

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE



Propuesta de juegos cooperativos en familia para  
fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del  
cuarto grado de primaria, Nuevo Chimbote 2020

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR  
EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

**AUTOR:**

Cumplido Zapata, Aurelia Esther

**ASESOR:**

Lic. Maza Arizola, Dennis Ángel

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Estrategias metodológicas

**Nuevo Chimbote – Perú**

**2020**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por haberme permitido llegar a este punto para lograr mis objetivos para la conclusión de esta tesis. A mi esposo e hijos, quienes sin su ayuda nunca hubiera podido hacer esta tesis.

Esther

## **AGRADECIMIENTO**

A los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 88024, de Nuevo Chimbote, gracias por su valioso aporte logrando terminar el estudio de investigación.

A los directivos y profesores de la Institución Educativa N° 88024 de Nuevo Chimbote gracias por su confianza; por darme la oportunidad de realizar todo proceso investigativo dentro de su sede institucional.

De igual manera a los docentes del IESPP Chimbote, por todo el apoyo brindado a lo largo de la carrera, quienes, con su enseñanza y valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad para poder concretar uno de mis anhelos profesionales.

Asimismo, deseo expresar mi reconocimiento al docente Hermenegildo Espinoza, que con su experiencia, conocimiento y motivación me orientó, con el propósito de culminar con éxito la presente investigación

De igual forma a mi asesor Dennis Maza, es cierto que no ha sido fácil, sin embargo, gracias a su ayuda, me ha parecido un tanto menos complicado el desarrollo de esta tesis.

Atentamente,

La investigadora

## **PRESENTACIÓN**

La estudiante del IESPP Chimbote del Programa de Educación Física, pone a disposición el presente trabajo, titulado "Propuesta de juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de primaria, Nuevo Chimbote – 2020"; para obtener el título de profesor de Educación Física.

El presente estudio tuvo como propósito diseñar una propuesta de los juegos cooperativos que fortalecen las habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I. E N° 88024 Nuevo Chimbote.

El subtítulo I, indicado como el planteamiento de estudio, comprende la formulación del problema, los objetivos y justificación; en el subtítulo II, marco teórico, donde se encuentran, las teorías de aprendizaje y los referentes conceptuales acerca de juegos cooperativos y habilidades sociales; en el subtítulo III, se presenta la metodología, mencionando el tipo de investigación, el diseño, la población, la muestra, técnica e instrumentos, así como lo estadístico para el procedimientos de datos; en el subtítulo IV, se presenta los resultados obtenidos a través de tablas y gráficos, seguido del subtítulo V denominado discusión de resultados; el subtítulo VI, se indica las conclusiones y recomendaciones, referencias bibliográficas, finalizando con los anexos.

Se espera que la presente tesis cumpla con los aspectos solicitados y criterios establecidos.

Atentamente,

Esther

# ÍNDICE TEMÁTICO

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice temático	v
Índice de tablas y gráficos	vii
Resumen	viii
Abstract	ix

## I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción y formulación del problema	10
1.2. Objetivos de la investigación	12
1.2.1. General	12
1.2.2. Específicos	12
1.3. Justificación del estudio	12

## II. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial	14
2.2. Marco teórico científico	16
2.2.1. Habilidades Sociales	16
2.2.2. Juegos Cooperativos	18
2.3. Marco Conceptual	21

## III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación	23
3.2. Variables de estudio: Operacionalización	24
3.3. Población, muestra y muestreo	25
3.3.1. Población	25
3.3.2. Muestra y muestreo	25
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	25
3.4.1. Técnica	25
3.4.2. Instrumento	26
3.5. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumento	26
3.5.1. Validación	26
3.5.2. Confiabilidad	26
3.6. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos	26

<b>VI. RESULTADOS OBTENIDOS</b>	
4.1. Resultados del objetivo específico evaluar	27
4.2. Resultados del objetivo específico formular	30
4.3. Resultados del objetivo específico validar	33
4.4. Resultados del objetivo general	34
<b>V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	35
<b>VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
6.1. Conclusiones	38
6.2. Recomendaciones	38
<b>VII. REFERENCIAS</b>	40
<b>VII. ANEXOS</b>	
<b>Anexo N° 01:</b> Matriz de consistencia	
<b>Anexo N° 02:</b> Instrumento de evaluación diagnóstica.	
<b>Anexo N° 03:</b> Ficha técnica de instrumento.	
<b>Anexo N° 04:</b> Validación del instrumento.	
<b>Anexo N° 05:</b> Confiabilidad del instrumento.	
<b>Anexo N° 06:</b> Bases de datos	
<b>Anexo N° 07:</b> Guías de aprendizaje autónomo propuestas.	
<b>Anexo N° 08:</b> Fichas de validación de guías de aprendizaje.	

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

<b>Tabla 1</b>	
Frecuencia en la dimensión de habilidades de interacción social	27
<b>Tabla 2</b>	
Frecuencia en la dimensión de habilidades para solución de problemas	28
<b>Tabla 3</b>	
Frecuencia en la variable de habilidades sociales	29
<b>Tabla 4</b>	
Estrategias seleccionadas para la variable propositiva	30
<b>Tabla 5</b>	
Relación entre la variable diagnóstica y la variable propositiva	31
<b>Tabla 6</b>	
Organización de la guía que conforma la propuesta	32
<b>Tabla 7</b>	
Validación de las guías de aprendizaje autónomos	33
<b>Tabla 8</b>	
Diseño de la propuesta de juegos cooperativos	34
<b>Gráfico 1</b>	
Frecuencia porcentual en la dimensión de habilidades de interacción social	27
<b>Gráfico 2</b>	
Frecuencia porcentual en la dimensión de habilidades para solución de problemas	28
<b>Gráfico 3</b>	
Frecuencia porcentual en la variable de habilidades sociales	29

## RESUMEN

El informe de investigación tuvo como objetivo diseñar una propuesta de los juegos cooperativos en la familia para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. N° 88024 - Nuevo Chimbote, 2020.

El estudio de tipo descriptivo propositivo, con el diseño descriptivo simple con propuesta en una población de 21 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 88024 de Nuevo Chimbote con una muestra de 13 estudiantes siendo la técnica observación indirecta donde el instrumento aplicado fue el cuestionario el mismo que fue sometido a validación de expertos y confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach siendo su valor 0,625 que indica una confiabilidad alta.

Los resultados indican que la dimensión de interacción social, al igual que la dimensión habilidades para la solución de problemas se encuentran en un nivel regular y la variable presenta un nivel deficiente, en conclusión, se evidencia deficiencias en la muestra por lo cual, se asumió la necesidad de implementar una propuesta que incluya guías de trabajo autónomos que constituyan un aporte para fortalecer las habilidades sociales.

**Palabras claves:** Habilidades sociales, habilidades de interacción social, habilidades para la solución de problemas.

## **ABSTRACT**

The research report aimed to design a proposal for cooperative games in the family to strengthen social skills in students of the fourth grade of primary school of the I.E. N° 88024 – New Chimbote, 2020.

The study of a descriptive purposeful type, with a simple descriptive design with a proposal in a population of 21 students of the fourth grade of primary school of the Educational Institution No. 88024 of Nuevo Chimbote with a sample of 8 students, being the indirect observation technique where the instrument applied the questionnaire was the same one that was subjected to expert validation and reliability through Cronbach's Alpha, its value being 0.625, which indicates high reliability.

The result indicates that the social interaction dimension, as well as the problem-solving skills dimension, are at a regular level and the variable presents a deficient level in conclusion, deficiencies are evident in the sample, therefore, the Need to implement a proposal that includes autonomous work guides that constitute a contribution to strengthen social skills.

**Keywords:** Social skills, social interaction skills, problem-solving skills.

## I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción y formulación del problema

Los juegos cooperativos y las habilidades sociales forman parte de la agenda educacional hoy en día. Es mediante el juego que los niños logran modificar el mundo exterior, según sus necesidades y deseos, permitiéndoles expresarse libremente. Los inconvenientes de disciplina más frecuentes son aquellos llamados comportamientos disruptivos, siendo los más frecuentes, de acuerdo a Fernández (2001) infringir los acuerdos instituidos en el salón de clase, trastornar el desarrollo de las labores resistirse a la autoridad del docente y la agresión hacia otros compañeros. La escuela tiene como función enseñar conocimientos; pero, además tiene que enseñar maneras de relacionarnos con el resto, de comprender a los demás y de convivir.

Se puede indicar que el rechazo hacia los estudiantes los más habitual de lo que pudiéramos pensar se encuentra en la mayoría de aulas. Efectivamente, está comprobado que existe un porcentaje de aproximadamente, 10% y 15% de estudiantes que sufren de este rechazo por parte de sus compañeros (Asher y Coie, 1990). Ciertamente este rechazo está basado en las características físicas de los escolares. Pero también, una gran parte de estos casos tiene su origen en la falta de habilidades sociales, una facilidad de transgredir las reglas del grupo, una posible diferencia de culturas o quizás que exista alguna conducta específica como demasiado retraimiento o timidez, o una evidente hostilidad y agresividad hacia el resto de personas; por ello es necesario buscar actividades que permitan que los estudiantes puedan fortalecer las habilidades sociales mediante juegos cooperativos ya que son importantes para el desarrollo de las mismas.

En España existe un conjunto de síntomas que se presentan muy frecuentes, pueden indicar la falta de habilidades sociales en un niño: esta timidez excesiva, la baja autoestima y el miedo a las situaciones sociales. Normalmente a estos niños les cuesta manejar situaciones a los que no están acostumbrados en su día a día, se muestran inseguros de ellos mismos en sus cosas que realizan. Además, estos muestran una falta de empatía hacia las demás personas, tienen problemas de cooperación y comunicación con su entorno, "un niño con falta de habilidades sociales puede llevar conductas agresivas a sus amigos cuando este pierde un juego e incluso puede llevar a realizar trampa, por ello lo más común es que los otros ya no quieran jugar con él y se acabe aislándose" (Pascau, 2015, p.7).

La revista El Comercio, (2014), sostuvo que el 10% de la población escolar puede presentar problemas de aprendizaje que afecten su rendimiento académico y su salud. También explicó que los problemas que se presentan no siempre tienen una relación directa con el nivel intelectual de cada niño, sino con su capacidad de trabajo, es por ello el interés de desarrollar las habilidades

sociales de cada niño.

Existen muchas razones para el fracaso escolar, pero entre los más comunes tenemos las dificultades de aprendizaje, estos comienzan a evidenciarse desde los tres años de edad. Un rol importante del docente es detectar a tiempo y se le dé un tratamiento oportuno, porque sus efectos pueden ir aumentando y agravando "Es por eso que estos problemas se pueden corregir en la etapa inicial, donde el niño tiene que desarrollar todas las habilidades sociales con eficacia" (Dávila, 2016, p. 56)

En Lima, específicamente en Puente Piedra se realizó un estudio en la Institución Educativa N° 5186 donde se concluye que "las habilidades sociales de los niños y niñas del tercer grado de primaria un 3% muestra una habilidad baja, el 75% regular y el 21% alta" (Cornejo, 2015, p. 59).

En esa misma situación se presenta la I.E. N° 88024, Nuevo Chimbote, donde observé que el nivel de habilidades sociales es poco favorable, ya que en su mayoría los estudiantes, se muestran distraídos porque no se relacionan con sus pares mostrando diferentes formas de agresividad entre compañeros, timidez, excesiva inseguridad y miedo a las situaciones sociales

Se atribuye este problema a la poca formación integral del estudiante que le impide convivir adecuadamente dentro de la I. E. y el poco interés de los agentes de la educación. Por esta razón fue necesario proponer un conjunto de actividades que permitan a los estudiantes de manera autónoma reducir las dificultades observadas.

Con la finalidad de revertir este problema el aporte es proponer una posible solución con actividades de juegos cooperativos que puedan reducir la dificultad actual, juegos que se desarrolle con el apoyo de la familia en consideración del aislamiento social que estamos atravesando en el Perú y el mundo causada por la presencia del Covid 19.

Por lo tanto, siendo la investigación descriptivo propositivo, donde primero se evaluó la situación actual de los estudiantes, luego se aplicaron los instrumentos y el resultado de este diagnóstico llevó a formular una propuesta que permitirá posteriormente, ayudar a otras personas, docentes y a las Instituciones Educativas a solucionar o reducir este problema.

Ubicándonos en el contexto de la investigación en mención, se planteó la siguiente interrogante:  
¿Cómo diseñar una propuesta de juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I. E. N ° 88024, Nuevo Chimbote 2020?

## **1.2. Objetivos de la investigación**

### **1.2.1. General**

- Diseñar una propuesta de juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. N° 88024, Nuevo Chimbote 2020.

### **1.2.2. Específicos**

- Evaluar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. N° 88024, Nuevo Chimbote 2020.
- Formular la propuesta de juegos cooperativos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria
- Validar la propuesta de juegos cooperativos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria mediante expertos y profesionales relacionados en el tema.

## **1.3. Justificación e importancia del estudio**

En la actualidad, teniendo en cuenta la problemática educativa, donde los docentes no están dando la importancia debida al juego cooperativo en el aula; el presente estudio buscó plantear una propuesta que permita mejorar las habilidades sociales que incluye dentro de sí habilidades para la interacción social y habilidades para la solución de problemas; se consideró que una buena propuesta de juegos cooperativos en familia, ayudará en el fortalecimiento de la autoestima, además, de las habilidades sociales.

La investigación se justificó desde los aportes teóricos de Bandura (1987), quien considera el comportamiento social como fruto de la interacción social, sosteniendo que los individuos aprenden a través de la observación e imitación de la conducta de los demás, desarrollando procesos cognitivos tales como la retención y la organización cognitiva entre otros.

La justificación práctica se realizó porque existía la necesidad de mejorar las habilidades sociales, en estudiantes del cuarto año de primaria, con los juegos cooperativos que se propuso, donde se evaluaron las diferentes estrategias que forman parte de la propuesta; ayudará al trabajo de los docentes, así mismo, se diseñaron guías donde se trabajaron habilidades de interacción social y habilidades para la solución de problemas; estrategias ideales para fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes, al término de esto, se espera una propuesta de nuevas estrategias o programas que permitan desarrollar los niveles de las habilidades sociales.

