

# **INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO**

**Programa de Complementación Académica**

**BACHILLERATO EN EDUCACIÓN**



## **LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO  
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**CÁCERES PINEKI, Sonia  
CASTILLO FLORES, Nataly Lisbeth  
LÓPEZ CANDIA, María Antonieta  
PALOMINO CARRASCO, Ángela**

Lima – Perú  
2020

## RESUMEN

La elaboración del presente trabajo de investigación tiene el propósito de contribuir al desarrollo y fortalecimiento de las habilidades sociales, en estudiantes del primer grado de primaria. En el primer capítulo investigamos el juego como actividad innata del niño, en sus diferentes dimensiones y características propias del juego; en el capítulo dos profundizamos el estudio de las habilidades sociales como aspecto fundamental en la formación de conductas, destrezas y logro de competencias de los niños respecto al desenvolvimiento con sus pares en situaciones y contextos diferentes. En el tercer capítulo como una propuesta, presentamos a los juegos cooperativos como canalizador del logro de habilidades sociales. Finalmente, después de realizar la investigación a diferentes fuentes de información, concluimos que, la aplicación de los juegos cooperativos en la infancia, por sus características contribuye al fortalecimiento y desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas permitiendo que el individuo se relacione adecuadamente con los demás.

**Palabras claves:** Juegos cooperativos, habilidades sociales.

## ABSTRACT

The development of this research work is intended to contribute to the development and strengthening of social skills, in first grade students. In the first chapter we investigate the game as an innate activity of the child, in its different dimensions and characteristics typical of the game; in chapter two we deepen the study of social skills as a fundamental aspect in the formation of children's behaviors, skills and skills in developing with their peers in different situations and contexts. In the third chapter as a proposal, we introduced cooperative games as a channelizer of social skills achievement. Finally, after conducting research to different sources of information, we conclude that, the application of cooperative games in childhood, because of its characteristics contributes to the strengthening and development of the social skills of children allowing the individual to properly relate to others.

**Keywords:** Cooperative games, social skills

## INDICE

<b>RESUMEN</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>INDICE</b> .....	iv
<b>LISTA DE TABLAS</b> .....	vi
<b>LISTA DE FIGURAS</b> .....	vii
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	viii
<b>CAPÍTULO I: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA</b> .....	13
<b>1.1 El juego como una actividad importante</b> .....	13
<b>1.1.1 Características del juego.</b> .....	14
<b>1.1.2 Funciones del juego.</b> .....	15
1.1.3 Clasificación de los juegos. ....	16
1.1.4 Juegos cooperativos.....	18
<b>1.2 El juego como herramienta educativa</b> .....	19
<b>1.3 Los juegos del niño del siglo XXI</b> .....	20
<b>1.4 Gamificación</b> .....	21
1.4.1 Características de la gamificación: .....	23
1.4.2 Gamificación el aprendizaje divertido: .....	23
<b>CAPITULO II: HABILIDADES SOCIALES COMO PILAR FUNDAMENTAL</b> .....	25
<b>2.1 Habilidades sociales y sus características</b> .....	26
<b>2.2 Tipos de habilidades sociales</b> .....	26
<b>2.3 Habilidades sociales que se necesita desarrollar y fortalecer en la infancia</b> .....	28
<b>2.4 Habilidades sociales y su relación con el rendimiento escolar, fortalecen el desempeño docente.</b> .....	30
2.4.1 Las instituciones educativas y el aprendizaje de las habilidades sociales. ....	31

2.5 Consecuencias del déficit de las habilidades sociales. ....	32
<b>CAPÍTULO III: HABILIDADES SOCIALES QUE SE DESARROLLA CON LOS JUEGOS COOPERATIVOS.....</b>	<b>34</b>
3.1 Características de los juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales.....	35
3.2 Logro de habilidades sociales a través de los juegos cooperativos. .....	36
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>38</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>39</b>
Referencias .....	40
<b>ANEXOS/APÉNDICES.....</b>	<b>44</b>

**LISTA DE TABLAS**

Tabla 1. <i>Clasificación de los juegos según su desarrollo.</i>	17
Tabla 2. <i>Cuadro de tipos de habilidades</i>	26
Tabla 3. <i>Cuadro comparativo entre juegos competitivos y cooperativos.</i>	33

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 1. Proyecto “Cultivando en grupo” de la I.E 129 Yamaguchi	26
--	----

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, refiere cuán importante es la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento y desarrollo de habilidades sociales en niños de etapa escolar; considerando las dificultades que tienen las personas para relacionarse y comunicarse adecuadamente con los demás, así mismo la falta de autocontrol emocional frente a los problemas o situaciones que se le presentan en su vida.

La característica principal del juego es el desarrollo de habilidades sociales, que se encuentra relacionado a los primeros años de vida donde la familia posee vital importancia para el desenvolvimiento interpersonal de los niños y niñas, este contexto familiar debe propiciar oportunidades sociales que le permitan al individuo conocer su entorno, interactuar y prepararse para relacionarse adecuadamente con los demás.

Para analizar la carencia de habilidades sociales es necesario mencionar sus causas, una de ellas es la interacción negativa en su círculo familiar donde no tuvo oportunidades suficientes para adquirirlas, los padres de familia suelen ser poco receptivos con sus hijos respecto a sus necesidades emocionales, esto no ayuda a desarrollar estas habilidades sociales de sus menores hijos; como consecuencia la baja autoestima que es un factor determinante se ve afectado por las frustraciones constantes.

La importancia de los juegos cooperativos radica en el desarrollo de actividades con integración de valores humanos, una de sus cualidades es de no ser competitivo, prima el apoyo mutuo entre los participantes que es primordial para lograr objetivos en común; por ello es satisfactorio y placentero para los niños; allí radica la importancia de aplicarlo para lograr fortalecer y desarrollar habilidades sociales en los niños; estas habilidades sociales no son innatas más bien se adquieren con el aprendizaje y es en la infancia donde comienzan a desarrollarse con la interacción con los demás.

Este trabajo de investigación se realizó por el interés de buscar una alternativa de apoyo para los docentes que tienen a su cargo estudiantes del primer grado de primaria, como una estrategia pedagógica que será en beneficio de los estudiantes, para estimular, promover, fortalecer y ayudar a desarrollar las habilidades sociales; donde los estudiantes tendrán la oportunidad de relacionarse con alegría y entusiasmo al participar en estos juegos.

En el ámbito profesional como docentes, nos interesó conocer las dificultades y consecuencias que ocasiona la carencia de habilidades sociales que no les permite desenvolverse adecuadamente con los demás, observamos en nuestras aulas a este tipo de estudiantes, quienes tienen comportamientos poco sociales, esto nos motivó a buscar una alternativa.

El presente trabajo está dividido en tres capítulos: En el capítulo I se realiza la conceptualización de los juegos sus características, funciones, clasificación, la importancia de los juegos cooperativos, como han evolucionado los juegos, los cambios que ha generado el desarrollo de la tecnología y la gamificación como una alternativa desde una perspectiva educativa.

En el segundo capítulo, analizamos el concepto de las habilidades sociales como pilar fundamental de la formación de personas capaces de desenvolverse en la sociedad adecuadamente, sus características y tipos; a la vez referimos que habilidades son necesarias desarrollar en la infancia, su relación con el rendimiento escolar, así mismo las consecuencias que tiene el déficit de habilidades sociales.

En el tercero, presentamos una propuesta que hace relación entre las actividades de los juegos cooperativos para lograr fortalecer y desarrollar paulatinamente las habilidades sociales, además presentamos las características del individuo al logro de estas habilidades, que le van a permitir resolver situaciones problemáticas, desarrollar sus relaciones comunicativas, e interacciones humanas saludables.

Finalmente presentamos las conclusiones, recomendaciones, la bibliografía y los respectivos apéndices correspondientes al trabajo de investigación, con el único propósito de contribuir al entorno pedagógico peruano, respecto al desarrollo de las habilidades sociales de los niños del primer grado de educación primaria; de esta manera, ayudar a mejorar la práctica docente por ende la formación de mejores personas para la sociedad.

## ANTECEDENTES

En el presente trabajo abordamos el desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos cooperativos de los niños de primer grado de educación primaria, a partir de diversas teorías más resaltantes. Abarca las características de los juegos y su importancia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños.

El desarrollo de los seres humanos es común todas con la misma importancia ya que vivimos dentro de una sociedad y nos debemos a ella, es así que los niños se desarrollan a la par con los otros de la mano con estas habilidades sociales tan importantes que necesitan desarrollar, esto se hace evidente al tener la necesidad de relacionarse con el resto, pero, mucho depende de su capacidad y habilidades que tenga para lograrlo. A continuación, mencionaremos los siguientes:

### ANTECEDENTES INTERNACIONALES

En Mérida, Yucatán México, Aguilera, Muñoz y Orozco (2007). En su trabajo de investigación titulado "*Juegos cooperativos efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6° grado de escuelas públicas*" hizo uso del diseño cuasi-experimental de grupo experimental y control no equivalente, en una muestra de 89 estudiantes a la que se le aplicó una evaluación del comportamiento asertivo, pasivo y agresivo, análisis estadísticos y escala de comportamiento asertivo para niños. (CABS).

Concluyo que los resultados confirman la importancia del fomento de los juegos cooperativos para promover la conducta asertiva y las estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales en los niños, que incluyen técnicas y actividades propuestas por distintos autores, así mismo estas intervenciones deben darse a edad temprana, preferiblemente como parte de la educación básica y deben estructurarse de forma continua dentro de las actividades de la rutina escolar.

Es importante este trabajo de investigación ya que utiliza y aplican el juego para el desarrollo de las habilidades del niño mediante juegos cooperativos; se parece a nuestra investigación ya que usan como estrategia los juegos cooperativos para el logro del desarrollo de las habilidades sociales, que es similar a nuestro trabajo de investigación; es diferente a nuestro trabajo de investigación en las edades, pero consideramos que a menor edad para fortalecer y desarrollar las habilidades sociales mucho mejor serán los resultados.

En Valencia, Remedios González, Ana Ordoñez, Inmaculada Montoya, José Gil (2014). En su trabajo de investigación titulado "*Intervención en habilidades sociales para educación primaria*" el tipo de investigación es cualitativa, aplicado a 30 niños, el objetivo fue estudiar el aprendizaje de las habilidades sociales en Educación Primaria teniendo en cuenta la edad y el género como conclusión, la intervención ha mejorado las habilidades sociales de los alumnos/as sólo en algunos cursos, por lo que son necesarios nuevos estudios sobre la eficacia de la intervención. Además, la presencia del profesor durante la intervención se muestra como una variable decisiva para el aprendizaje de dichas habilidades en estos cursos.

Esta investigación es importante para nuestro trabajo porque brinda información sobre las habilidades sociales para mejorar sus aprendizajes en estudiantes de educación primaria nivel en el que nuestro trabajo está enfocado con relación a las habilidades sociales; se asemeja a nuestro trabajo de investigación ya que da realce al fortalecimiento y logro de estas habilidades cruciales para la formación del niño (a) como parte de su desarrollo integral; se diferencian en que no usan como estrategia los juegos cooperativos para el logro de estas habilidades como lo presentamos en nuestro trabajo de investigación.

## ANTECEDENTES NACIONALES

En Huacho, Milla Rodríguez (2016). En su trabajo de investigación titulado *“Los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. n° 1182 “El Bosque de nivel primaria, 2015.”* el tipo de investigación fue descriptivo correlacional, el enfoque es cuantitativo. Establecer la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 6 años de edad de la I.E. de nivel primaria N° 1182 “El Bosque” del distrito de Comas – Lima, en el periodo escolar 2015. Se concluyó que los tipos de juegos cooperativos que tienen mayor relación e incidencia en el desarrollo de las habilidades sociales se consideran a los juegos compartidos con una relación directa en todos los casos.

Este trabajo ayudara a nuestra investigación ya que enfoca los juegos como factor importante para el desarrollo de habilidades sociales; se asemeja a nuestro trabajo casi en toda su dimensión ya que está enfocado desde la misma perspectiva de nosotros, dando la importancia a estos juegos cooperativos como estrategia para lograr desarrollar las habilidades sociales de los niños; se diferencia al nuestro en que se ha elaborado un trabajo de aplicación que en el nuestro no se considera.

En Trujillo Edith Yáñez (2019) en su trabajo de investigación titulado *“Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de primaria de una Institución educativa privada”* donde el tipo de investigación fue aplicada y explicada con el diseño cuasi-experimental, donde concluye que los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales.

Este trabajo de investigación, ayuda al nuestro ya que usa la estrategia de los juegos cooperativos para el fortalecimiento y desarrollo de habilidades sociales en niños de educación primaria; se asemeja al nuestro por tener el mismo perfil de estudio; se diferencia en que la aplicación es a niños de segundo grado, lo cual no hace mucha diferencia entre las edades del primer grado al cual nos enfocamos en nuestro trabajo de investigación.

## **CAPÍTULO I: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA**

Al hablar del juego es sin duda el primero en la lista como un método de aprendizaje, aplicado a la educación lo que obtenemos es enseñanza y aprendizaje porque a los niños les gusta jugar, y adecuadamente orientado puede aprovecharse significativamente para la obtención de conocimientos; por lo tanto, vamos a ampliar su impacto con los siguientes puntos.

### **1.1 El juego como una actividad importante**

El crear espacios de aprendizaje e integración es un reto para muchos docentes, frente a esta situación nos planteamos la siguiente pregunta: ¿Cómo el docente puede enfocar el juego en aula? el docente como guía y orientador indirectamente, mediante el juego debe propiciar momentos, espacios y oportunidades eligiendo juegos donde el niño vivencien actividades agradables, que los oriente al aprendizaje social y emocional mientras juega.

El juego es considerado una actividad natural y placentera que los niños desde tiempos antaño y de diferentes culturas han jugado, por ello se puede decir que es innato del ser humano, independiente a la edad. Por ello para poder definir al juego existen diversos conceptos, la mayoría como una actividad placentera muy importante con mucho valor socio-cultural (Platas, 2017). Por intermedio de este permite a los niños y niñas puedan expresar y desarrollar diferentes habilidades: cognitivas, psicomotrices, afectivo-emocionales y sociales; esto favorece al desarrollo de la personalidad del niño.

Gallardo (2018) en su trabajo de investigación, menciona que el juego es la interacción de los individuos realizado de una forma libre, espontánea y que genera placer al hacerlo, su fin primordial es la diversión de los protagonistas, estas actividades les ayuda a conocerse entre ellos, y también a conocerse a

sí mismos, al relacionarse a la vez comprender su entorno, por ende, el mundo en el que se encuentran.

En conclusión, la variedad de conceptos del juego nos indica que la mayoría coincide que es una actividad que genera satisfacción y placer en los participantes tiene procesos, reglas, con un valor socio cultural, tan importante que involucra toda su atención; en esta actividad lúdica hace uso de su imaginación y su pensamiento creativo, por ello como docentes debemos encaminar dichos juegos para que apliquen lo que han aprendido en otras situaciones y contextos diferentes.

Seguidamente ampliaremos el tema detallando las características que presenta.

**1.1.1 Características del juego.** En cuanto a las diferentes opiniones por definir el juego y de acuerdo a nuestras investigaciones hemos encontrado diversos autores quienes resaltan muchos elementos y características, la mayoría comunes entre ellos, por ello hacemos referencia lo que establece Romero y Gómez (como se citó en Platas, 2017) quien considera que el juego es una actividad con las siguientes características:

El juego produce placer en las personas que participan, es voluntario, los niños se desenvuelven libremente manifestando sus sentimientos y emociones, es satisfactorio, el participante hace uso de su mente y su físico se desenvuelve en algo ficticio ya que representan situaciones que no están presentes, se da en gran mayoría en la infancia, aunque pueda darse en las diferentes etapas de la vida, de acuerdo a su desarrollo cambia también el tipo de juegos que realiza. ayuda al fortalecimiento de la personalidad, autoestima y autoafirmación, favorece a la convivencia social logrando lazos de amistad y compañerismo con sus pares por sus características se considera como inclusiva logrando la relación con los demás, favorece a la creatividad sin la necesidad de tener objetos para su juego el juego se da en un espacio y en un tiempo determinado.