La investigación desde el aspecto metodológico constituye un aporte para futuras investigaciones a través de la elaboración de un instrumento, validación y confiabilidad, un cuestionario, que permitió

conocer la realidad en que viven estos niños en cuanto a las habilidades sociales; así tener una visión más clara y precisa de los procesos de investigación, que podría ser aprovechado posteriormente en otras realidades. Además, el progreso de las habilidades para desarrollar la competencia social y al mismo tiempo reducir algunas conductas agresivas, aprender a resolver problemas o dificultades, buscar alternativas de solución de problemas por parte del estudiante.

Con referencia al aporte social, esta propuesta de juegos cooperativos no solamente va a servir de ayuda para el desarrollo de las habilidades sociales si no de contribuir a interactuar con la familia permitiendo cambios de conductas para ayudar a los estudiantes, por ende, aumentar sus relaciones entre pares, ello ha motivado realizar una propuesta que contemple juegos cooperativos para el fortalecimiento de habilidades sociales. De este modo, se espera pueda favorecer al desarrollo integral del niño y de esa manera pueda irse incorporando en su entorno social.

Además, se considera como un aporte educativo de la investigación, sustentado en la filosofía institucional del IESPP Chimbote, ya que cada una de las actividades propuestas se orientaron a favorecer a los estudiantes del cuarto grado de primaria, a partir de las identificaciones de las necesidades e interés de los estudiantes, a la luz de la clave tarea de humanización; al mismo tiempo, la propuesta presentada constituye un aporte a la labor educativa del docente de Educación Física, de esa manera se ve favorecida su vocación de servicio; finalmente, ante la realidad actual, los juegos cooperativos dentro del contexto familiar, constituye una forma de innovar la labor educativa donde se incluyen a toda la familia; del mismo modo responde a una necesidad actual donde la educación se desarrolla de manera remota, pues la educación tal como la concibe la investigadora debe estar con continua innovación.

La elaboración de esta investigación es de mucha relevancia e importancia porque permitió recoger información sobre la influencia que tienen los juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa N° 88024, del cuarto grado de primaria, al mismo tiempo se diseñó una propuesta que permitió perfeccionar las habilidades sociales. Estos juegos son importantes porque permite que los estudiantes desde la primaria confíen en sus actitudes, conocimientos y colaboración con los demás para conseguir un solo propósito.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Marco referencial

Para la ejecución de la presente investigación se hizo necesario contar con un conjunto de antecedentes que sirven de referencias, por lo cual se recurrió a la revisión y análisis de investigaciones realizadas en el contexto internacional, nacional, y local entre las cuales se pueden ubicar:

En el contexto internacional se ubica a Castro, Castro y Casallas (2014) citado por Velásquez y Acero (2017, p.25), con la tesis titulada "Los juegos cooperativos como propuesta didáctica para fomentar la honestidad en el grado 301 de básica primaria jornada tarde del colegio I.E.D. Robert F. Kennedy". Tesis de pregrado. Universidad Libre. Bogotá. Tuvo como objetivo generar una propuesta fundamentada en los juegos cooperativos que sirva como estrategia para el desarrollo de grado 301 de primaria. La investigación estuvo basada en un enfoque cualitativo con una población conformada por los estudiantes del colegio Robert, F. Kennedy, contando con una muestra de 27 niños entre las edades de 10 a 12 años. Aplicándose como técnica la observación directa, en esta observación se pudo establecer que los niños del grado 301, tienen una ausencia significativa de algunos valores, como son la honestidad, la tolerancia, el compañerismo y la cooperación.

En esa misma línea se menciona a Echevarría (2016), en su investigación "El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial, del centro educativo Muñequitos de Chocolates del Cantón Quito". Tesis de pregrado. Universidad Técnica De Ambato. El objetivo propuesto fue investigar la incidencia del juego cooperativo las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales entre los niños del centro educativo inicial. La investigación se desarrolló mediante un enfoque crítico propositivo, se trabajó con una misma población y muestra que estaba conformada por 65 niñas y niños, aplicándose una ficha de observación observación para la recaudación de información. Los resultados fueron que el 63% muestran actitudes de cooperación cuando se participa del juego, mientras que por otro lado el 37% solamente en ciertas ocasiones tienen efectos de gratitud o de cooperación. Se llegó a la conclusión "Que la gran parte de niños y niñas muestran actitudes en querer participar en el juego cooperativo de las ollitas encantadas, según datos recolectados durante la investigación, además el juego ayuda a desarrollar las habilidades sociales de cada estudiante" (p.69).

En el ámbito nacional se realizaron investigaciones tales como las de Cotrina (2015), en su tesis: "Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego", presentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, cuyo objetivo fue identificar las habilidades sociales que muestran los niños de cuatro años durante sus actividades de juego en una institución educativa particular del distrito de San Isidro. El estudio se ubica en el nivel exploratorio, descriptivo. La investigación se realizó en una Institución Educativa Particular Confesional no católica que promueve

la educación mixta. La población estuvo constituida por la totalidad de 16 niños y niñas de cuatro años de edad; para el estudio se tomó en muestra el 50% de varones y mujeres escogidos al azar, es decir 4 niños y 4 niñas. Se utilizó la técnica de observación, que permitió recolectar datos e información de hechos y realidades sociales en situaciones cotidianas. Se arribó a las siguientes conclusiones:

El juego ayuda a los niños y a las niñas a desarrollarse y a conocerse, ya que el juego contribuye a ser mejor persona; porque optimiza el proceso de socialización cuya finalidad es que una persona se integre adecuadamente a la sociedad, en sí que pueda tener la capacidad de manejar sus sentimientos, situaciones de agresión y estrés. Las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 4 años, aún se encuentran en proceso, porque a esta edad recién están reconociendo sus sentimientos y el de los demás niños, por lo tanto, tienen dificultad en expresar sus sentimientos en palabras, de modo que es mínima la posibilidad de representarlos y nombrarlos en las diversas situaciones con los demás (p.54)

Pasihuan (2017), en su trabajo de investigación para obtener el grado de licenciatura, en su tesis titulada "Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José, Comas, 2016" su objetivo determinar la relación existente entre las habilidades sociales y juegos cooperativos en niñas y niños de 4 años de la I. E. San José, Comas, 2016. El tipo de investigación utilizada es de enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de corte transversal, se utilizó un método descriptivo- correlacional, la muestra estuvo constituida por 88 niños de la I.E.I. San José- Comas. Para obtener la información se tuvo que validar, los instrumentos utilizando la lista de cotejo por cada variable, para determinar la relación entre las variables se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman, dando como resultado de  $Rho=0,719$  con una significancia ( $p < 0.05$ ) llegando a la conclusión que existe una correlación positiva media entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa, San José-Comas.

En el ámbito local se encuentra Borja (2017), en su investigación "Programa de los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa pública. Trujillo-2017, su objetivo fue determinar que el programa de los juegos cooperativos desarrolle las habilidades de los niños, la población estuvo conformada por 102 niños y niñas. Se utilizó la técnica de evaluación, empleando como instrumento un test de habilidades sociales, el grupo experimental en el pre test, el 50% se ubicó en un nivel regular y en el post test el 64% se ubicó en un nivel bueno, obteniendo un efecto positivo la aplicación del programa de juegos cooperativos, el grupo control tanto en el pre test como en el post test se ubicó en el nivel bueno con el 44% y 48%, es decir, el programa de juegos cooperativos desarrolló significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de tres años.

Asimismo, Araujo (2017), en su tesis titulada "Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 4 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya, 2017", en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Investigación de tipo cuantitativo, nivel investigación pre experimental; en una muestra de 15 niños y niñas, se aplicó como técnica la observación estructurada y como instrumento la escala de estimación de habilidades sociales. Concluye: queda determinado que los juegos cooperativos como estrategias influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°201 de Rayan, Yauya, 2017, teniendo como resultados que en la pre prueba el 67% de niñas y niños se ubican en el nivel, inicio y el 33% se ubican en el nivel proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 7% se ubica en el nivel proceso, el 60% se ubica en el logro alcanzado y el 33% se ubica en el logro destacado, queda demostrado que el compromiso en los juegos cooperativos como estrategias influyen de manera significativa en la mejora de las habilidades de resolución de problemas en niños de 4 años de edad (p.66).

## **2.2. Marco teórico científico**

### **2.2.1. Habilidades sociales**

#### **2.2.1.1. Definición**

Las habilidades sociales son las destrezas sociales necesarias para hacer eficazmente una acción interpersonal (Isaza y Henao, 2011)

Según Caballo (2005), citado por Betina y Contini (2011), las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimiento, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. "Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros". (p. 164)

De otro lado Arismendy y Flores (2013), nos dicen que las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción social, y la competencia social es la adecuación y ejecución de las habilidades sociales en un determinado contexto.

Finalmente, de acuerdo a lo señalado por Muñoz (2011) citado por Cotrina (2015) se puede concluir que la habilidad social es la capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás de modo que puedas ser aceptado y valorado; por lo tanto, no son rasgos de la personalidad, sino que son comportamientos aprendidos, los cuales pueden darse a través de una conducta verbal y no verbal.

### **2.2.1.2. Dimensiones de las habilidades sociales**

Se asumieron las tres habilidades sociales que plantea Monjas (2003), en su programa de enseñanza de Habilidades sociales:

#### **a) Habilidades de interacción social**

“Son comportamientos básicos y esenciales que son necesarios para la relación con cualquier persona de su entorno social ya sea niño o adulto y que se usan en intercambios sociales amables cordiales y agradables” manifiesta Monjas (2003 p. 179).

Incluye comportamientos y habilidades importantes para interactuar con los demás, también, se les denomina protocolo en un contexto social y habilidades de cortesía. Este tipo de comportamiento, forma parte de un conjunto de habilidades interpersonales de mayor complejidad: Las habilidades de sonreír y de reír, se manifiestan para mostrar que aceptan, aprueban, agradecen, les gusta algo o disfruta de la interrelación con sus pares. El sonreír generalmente precede el comienzo de la interacción y se muestra al contacto con las demás personas. El saludo; implica manifestaciones verbales y no verbales las cuales señalan que las personas demuestran reconocimiento positivo hacia los demás. También, contemplan los saludos de despedida.

Mediante la presentación; se da a conocer ante los otros individuos. Otra habilidad es el realizar un favor, así como hacerlo al resto de su grupo. La actitud cortés y amable se incluyen una serie de comportamientos diversos con la finalidad de establecer relaciones cordiales, agradables y amables con su grupo social.

#### **b) Habilidades para solución de problemas**

“Están referidas a habilidades para solucionar y enfrentar conflictos que tenga con otras personas, buscando alternativas de solución, previendo las consecuencias de sus actos, evaluando las soluciones posibles y probando la solución elegida”, dice Monjas (2003 p. 179). Otras habilidades que se manifiesta en esta dimensión son:

- Identificar problemas o buscar soluciones
- Anticipar consecuencias
- Elegir una solución
- Probar la solución.

### **2.2.1.3. Bases teóricas de las habilidades sociales**

El estudio de las habilidades sociales se fundamenta en una serie de principios y conocimientos, establecidos por la teoría del Aprendizaje Social.

La teoría de Aprendizaje Social de Bandura (1987) considera el comportamiento social como fruto

de la interacción entre factores intrínsecos de la persona (procesos cognitivos y motivacionales) y factores extrínsecos (ambientales y situacionales). Los procesos importantes que influyen sobre ese comportamiento social son : la historia de reforzamiento directo , la historia del aprendizaje observacional (el modelado ) , el feedback y el moldeamiento o perfeccionamiento de las habilidades, la cantidad de oportunidades para practicar las conductas , y el desarrollo de expectativas de ejecución positiva es decir , la anticipación de las consecuencias de las respuestas, la auto eficacia, las consecuencias de las espupes y la autorregulación del comportamiento . Este autor ha argumentado que la persona, el ambiente y la conducta son variables fundamentales para comprender y predecir la actuación social adecuada.

Bandura en su teoría del aprendizaje social propone un nexo conductista – cognitivista, relevándose el contexto social del aprendizaje. Esta teoría sostiene que los individuos aprenden a través de la observación e imitación de la conducta de los demás, desarrollando procesos cognitivos tales como la retención, además se incluye el código simbólico, así como la organización cognitiva.

## **2.2.2. Juegos cooperativos**

### **2.2.2.1. Concepto**

El juego cooperativo es semejante a otro tipo de juegos, la competitividad (el ganar o perder), lo que lleva a los estudiantes a una competencia sana.

Según Orlick (1996) citado por Mejía (2006) “Los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos que por estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio – cultural y profundamente pedagógica” (p. 42)

En los estudiantes de primaria es importante debido a que las actitudes de colaboración llevan asociados el desarrollo del auto concepto, de la empatía, el aprecio hasta uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás.

Giraldo (2005) manifiesta que: “Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no excluye, sino que integran y fomentan la participación de todos, en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o un reto común” (p. 34). Por lo tanto, el juego cooperativo no se diferencia de los demás, solo que su naturaleza implica dejar en un segundo plano la competencia entre pares, el ganar o perder, por consiguiente, los niños juegan de manera saludable.

Mero (2015), define al juego cooperativo como: Actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. "Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz" (p. 65). Por consiguiente, la implementación de este tipo de trabajos cooperativos debe partir del interés y expectativa del niño, tomando en cuenta sus saberes previos. Solo de esa manera ellos podrán generar sus recursos prioritarios para un aprendizaje que sea significativo.

#### **2.2.2.2. Características de los juegos cooperativos**

Orlick (1996), destaca diversas características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los participantes:

- Libres de competir: Las personas no son obligadas a competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que necesita de su ayuda.
- Libres para crear: Cuando las personas se sienten libres para crear, sienten gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a problemas nuevos.
- Libres de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia de la falta de acierto.
- Libres para elegir: El proporcionar elecciones a los miembros, demuestra respeto por ellos y les reafirma la creencia de que pueden ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismo, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica
- Libres de agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos (p.15).

En este sentido, la educación es la base para la transformación en el cual los estudiantes reconocen, reflexionan y critican la realidad concreta y los problemas en esta, así como desarrollar las habilidades, conocimientos que puede fortalecer y las actitudes que deben cambiar.

#### **2.2.2.3. Tipos de los juegos**

En esta investigación se asumirá como dimensiones de los juegos cooperativos los planteados por Orlick (1996) "Los componentes de los juegos cooperativos son la cooperación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico estos componentes dilucidan el compartir del juego con fines creativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación. Lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas prosociales" (p.16).