Gracias a las aportaciones de Huizinga y Caillois (como se citó en Bernabéu y Goldstein, 2016) plantearon el juego como libre, porque los participantes lo hacen voluntariamente, surge de situaciones reales que luego lo relacionan con la fantasía, tiene reglas, un espacio y tiempo, estas reglas lo determinan los jugadores pudiendo así, poner ciertos límites a su juego, el cual los participantes deben respetar, ya que si no lo hacen pierden o son expulsados, el destino del juego es incierto, porque a medida que va desarrollándose surge diferentes circunstancias que muchas veces pueden modificarse, el juego lúdico no tiene un objetivo o producto, solo se desarrolla por disfrute, brinda diversión, alegría, y placer sin tener una necesidad propia en los participantes.

Resumiendo estos dos planteamientos de las características mencionadas, encontramos características similares de los cuales consideramos que los más resaltantes son: Actividad natural del ser humano, donde el niño es libre y espontáneo, estos juegos son agradables y motivadores, que favorece el desarrollo de capacidades y competencias socializadoras en el individuo de una manera positiva y lúdica, logrando expresar sus sentimientos, emociones, explora, descubre, se integra en el grupo y se relaciona con sus pares, tiene la oportunidad de hacer volar su imaginación creando nuevos retos, aprende a respetar reglas, haciendo de esos momentos agradables y significativos, esto le permite al niño afirmar su personalidad y resolver situaciones problemáticas.

Como una actividad de suma importancia presenta múltiples funciones la cual detallamos a continuación.

**1.1.2 Funciones del juego.** Para los niños, el juego es importante, la familia y maestros deben brindar oportunidades y espacios para que se desenvuelvan libremente; es una actividad que genera alegría es útil y muy necesario pues la influencia es beneficiosa. Según Rael (como se citó en Cerda y Tineo, 2017) Las funciones del juego son:

Actividades que permite que el niño desarrolle sus habilidades, aptitudes e intereses, puede usarse como un recurso para el aprendizaje. Contribuye en el desarrollo de habilidades y destrezas, fortaleciendo el parte motora fina y gruesas del niño, permite que el niño desarrolle habilidades y capacidades fortaleciendo la parte intelectual, ayuda al desarrollo de habilidades sociales, logrando relacionarse e integrarse al grupo de una manera asertiva, a través del juego el niño se integra a la cultura, permite al niño expresar sus emociones y sentimientos, permite al profesor identificar en sus estudiantes sus capacidades físicas y psicológicas, esto le permite abordar casos que requiera su intervención.

Finalmente de acuerdo a estos aportes podemos mencionar que gracias estas funciones, los niños de primaria pueden mejorar las relaciones con sus compañeros y con los demás, saber aceptar las normas, mejorar su autoestima, lograr desarrollar las capacidades cognitivas además de adquirir habilidades motrices, generan diversión, disfrute, a esto llamamos el desarrollo de sus habilidades sociales, porque los juegos son una fuente de expresión, creatividad, placer, descubrimiento, construcción de estima de sí mismo y para los demás, y el adecuado manejo de situaciones que se le presentan en su vida diaria.

**1.1.3 Clasificación de los juegos.** En cuanto a este punto encontramos diferentes concepciones, posturas e importancia; el jugar posibilita el aprendizaje y la expresión a través de este, logrando el desarrollo integral de la persona ya que debe enfrentar diferentes situaciones, superarlo y adaptarse, según Piaget (como se citó en Cardón, 2016) clasifican los juegos en tres:

Juego motor, durante la infancia este tipo de juegos se realiza por placer funcional como: Tirar, sostener algo, succionar, sin rectificar las características de los materiales que pueda utilizar para ello, juego simbólico, considerado entre las edades de dos a siete años, donde el individuo cambia lo real de acuerdo a sus prioridades o necesidades donde asimila e imita alguna situación, y el juego de regla, el individuo representa, comparte los

materiales u objetos con todos los integrantes del grupo, comprenden que pueden cambiar las reglas si hay un consenso del este allí se observa el progreso cognitivo.

Mencionaremos a Moreno (como se citó en Arango 2017) que dice el juego funcional o de acción, empieza a partir de los 2 años, donde el niño se va perfeccionando gracias a las diferentes actividades que realiza, con su propio cuerpo, explorando con sus movimientos, objetos de su entorno, esto le ayudara a dejar de simbolizar al juego:

Juego de construcción; juego simbólico, el niño puede representar otras formas de jugar hace uso de su imaginación y su creatividad; juego de reglas, empezando los 7 años comparten sus juegos con sus pares y/o grupos, comparten, comprende normas, reglas que asume y las respeta, no hay perdedores ya que son reglas de convivencia, por ello aprenden a ser sociables y respetuosos para el logro de sus metas y los juegos cooperativos, en estos juegos el niño se relaciona con otros, pero con una organización superior porque comprende una labor, tareas de acuerdo a los objetivos que quieren lograr alcanzar; estos juegos pretenden disminuir la agresividad promoviendo en los niños una buena comunicación, cooperación, solidaridad, etc.

De acuerdo a esta clasificación de los autores nuestro grupo plantea clasificar los juegos de la siguiente manera:

Tabla 1

*Clasificación de los juegos según su desarrollo.*

Juegos	Edad	Características
<b>Juegos de acción motora.</b>	De 0 a 2 años	El niño explora su medio haciendo usos de sus sentidos, respondiendo a estímulos, estos juegos desarrollan la parte sensorial a la par con la coordinación de su motricidad fina y gruesa, como encontrar objetos dejarlos caer, mover sonajas, el gateo saltar, correr, etc.

<b>Juegos figurativos</b>	De 2 a 6 años	Estos juegos son muy importantes ya que el niño empieza a imitar actividades de la realidad a lo imaginario, llamados también juegos simbólicos, estas actividades se manifiestan cuando desarrolla la capacidad de creación, al principio encontrándose en la etapa del egocentrismo solo juega con las personas más cercanas, poco a poco ira integrando a otras personas.
<b>Juegos de integración</b>	De 6 a 12 años	Este tipo de juegos va apareciendo con timidez y en forma progresiva junto con los juegos figurativos, se va consolidando en este rango de edades, estos juegos se llevan a cabo con sus pares conocen las reglas y normas de sus juegos esto favorece la relación con otros niños, y les ayuda a desarrollar sus habilidades cognitivas.

Fuente: Elaboración del grupo.

Podemos mencionar que en esta clasificación se divide en función al desarrollo del individuo, en principio se da por exploración de acuerdo a los estímulos que recibe de su ambiente más cercano, posteriormente usan su imaginación y a medida que va creciendo se ira perfeccionando logrando incorporar a otras personas, esto le ayuda al desarrollo de su parte cognitiva, y sus habilidades sociales.

A continuación, se detalla un tipo de juego el cual consideramos que es importante para el logro del fortalecimiento y desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes.

**1.1.4 Juegos cooperativos.** En cuanto a las diferentes clasificaciones de juegos que hemos visto, consideramos que los juegos cooperativos son apropiados para el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades sociales, ya que por su naturaleza nos proporciona los elementos necesarios para lograrlo.

Estos juegos integran a todos los jugadores sin exclusión o aislamiento de ninguno de los miembros, donde no hay perdedores más bien hay cooperación por cada uno de los integrantes, tratando siempre que cada uno se sienta a gusto y logren el objetivo en común, según Garaigordobil (como se citó en Arango 2017).

Podemos decir que estos son integradores, propician la participación de dos o más individuos, por ello son llamados cooperativos, pero no de competencia, prioriza la comunicación reflexiva por ende empática con sus pares esto implica el esfuerzo común de los integrantes va lograr el logro de los objetivos que tienen en común y el hecho de participar en forma organizada va tener como consecuencia el disfrute de este, logrando fortalecer la autoestima de cada integrante.

## **1.2 El juego como herramienta educativa**

En lo que concierne a la Educación Básica Regular (EBR) compuesta por tres niveles: inicial, primaria y secundaria, refiere que el juego forma parte del aprendizaje, sin embargo, en el nivel inicial es imprescindible porque es una herramienta que permite que el niño se socialice y exprese sus emociones, por ello no es difícil la transición al nivel primaria; donde de pronto los juegos y canciones fueron reemplazados por fichas, exámenes etc. Entonces se vuelve aburrido y tedioso para el niño.