### **a) Juegos de cooperación**

Esta dimensión está caracterizada por la valoración y desarrollo de destrezas para la resolución de actividades y dificultades de forma grupal mediante interrelaciones recíprocas y controladas. El trabajo cooperativo es la manera más adecuada de desarrollar capacidades, compartiendo y socializando, con una preocupación mutua entre pares. Tratando de llegar a la obtención de un fin común, transformando las posibles respuestas destructivas en respuestas constructivas y positivas.

### **b) Juegos de participación**

Dentro de un contexto selectivo y discriminante, este tipo de juegos tienen como finalidad valorar la habilidad de participación de todos los participantes. Esta forma de participar colectivamente en la realización del juego y en la búsqueda de alternativas de solución va a generar un clima de grata confianza y de implicación recíproca

### **c) Juegos de diversión**

“ Poner en práctica el juego cooperativo tendrá consecuencias beneficiosas para su desarrollo como personas y mejorará sus relaciones sociales y de afecto y de cooperación dentro de su grupo en el salón de clase, lo que manifiesta el sentido pedagógico orientado al fomento de comportamientos sociales” señala Orlick (1996, p.17).

La diversión, sin embargo, no se asocia con cualquier tipo de actividad si no principalmente con aquellos que pueden tener que ver con la creación, el esparcimiento tanto físico como mental.

#### **2.2.2.4. Bases teóricas de los juegos cooperativos**

El enfoque de la teoría de la interdependencia social.

Johnson y Johnson (1999), basan su investigación en el planteamiento de Deutsch sobre la teoría de interdependencia social, donde se establece la forma como se determina la interacción entre las personas.

Este planteamiento identifica dos formas de interdependencia: La primera es la positiva, basada en la cooperación que se manifiesta como resultado de la interacción entre pares, donde se estimulan y facilitan el esfuerzo de cada uno de los miembros del grupo. La segunda es la negativa, donde se promueve la competencia, lo que trae como consecuencia la interacción opositora, donde algunos individuos desalientan y obstaculizan el esfuerzo de su compañero.

Se puede establecer entonces según esta teoría, que si no existe interdependencia no habrá interacción, por lo tanto, los individuos trabajarán independientemente, sin intercambiar experiencias con el resto.

Johnson y Johnson (1999) formularon hace un tiempo los componentes más característicos e importantes que definen o distinguen el aprendizaje cooperativo efectivo.

- Interdependencia positiva: Este tipo de interdependencia se presenta cuando el estudiante cree que este unido a otros de modo que solo no podría alcanzar sus objetivos, ni tampoco los otros miembros alcanzaran sus metas sin ayuda de los demás (y recíprocamente). Otra forma de organizar esta dimensión es mediante las compensaciones grupales, la distribución equitativa de las tareas en el grupo.
- Responsabilidad o exigibilidad individual, personal; es necesario que el docente garantice que la evaluación de los logros obtenidos de cada estudiante de forma individual se comunique al equipo de trabajo como al mismo estudiante.

Una forma de exigir individualmente al estudiante es mediante las evaluaciones individuales, también se puede elegir al azar a un estudiante para exponer las conclusiones del equipo de trabajo, o elaborar interrogantes a cada uno mientras se monitorea la actividad grupal.

- Interacción cara a cara; se da este tipo de interacción cuando entre ellos existe un vínculo de ayuda y asistencia, además de apoyo para esforzarse conjuntamente a aprender. Las interacciones permanentes y directas entre pares son importantes, sin perder las características individuales que ayudan a desarrollar sus capacidades comunicativas básicas.
- Habilidades inherentes a pequeños grupos: Los estudiantes deben desarrollar y aplicar destrezas básicas en las actividades grupales. Este tipo de destrezas deben ser enseñadas intencionalmente para mejorar sus capacidades de aprendizaje, una gran parte de estudiantes nunca desarrollan este tipo de habilidades de trabajo cooperativo, por lo tanto, no saben cómo hacerlo, por lo mismo, es necesario priorizar este tipo de habilidades sociales.
- Evaluación de los resultados y del proceso: El equipo de trabajo debe realizar actividades reflexivas y evaluativas sobre su trabajo en grupo, de este modo conocerán si están obteniendo sus metas al mismo tiempo como se relacionan dentro del mismo equipo de trabajo.

### **2.3. Marco conceptual**

#### **- Habilidad Social**

“Se define como un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación”, sostiene Caballo (1993) citado por Lacunza y Contini (2009, p. 59).

#### **- Habilidades de interacción social**

Por interacción social se entiende el lazo o vínculo que existe entre las personas y que son esenciales para el grupo, de tal manera que sin ella la sociedad no funcionaría. Para la Sociología, las relaciones

sociales, los modos de interacción no se limitan al ámbito familiar o de parentesco; abarca las relaciones laborales, políticas, en los clubes deportivos, en los centros educativos, etc.

#### - **Habilidades para la solución de problemas**

“Están referidas a habilidades para solucionar y enfrentar conflictos que tenga con otras personas, buscando alternativas de solución, previendo las consecuencias de sus actos, evaluando las soluciones posibles y probando la solución elegida”, dice Monjas (2003, p.179). Otras habilidades que se manifiesta en esta dimensión son: Identificar problemas o buscar soluciones, anticipar consecuencias, elegir una solución, probar la solución.

#### - **Juegos cooperativos:**

Son aquellos en los que los estudiantes aprenden a compartir a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y por lo tanto aprender a ganar o perder como un grupo.

#### - **Cooperación**

El vocablo latino *cooperativo* derivó en el término cooperación, que alude al acto y el resultado de cooperar: actuar en conjunto para alcanzar un objetivo en común o accionar a favor de los intereses de alguien. La cooperación implica una colaboración, una contribución o una asistencia. (Pérez y Gardey, 2016)

#### - **Participación**

Dentro de un contexto selectivo y discriminante, este tipo de juego tiene como finalidad valorar la habilidad de participación de todos los participantes; esta forma de participar colectiva en la realización del juego y en la búsqueda de alternativas de solución va a generar un clima de grata confianza y de implicación recíproca.

#### - **Diversión**

Que permiten todas aquellas actividades que generan alegría en quien las realiza ya que se caracterizan por ser entretenidas, alegres, relajantes o interesantes. La diversión es el fenómeno que hace que una persona actúe con entusiasmo y alegría ya que de lo contrario estaría en una situación de aburrimiento o al menos de indiferencia.

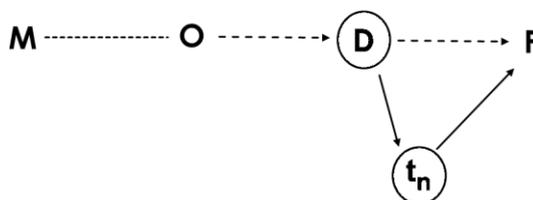
### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El presente estudio se enmarcó dentro del tipo descriptiva – propositiva; que según, Tamayo (2012) “la investigación descriptiva comprende la descripción, análisis e interpretación, de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos, trabaja sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta” (p. 52).; en cuanto a la segunda, es llamada también investigación diagnóstica y tiene como objetivo diagnosticar, resolver problemas y encontrar respuestas; de este modo fomentar y propiciar la investigación científica como elemento para la formación integral de los profesionales (Giler, 2014).

Por tal motivo, la presente investigación estuvo orientada a diseñar una propuesta de juegos cooperativos en familia que permita contribuir en el fortalecimiento de las habilidades sociales

Respecto al diseño de investigación, se asume que “El diseño señala al investigador lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos de estudio” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 106), por tal razón se consideró el descriptivo simple con propuesta por ajustarse a los requerimientos del estudio, el mismo que se representa de la siguiente manera:



Donde:

M=Estudiantes del cuarto grado de primaria.

O=Habilidades sociales.

D= Diagnóstico y evaluación

tn= Análisis de teorías, experiencias, entrevistas

P= Solución o propuesta al problema “Juegos cooperativos”.

### 3.2. Variables de estudio: Operacionalización.

Variable Diagnóstica	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración	
<b>HABILIDADES SOCIALES</b>	Las habilidades sociales serán evaluadas mediante un cuestionario considerando dos dimensiones, seis indicadores, catorce ítems y tres valoraciones como son siempre, a veces y nunca	<b>HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL</b>	1. Sonreír y reír Saludar.	1	Siempre 34 -- 42	
				2		
			2. Pedir y hacer favores	3		
				4		
			3. Cortesía amabilidad	5		A veces 24 -- 33
				6		
		<b>HABILIDADES PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	1. Identificar problemas	7		
				8		
				9		
			2. Buscar soluciones	10	Nunca 14 -- 23	
				11		
			3. Elegir una solución	12		
				13		
				14		

### 3.3. Población, muestra y muestreo

#### 3.3.1. Población

Se entiende por población como "la totalidad de fenómenos a estudiar en donde las unidades poseen una característica común, la cual se estudia y dan origen a los datos de la investigación" (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 92). Para este caso la población estuvo constituida por 21 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa 88024 – Nuevo Chimbote.

I.E.,	Ciclo	Grado	Niños	Niñas
<b>Nº 88024 – Nuevo Chimbote</b>	<b>IV</b>	<b>Cuarto</b>	<b>12</b>	<b>9</b>
<b>T O T A L</b>			<b>21</b>	

Fuente: Nómina del cuarto grado de primaria de la I.E. Nº 88024.

### 3.3.2. Muestra

A decir de Hernández et al. (2014), la muestra es una representación numérica de la cantidad de la población, pero que conserva sus propias características de esta. Estuvo conformada por 13 estudiantes niñas y niños del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa 88024 – Nvo. Chimbote.

<b>I.E.</b>	<b>Ciclo</b>	<b>Grado</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>
<b>Nº 88024 – Nuevo Chimbote</b>	<b>IV</b>	<b>Cuarto</b>	<b>8</b>	<b>5</b>
<b>T O T A L</b>			<b>13</b>	

### 3.3.3. Muestreo

Los 13 estudiantes fueron elegidos mediante procedimiento no probabilístico por conveniencia, dada la situación actual de aislamiento social y las dificultades de conectividad que genera la situación antes mencionada, por la presencia del Covid 19; en ese sentido, la investigadora solo pudo acceder a la cantidad de estudiantes establecidos como muestra, los cuales figuran en los resultados y en la base de datos anexada.

## 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

### 3.4.1. Técnica

Según Arias (1999) las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener información, entre las que se destacan la observación, entrevista y encuestas. Para efecto de la presente investigación se empleó como técnica la observación indirecta que comprende un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa.

### 3.4.2. Instrumento

De acuerdo con lo manifestado por Carrasco (2005), "los instrumentos son medios o formatos donde se proponen reactivos, estímulos, conjuntos de preguntas o ítems debidamente organizados o impresos, que permiten obtener y registrar respuestas, opiniones, actitudes manifiestas" (p. 67).

Según Balestrini (2002), el cuestionario es considerado como un medio de comunicación escrito y básico entre el encuestador y el encuestado, "facilita traducir los objetivos y las variables de la investigación a través de una serie de preguntas muy particulares, previamente preparados en forma cuidadosa, susceptibles de analizar en relación al problema estudiado" (p. 138)

### **3.5. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos**

#### **3.5.1 Validación**

El instrumento por ser de elaboración de la investigadora, fue sometido a juicio de expertos; esto según lo indica Hernández et al. (2010), a fin de analizar las proposiciones para comprobar si los enunciados estuvieron bien definidos en relación con la temática planteada, y si las instrucciones eran claras y precisas, a fin de evitar confusión al desarrollar la prueba, para esta propuesta los expertos fueron:

- Lic. Dennis Ángel Maza Arizola, profesor de Educación Física
- Lic. Luis Ticerán Fuentes Rivera, profesor de Educación Física.
- Lic. Julio Walder Herrera, profesor de Educación Física.

#### **3.5.2. Confiabilidad**

Para establecer la confiabilidad del instrumento se empleó una prueba piloto a un grupo de estudiantes; posterior a ello, los resultados fueron sometidos a los procedimientos del método Alfa de Cronbach, citado por Hernández, Fernández y Baptista (2006); teniendo como resultado 0,625 que indica un valor de confiabilidad muy alta, por lo tanto, el instrumento se puede aplicar a la muestra.

### **3.6. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos**

El procedimiento de datos se realizó utilizando software Excel estadísticos especializados; previamente al análisis, los datos fueron organizados mediante el uso de Microsoft Excel. Para el análisis de datos se hizo uso de la estadística descriptiva como tablas de frecuencias y los gráficos estadísticos.

Tablas y gráficos estadísticos, para registrar la distribución de las respuestas obtenidas, empleando en ellos la frecuencia absoluta ( $f_i$ ), que indica el número de veces que se repite un cierto valor en una variable de una muestra. La frecuencia porcentual (%) que corresponde a la frecuencia relativa, expresado en porcentaje.

## IV. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. **Resultados del objetivo específico:** Evaluar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. N° 88024, Nuevo Chimbote 2020.

**Tabla 1**

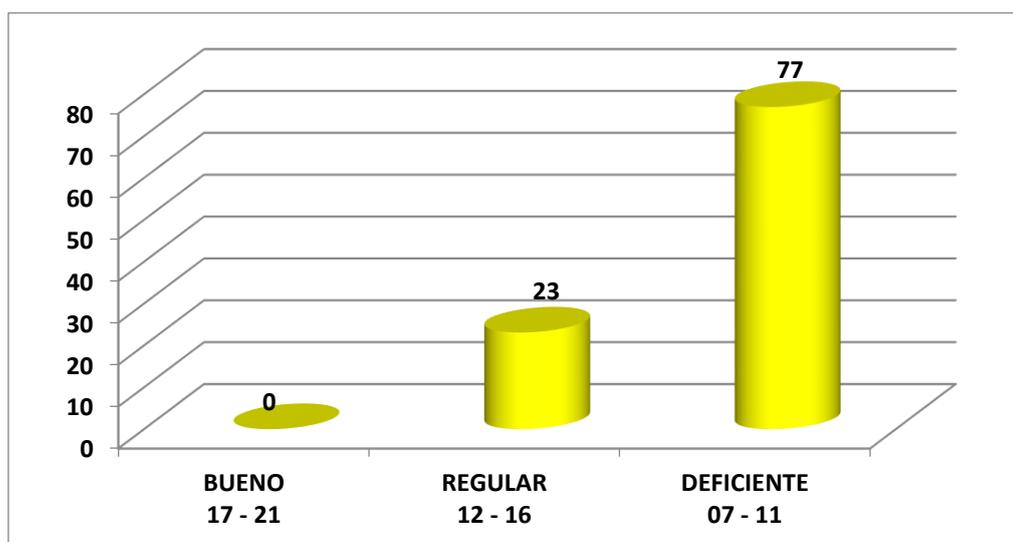
**Frecuencia en la dimensión de habilidades de interacción social**

NIVELES		fi	%
<b>BUENO</b>	<b>17 - 21</b>	0	0
<b>REGULAR</b>	<b>12 - 16</b>	3	23
<b>DEFICIENTE</b>	<b>07 - 11</b>	10	77
<b>TOTALES</b>		13	100

Fuente: Base de datos del cuestionario

**Gráfico 1**

**Frecuencia porcentual en la dimensión de habilidades de interacción social**



Fuente: Tabla 1

### **Descripción:**

De acuerdo con la tabla y gráfico 1, sobre resultados para la dimensión Habilidades de interacción social los datos observados indican que el nivel regular tiene un 23% y el nivel deficiente un 77%; con lo cual se supone que las habilidades de interacción social en los estudiantes del cuarto grado de primaria, evaluados en la Institución Educativa N° 88024 muestran un nivel deficiente en una cantidad superior a las tres cuartas partes de los sujetos evaluados.

**Tabla 2**

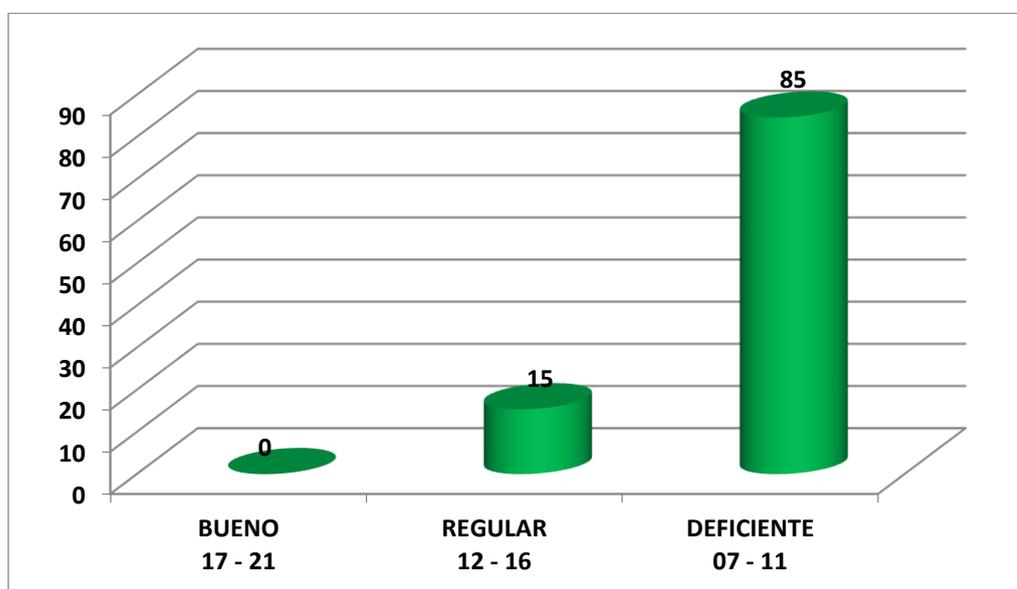
**Frecuencia en la dimensión de habilidades para solución de problemas**

<b>NIVELES</b>		<b>fi</b>	<b>%</b>
<b>BUENO</b>	<b>17 - 21</b>	0	0
<b>REGULAR</b>	<b>12 - 16</b>	2	15
<b>DEFICIENTE</b>	<b>07 - 11</b>	11	85
<b>TOTALES</b>		13	100

Fuente: Base de datos del cuestionario

**Gráfico 2**

**Frecuencia porcentual en la dimensión de habilidades para solución de problemas**



Fuente: Tabla 2

**Descripción:**

De acuerdo con la tabla y gráfico 2, sobre resultados para la dimensión Habilidades para la solución de problemas los datos observados indican que el nivel Bueno presenta un 0%, el nivel Regular tiene un 15% y el nivel Deficiente un 85%; lo cual se calcula que las habilidades de interacción social en los estudiantes del cuarto grado de primaria, evaluados en la Institución Educativa N° 88024 muestran un nivel deficiente en una cantidad superior de los sujetos evaluados.

**Tabla 3**

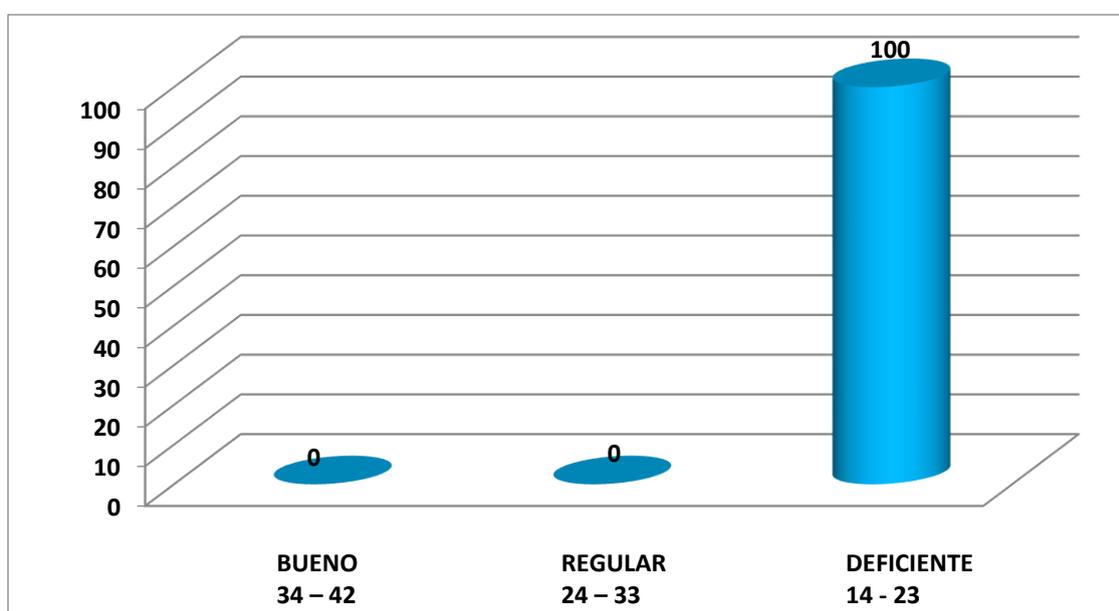
**Frecuencia en la variable de habilidades sociales**

<b>NIVELES</b>		<b>fi</b>	<b>%</b>
<b>BUENO</b>	<b>34 - 42</b>	0	0
<b>REGULAR</b>	<b>24 - 33</b>	0	0
<b>DEFICIENTE</b>	<b>14 - 23</b>	13	100
<b>TOTALES</b>		13	100

Fuente: Base de datos del cuestionario

**Gráfico 3**

**Frecuencia porcentual en la variable de habilidades sociales**



Fuente: Tabla 3

**Descripción:**

De acuerdo con la tabla y gráfico 3, sobre resultados para la variable diagnóstica los datos observados indican que el nivel Bueno presenta un 0%, el nivel Regular tiene un 0% y el nivel deficiente un 100%; con lo cual se concluye que las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de primaria, evaluados en la Institución Educativa N° 88024 muestran un nivel deficiente en una cantidad superior de los sujetos evaluados.

**4.2. Resultados del objetivo específico:** Formular la propuesta de los juegos cooperativos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 88024

**Tabla 4**

**Estrategias seleccionadas para la variable propositiva**

<b>Nº</b>	<b>Denominación</b>	<b>Recursos y materiales</b>
<b>1</b>	Derribando torres en familia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latas de leche vacías decoradas.</li> <li>- Pelotas de trapo (decoradas).</li> <li>- Cronómetro.</li> </ul>
<b>2</b>	Juguemos con cuadernos, revistas con la familia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuadernos y revistas usadas.</li> <li>- Cronómetros.</li> <li>- Conos</li> </ul>
<b>3</b>	Pide disculpas a su compañero	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dados</li> </ul>
<b>4</b>	Sillas musicales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sonido musical</li> <li>- Sillas</li> </ul>
<b>5</b>	Asumiendo mis errores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cajas decoradas</li> <li>- Trozos de papel de colores</li> <li>- lapiceros</li> </ul>
<b>6</b>	Identificando mis errores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos humanos.</li> </ul>
<b>7</b>	Acepto mis errores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos humanos.</li> </ul>
<b>8</b>	Superando mis enfados	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos humanos.</li> </ul>
<b>9</b>	Me disculpo con mis compañeros cuando cometo errores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sonido musical.</li> <li>- Soga.</li> </ul>
<b>10</b>	Elijo la mejor solución	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesa.</li> <li>- Bolígrafos</li> <li>- Cuadernos.</li> </ul>

**Descripción**

Con relación a los datos presentados en la tabla 4 se muestra la denominación de los 10 juegos cooperativos que se sugieren sean empleados en respuesta a las dificultades detectadas en el desarrollo de las habilidades sociales en cada uno de los casos se señalan los materiales necesarios, el escenario sugerido para su ejecución y el número de participantes.

**Tabla 5**

**Relación entre la variable diagnóstica y la variable propositiva.**

Variable diagnóstica			Variable propositiva
N°	Temática	Ítems que se aborda	Estrategias
1	Sonreír y reír al saludar	1. Sonríe al saludar a las personas con las que interactúa. 2. Expreso mi alegría en mis interacciones mediante sonrisas y risas.	- Uso de guía de aprendizaje. "derribando torres en familia".
2	Pedir y hacer favores	3. Pido favores a otras personas cuando lo necesito. 4. Hago favores cada vez que me lo solicitan.	- Uso de guía de aprendizaje "juguemos con cuaderno y revista con la familia"
3	Pido disculpas	5. Solicito disculpas a las personas cuando las lastimamos o incómodo.	- Uso de guías de aprendizaje " pide disculpas a su compañero"
4	Cortesía y amabilidad	6. Demuestro agradecimiento ante la amabilidad de los demás diciendo "gracias", o "muchas gracias". 7. Cuando solicito apoyo, préstamo de cosas de otros utilizo palabras mágicas como "por favor" ¿puedes ayudarme?	- Uso de guías de aprendizaje "sillas musicales"
5	Acepto errores	8. Admito que cometo errores en las actividades que realizo.	- Uso de guía de aprendizaje "asumiendo mis errores"
6	Identificar solución	9. Identifico un problema cuando aparece.	- Uso de guía de aprendizaje "identificando mis errores"
7	Reconozco problemas	10. Puedo describir con claridad los problemas que tengo o que se presenten.	- Uso de guía de aprendizaje "acepto mis errores"
8	Supero mis enfados	11. Supero mis enfados dejándolos en el olvido o en el pasado.	- Uso de guía de aprendizaje "superando mis enfados"
9	Busco solución	12. Me disculpo con mis compañeros cuando cometo errores.	- Uso de guías de aprendizaje "me disculpo con mis compañeros cuando cometo errores"
10	Elegir solución	13. Cuando quiero solucionar un problema que tengo con otros niños o niñas, trato de elegir la mejor solución. 14. Acepto propuesta de mis amigos para encontrar la mejor solución al problema.	- Uso de guía de aprendizaje "elijo la mejor solución"

**Descripción:**

En referencia a los datos presentados en la tabla 5 estos muestran la relación que existe en la propuesta de juegos cooperativos con los ítems que se emplearon para diagnosticar las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de primaria, se precisan las temáticas que formarán parte de la propuesta de guías de trabajo autónomo elaboradas en el desarrollo de la investigación.

**Tabla 6**

**Organización de la guía que conforma la propuesta.**

<b>Nº</b>	<b>Título</b>	<b>Propósito</b>
<b>1</b>	"Derribando torres en familia"	Que el estudiante con el apoyo de su familia (mamá, papá, hermanos) lleguen a expresar sus emociones como las sonrisas, alegrías cuando estén interactuando en este caso realizando una actividad dinámica.
<b>2</b>	"Juguemos con cuadernos, revistas con la familia"	- Que los estudiantes sean agradecidos ante cualquier pedido o ayuda recibido utilizando las palabras mágicas como "por favor", "gracias", "buenos días", "con permiso" y "perdón".
<b>3</b>	"Pide disculpas a su compañero"	- Concienciar que todo acto dañino hacia otro tiene consecuencias y que cada niño debe responsabilizarse por ello.
<b>4</b>	"Sillas musicales"	- Iniciar con los niños el aprendizaje de nociones sobre la amabilidad y el agradecimiento; valorar el nivel de comprensión de los niños de la amabilidad y cortesía, continuar reforzando a cortesía y el agradecimiento en las acciones de la vida diaria.
<b>5</b>	"Asumiendo mis errores"	- Promover el conocimiento grupal y la confianza, prestar apoyo emocional, fomentar la escucha activa y el dialogo, reconocer errores, asumir la responsabilidad, trabajar el sentimiento de culpabilidad y realizar propuesta de solución de problemas.
<b>6</b>	"Identificando mis errores"	- Contribuir que los estudiantes identifiquen sus errores, se den cuenta de que existe y que podemos darle una solución al conflicto percatándonos de situaciones que podríamos mejorar.
<b>7</b>	"Acepto mis errores"	- Que los estudiantes logren aceptar sus errores, también que empaticen con los sentimientos del otro y queremos reparar el daño causado y por lo tanto aceptando el perdón reconocemos que la otra persona no es perfecta que puede equivocarse, y que pese a todo la valoramos y queremos.
<b>8</b>	"Superando mis enfados"	- Que los estudiantes aprendan a controlar el enfado, esto nos permite detectar y resolver problemas, conseguir metas, aliviar y superar obstáculos que nos impiden alcanzarlo.
<b>9</b>	"Me disculpo con mis compañeros cuando cometo errores"	- Que los estudiantes mejoren su auto- concepto y nuestra autoestima, nos responsabilizamos de nuestras emociones y por lo tanto, de nuestra felicidad aumentando nuestro bienestar reduciendo los estados expresivos.
<b>10</b>	"Elijo la mejor solución"	- Promover el conocimiento grupal y la confianza, prestar apoyo emocional, fomentar la escucha activa, el dialogo, reconocer errores, asumir la responsabilidad, trabajar el sentimiento de culpabilidad y realizar propuestas de solución de problemas.