El logro de las competencias y el desarrollo de las capacidades de los niños (as) se desarrollan con mayor intensidad cuando se desenvuelven en el juego. López (2010) se divide en función al desarrollo del individuo, en principio se da por exploración de acuerdo a los estímulos que recibe de su ambiente más cercano, posteriormente usan su imaginación y a medida que va creciendo se ira perfeccionando logrando incorporar a otras personas, esto le ayuda al desarrollo de su parte cognitiva, y sus habilidades sociales.

Así como todo va evolucionando también los juegos de los niños por los cambios propios del mundo, los adelantos tecnológicos; estas actividades lúdicas aún mantienen algunos perfiles antiguos, pero por los cambios mencionados se van incorporando nuevos juegos al que los niños le dan mayor interés, por ello es importante conocer esa evolución que a continuación conceptualizamos.

### 1.3 Los juegos del niño del siglo XXI

Ante todo, la actividad lúdica de los niños ha estado presente siempre, y a través del tiempo ha ido evolucionando, cambiando de acuerdo al desarrollo de su entorno, los cambios sociales, adelantos tecnológicos, etc. juegos donde los niños tratan de imitar sus vivencias a través de estas actividades; la aparición de los juegos tecnológicos como PlayStation, Nintendo Wii, computadora, celulares se da con el pasar del tiempo y el avance tecnológico.

Sobre los orígenes del juego citaremos a Delgado (2011), que, de acuerdo a su indagación, el juego ha existido a lo largo de toda la humanidad, y evoluciona continuamente, desde juegos tradicionales, juguetes, el desarrollo de tecnología, plasmada en la televisión, la computadora, las estaciones de juego, el internet, los celulares, las tablets. Estos últimos se han transformado en actores principales del juego en los niños del siglo XXI. se les considera como nativos digitales.

Stefani, Andrés y Oanes (2014), menciona que los niños en su mayoría prefieren los Juegos electrónicos, dejando de lado los juegos de antaño donde había una relación cercana entre sus pares, desarrollando no solo habilidades físicas, sino también sociales, los niños tienen preferencia por el uso de los medios digitales, les agrada, lo cual no ha generado dependencia en ellos, porque pueden controlarse y no se frustran al no contar con ellos.

Espinoza, Leonor, Rodríguez (2017). Dice que hoy en día existe diferentes opiniones acerca de la influencia de los medios digitales, positivas o negativas, todo evoluciona, con ello la ciencia y la tecnología, los docentes, somos y debemos ser parte de estos avances tecnológicos, tomarlo como una herramienta para el logro de aprendizajes en los estudiantes, ya que es un campo motivador en el estudiante.

En conclusión, las generaciones del siglo XXI, han nacido, están creciendo y están rodeados de la tecnología, esto implica que piensan y procesan la información de una manera diferente a aquellos que han nacido sin ella y se han tenido que ir adecuando, el debate si es o no es perjudicial para el niño está abierto, ya que muchos consideran que es adictivo, perjudicial para la salud y otros que no, dependiendo del contexto y las características de su uso. Hoy en día existe diferentes opiniones acerca de la influencia de los medios digitales, positivas o negativas, todo evoluciona, con ello la ciencia y la tecnología, los docentes, somos y debemos ser parte de estos avances tecnológicos, tomarlo como una herramienta para el logro de aprendizajes en los estudiantes, ya que es un campo motivador en el estudiante.

Como una estrategia para motivar a los estudiantes y estar a la par con la tecnología apelamos a la técnica de la Gamificación, la cual va favorecer al aprendizaje de los estudiantes de este siglo, que a continuación se presenta.

#### **1.4 Gamificación**

Referente a este punto podemos mencionar que no es un concepto nuevo, la primera documentación y su uso se dio en el año 2008 en una publicación de blog de Brett Terril donde conceptualizan esta palabra como una forma de usar las mecánicas del juego para aplicar en otras y así elevar su impacto; según Contreras y Eguia (2017) conceptualizan la gamificación como el uso de los elementos, estrategias, mecánicas y modelos que son propios de los juegos en situaciones diferentes con la intención de lograr objetivos.

Entendemos entonces que gamificar en el área educativa es el diseño de situaciones y formas adecuadas con elementos del juego para lograr mejores conocimientos en mejores situaciones; en cuanto al uso de artefactos tecnológicos como: Celulares, tablets y muchos más ha provocado que el niño

se interese más por ellos manteniéndose muy motivados e interesados, situación que no sucede en el aula.

Visto que la gamificación es una técnica basada en integrar estrategias de juego en espacios no lúdicos, con el propósito de motivar y hacer ameno los aprendizajes (Clemente,2019). Esta técnica debe ir implementándose en el sector educativo, ya que mantiene a los estudiantes a la expectativa y bastante motivados, ayuda a lograr las capacidades y competencias de una forma divertida integrando el juego y el aprendizaje, el maestro como guía debe aprovechar estas ventajas del juego para encaminarlo al logro de aprendizajes.

El concepto de gamificación según Teixes (como se citó en Aguilar, Briones y Córdoba, 2019) plantea el concepto de la siguiente manera:

Hace uso de los elementos y principios de los juegos en si, como niveles, puntuaciones, retos etc., el uso de este sistema puede aplicarse en situaciones no lúdicos, en negocios, educación, salud, etc., influye en el comportamiento de la persona enfocándose en el logro de metas y objetivos y busca motivar a los individuos y hacerlos participe en el desarrollo de las actividades.

De acuerdo a estos planteamientos podemos decir que, la gamificación es una técnica que usa la mecánica, elementos del juego tecnológico, para la educación de acuerdo al perfil en nuestro trabajo de investigación, con el propósito de aplicar en los juegos cooperativos los elementos que presenta los juegos tecnológicos que solo es de entretenimiento, sino también con el fin de lograr objetivos de mejora en los aprendizajes, conocimientos y habilidades de una forma divertida, con retos, reglas, puntajes etc. Donde los estudiantes estén motivados, y participen amenamente. Para ello ampliaremos su perfil reconociendo sus características como vemos a continuación.

**1.4.1 Características de la gamificación:** Con respecto a esta técnica, que tiene como objetivo motivar no solo en la educación sino también en los sectores laborales donde han incorporado y ha mejorado la eficiencia de sus trabajadores, por tanto, sus objetivos, la gamificación responde a estas expectativas por sus características, como plantea (Clemente 2019):

La innovación del juego debe ser constante, debe haber competencias, insignias etc., estas actividades deben tener una estructura, con un objetivo o propósito de aprendizaje, deben de ser dinámicas de tal modo sea agradable y divertido, dichas competencias pueden usarse como evaluación, ya que tienen una puntuación, debe haber el reconocimiento a las mejores puntuaciones, esto es un incentivo al cual desean llegar todos los participantes.

En definitiva, para mejorar los objetivos de la educación y lograr las competencias que se quiere en el estudiante, necesitamos mantenerlo motivado constantemente y con ganas de aprender, de acuerdo a las características de la gamificación que tiene la mecánica de los juegos tecnológicos, que hoy en día interesan más a los niños; hacer uso de estas mecánicas para aplicarlos en el aula.

**1.4.2 Gamificación el aprendizaje divertido:** Respecto a los niños de estos tiempos, los maestros luchamos por mantenerlos motivados y brindar aprendizajes que deseamos que ellos adquieran, sin embargo, no estamos a la altura de los juegos tecnológicos con la que ellos cuentan los cuales captan toda su atención y los motivan de tal forma que ir al colegio es tedioso y por ende las clases son aburridas para ellos.

La gamificación usado como una estrategia de aprendizaje, lleva al juego común al ámbito educativo como no lúdicos, con el propósito de modificar comportamientos y lograr aprendizajes en los estudiantes, gracias a la motivación que ejerce, debe tener un objetivo claro, encaminar los juegos a un aprendizaje creando un sistema de recompensas, proponiendo unas

competencias motivadoras, que faciliten el aprendizaje y la integración (Prieto, 2018).

Finalmente podemos decir que, la gamificación influye de una manera positiva en el estudiante y el maestro, porque podemos aprovechar la atracción que este ejerce en el niño, animar y motivar a los estudiantes a realizar actividades que parecen aburridas en activas, no necesariamente con aparatos tecnológicos, sino ayudándolo a superar retos, trabajar en equipo, obtiene recompensas como puntos, niveles, etc. De esta manera va ampliar sus conocimientos de una manera significativa, que es lo que se desea en la educación.

En este primer capítulo, plasmamos las funciones e importancia que tiene el juego en los niños; se toma en cuenta como una estrategia, no solo porque fomenta el aprendizaje en los niños sino también la reflexión al explorar el mundo que les rodea al momento de socializar aprendiendo a dar solución a problemas, hacen volar su imaginación, entretiene, invita a la creatividad, cuenta además con clasificaciones variadas, entre ellos damos realce a los “juegos cooperativos”; por ello consideramos tener en cuenta los avances tecnológicos, por ello tomamos a la Gamificación que por sus características nos encamina a comprender a estas nuevas generaciones y usarlo como un recurso para realizar en aula juegos cooperativos con características tecnológicas.

## **CAPITULO II: HABILIDADES SOCIALES COMO PILAR FUNDAMENTAL**

Las conductas de las personas muchas veces no suelen ser las más adecuadas cuando enfrentan situaciones en relación con los demás, se frustran y suelen tener reacciones negativas pues no saben manejar sus emociones; por ello vamos a definir a que se refiere las habilidades sociales tomando en consideración el aporte de Asencios (2017) quienes refieren a las habilidades sociales como conductas que presentan las personas en relación con los demás, regulando estos comportamientos de acuerdo a sus necesidades y sean hábiles para hacerlo adecuadamente.

Mencionaremos la importancia de desarrollar las habilidades en nuestros estudiantes, por ser un pilar fundamental que va permitir la relación e interacción con los demás y gracias a ello lograremos ciudadanos exitosos capaces de enfrentar las situaciones que se les presenta en este mundo globalizado y altamente tecnológico. Para ello conoceremos algunas definiciones sobre tipos de habilidades que podemos desarrollar.

La realidad de estos tiempos, exige demandas sociales muy complejas, por ello es importante enfocar el desarrollo de las habilidades de los niños (as) que mejor con el juego que es un recurso muy significativo, Asencios (2017) presenta tres atributos de las habilidades sociales; como la flexibilidad, la persona se adapta a las circunstancias, debe adaptarse a la situación al contexto y los demás, la apertura, ser capaz de manifestarse, saber escuchar y comprender lo que otro expresa, la polaridad, que implica lograr un vínculo comunicativo de una manera cordial

Estos atributos nos dan a comprender que las habilidades sociales engloban capacidades específicas, de modo interpersonal y requiere de esfuerzo para adaptarse respecto a su relación con los demás manifestando buenas actitudes, sentimientos, deseos, dando opiniones etc. para dar

solución a diferentes problemas que debemos afrontar por ello la importancia de tomarlo en cuenta desde los primeros años de vida.

Por ello es necesario conocer las características de estas habilidades que a continuación presentamos:

## **2.1 Habilidades sociales y sus características**

El comportamiento de las personas es variado, influye mucho el contexto en el cual viven y la educación que reciben para haber logrado desarrollado sus interrelaciones personales, para ello mencionaremos cuales son las características de estas habilidades según Michelson (como se citó en Asensios 2017) nos dice que:

Son conductas adquiridas a través del aprendizaje, relacionándose con los objetos, con las personas, observando, practicando, etc., son un modo de relacionarse en forma verbal y no verbal, prácticos y discretos, tiene iniciativas y respuestas de afecto de una manera apropiada, elevan el reforzamiento social, es mutuo por naturaleza de una manera afectiva y apropiada, es importante tener en cuenta que el entorno interpersonal en el que se desarrolla, estas conductas son básicas, ya que enlazan la parte emocional, verbal y afectivas que pueden ser miedos, alegrías, ansiedad etc. y también cognitivos que implica pensamientos.

Las características de los juegos son variadas, pero existen muchos tipos, como detallamos a continuación.

## **2.2 Tipos de habilidades sociales**

Comprendemos que estas engloban muchas conductas que permiten al individuo manifestar sus opiniones, sentimientos y deseos de acuerdo a una cierta situación que se le presenta, por ello abordaremos a Goldstein (como se citó en Espinoza 2016) quien los distribuye en 5 grupos:

Primeras habilidades, que implica el saber escuchar, iniciar y mantener una conversación, realizar preguntas, agradecer, hacer cumplidos; habilidades sociales avanzadas, pide ayuda, participa, tienen la capacidad de dar y seguir instrucciones, saber disculparse y tiene poder de convencimiento; habilidades relacionadas con el sentimiento, la persona sabe identificar, expresar sus sentimientos y comprender de los demás, dar afecto; habilidades alternativas, sabe pedir permiso, compartir, ayuda, se autocontrola, maneja los problemas reflexivamente, evita las peleas, manejar las bromas hace frente al estrés, presenta una queja formulando correctamente y sabe responderla, resuelve la vergüenza, supera un desaire, defiende a sus pares, enfrenta el fracaso, enfrenta las presiones de grupo correctamente.

Según Ylarrarorry (2018) las habilidades sociales están clasificados como habilidades básicas, que implica relacionarse con los demás como el reír, saludar, hacer favores, ser cortés amable, iniciativa para relacionarse con los demás, facilidad de unirse a grupos, ayudar, compartir; conversacionales, iniciativa para una conversación, mantenerla y finalizarla, participe activo en las conversaciones, relacionadas con emociones sentimientos y opiniones, puede expresarse bien de sí mismo de lo que siente, opina y defiende su posición adecuadamente; solución de problemas, reconoce un problema, busca solucionarlo, sabe anticiparse a posibles consecuencias de sus actos, y lo resuelve reflexivamente; de relación con adultos, sabe ser Cortez, es recíproco, comunicativo.

Podemos ver que hay diferentes conceptos de tipos habilidades sociales, tomando como fuente estos dos autores concluimos planteando los tipos de habilidades como a continuación se aprecia:

Tabla 2  
*Cuadro de tipos de habilidades*

<b>Tipos de habilidades</b>	<b>Características</b>
<b>Habilidades psicológicas</b>	Son todas aquellas que tienen que ver con el manejo de su pensamiento y emociones, la persona sabe identificar lo que prefiere, sus gustos, deseos, la forma como se siente frente a situaciones que se le presentan.

<b>Habilidades de utilidad</b>	Son el desarrollo de aquellas capacidades que implica buscar alternativas para resolver conflictos de una manera apropiada y reflexiva.
<b>Habilidades comunicativas.</b>	Estas habilidades implican el desarrollo de la habilidad para comunicarse con los demás adecuadamente saber iniciar, mantener una conversación, saber hacer preguntas, etc.
<b>Habilidades de emoción</b>	Aquellas donde se expresa y manifiesta emociones adecuadamente y con pertinencia como decir lo que siente, cuando está enfadado, triste, alegre, etc.

Fuente: Espinoza (2016) & Ylarragorry (2018) elaboración propia

En conclusión, consideramos clasificar los tipos de habilidades sociales es importante ya que amplia mejor los puntos principales que deben desarrollar las personas desde la infancia para que puedan tener buenas relaciones con los demás; habiendo desarrollado estas habilidades el individuo sabrá respetar, escuchar, negociar, expresarse, controlarse, resolver conflictos; es verdad que no se sabe en qué momento se adquiere las habilidades sociales, pero sabemos también que en la infancia es una etapa imprescindible para desarrollarla, por ello veremos a continuación el siguiente punto:

### **2.3 Habilidades sociales que se necesita desarrollar y fortalecer en la infancia.**

En relación con este punto mencionaremos que, el ser humano por naturaleza es un ser social, y en el transcurso de la vida adquiere habilidades que le permitirán relacionarse con los demás de una manera adecuada tanto en la familia como en la sociedad; por ello la importancia de desarrollar y fortalecer sus habilidades sociales en el momento adecuado y oportuno, y mejor aún desde la infancia momento imprescindible para tomar en cuenta y darle la importancia que requiere.