**Descripción**

Con relación a la información presentada en la tabla 6 se puede evidenciar, el estado de las 10 guías de trabajo autónomo que forman parte de la propuesta del presente estudio se alcanza y sugieren para reducir la dificultad identificada en las habilidades sociales, precisando en cada uno de ellas el propósito que persigue o desea alcanzar.

**4.3. Resultados del objetivo específico:** Validar la propuesta de juegos cooperativos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria mediante expertos y profesionales relacionados en el tema.

**Tabla 7**

**Validación de las guías de aprendizaje autónomas.**

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	100%	0%	0%
2.	Establece los datos generales de la guía.	100%	0%	0%
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	100%	0%	0%
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	100%	0%	0%
5.	Presenta la lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	100%	0%	0%
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	100%	0%	0%
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	100%	0%	0%
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	100%	0%	0%
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	100%	0%	0%
10.	El desarrollo de las acciones tiene una secuencia lógica.	100%	0%	0%
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	100%	0%	0%
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	100%	0%	0%
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencia coherencia con la edad de los estudiantes	100%	0%	0%
14.	La guía presenta orientaciones finales	100%	0%	0%
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	100%	0%	0%
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	100%	0%	0%
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	100%	0%	0%
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	100%	0%	0%
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	100%	0%	0%
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	100%	0%	0%

**Descripción**

Conforme a lo que se señala en la tabla 7 se observa los resultados de la validación de las guías de aprendizajes autónomo, de acuerdo con los datos presentados se puede indicar que las guías elaboradas fueron evaluados por 10 expertos con una ficha de validación que comprendía 20 ítems; de la evaluación realizada, los expertos coincidieron en que las guías de aprendizaje autónomo propuestas, como parte de la investigación cumplía con los requisitos señalados; es decir, el 100% de los validadores indicaron que estaban adecuados.

**4.4. Resultados del objetivo general:** Diseñar una propuesta de los juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E N° 88024, Nuevo Chimbote 2020.

**Tabla 8**

**Diseño de la propuesta de juegos cooperativos.**

Variable diagnóstica			Variable propositiva	
Dimensión/variable	Nivel	Porcentaje	Propuesta	Documento
Habilidades de interacción social.	Deficiente	77%	Juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales.	10 guías de trabajo autónomos.
Habilidades para la solución de problemas.	Deficiente	85%		
<b>HABILIDADES SOCIALES</b>	Deficiente	<b>100%</b>		

**Descripción**

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 8 se puede indicar que:

- La dimensión habilidades de interacción social se ubicó en el nivel deficiente con un porcentaje de 77%
- La dimensión habilidades para la solución de problemas se ubica en el nivel deficiente con un porcentaje de 85%.
- La variable habilidades sociales se ubica en el nivel deficiente de 100%.

Frente a la realidad evidenciada, la investigadora, según señala la tabla, planteó como propuesta el desarrollo de juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales, las cuales se presentaron a través de 10 guías de aprendizajes autónomos, las que fueron sometidas a validación mediante consulta expertos obteniendo una valoración altamente favorable.

## V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En referencia al objetivo específico que buscó evaluar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I. E. N° 88024 los resultados indican que la dimensión habilidades de interacción social el nivel regular tiene un 23% y el nivel deficiente un 77% con lo cual se deduce que muestran un nivel deficiente; mientras que, la dimensión habilidades para la solución de problemas indican que el nivel regular tiene un 15% y el nivel deficiente un 85%; con lo cual se calcula que muestran un nivel deficiente; por su parte la variable diagnóstica en el nivel deficiente un 100%; por lo cual se concluye que las habilidades sociales muestran un nivel deficiente; los datos evidencian la necesidad de mejora, siendo una alternativa los juegos cooperativos. Respecto a lo señalado, Borja (2017), concluye que el nivel de desarrollo de las destrezas sociales en los niños y niñas después de aplicar el programa de juegos cooperativos el nivel de las habilidades subió considerablemente; mientras que el marco teórico de la tesis Muñoz (2011) citado por Cotrina (2015) señala que la habilidad social es la capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás de modo que pueda ser aceptado y valorado; porque son comportamientos aprendidos; de igual modo; Araujo (2017), concluye que los juegos cooperativos como estrategias influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de manera significativa en la mejora de las habilidades de resolución de problemas; por lo señalado y de acuerdo a mis experiencias es importante realizar una evaluación diagnóstica para medir el nivel de grado de habilidades sociales.

Respecto al objetivo orientado a formular la propuesta de los juegos cooperativos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 88024; los datos presentados como resultados muestran la denominación de los 10 juegos cooperativos que se sugieren sean empleados en respuesta a las dificultades detectadas en el desarrollo de las habilidades sociales, así también muestran la relación que existe en la propuesta de juegos cooperativos con los ítems que se emplearon para evaluar las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de primaria; así mismo, se puede evidenciar, el estado de las 10 guías de aprendizaje autónomo que constituyen la propuesta que a través del presente estudio se alcanzan y sugiere para reducir la dificultad identificada en las habilidades sociales, al respecto, Echevarría (2016), señala que la gran parte de niños y niñas muestran actitudes en querer participar en el juego cooperativo, además el juego ayuda a desarrollar las habilidades sociales de cada estudiante. Por su parte en el marco teórico de la tesis se indica que las habilidades sociales son comportamientos básicos y esenciales necesarios para la relación con cualquier persona de su entorno social ya sea niño o adulto y que se usan en intercambios sociales amables cordiales y agradables. Por todo lo dicho y de acuerdo a mis experiencias los juegos cooperativos son importantes porque busca disminuir la agresividad y fortalecer las habilidades sociales ayudando a las personas que se relacione entre ellos, promoviendo incentivar el trabajo en grupo; logrando la sensibilidad, cooperación, comunicación, respeto y la solidaridad la combinación de estas habilidades y la unión de esfuerzos logra conseguir entre todos

una meta.

Con relación al objetivo de validar la propuesta de juegos cooperativos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria, conforme a lo que se señala los resultados de la validación de las guías de aprendizajes autónomo, de acuerdo con los datos presentados se puede indicar que las guías elaboradas fueron evaluados por 10 expertos con una ficha de validación que comprendía 20 ítems; de la evaluación realizada, los expertos coincidieron en que las guías de aprendizaje autónomo propuestas, como parte de la investigación cumplía con los requisitos señalados; sobre lo mencionado hay que indicar que los resultados guardan relación con lo que plantea Castro, Castro y Casallas (2014), citado por Velásquez y Acero (2017), quienes concluye que los niños aún tienen deficiencias en cuanto al aprendizaje y relaciones sociales que fomenten una buena honestidad entre estudiantes; mientras que en el marco teórico de la tesis están referidas a habilidades para solucionar y enfrentar conflictos que tengan con otras personas, buscando alternativas de solución, previniendo las consecuencias de sus actos, evaluando las soluciones posibles y probando la solución elegida según señala Monjas (2003), es por ello que, desde la experiencia que posee la investigadora y de acuerdo a la validación he planteado como sugerencia los juegos cooperativos a través de guías de aprendizaje autónomos, consultando a expertos relacionados al tema propuesto, por lo tanto este instrumento ha permitido recoger la apreciación de estos expertos que han hecho la validación de las guías.

En referencia al objetivo general diseñar una propuesta de los juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de primaria, los resultados indican que la dimensión habilidades de interacción social se ubicó en el nivel deficiente con un porcentaje de 77%; mientras que la dimensión habilidades para la solución de problemas indican que el nivel deficiente es de un porcentaje de 85 %; por su parte la variable habilidades sociales se ubica con un porcentaje de 100% en el nivel; frente a esta realidad evidenciada, la investigadora según señala la tabla 8, planteó como propuesta el desarrollo de juegos cooperativos en familia para las habilidades sociales, las cuales se presentaron a través de 10 guías de aprendizaje autónomos, las que fueron sometidas a validación mediante consulta a expertos obteniendo una valoración altamente favorable.

Así mismo, Pasihuan (2017), dice que existe una relación positiva entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños; por su parte en el marco teórico de la tesis, Mero (2015), define a los juegos cooperativos como actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza, se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz, por todo lo expuesto y de acuerdo a mis experiencias, es importante diseñar una propuesta de juegos cooperativos en familia, por que busca

disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad; de igual modo, aprenden a interactuar con los integrantes de su familia, trabajando en equipo de manera asertiva y creativa en la práctica mostrando tolerancia, respeto mutuo y construyendo normas mediante acuerdos democráticos.

## **VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1. Conclusiones.**

#### **6.1.1. Conclusión general**

El diseño de la propuesta de juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 88024, partió de una evaluación donde la variable habilidades sociales se ubicó en nivel deficiente, por lo cual, la propuesta que se presenta a través de 10 guías de aprendizaje autónomo, las mismas que fueron sometidas a procesos de validación para darle un soporte al diseño de juegos cooperativos en familia encuentra su sustento.

#### **6.1.2. Conclusiones específicas**

- La evaluación de las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I. E. N° 88024, permitió identificar que las dimensiones de habilidades de interacción social y habilidades para la solución de problemas, se ubican en un nivel regular; evidenciando deficiencias; situación confirmada en la evaluación de la variable habilidades sociales que se encuentra en un nivel deficiente.
- La formulación de la propuesta de juegos cooperativos en familia incorporó diez guías de aprendizaje autónomo las cuales forman parte de la variable propositiva, en cada una de estas guías se indica los materiales o recursos a necesitar, el escenario recomendado y adecuado para la ejecución de las mismas y el desarrollo de la actividad comenzando por la activación corporal, el desarrollo en sí de los juegos y las orientaciones finales, con la finalidad de obtener un óptimo desempeño, todo ello, en relación directa con los ítems que se emplearon para evaluar las habilidades sociales.
- La Validación de la propuesta de juegos cooperativos en familia, se realizó mediante la consulta a expertos y profesionales relacionados al tema, proceso que permitió mejorar su diseño y cumplir su propósito; se destaca que las guías de aprendizaje autónomo evidencian procesos de planificación y evaluación que certifican su aporte a la solución de la problemática; constituyéndose en una alternativa para la enseñanza.

## **6.2. Recomendaciones**

En base a los resultados y conclusiones de la presente investigación se recomienda:

- A los directivos de la Institución Educativa N°88024, se sugiere la realización de talleres donde se establezcan normas y reglas con acompañamiento docente involucrado en su quehacer pedagógico, con la finalidad de contribuir en el desarrollo social y psicológico del estudiante.
- A la Dirección de la Institución Educativa N°88024, proponer en sus docentes que los juegos cooperativos puedan ser aplicados a lo largo del año escolar, permitiendo promover y fortalecer el trabajo en equipo.
- A los docentes, de la Institución Educativa capacitarse en temas de aprendizajes cooperativos que ayuden a los niños a desarrollarse de forma constante y continua, para desarrollar de forma adecuada, sus distintas capacidades de aprendizajes.
- A los docentes, de la Institución Educativa asumir una práctica responsable de la pedagogía interesándose en el desarrollo social y psicológico de los niños y no solo en la parte cognitiva.
- A los padres de familia se les sugiere realizar juegos cooperativos en sus tiempos libres ya que estos son una propuesta a un cambio de actitud en nuestra vida diaria.
- A los padres de familia promover talleres de juegos cooperativos para que los niños aprendan a socializar a través de la fisiología del ejercicio, mejorando los hábitos y estilos de vida saludable en todo el núcleo familiar.
- A futuros investigadores, utilizar otros métodos complementarios de evaluación, que sirvan de base para la mejora de las habilidades sociales.
- A futuros investigadores, fomentar los juegos cooperativos para así desarrollar la interacción entre pares y mejorar la resolución de problemas.

## VII. REFERENCIAS

- Araujo, V. (2017). *Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niñas y niños de 4 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°201 de Rayán, Yauya* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles] <https://n9.cl/9xour>
- Arias, F. (1999). *El proyecto de Investigación: Guía para su elaboración*. Espítense, C.A.
- Arismendy, L. y Flores, A. (2013). *Desarrollo de las habilidades sociales en niños con necesidades educativas especiales integrados al aula regular*. <https://n9.cl/e7eh>
- Asher, S. y Coie, J. (1990). *Peer Rejection in childhood*. New, NY: Cambridge University Press.
- Bandura, A. (1987). *Teoría de aprendizaje Social* S. L. U. ESPASA
- Balestrini, M. (2002). *Como se elabora el proyecto de investigación*. <https://n9.cl/bnt0>
- Betina, A. y Contini, N. (2011). *Las Habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastorno psicopatológico*. [Tesis de pre grado, Universidad Nacional de San Luis] <https://cutt.ly/zkqfibv>
- Borja, G. (2017) *Programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de tres años de una institución educativa pública –Trujillo- 2017*. [Tesis de Pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://cutt.ly/jkpkQq4>
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* San Marcos.
- Cornejo, M. (2015). *Las habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 5186, Ugel 04- Puente Piedra- 2015*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. <https://cutt.ly/3kqfaA>
- Cotrina, S. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica] <https://cutt.ly/ckqfjCl>
- Dávila, J. (2016). *Uno de cada diez niños presenta alguna dificultad de aprendizaje*. Pupilmetro. <https://cutt.ly/LkqfYvA>
- Echevarría, W. (2016). *El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del centro educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito*. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato] <https://cutt.ly/akpkOKi>
- El Comercio (2014). 10% de escolares pueden sufrir problemas. <https://cutt.ly/HkqfVcZ>
- Fernández, G. (2001). *¿Qué entendemos por disrupción?* En Fernández García, I. (ed.) *Guía para la convivencia en el aula*. Cisspraxis.
- Giler, J. (2014). *Investigación diagnóstica o propositiva*. <https://cutt.ly/LkqgkwO> Investigación-Diagnóstica-Propositiva
- Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos: jugar para que todos los niños ganen*. Grupo Océano. Garaigordobil,
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.) Mc Graw

Hill.

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ªed.). Mc Graw Hill Educación.

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación* (4ªed.). Mc Graw Hill.

Isaza, L. y Henao, G. (2011). *Relaciones entre el clima social familiar y el desempeño en habilidades sociales en niños y niñas entre dos y tres años de edad*. Acta de psicología, 19-30. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?>

Johnson, R. y Johnson, D. (1999) *El Aprendizaje Cooperativo en el aula*. Paidós.