Además, la importancia de lograr desarrollar habilidades sociales, radica en que la persona se sienta bien consigo misma, que mejore su autoestima, que resuelva sus problemas de una manera adecuada y reflexiva; el primer ambiente de socialización es la familia y su entorno más cercano,

posterior a ello la escuela donde se puede visualizar las carencias y progresos de su relación frente a sus profesores y compañeros (Araujo, 2018).

Así pues, la importancia de desarrollar las habilidades sociales en la infancia donde se acentúa la personalidad de los individuos no solo en el hogar sino también en las aulas donde los docentes juegan un papel muy importante en la formación de un futuro ciudadano responsable capaz de resolver problemas adecuadamente, reflexionando sobre sus actitudes y relación positiva con los demás.

Los estudiantes pueden tener aceptación social o tal vez rechazo de sus pares o adultos, es un factor importante a tomar en cuenta, ya que el poder adaptarse en su infancia a los cambios o a las personas es imprescindible para poder adaptarse cuando este sea un adulto.

Mencionaremos a Monjas (como se citó en Fernández 2007) quien agrupo las habilidades sociales plasma las habilidades en: Habilidades básicas de interacción social, el sonreír y reír, saludar, hacer presentaciones, hacer y pedir favores, Cortez, amable, habilidades para hacer amigos/as, iniciaciones sociales, unirse al juego con otro, ayudar, cooperar y compartir; habilidades conversacionales, iniciar conversaciones, mantenerlas, terminarlas, conversar e iniciar conversaciones en grupos, habilidades relacionadas con las emociones, opiniones, saber expresarlas, y recibirlas, saber defender sus derechos con propiedad y defender sus opiniones con altura, habilidades de solución de problemas interpersonales, identificar problemas, dar soluciones; habilidades para relacionarse con los adultos, ser cortés, saber conversar, capaz de solucionar problemas con el adulto.

En resumen, las habilidades sociales se pueden desarrollar y fortalecer desde el hogar, posteriormente en la escuela, donde el estudiante se encuentra en una etapa crítica, muy importante para poder encaminarlo, el docente debe identificar dificultades y fortalezas de cada estudiante haciendo uso de la observación, con el objetivo de lograr que el estudiante sepa

relacionarse correctamente con los demás, resolver problemas de una forma reflexiva y prudente.

Las personas sienten su autoestima fortalecida cuando resuelven problemas, se sienten útiles, aceptados, valorados, etc. en la siguiente imagen observamos a estudiantes que han cultivado conjuntamente un producto con dedicación y esfuerzo, logrando su objetivo; esto también fortalece y desarrolla sus habilidades sociales, ya que han compartido momentos de responsabilidad en conjunto.



*Figura 1: Proyecto “cultivando en grupo” de la I.e. 129 Yamaguchi.*

#### **2.4 Habilidades sociales y su relación con el rendimiento escolar, fortalecen el desempeño docente.**

En cuanto a las instituciones educativas, el desarrollo académico y la formación integral de los estudiantes debe tener una relación muy estrecha ya que con esto se puede lograr futuros ciudadanos en una comunidad integra. Se ha considerado que las instituciones educativas tienen la obligación de enseñar conocimientos y entrenar las habilidades sociales con mayor compromiso, dado que el entrenamiento de las habilidades sociales es más eficaz cuando se realiza en grupo (Sheridan, 1995).

Mencionamos que los escolares pasan muchas horas en las instituciones educativas adquiriendo conocimientos, pero esta debe ir de la mano con el interés del docente quien debe ayudar al niño (a) en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades sociales, ya que la escuela es el lugar propicio para hacerlo, no solo conocimientos.

De acuerdo a la Ley General de Educación 28044, el docente es el ente imprescindible de la educación, su función debe ser formar a los estudiantes en todas sus dimensiones como persona, por lo cual debe ser competente, ya que presta un servicio público.

Cárdenas (2017). Menciona que de acuerdo al Marco de Buen desempeño Docente, se define al docente en documentos de política educativa como La Ley N° 28044, Ley General de Educación, y la Ley N° 29944, Ley de Reforma Magisterial, como un profesional ético, con autonomía para el desarrollo en el marco del sistema y de la institución educativa, responsable del proceso y el logro de estudiantes íntegros.

Considerando que, de acuerdo a ley, el profesor tiene la autonomía de hacer uso de diferentes estrategias para lograr el desarrollo integral de sus estudiantes, al enfocarse en principio en el fortalecimiento y desarrollo de sus habilidades sociales, facilitaría un mejor su desempeño, ya que tendrá estudiantes prestos a la adquisición de conocimientos, con comportamientos adecuados en aula, una relación adecuada con los demás, por lo tanto, mejores aprendizajes.

Para ayudar al estudiante a mejorar sus conocimientos y comportamientos frente a sus compañeros y profesores, abordaremos el siguiente punto.

**2.4.1 Las instituciones educativas y el aprendizaje de las habilidades sociales.** Comprendemos que las relaciones interpersonales se producen en principio en el hogar y luego en la escuela, lugar donde las relaciones entre los individuos no siempre es la más, por ello es necesario que el maestro (a)

propicie una adecuada convivencia que será fortalecido para un futuro ciudadano con habilidades sociales apropiadas.

Ascencio (2017) nos dice que la interacción en los colegios es importante porque el estudiante se conoce, así mismo y a los demás, de esta forma complementa la socialización y la individualización. Por ello presenta conductas para poder relacionarse en la escuela con sus semejantes como ser recíproco, mostrar empatía frente, asumir roles, intercambiar roles, trabajar en equipo donde coopera, colabora, aporta por lo tanto disfruta y hace disfrutar a los demás, establece reglas, norma, acuerdos de forma estratégica para el bienestar de todos, autorregulación de sus acciones de acuerdo a las situaciones, apoyo emocional y disfrute, los escolares forman vínculos afectivos se ayudan, acompañan, se incluyen etc. todo ello fomenta el niño bienestar y se siente a gusto.

La falta de una buena relación social en la escuela tiene como consecuencias diferentes problemas como baja autoestima, bajo rendimiento, agresividad, timidez, deserción, frustración, etc. Una adecuada competencia social en la escuela manifiesta buen rendimiento; por ende, las habilidades sociales también es responsabilidad de la escuela, ya que es el lugar propicio para intervenir a la par con el compromiso de la familia.

## **2.5 Consecuencias del déficit de las habilidades sociales.**

La falta o carencia de habilidades sociales, implica la gran dificultad que tienen las personas para relacionarse y comunicarse adecuadamente con los demás, donde la falta de control de sus emociones representa comportamientos inadecuados, que no les permite desenvolverse de manera pertinente ante situaciones, problemas, etc. que se les presenta en su vida diaria frente a la interacción con los demás.

Las personas que no logran desarrollar sus habilidades sociales adecuadamente pueden sufrir consecuencias como menciona Bravo (2018)

donde los individuos presentan ansiedad social, que es el miedo, ansiedad o temor frente a la relación con los demás o situación, lo cual es una dificultad, timidez, genera nerviosismo frente a una situación, lo hace sentir vulnerable, estas personas tratan de evitar relacionarse en grupos, la depresión, muchas personas niñas, adolescentes, adultos sufren de este mal muchas veces consecuencia de la falta de habilidades sociales, adicciones situaciones al que pueden llegar las personas que carecen de habilidades, producto de sus miedos, temores y/o fracasos, baja autoestima, surge por el autoconcepto calificándose como desvalorada, se sienten inseguros, faltos de identidad.

Estas son algunas consecuencias que podría ocasionar la falta del desarrollo de sus habilidades sociales, y no solo eso también afectará su rendimiento académico, por ello la importancia de atender este punto y los niños puedan comprender su entorno y adaptarse desde la infancia, esto le será útil en la edad adulta porque podrá desenvolverse en la sociedad de una manera equilibrada.