Lacunza, A. y Contini, N. (2009). *Social abilities in pre-school children in poverty environments*. *CienciasPsicologicas*,3(1), 5766.<http://www.scielo.edu.uy/scielo.php>

Mejía, E. (2006). *El juego cooperativo estrategias para reducir la agresión en los estudiantes escolares*, [Tesis de Licenciatura, Universidad de Atincona] Instituto Universitario de Educación Física y Deporte.<https://www.academia.edu/9117665>.

Mero, M. (2015). *Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. "Mis Pequeños Angelitos"*, Parroquia. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <http://Upse.edu.ec/bitstream/46000/2762/1/UPSE-2015-0069>.

Orlick, T. (1996). *Libres para cooperar, libres para crear* Paidotribo.

Pasihuan, L. (2017). *Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa San José, Comas - 2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo] <http://cutt.ly/ckpkMBh>.

Pérez y Gardey. Publicado: 2016. Actualizado: 2018.  
*Definición.de: Definición de cooperación* <https://definicion.de/cooperacion/>

Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica* (5ªed.). Limusa S.A.

Velásquez, M. y Acero, C. (2017). *Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del barrio Laykakota*, [Tesis de Licenciatura, Universidad del Altiplano Puno]. [Hth://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/9854](http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/9854).

# **ANEXOS**



## ANEXO N° 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

**TÍTULO:** PROPUESTA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN FAMILIA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA, NUEVO CHIMBOTE-2020.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	MARCO TEÓRICO	METODOLOGÍA
<p><b>GENERAL:</b> ¿Cómo diseñar una propuesta de juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I. E. N° 88024 Nuevo Chimbote 2020?</p>	<p><b>GENERAL:</b> Diseñar una propuesta de juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. N° 88024 Nuevo Chimbote 2020</p> <p><b>ESPECÍFICOS:</b> Evaluar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. N° 88024, Nuevo Chimbote 2020.</p> <p>Formular la propuesta de juegos cooperativos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria.</p> <p>Validar la propuesta de juegos cooperativos en familia para los estudiantes del cuarto grado de primaria mediante expertos y profesionales relacionados en el tema.</p>	Habilidades Sociales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades de interacción social</li> <li>- Habilidades para la solución de problemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sonreír y reír al saludar</li> <li>-Pedir y hacer favores</li> <li>-Cortesía y amabilidad.</li> <li>-Identificar problemas</li> <li>-Buscar solución</li> <li>-Elegir una solución</li> </ul>	<p>1. Marco referencial</p> <p>1.1. Internacionales</p> <p>1.2. Nacionales</p> <p>1.3. Locales</p> <p>2. Marco teórico</p> <p>2.1. Habilidades sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad de interacción social</li> <li>- Habilidades para solución de problemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tipo de Estudio:</b> Descriptivo / propositivo</li> <li>- <b>Diseño:</b> Descriptivo simple con propuesta</li> <li>- <b>Esquema:</b> M O → P</li> <li>- <b>Población:</b> 21 estudiantes de primaria.</li> <li>- <b>Muestra:</b> 13 estudiantes de primaria.</li> <li>- <b>Técnica:</b> Observación indirecta</li> <li>- <b>Instrumento:</b> Cuestionario</li> </ul>



## ANEXO 02: INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DIAGNÓSTICA

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa: N° 88024 – Nuevo Chimbote
2. Grado y Sección: 4to "A" Nivel Primaria

### II. INSTRUCCIONES: Estimada profesora:

En las siguientes proposiciones marquen con una x en el valor del casillero que según Ud. Corresponda a las habilidades sociales que observa en los niños de su aula.

Agradeceré su apoyo para obtener resultados reales.

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

ITEMS	1	2	3
<b>Dimensión 1: Habilidades de Interacción Social</b>			
1. Sonríó al saludar a las personas con las que interactúa.			
2. Expreso mi alegría en sus interacciones mediante sonrisas y risas.			
3. Pido favores a otras personas cuando lo necesito.			
4. Hago favores cada vez que me lo solicitan.			
5. Solicito disculpas a las personas cuando los lastimo o incómodo.			
6. Demuestro mi agradecimiento a la amabilidad de los demás diciendo "gracias" o "muchas gracias".			
7. Cuando solicito apoyo, préstamos de cosas de otros utilizo palabras mágicas como "por favor" ¿puedes ayudarme?			
<b>Dimensión 2: Habilidades para la solución de problemas</b>			
8. Admito que cometo errores en las actividades que realizo.			
9. Identifico un problema cuando aparece.			
10. Puedo describir con claridad los problemas que tengo o que se presenten.			
11. Supero mis enfados dejándolos en el olvido o en el pasado.			
12. Me disculpo con mis compañeros cuando cometo errores.			
13. Cuando quiero solucionar un problema que tengo con otros niños o niñas, trato de elegir la mejor solución.			
14. Acepto propuestas de mis amigos para encontrar la mejor solución al problema.			



### ANEXO N° 03: FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. **NOMBRE** : Cuestionario de habilidades sociales
2. **AUTOR** : Esther Cumplido Zapata
3. **AÑO** : 2020
4. **ADMINISTRACIÓN** : Individual
5. **DURACIÓN** : 30 minutos
6. **NIVEL DE APLICACIÓN:** Estudiantes del cuarto grado de Primaria de la Institución Educativa N° 88024 Las Brisas.
7. **FINALIDAD** : El instrumento permitirá evaluar el nivel de las habilidades sociales en las acciones educativas del estudiante.
8. **MUESTRA** : 13 estudiantes
9. **VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD:**

Para la validación se consideró el método de consulta a expertos, a través del cual se dará el visto bueno para su aplicación, se espera que la valoración del instrumento sea en la escala "Alto". Con referencia a la confiabilidad del instrumento su determinación se dará mediante la aplicación de una prueba piloto a 13 estudiantes de primaria; los resultados hallados serán sometidos a los procedimientos del método Alfa de Cronbach, citado por Hernández, Fernández y Baptista (2006); el cálculo de confiabilidad que obtenga el instrumento Cuestionario de habilidades sociales, se espera que se ubique en el nivel "Fuerte" con un puntaje superior a 0,625.

**10. DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO:**

El instrumento es una escala de estimación que consta de 14 ítems alineado 2 dimensiones pre establecidas, como son Habilidades de interacción social (7 ítems), Habilidades para la solución de problemas (7 ítems), los cuales serán evaluados por los propios estudiantes considerando como escala de valoración: Siempre (3), a veces (2) y nunca (1).

**11. MATERIALES QUE SE REQUIERE PARA SU APLICACIÓN:**

- a. Hojas impresas con el instrumento.
- b. Lápiz o lapicero.
- c. Borrador o corrector.

Para su procesamiento los puntajes obtenidos a nivel de dimensiones y a nivel de variable se tomaron en cuenta los siguientes baremos.

<b>NIVEL</b>	<b>Habilidades de interacción social</b>	<b>Habilidades para la solución de problemas</b>	<b>Habilidades sociales</b>
	<b>7 ítems</b>	<b>7 ítems</b>	<b>14 ítems</b>
<b>SIEMPRE</b>	17 - 21	17 - 21	34 - 42
<b>A VECES</b>	12 - 16	12 - 16	24 - 33
<b>NUNCA</b>	7 - 11	7 - 11	14 - 23



INSTITUTO DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICO  
PÚBLICO CHIMBOTE

#### ANEXO N° 04

### MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

**'CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES'**

**OBJETIVO:** Evaluar el nivel de habilidades sociales

**DIRIGIDO A:** Estudiantes del cuarto grado de primaria

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Julio Walder Herrera

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Profesor de Educación Física

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	<del>X</del> Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	-------------------	-------	------	----------

  
\_\_\_\_\_  
**FIRMA DEL EVALUADOR**



INSTITUTO DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICO  
PÚBLICO CHIMBOTE

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

**"CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES"**

**OBJETIVO** : Evaluar el nivel de habilidades sociales

**DIRIGIDO A** : Estudiantes del cuarto grado de primaria

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Dennis Ángel Maza Arizola

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** IX CICLO de Educación

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
X				

**FIRMA DEL EVALUADOR**



INSTITUTO DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
CHIMBOTE

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

**"CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES"**

**OBJETIVO:** Evaluar el nivel de habilidades sociales

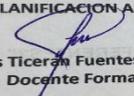
**DIRIGIDO A:** Estudiantes del cuarto grado de primaria

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Luis E. Ticerán Fuentes Rivera

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Lic. Educación Física

**VALORACIÓN:**

Muy <del>X</del> Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
-----------------------	------	-------	------	----------

PRACTICA PRE PROFESIONAL  
PLANIFICACION ANUAL  
  
Luis Ticerán Fuentes Rivera  
Docente Formador

**FIRMA DEL EVALUADOR**



INSTITUTO DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
CHIMBOTE

## ANEXO N° 05

### BASE DE DATOS

#### CALCULO DE LA CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO MEDIANTE METODO DE ALFA DE CROMBACH

Sujetos	Preguntas														TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	41
2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	38
3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	38
4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	38
5	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	39
6	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	35
7	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	38
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
<b>VARIANZA</b>	0.0	0.0	0.0	0.3	0.1	0.2	0.0	0.1	0.1	0.2	0.3	0.0	0.2	0.2	<b>4</b>
<b>TOTAL</b>	<b>1.7</b>														

$$\alpha = \frac{14}{13} \quad 1 \quad \frac{1.7}{4}$$

$$\alpha = 1.076923 \quad 1 \quad 0.419608$$

$$\alpha = 1.076923 \quad 0.58$$

$$\alpha = 0.6250377$$



INSTITUTO DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
CHIMBOTE  
INSTITUCIÓN ACREDITADA

## ANEXO N° 06

### Bases de datos: Habilidades sociales

Sujetos	Preguntas																
	Habilidades de interacción social								Habilidades para la solución de problemas								VARIABLE
	1	2	3	4	5	6	7	ST	8	9	10	11	12	13	14	ST	TOTAL
<b>1</b>	1	1	1	1	1	1	1	<b>7</b>	1	1	1	3	2	1	2	11	18
<b>2</b>	1	2	2	1	3	3	1	<b>13</b>	1	2	1	1	2	1	1	9	22
<b>3</b>	1	1	2	1	2	2	1	<b>10</b>	2	1	2	1	1	1	1	9	19
<b>4</b>	2	1	1	1	1	1	1	<b>8</b>	2	3	2	2	2	3	1	15	23
<b>5</b>	1	1	1	1	2	2	1	<b>9</b>	1	1	2	2	1	2	2	11	20
<b>6</b>	2	2	2	2	1	3	1	<b>13</b>	1	1	2	1	1	1	1	8	21
<b>7</b>	1	1	2	1	1	1	1	<b>8</b>	1	1	1	2	1	2	2	10	18
<b>8</b>	2	1	2	1	2	1	1	<b>10</b>	1	1	1	2	1	2	1	9	19
<b>9</b>	1	1	1	1	1	1	1	<b>7</b>	1	1	1	3	2	1	2	11	18
<b>10</b>	1	2	2	1	3	3	1	<b>13</b>	1	2	1	1	2	1	1	9	22
<b>11</b>	1	1	2	1	2	2	1	<b>10</b>	2	1	2	1	1	1	1	9	19
<b>12</b>	2	1	1	1	1	1	1	<b>8</b>	2	3	2	2	2	3	1	15	23
<b>13</b>	1	1	1	1	2	2	1	<b>9</b>	1	1	2	2	1	2	2	11	20



## ANEXO N° 07: GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTONOMOS

### Guía de aprendizaje autónomo N° 01

#### 1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : N° 88024 Nuevo Chimbote
- 1.2. Nivel educativo : Educación Primaria
- 1.3. Grado : Cuarto
- 1.4. Responsable : Esther Cumplido Zapata
- 1.5. Tiempo : 20 min.

#### 2. Denominación de la actividad:

“Derribando torres en familia”

#### 3. Listado de recursos para la actividad:

- Latas de leche decoradas



- Pelotas de colores (trapo)

- Cronómetro.



#### 4. Desarrollo de la actividad:

- Propósito:

EL objetivo de la actividad es que el estudiante con el apoyo de su familia (mamá, papá, hermanos) lleguen expresar sus emociones como las sonrisas, alegrías; cuando estén interactuando en este caso realizando una actividad dinámica.

- Acciones de calentamiento.

- Siempre haciendo recordar que antes de cualquier actividad física se debe realizar unos Previos calentamientos.



- Trotar en un espacio seguro de la casa controlando el tiempo con el cronómetro en un tiempo determinado de 5 minutos.

## 5. Acciones de calentamiento

- Separar los pies uno detrás del otro, sin doblar el tronco bajar suavemente hasta estirar la pierna.
- Agarrarse las manos por detrás de la espalda y estirar hacia atrás, levantar un brazo doblar el otro por detrás de la cabeza y agarrar, el codo moverlo suavemente hacia el hombro contrario.



## 6. Desarrollo de las acciones

- Buscar un lugar seguro en casa.
- Nos sentaremos formando un círculo para explicar acerca del juego que realizaremos dándoles a conocer las reglas.



- Colocarán los tarros en el centro del lugar donde desarrollarán la actividad.

- Se realizará una marca en el piso, a una distancia de tres metros para que cada integrante se coloque detrás de la línea que hemos seleccionado.
- Cada integrante de la familia tendrá tres intentos por lo cual tendrán tres pelotas para lanzar
- Primer intento si logra derribar las latas gana 15 puntos
- Segundo intento si logra derribar gana 12 puntos
- Tercer intento gana 9 puntos si logra derribar las latas.



## 7. Recomendaciones:

- Tener siempre presente lo importante que es hidratarnos
- Lavarse las manos adecuadamente.

## 8. Reflexión del estudiante.

- ¿Cómo se han sentido al realizar el juego?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han desarrollado?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han mejorado o desarrollado en el juego?

---

---

---

- ¿Por qué es importante realizar estas actividades en familia?

---

---

---

## 9. Orientaciones finales.

- La interacción y demostrar emociones como la alegría y sonrisas ayudará a los estudiantes a conocerse a sí mismo y a tener un fuerte sentido de identidad.
- El rol que tiene el hogar en los niños, las funciones que desempeña cuando están en familia o con amigos, todo esto es importante para su vida personal de los estudiantes



Cumplido Zapata Esther.