El estudio de las habilidades sociales es variado, dan a conocer la relación de la competencia y la adaptación social, psicológica, académica en la infancia que servirá en la etapa adulta, en este segundo capítulo abarcamos los conceptos de habilidades sociales, los tipos, características de las habilidades sociales y cuántos de ellos son importantes tomar en cuenta, como es que tiene gran influencia en el rendimiento escolar, y de qué manera el docente puede ayudar al estudiante desde la escuela, para evitar las consecuencias que dificultan el desarrollo integral de la persona, ya que el fin de la educación de nuestro país apunta a ciudadanos capaces de poder lograr realizarse en los diferentes aspectos de su vida como también contribuir a su sociedad de una manera, solidaria, democrática, justa, inclusiva, etc.

### **CAPÍTULO III: HABILIDADES SOCIALES QUE SE DESARROLLA CON LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

La relación adecuada con los demás implica actitudes positivas frente al resto, donde la interacción entre las personas sea propicia, esto da calidad de vida, por consecuencia el individuo puede adquirir lo que desea, se siente bien, esto ayuda a lograr el fortalecimiento de la autoestima saludable; de acuerdo al enfoque de nuestra investigación, es necesario reconocer las habilidades que se desarrollan con los juegos cooperativos.

Cabrera (2018) nos dice que las habilidades que se logra alcanzar con estos juegos; donde los participantes, construyen relaciones positivas, son solidarios, porque estos juegos consisten en el apoyo mutuo, son capaces de ponerse en el lugar del compañero (empatía) comprendiendo, respetando los aportes, opiniones, sentimientos, necesidades, por ello no existe comportamientos autoritarios, son cooperativos porque resuelven problemas juntos apoyándose mutuamente no existe el poder ya que buscan un fin común, son comunicativos, ya que la libertad de expresión y de escucha promueve la participación de todos donde sus opiniones, puntos de vista son respetados.

De acuerdo a Vilatuña (2019) la dimensión que abarca los juegos cooperativos con respecto a las habilidades sociales de las personas son influyentes, capaz de persuadir a los demás con sus adecuadas opiniones para lograr apoyo, comunicativo, sabe escuchar y dar mensajes con una adecuada comprensión, es entusiasta por ello sabe estimular a los demás buscando objetivos en común, capaz de identificar la necesidad de eliminar o cambiar alguna traba logrando que el resto también lo haga, resuelve conflictos, sabe afrontar momentos difíciles con mucho tacto, siempre tratando de solucionar problemas, cooperativo, trabaja en equipo logrando promover la amistad y la participación de los demás, y la habilidad para lograr alentar al grupo, lograr el compromiso y participación con entusiasmo de los demás.

Podemos decir entonces que para la vida de las personas es muy importante las emociones, el saber regularse, controlar las emociones, alcanzar metas, ser empático, poder reconocer los sentimientos de los demás y saber cambiarlas de acuerdo a la situación de una manera apropiada; todo ello implica el saber relacionarse con los demás; para es necesario detallar las características de estos juegos como a continuación detallamos.

### 3.1 Características de los juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales.

Referente a este punto, es necesario reconocer los juegos cooperativos porque como vimos anteriormente, existen muchos de ellos; Ylarragorry (2018) nos presenta un cuadro comparativo entre los juegos competitivos frente a los cooperativos.

Tabla 3

*Cuadro comparativo entre juegos competitivos y cooperativos.*

<b>Juegos cooperativos</b>	
Solo se divierten algunos.	Todos se divierten.
La mayoría siente que ha perdido.	Todos sienten satisfacción de haber logrado su objetivo
Son excluidos lo que no tienen habilidad.	El juego es en conjunto donde todos son integrados.
Crea sentimientos de egoísmo y desconfianza.	Aprenden a confiar y compartir con todos.
No hay solidaridad entre ellos, muchas veces se alegran se ríen de las dificultades del otro.	Hay solidaridad, apoyo mutuo.
Hay una fragmentación por algunas características diferentes de las personas.	Es inclusivo, todos forman parte del equipo sin diferenciar sus características individuales.
Salen del juego aquellos que perdieron y quedan de observadores.	Por su característica en estos juegos nadie sale del grupo, empiezan y terminan juntos.
Al perder o al ser rechazados alimentan la baja autoestima del participante.	Prima el fortalecimiento de la autoestima porque se sienten importantes e incluidos en el grupo.
Las frustraciones de los que no alcanzaron a lograr las metas crean sentimientos que a larga forman personas de rehúyen a las dificultades que se les presenta.	El apoyo del grupo frente a las dificultades que se presenta, ayuda a fortalecer a cada integrante del grupo.

Fuente: Ylarragorry (2018) elaboración propia.

De acuerdo a este cuadro nos damos cuenta de la gran diferencia entre estos puntos; lo que ocurre cuando se participa en un juego común es que

hay participantes que actúan con violencia, se sienten mal, puede haber envidia, rencores, etc. y esto crea sentimientos negativos en las personas; los juegos cooperativos logran la participación de todo los integrantes del grupo donde cada uno de ellos colabora, se apoyan frente a las dificultades que se les presenta, y todos disfrutan de su participación.

Frente a este punto nuestro grupo plantea que para lograr que los juegos cooperativos se den adecuadamente y se logre el propósito los juegos cooperativos deben jugarse por lograr objetivos en común no para ganar al otro, los escolares deben jugar entre si no contra alguien, buscar que todos participen, el objetivo es de todos no de cada uno, debe incluir a todos porque cada uno aporta, no puede haber agresión ni verbal o física., esperamos el desarrollo de cooperación, comunicación, empatía, aprecio e interacción.

Nos damos cuenta que importante es desarrollar las habilidades sociales en los niños (as) y que mejor tomando como una estrategia estos juegos que deben ser parte de la educación, aplicados en las aulas que le dará mayor apertura al desarrollo de los aprendizajes, ya que un niño que ha desarrollado sus habilidades sociales, podrá tolerar mejor sus errores, manejar frustraciones y relacionarse mejor con los demás.

Para saber cuándo se ha logrado el desarrollo de estas habilidades tomamos en cuenta el siguiente punto.

### **3.2 Logro de habilidades sociales a través de los juegos cooperativos.**

Estas actividades que se desarrollan mayormente en la infancia tienen un papel muy importante en esta etapa, pero cuando nos damos cuenta de que los participantes han logrado desarrollar estas habilidades ya mencionadas, para ello Chiller (2016) menciona que el desarrollo de estas actividades cooperativas permite que las personas tengan confianza en sí mismas, confían en otras personas, son capaces de darse cuenta del actuar de otras personas y saber aceptarlo, puede cambiar su comportamiento de

acuerdo a las circunstancias que se le presente frente a otras personas, sabe comprenderse a sí mismo y también a los demás, sabe superar sus angustias, culpas, convivir en un grupo y sabe ser responsable con él y los demás y sabe comunicarse adecuadamente con el resto.

De acuerdo a este autor por sus características los juegos cooperativos posibilitan al niño fortalecer y desarrollar habilidades sociales que ayudan a encaminar a la formación de personas integras capaces de relacionarse con los demás de una manera asertiva, empática, capaces de solucionar problemas que se le presente adecuadamente, todo ello será útil durante su vida, porque será competente socialmente como conductas que ha aprendido y se manifestaran en situaciones interpersonales.

En este tercer capítulo presentamos el análisis de la relación de los juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales, por ello podemos afirmar que estos juegos logran habilidades como citamos en el capítulo II entre ellas: Las habilidades avanzadas, relacionadas con el sentimiento, alternativas, comunicativas; no necesariamente una sola, porque une lazos de afecto entre los participantes, resuelven conflictos, el esfuerzo y el trabajo en equipo dando importancia a sus habilidades o debilidades todo ello implica una relación de comunicación libre sin temores dando sus opiniones y haciendo conocer sus sentimientos, por ello no podemos enfocarnos a un solo tipo de habilidad social pudiendo destacar las demás al mismo tiempo.

## CONCLUSIONES

- Los juegos cooperativos, brinda espacios para explorar el mundo y adaptarse, poner en práctica sus relaciones interpersonales, lograr habilidades comunicativas, y aprendizajes de una manera satisfactoria.
- Los juegos cooperativos por sus características podrían brindar a los niños la oportunidad de desarrollar sus habilidades sociales ya que no son de competencia si no de colaboración entre los participantes.
- Las habilidades sociales no son innatas se adquieren desde la infancia; los juegos cooperativos, ayudan al fortalecimiento y desarrollo de estas, que serán herramientas para su desenvolvimiento como adulto.
- La carencia de las habilidades sociales repercute en el individuo y como consecuencia existe la dificultad relacionarse adecuadamente con las personas de su entorno.
- Gracias a la aplicación de los juegos cooperativos en el aula los niños y niñas tendrían la oportunidad de tolerar mejor sus errores, manejar sus frustraciones y relacionarse mejor con los demás.

## RECOMENDACIONES

- Los juegos cooperativos debería ser una estrategia para lograr el desarrollo de las habilidades sociales en la educación, debería aplicarse como parte de la programación de la Institución Educativa.
- El docente debe aplicar los juegos cooperativos como estrategia de aprendizaje en el aula, para el logro de las competencias, eligiendo apropiadamente los juegos de acuerdo al objetivo de aprendizaje.
- Para el logro del desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos cooperativos, el docente debe identificar las carencias de estas habilidades de sus estudiantes y plantear objetivos de superación.
- Tomar mucha importancia al desarrollo las habilidades sociales en niños para que en la adultez haya logrado competencias que le permitan relacionarse adecuadamente con los demás.
- La aplicación de los juegos cooperativos puede ser frecuente los tres primeros meses del año escolar, incluido al menos en un área de aprendizaje por día, posteriormente se puede ir alternando

## Referencias

- Aguilar Villalobos Paul Martín, Briones Sánchez Jaime Rubén, Córdova López Ronald Nicolás. (2019). *La gamificación como estartegia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizajes en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios de una universid.* Lima, Lima, Perú: Universidad Tecnologica del Perú.
- Asencios Nela & Malvas Alejandrina. (2017). *Efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades.* Huari, Ancash: Facultad de ciencias de la educación y humanidades.
- Bravo, R. (2018). *Programa psicopedagógico para mejorar las habilidades sociales en estudiantes del 3° grado de primaria de la I.E. N° 11029 "Santiago Burga Gonzales" Distrito de Monsefú, Region Lambayeque.* Lambayeque, Perú: Universidad Pedro Ruiz Gallo.
- Cabrera E., & Chahuayo D. (2018). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de 4 y 5 años de la I.E.P Asociación Educativa Semillitas del futuro Curahuasi.* Abancay, Apurímac, Perú: Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac.
- Cárdenas Zamudio, R. (2017). *Habilidades sociales y desempeño docente en Instituciones Educativas Publicas del Nivel Primaria.* Tayacaja, Huancavelica, Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 24.
- Contreras Espinoza, R. S., & Eguia, J. L. (2017). *Experiencias de gamificacion en las aulas.* Barcelona: InCom-UAB Publicaciones.

- Delgado Carrasco, M. E. (2011). Aprendo con mi juego en mi aula de educación infantil. *Pedagogía Magna*, 373-381.
- Eliana, Y. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. Paraná, Buenos Aires, Argentina: UCA.
- Elizabeth Cerda Caleron, Diana Jessica Tineo Vila. (2019). *Influencia de los juegos como recursos didácticos en el aprendizaje significativo del área de ciencia y ambiente en los niños del tercer grado de educación primaria en la institución educativa N° 0026 Aichi Nagoya - Ate Vitarte*. Lima, Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle.
- Escobar, E. C. (5 de septiembre de 2019). *Juego de avatares para una herramienta de gamificación*. Barcelona, España: universidad Politecnica de Cataluña.
- Espinoza Laca, E. M. (Diciembre de 2016). *Relación entre la escritura familiar y el desarrollo de habilidades sociales, en niños y niñas de cinco años, del Pro-Ceij. "Capcsol ". Asentamiento humano 18 de febrero, de la ciudad de Lambayeque*. Lambayeque, Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Espinoza Núñez, Leonor Antonia; Rodríguez Zamora, René. (2017). El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 15.
- Gallardo Jose & Gallardo Pedro. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia educativa para el desarrollo integral infantil. *Hekademos*, 43.
- Gonzales, A. & Inmaculada, J. (30 de marzo de 2014). *Intervención en habilidades sociales para educación primaria*. Valencia, España.

- Jurado, E. P. (2018). Gamificación, motivación y aprendizaje en educación primaria. *Gamificación, motivación y aprendizaje en educación primaria*. Madrid, Madrid, España: UNED.
- Leguizamón, G., & Gonzales, L. (2011). La niñez: ¿qué sujeto adviene en el contexto sociocultural del siglo XXI? *Fundamentos en humanidades*, 149-158.
- Michelson, L. (1993). *Las habilidades sociales en la infancia*. Barcelona: Matinez Roca.
- Montero, M. M. (2001). El juego en los niños. *Revista Educación*, 115.
- Natalia Bernabeu, Andy Goldstein. (2016). *Creatividad y aprendizaje: "El juego como herramienta pedagógica"*. Madrid-España: Narcea S.A.
- Ordoñez Arango, M. (24 de junio de 2017). Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del primer grado del primer grado - primaria I.E. 31542 - Ocopilla - HUancayo. Huancayo, Junin, Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Pichardo Carmen, Garcia Trinidad, Justicia Fernando & Llanos Claudia. (2008). Efectos de un programa de intervención para la. *International Journal of Psychology and*, 442.
- Quico Eleodora, pantigoso María. (2019). *Habilidades Sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial el Antiplano*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín.
- Rosario, C. (2017). *Habilidades sociales y desempeño docente en instituciones educativas públicas del nivel primaria del Distrito de Colcabamba de Tayacaja – Huancavelica*. Tayacaja, Huancavelica, Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.

- Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. un estudio preliminar sobre tipos de juegos y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 33-55.
- Stevens, M. F. (2007). *Habilidades sociales en el contexto educativo*. Chillan, Chile: Facultad de educación y humanidades.
- Vasquez, R. P. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo social del niño*. San Cristobal de la Laguna, Santa Cruz de Tenerife, España: Universidad de la Laguna.
- Vásquez, R. P. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo social del niño*. San Cristobal de la Laguna, Santa Cruz de Tenerife, España: Universidad de la Laguna.
- Vega, Y. A. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya*. Huaraz, Ancash, Peru: Universidad Catolica los Ángeles.
- Virginia Cardon & Natalia Sgreccia. (2016). Lugar que asume el juego como estrategia didáctica en clases de Matemática al inicio de la escolaridad primaria. *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 83.
- Yañez, E. (Junio de 2019). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de primaria de una Institucion Educativa privada*. Trujillo, La Libertad: Universidad Cesar Vallejo.

## ANEXOS/APÉNDICES

### Ejemplo de juegos cooperativos dirigidos a estudiantes del primer grado de primaria (creación del grupo)

#### 1.- Huevos fritos en la cabeza

##### Materiales:

Preparan con plastilina huevos y los aplastan como si estuvieran fritos, puede usarse también borradores, lápices, etc.

##### Desarrollo:

Cada niño (a) coloca el huevo en la cabeza y van caminado mientras cantamos:

*“Con mi abuela Teodora quiero pasear, ando y ando marchando y saltando sin parar, donde andas abuelito aquí tienes tu huevitooooooo, traka traka traka traka pom poron pon pon, rico rico el huevito te encontrare abuelitoooooo”.*

Mientras estamos cantando caerá de la cabeza de algún participante el huevito ya que podemos ir saltando o brincando de acuerdo a las indicaciones del que guía la actividad, si así fuera el participante se quedara quieto como una estatua mientras uno de sus compañeros recogerá el huevito y colocará en la cabeza de su compañera para que se integre nuevamente.

Se ira colocando más huevitos en sus cabezas y cuando se caigan los compañeros ayudaran a recogerlo.

- Al finalizar la actividad se hará las siguientes preguntas: ¿alguna vez has ayudado a alguien? ¿es bueno ayudar? ¿te gustaría que te ayudaran? ¿se te ha caído algo alguna vez? ¿y qué sucedió? ¿Cómo te gustaría que fueran los demás contigo?

Este juego ayuda a los participantes a ser solidarios a reflexionar nuestras actitudes frente a un problema, a ponerse en el lugar del otro.