## **Guía de aprendizaje autónomo N° 02**

### **1. Datos generales:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 88024 Nuevo Chimbote
- 1.2. Nivel educativo : Educación Primaria
- 1.3. Grado : Cuarto
- 1.4. Responsable : Esther Cumplido Zapata
- 1.5. Tiempo : 20 min.

### **2. Denominación de la actividad:**

“Juguemos con cuadernos y revista con la familia”

### **3. Listado de recursos para la actividad:**

- Cuadernos o revistas usadas



- Cronómetro.



- Conos.



### **4. Desarrollo de la actividad:**

- Propósito:

Esta actividad tiene como propósito que los estudiantes sean agradecidos ante cualquier pedido o ayuda recibida, utilizando las palabras mágicas como “por favor”, “gracias”, “buenos días”, “con permiso” y “perdón” demostrando su agradecimiento y cortesía de forma adecuada.

## 5. Acciones de calentamiento.

- Caminaremos en un espacio seguro de la casa controlando el tiempo con el cronómetro, en un tiempo determinado de 5 minutos



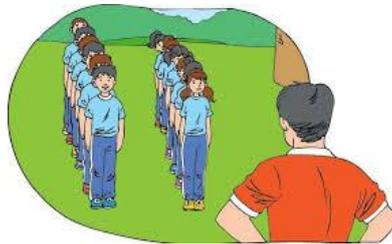
- Sentarse en el piso, juntar las piernas levantar las manos y llevarlos hacia adelante tratando de tocar las puntas del pie.

## 6. Desarrollo de las acciones

- Buscar un lugar seguro en casa.
- Nos sentaremos formando un círculo para explicar acerca del juego que realizaremos dándoles a conocer las reglas.



- Realizaremos un punto de partida para cada integrante de la familia
- Colocaremos conos de 4 a 6 metros de distancia, ese será su llegada
- 



- Formaremos 2 grupos de columnas igual número de integrantes

- El primer se colocará el libro en la cabeza
- Caminara hacia los conos realizara una vuelta al cono y regresara hacia el punto de partida, pero lo tiene que hacer en menos tiempo ya que con el cronometro estaremos controlando el tiempo; si se le callera el libro este pedirá por favor a su compañero/a que le alcance el libro.



- Ganará el equipo que lo realice en menos tiempo.

### 7. Recomendaciones:

- Tener siempre presente lo importante que es hidratarnos
- Lavarse las manos adecuadamente.

### 8. Reflexión del estudiante.

- ¿Cómo se han sentido al realizar el juego?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han desarrollado?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han mejorado o desarrollado en el juego?

---

---

---

- ¿Por qué es importante realizar estas actividades en familia?

---

---

---

### 9. Orientaciones finales.

El agradecimiento a la amabilidad de los demás diciendo "gracias" "por favor" son importantes porque es una forma de mostrar consideración por los demás, es bonito que otros te consideren, te pidan permiso y te esperen hasta que tú los puedas atender.

La buena educación de un niño habla bien de toda su familia.



Cumplido Zapata Esther.



### Guía de aprendizaje autónomo N° 03

#### 1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : N° 88024 Nuevo Chimbote
- 1.2. Nivel educativo : Educación Primaria
- 1.3. Grado : Cuarto
- 1.4. Responsable : Esther Cumplido Zapata
- 1.5. Tiempo : 20 min.

#### 2. Denominación de la actividad:

"Pide disculpa a su compañero"

#### 3. Listado de recursos para la actividad:

- Dos dados



#### 4. Desarrollo de la actividad:

- Propósito:  
Este juego tiene el propósito de concienciar que todo acto dañino hacia otro tiene consecuencias y que cada niño debe responsabilizarse por ello

#### 5. Acciones de calentamiento.

- Corremos en un espacio seguro de la casa controlando el tiempo con el cronómetro, en un tiempo determinado de 5 minutos



- Sentarse en el piso, juntar las piernas levantar las manos y llevarlos hacia adelante tratando de tocar las puntas del pie.

## 6. Desarrollo de las acciones

- Buscar un lugar seguro en casa.
- Nos sentaremos formando un círculo para explicar acerca del juego que realizaremos dándoles a conocer las reglas.



- Uno de los niños arroja los dados; si la suma de los dos dados da un número par, entonces el niño que arroja los dados debe confesar a su compañero de la derecha (o a quien designe la docente) que ha hecho algo malo, esto puede ser algo real o inventado.

- Luego el niño perjudicado debe decir de qué forma le perdonará, por ejemplo:
- Para perdonarte deberás saltar con un pie 50 veces.

## 7. Recomendaciones:

- Tener siempre presente lo importante que es hidratarnos
- Lavarse las manos adecuadamente.



### 8. Reflexión del estudiante.

- ¿Cómo se han sentido al realizar el juego?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han desarrollado?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han mejorado o desarrollado en el juego?

---

---

---

- ¿Por qué es importante realizar estas actividades en familia?

---

---

---

### 9. Orientaciones finales.

Enseñar a los niños y niñas a pedir disculpas de corazón, desarrollar la empatía y capacidad de ponerse en el lugar del otro, fomentar la responsabilidad en ellos.



Cumplido Zapata Esther.



## Guía de aprendizaje autónomo N° 04

### 1. DATOS GENERALES:

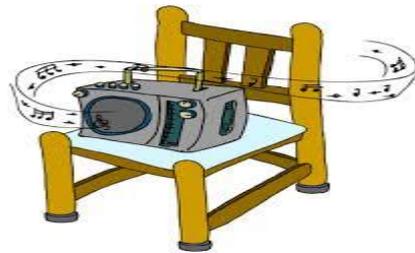
- 1.1. Institución Educativa: N° 88024 Nuevo Chimbote
- 1.2. Nivel educativo : Educación Primaria
- 1.3. Grado : Cuarto
- 1.4. Responsable : Esther Cumplido Zapata
- 1.5. Tiempo : 20 min.

### 2. Denominación de la actividad:

"Sillas musicales"

### 3. Listado de recursos para la actividad:

– Música



– Sillas



### 4. Desarrollo de la actividad:

- Propósito:

Este juego tiene el propósito de iniciar con los niños el aprendizaje de nociones sobre la amabilidad y el agradecimiento; valorar el nivel de comprensión de los niños de la amabilidad y cortesía, continuar reforzando la cortesía y el agradecimiento en las acciones de la vida diaria.

### 5. Acciones de calentamiento.

- Corremos en un espacio seguro de la casa controlando el tiempo con el cronómetro, en un tiempo determinado de 5 minutos





- Sentarse en el piso, flexionar las rodillas con los pies cruzados, colocar las manos sobre las rodillas, cerrar los ojos inhalar la respiración detenerlo cinco segundos luego exhala la respiración; repetir cinco veces.

## 6. Desarrollo de las acciones

- Buscar un lugar seguro en casa.
- Nos sentaremos formando un círculo para explicar acerca del juego que realizaremos dándoles a conocer las reglas.



- Colocamos las sillas en círculo mirando al exterior la misma cantidad de los niños. Todos cantamos una canción los niños bailaran por los alrededores,



cuando acabe la canción cada uno se sienta en una silla. Después, cada vez que acabe la canción se va quitando una silla, les pedimos que todos se sienten en las sillas que van quedando, nadie es eliminado, si un niño o niña se queda sin silla pide permiso a su compañero para sentarse en las

rodillas, cada vez hay menos sillas y observamos que hay dificultad en que todos se sienten...entonces paramos la actividad.

## 7. Recomendaciones:

- Tener siempre presente lo importante que es hidratarnos
- Lavarse las manos adecuadamente.



### 8. Reflexión del estudiante.

- ¿Cómo se han sentido al realizar el juego?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han desarrollado?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han mejorado o desarrollado en el juego?

---

---

---

- ¿Por qué es importante realizar estas actividades en familia?

---

---

---

### 9. Orientaciones finales.

Ser agradecidos es un acto que ayuda a las personas a interactuar de mejor manera ya que el cómo nos comportamos con los demás genera una respuesta en nuestro entorno que al ser positivo nos ayuda a vincularnos de manera sana, lo cual favorece un ambiente de trabajo armónico y permite evitar el estrés, además, de generar una mayor colaboración en los equipos de trabajo; amabilidad con los demás, pero sobre todo amabilidad con uno mismo.



Cumplido Zapata Esther.



## Guía de aprendizaje autónomo N° 05

### 1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : N° 88024 Nuevo Chimbote
- 1.2. Nivel educativo : Educación Primaria
- 1.3. Grado : Cuarto
- 1.4. Responsable : Esther Cumplido Zapata
- 1.5. Tiempo : 20 min.

### 2. Denominación de la actividad:

"Asumiendo mis errores"

### 3. Listado de recursos para la actividad:



– Cajas



-Trozos de papel de colores

– Lapicero



### 4. Desarrollo de la actividad:

– Propósito:

Este juego tiene el propósito de promover el conocimiento grupal y la confianza, prestar apoyo emocional, fomentar la escucha activa y el diálogo, reconocer errores, asumir la responsabilidad, trabajar el sentimiento de culpabilidad y realizar propuestas de solución de problemas.

### 5. Acciones de calentamiento.

– Estiramos la pierna derecha, flexionamos la rodilla y la otra pierna estiramos hacia el lado contrario estirando hasta donde más podamos contamos mentalmente del 1 al 5, pasaremos a realizar o mismo con la otra pierna. (dos veces por cada pierna)





-Sentarse en el piso, flexionar las rodillas con los pies cruzados, colocar las manos sobre las rodillas, cerrar los ojos inhalar la respiración detenerlo cinco segundos luego exhala la respiración, repetir cinco veces.

## 6. Desarrollo de las acciones

- Buscar un lugar seguro en casa.
- Nos sentaremos formando un círculo para explicar acerca del juego que realizaremos dándoles a conocer las reglas.
- Los monitores deben mostrar cada una de las urnas a los integrantes del grupo, que recibirán tres trozos de papel. Estos deberán meter un trozo de papel en cada una de las urnas, completando la frase que en ellas aparece. No obstante, se les da la posibilidad de que incluyan más de un papel en la urna que quieran. Dispondrán de varios minutos para pensar lo que quieren escribir. Se les indica que, en principio, las frases son anónimas pero que cada uno podrá decir cuál es su papel y compartir el problema abiertamente con el grupo.



Una vez que todos han terminado se procede a leer en voz alta los papeles de cada urna, dando la opción de que quien haya escrito cada frase se identifique. A continuación, se procede a analizar el problema planteado y a buscar posibles formas de afrontarlo.

Se pretende que sean capaces de asumir la responsabilidad de lo que se ha hecho, aceptar las consecuencias, pensar en cómo podrían actuar de otra manera en situaciones similares y que sean responsables de que esa situación no se vuelva a repetir.

## 7. Recomendaciones:

- Tener siempre presente lo importante que es hidratarnos
- Lavarse las manos adecuadamente.



## 8. Reflexión del estudiante.

- ¿Cómo se han sentido al realizar el juego?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han desarrollado?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han mejorado o desarrollado en el juego?

---

---

---

- ¿Por qué es importante realizar estas actividades en familia?

---

---

---

## 9. Orientaciones finales.

Reconocer nuestros errores es importante porque nos hace más humanos, humildes y nos permite mejorar. Tratemos de darnos a nosotros mismos y a las demás la libertad de equivocarnos y aprender de los propios errores.



Cumplido Zapata Esther.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO  
PÚBLICO CHIMBOTE

## Guía de aprendizaje autónomo N° 06

### 1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : N° 88024 Nuevo Chimbote
- 1.2. Nivel educativo : Educación Primaria
- 1.3. Grado : Cuarto
- 1.4. Responsable : Esther Cumplido Zapata
- 1.5. Tiempo : 20 min.

### 2. Denominación de la actividad:

“Identificando errores”

### 3. Listado de recursos para la actividad:

– Recursos humanos



### 4. Desarrollo de la actividad:

– Propósito:

Este juego tiene como propósito que los estudiantes identifiquen sus errores, se den cuenta de que existe y que podemos darle una solución al conflicto percatándonos de situaciones que podríamos mejorar.

### 5. Acciones de calentamiento.

- Estiramos la pierna derecha, flexionamos la rodilla y la otra pierna estiramos hacia el lado contrario estirando hasta donde más podamos contamos mentalmente del 1 al 5, luego, pasaremos a realizar o mismo con la otra pierna. (dos veces por cada pierna)





- Sentarse en el piso, flexionar las rodillas y cruzar los pies, colocar las manos en las rodillas, cerrar los ojos e inhalar la respiración; detenerlo cinco segundos luego exhalar la respiración, repetir cinco veces.

## 6. Desarrollo de las acciones

- Buscar un lugar seguro en casa.
- Nos sentaremos formando un círculo para explicar acerca del juego que realizaremos dándoles a conocer las reglas.
- Esta actividad es ideal realizarla cuando se ha dado una situación problemática en el aula, que afecta al desarrollo del grupo. El profesor plantea la situación en la clase, que se va a tratar de resolver de manera conjunta.
- Una de las personas implicadas va exponiendo la situación. Si es necesario, se va tomando nota de los hechos y las personas que han estado involucradas en la pizarra para poder retomar, posteriormente, esos puntos.
- A medida que vayan saliendo nombres el profesor tendrá que promover que las personas involucradas intervengan y expliquen su punto de vista. La idea es que de forma conjunta y a partir de las diferentes opiniones y testimonios se llegue a una solución.
- Cabe destacar que aquí el profesor, o el dinamizador que toque, juega un importante papel, dado que tiene que dirigir el debate y fomentar la participación de todo el grupo, o al menos de quienes se han visto implicados en el incidente.



### 7. Recomendaciones:

- Tener siempre presente lo importante que es hidratarnos
- Lavarse las manos adecuadamente.



### 8. Reflexión del estudiante.

- ¿Cómo se han sentido al realizar el juego?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han desarrollado?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han mejorado o desarrollado en el juego?

---

---

---

- ¿Por qué es importante realizar estas actividades en familia?

---

---

---

### 9. Orientaciones finales.

- Resulta de vital importancia identificar oportunamente los problemas cotidianos y transmitirlo de manera efectiva a nuestro entorno porque esto promueve un clima armónico, respetuoso y permite resolver las diferencias que puedan existir.



Cumplido Zapata Esther.



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO  
PÚBLICO CHIMBOTE**

## **Guía de aprendizaje autónomo N° 07**

### **1. Datos generales:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 88024 Nuevo Chimbote
- 1.2. Nivel educativo : Educación Primaria
- 1.3. Grado : Cuarto
- 1.4. Responsable : Esther Cumplido Zapata
- 1.5. Tiempo : 20 min.

### **2. Denominación de la actividad:**

"Acepto mis errores"

### **3. Listado de recursos para la actividad:**

- **Recursos humanos**



### **4. Desarrollo de la actividad:**

- Propósito:

El juego tiene como propósito que los estudiantes lleguen a aceptar sus errores, también que empaticemos con los sentimientos del otro y queramos reparar el daño causado; por lo tanto aceptando el perdón reconocemos que la otra persona no es perfecta que puede equivocarse, y que pese a todo la valoramos y queremos.

### **5. Acciones de calentamiento.**

- Estiramos la pierna derecha, flexionamos la rodilla y la otra pierna estiramos hacia el lado contrario estirando hasta donde más podamos contamos mentalmente del 1 al 5, pasaremos a realizar o mismo con la otra pierna. (dos veces por cada pierna)





- Sentarse en el piso, flexionar las rodillas y cruzar los pies, colocar las manos sobre las rodillas, cerrar los ojos inhalar la respiración detenerlo cinco segundos luego exhala la respiración, repetir cinco veces.

## 6. Desarrollo de las acciones

- Buscar un lugar seguro en casa.
- Nos sentaremos formando un círculo para explicar acerca del juego que realizaremos dándoles a conocer las reglas.



- Pide que todos formen un círculo y que cada uno coja de la mano a dos personas que no estén a su lado. Cuando todos estén cogidos de la mano. Pídeles que desenreden el nudo sin soltar las manos, para formar un círculo perfecto. Este juego requiere el empleo de estrategias creativas, los dos últimos son los mejores si te encuentras inmerso en un problema real.

## 7. Recomendaciones:

- Tener siempre presente lo importante que es hidratarnos
- Lavarse las manos adecuadamente.



## 8. Reflexión del estudiante.

- ¿Cómo se han sentido al realizar el juego?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han desarrollado?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han mejorado o desarrollado en el juego?

---

---

---

- ¿Por qué es importante realizar estas actividades en familia?

---

---

---

## 9. Orientaciones finales.

- A nadie le gusta equivocarse y reconocerlo, nos cuesta mucho, por eso equivocarnos es importante, sin embargo, los errores son parte de la vida y nos brindan la oportunidad de ser mejores aprendiendo de la experiencia y aceptando las consecuencias. Pedir perdón al cometer un error es un ejercicio de responsabilidad y de generosidad, reconocer nuestros errores habla de nuestra madurez como seres humanos ya que es la mejor manera de aprender de la vida.



Cumplido Zapata Esther



## Guía de aprendizaje autónomo N° 08

### 1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : N° 88024 Nuevo Chimbote
- 1.2. Nivel educativo : Educación Primaria
- 1.3. Grado : Cuarto
- 1.4. Responsable : Esther Cumplido Zapata
- 1.5. Tiempo : 20 min.

### 2. Denominación de la actividad:

“Superando mis enfados”

### 3. Listado de recursos para la actividad:

- Recursos humanos



### 4. Desarrollo de la actividad:

- Propósito:

El juego tiene como propósito que los estudiantes aprendan a controlar el enfado, esto nos permite detectar y resolver problemas, conseguir metas, aliviar y superar obstáculos que nos impiden alcanzarlo.

### 5. Acciones de calentamiento.

- Estiramos la pierna derecha, flexionamos la rodilla y la otra pierna estiramos hacia el lado contrario estirando hasta donde más podamos contamos mentalmente del 1 al 5, pasaremos a realizar o mismo con la otra pierna. (dos veces por cada pierna)





- Sentarse en el piso, flexionar las rodillas y cruzar los pies, colocar las manos sobre las rodillas, cerrar los ojos inhalar la respiración detenerlo cinco segundos luego exhala la respiración, repetir cinco veces.

## 6. Desarrollo de las acciones

- Buscar un lugar seguro en casa.
- Nos sentaremos formando un círculo para explicar acerca del juego que realizaremos dándoles a conocer las reglas.



- Pide que todos formen un círculo y que cada uno coja de la mano a dos personas que no estén justo a su lado. Cuando todos estén cogidos de la mano. Pídeles que desenreden el nudo sin soltar las manos, para formar un círculo perfecto. Este juego requiere el empleo de estrategias creativas, los dos últimos son los mejores si te encuentras inmerso en un problema real.

## 7. Recomendaciones:

- Tener siempre presente lo importante que es hidratarnos
- Lavarse las manos adecuadamente.



## 8. Reflexión del estudiante.

- ¿Cómo se han sentido al realizar el juego?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han desarrollado?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han mejorado o desarrollado en el juego?

---

---

---

- ¿Por qué es importante realizar estas actividades en familia?

---

---

---

## 9. Orientaciones finales.

- Superar los enfados son importantes porque controla nuestras emociones, tanto negativas como positivas, serena la mente y nos permite enfrentarnos a la toma de decisiones difíciles



Cumplido Zapata Esther.



## Guía de aprendizaje autónomo N° 09

### 1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : N° 88024 Nuevo Chimbote
- 1.2. Nivel educativo : Educación Primaria
- 1.3. Grado : Cuarto
- 1.4. Responsable : Esther Cumplido Zapata
- 1.5. Tiempo : 20 min.

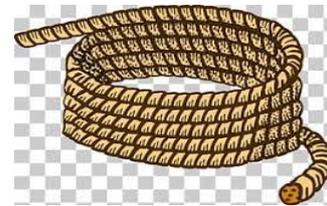
### 2. Denominación de la actividad:

"Me disculpo con mis compañeros cuando cometo errores"

### 3. Listado de recursos para la actividad:



Sonido musical



Soga

### 4. Desarrollo de la actividad:

- Propósito:

El juego tiene como propósito que los estudiantes mejoren su autoconcepto y nuestra autoestima, nos responsabilizamos de nuestras emociones y por lo tanto, de nuestra felicidad, aumentado nuestro bienestar reduciendo los estados depresivos.

### 5. Acciones de calentamiento.

- Estiramos la pierna derecha, flexionamos la rodilla y la otra pierna estiramos hacia el lado contrario estirando hasta donde más podamos, contamos mentalmente del 1 al 5, pasaremos a realizar o mismo con la otra pierna. (dos veces por cada pierna)





Sentarse en el piso, flexionar las rodillas y cruzar los pies, colocar las manos encima de las rodillas, cerrar los ojos inhalar la respiración detenerlo cinco segundos luego exhala la respiración repetir cinco veces.

## 6. Desarrollo de las acciones

- Buscar un lugar seguro en casa.
- Nos sentaremos formando un círculo para explicar acerca del juego que realizaremos dándoles a conocer las reglas.



- Poner música instrumental, a fin de motivar a los estudiantes.
- Reúne a los estudiantes en círculo atándolos las manos y brazos con una soga al cuerpo, posteriormente a ello, les solicita que cierren los ojos y hagan respiraciones e imagen el lugar favorito de cada uno indicando que no pueden disfrutar de ese espacio a que están atados y llevan una carga muy pesada; en virtud a que esa atadura y esa carga, es la representación del peso que causa no haber practicado a un el perdón.
- A continuación, se pide imaginar a la persona que se quiere perdonar ver que llega hasta el afectado y este le manifieste el perdón, para liberarse de las ataduras y cargas, diciendo en voz alta:  

YO TE PERDONO DE CORAZÓN QUE ME HAYAS.....

YO TE PERDONO DE CORAZÓN POR HABER.....

YO TE PERDONO DE CORAZÓN PORQUE.....
- A medida que van regalándole el perdón a esa persona que los hirió, mediante estas frases, se van desatando las sogas y el afectado se va liberando.
- Por último, indicar que abran los ojos y expresen como se sintieron antes y después de realizar la actividad.

## 7. Recomendaciones:

- Tener siempre presente lo importante que es hidratarnos
- Lavarse las manos adecuadamente.



## 8. Reflexión del estudiante.

- ¿Cómo se han sentido al realizar el juego?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han desarrollado?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han mejorado o desarrollado en el juego?

---

---

---

- ¿Por qué es importante realizar estas actividades en familia?

---

---

---

## 9. Orientaciones finales.

- El disculparse cuando cometemos errores es importante porque abre la puerta, a un diálogo sobre cómo gestionarlas, por lo tanto, es una oportunidad para el mutuo conocimiento y para restablecer la relación en un aquí y ahora.



Cumplido Zapata Esther.



## Guía de aprendizaje autónomo N° 10

### 1. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : N° 88024 Nuevo Chimbote
- 1.2. Nivel educativo : Educación Primaria
- 1.3. Grado : Cuarto
- 1.4. Responsable : Esther Cumplido Zapata
- 1.5. Tiempo : 20 min.

### 2. Denominación de la actividad:

"Elijo la mejor solución"

### 3. Listado de recursos para la actividad:

- Bolígrafos
  - Mesa
- 



- Cuaderno



### 4. Desarrollo de la actividad:

- Propósito:

Este juego tiene el propósito de promover el conocimiento grupal y la confianza, prestar apoyo emocional, fomentar la escucha activa y el diálogo, reconocer errores, asumir la responsabilidad trabajar el sentimiento de culpabilidad y realizar propuestas de solución de problemas.

### 5. Acciones de calentamiento.

- Estiramos la pierna derecha, flexionamos la rodilla y la otra pierna estiramos hacia el lado contrario estirando hasta donde más podamos contamos mentalmente del 1 al 5, pasaremos a realizar o mismo con la otra pierna. (dos veces por cada pierna)





- Sentarse en el piso, flexionar las rodillas y cruzar los pies, colocar las manos sobre las rodillas, cerrar los ojos inhalar la respiración detenerlo cinco segundos luego exhala la respiración, repetir cinco veces.

## 6. Desarrollo de las acciones

- Buscar un lugar seguro en casa.
- Nos sentaremos formando un círculo para explicar acerca del juego que realizaremos dándoles a conocer las reglas.
- Primero cada alumno lee el problema con atención después, todos los miembros del grupo dejan sus bolígrafos en el medio de la mesa y discuten como se resuelve. Cuando están de acuerdo cada uno/a coge su bolígrafo y escribe la solución en su cuaderno.



## 7. Recomendaciones:

- Tener siempre presente lo importante que es hidratarnos
- Lavarse las manos adecuadamente.



## 8. Reflexión del estudiante.

- ¿Cómo se han sentido al realizar el juego?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han desarrollado?

---

---

---

- ¿Qué habilidades han mejorado o desarrollado en el juego?

---

---

---

- ¿Por qué es importante realizar estas actividades en familia?

---

---

---

## 9. Orientaciones finales.

- Resolver soluciones nos ayuda a través de la vida y es algo de lo que no podemos prescindir, ser capaz de resolver problemas es una habilidad vital. Es importante y debe ser tomado en serio si deseamos obtener los mejores resultados.



Cumplido Zapata Esther

# ANEXO N° 08

## FICHAS DE VALIDACIÓN DE LAS DE APRENDIZAJES



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE

### FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Dennis Maza Arizola Fecha: 27/11/2020  
Especialidad : Prof. Educación Física

N°	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO

FIRMA DEL EVALUADOR  
Dennis Angel Maza Arizola



## FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Carolina Díaz Polo Fecha: 29/11/2020

Especialidad : Lic. Educación Física

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO

  
Carolina Díaz Polo



## FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Norma Castillo Zarate Fecha: 28/11/2020

Especialidad : \_\_\_\_\_

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO

  
Mg. Norma S. Castillo Zarate  
CHIMBOTE, 28 de Noviembre del 2020



## FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Julio W. Herrera Ramos Fecha: 26/11/2020

Especialidad : Prof. Educación Física

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO

FIRMA DEL EVALUADOR



## FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Beatriz Pérez González Fecha: 26-11-2020

Especialidad : Educación Física

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO



## FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Maria Z. Pérez de Sánchez Fecha: 30-11-20  
Especialidad : Educ. Primaria

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

Maria Z. Pérez de Sánchez

FIRMA DEL EXPERTO



## FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Rosa A. Valencia Cotrino Fecha: 28/11/2020

Especialidad : Prof. Educación Física

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO



## FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Miriam Quezada Logar Fecha: 24/11/2020  
Especialidad : Lic. Educación Física

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO



## FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Sherly Leuano Ramos. Fecha: 30/11/2020

Especialidad : Lic Educ. Primaria.

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Sugerencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

FIRMA DEL EXPERTO



## FICHA DE VALIDACIÓN DE LAS GUIAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMOS

Nombre del experto : Nora Ly López Reyes Fecha: 28-11-2020

Especialidad : Profesor de Primaria

Nº	Criterio	Adecuado	Medianamente adecuado	Inadecuado	Superencias
1.	Se identifica la denominación de la guía y el número respectivo.	X			
2.	Establece los datos generales de la guía.	X			
3.	Presenta una denominación acorde a su propósito y contenido.	X			
4.	El propósito se encuentra claramente establecido.	X			
5.	Presenta el lista de materiales o recursos para el desarrollo de la guía.	X			
6.	Los materiales o recursos se representan gráficamente.	X			
7.	Se presentan actividades de calentamiento o de activación.	X			
8.	Las actividades de calentamiento o de activación se describen con claridad.	X			
9.	Las actividades de calentamiento o de activación muestran una representación gráfica	X			
10.	El desarrollo de las acciones tienen una secuencia lógica.	X			
11.	El desarrollo de las acciones se acompaña de imágenes.	X			
12.	La guía presenta un espacio para la reflexión del estudiante	X			
13.	La redacción de las interrogantes de reflexión evidencian coherencia con la edad de los estudiantes	X			
14.	La guía presenta orientaciones finales	X			
15.	El tipo y tamaño de letra de la guía permite la lectura de la guía.	X			
16.	Se hace un buen uso de la ortografía en la redacción de la guía.	X			
17.	El color del texto es pertinente con el fondo de la hoja.	X			
18.	Las imágenes se muestran con claridad.	X			
19.	Se ha hecho una correcta distribución de textos e imágenes.	X			
20.	En general la guía presenta un formato acorde a la edad de los estudiantes.	X			

  
FIRMA DEL EXPERTO