



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

FACULTAD DE EDUCACIÓN



ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

## TESIS

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR HABILIDADES  
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA GEORGE BOOLE,  
CAJAMARCA, 2024**

Para Optar el Título Profesional de Licenciado en Educación -  
Especialidad "Educación Primaria"

**Presentado por:**

Bachiller: Medali Aracely Vásquez Roncal

**Asesora:**

Dra. Yanet Jackelin Machuca Cabrera

Cajamarca – Perú

2025

## CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. Investigador:

..... Medali Aracely Vásquez Ríosal  
DNI: 72940476

Escuela Profesional/Unidad UNC:

..... Escuela Académico Profesional de Educación

2. Asesor:

..... Dra. Yanet Jackelin Machuca Cabrera

Facultad/Unidad UNC:

..... FACULTAD DE EDUCACIÓN

3. Grado académico o título profesional

Bachiller       Título profesional       Segunda especialidad  
 Maestro       Doctor

4. Tipo de Investigación:

Tesis       Trabajo de investigación       Trabajo de suficiencia profesional  
 Trabajo académico

5. Título de Trabajo de Investigación:

..... SUEÑOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES EN  
..... ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
..... PRIMARIA GEORGE BOOLE, CAJAMARCA, 2024

6. Fecha de evaluación: 11 / 12 / 2025.

7. Software antiplagio:  TURNITIN       URKUND (OURIGINAL) (\*)

8. Porcentaje de Informe de Similitud: 23%

9. Código Documento: 3112-544688988

10. Resultado de la Evaluación de Similitud:

APROBADO  PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 07 / 01 / 2026.

Firma y/o Sello  
Emisor Constancia

  
Janet Jackelin Machuca Cabrera  
Nombres y Apellidos

DNI: 43613310

\* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023

COPYRIGHT © 2025 by  
**MEDALI ARACELY VÁSQUEZ RONCAL**  
Todos los derechos reservados.



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"



## FACULTAD DE EDUCACIÓN Escuela Académico Profesional de Educación

### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 16..... horas del día... 11..... de diciembre... del 2025....; se reunieron presencialmente en el ambiente..... 1H-209....., los miembros del Jurado Evaluador del proceso de titulación en la modalidad de Sustentación de la Tesis, integrado por:

1. Presidente: Lic. Oscar Jaime Marín Rosell.....
2. Secretario: Mtra. Ana María Betzalel Arribalzaga Legaria.....
3. Vocal: Dr. Esther Elizabeth Legazma Romera.....
4. Asesor (a): Dra. Yanet Jackelin Machuca Colmenero.....

Con el objeto de evaluar la Sustentación de la Tesis, titulada:

..... "Juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes del tercero grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024."

presentado por: Medaly Atracely Vásquez Renal.....  
con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación en la Especialidad de  
Educación Primaria.....

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Académico Profesional de Educación de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido final de la Tesis, luego de la deliberación respectiva, se considera: APROBADO (X) DESAPROBADO ( ), con el calificativo de:  
..... Excelente..... (15).....  
(Letras) (Números)

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, informó públicamente el resultado obtenido por el sustentante.

Siendo las 17:25..... horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 11 de diciembre..... del 2025...

Presidente

Secretario

Vocal

Asesor

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a todas las personas que me dieron su confianza y que estuvieron a mi lado en cada etapa del camino hasta terminar mis estudios, haciéndome sentir su apoyo constante,

A mis padres, que han sido mi mayor fuente de inspiración para continuar con mi educación y ser un ejemplo para ellos.

**Medali**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco al Creador Divino por darme la energía que me hacía falta para concluir este estudio.

A mis padres por haberme formado en la persona que ahora soy y que siempre me acompañan en lo que hago.

A mi asesora, Dra. Yanet Jackelin Machuca Cabrera, por su paciencia y dedicación, sin sus precisas palabras y correcciones no habría podido llegar a este momento tan deseado.

**Medali**

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE .....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
RESUMEN .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I .....	3
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	3
1. Planteamiento del problema.....	3
2. Formulación del problema.....	6
2.1. <i>Problema general</i> .....	6
2.2. <i>Problemas derivados</i> .....	6
3. Justificación de la investigación .....	6
3.1. <i>Justificación teórica</i> .....	6
3.2. <i>Justificación práctica</i> .....	7
3.3. <i>Justificación metodológica</i> .....	7
4. Delimitación de la investigación.....	8
4.1. <i>Epistemológica</i> .....	8
4.2. <i>Espacial</i> .....	8

4.3. <i>Temporal</i> .....	8
5. Objetivos de la investigación .....	9
5.1. <i>Objetivo general</i> .....	9
5.2. <i>Objetivos específicos</i> .....	9
CAPÍTULO II .....	10
MARCO TEÓRICO .....	10
1. Antecedentes de la investigación .....	10
2. Marco conceptual .....	15
2.1. <i>Teoría sobre juegos</i> .....	15
2.2. Juegos cooperativos .....	18
2.3. Habilidades sociales .....	21
CAPÍTULO III .....	29
MARCO METODOLÓGICO .....	29
1. Caracterización y contextualización de la investigación .....	29
2. Hipótesis de investigación .....	31
2.1. <i>Hipótesis general</i> .....	31
2.2. <i>Hipótesis específicas</i> .....	31
3. Variables de investigación .....	32
3.1. <i>Variable independiente: Juegos cooperativos</i> .....	32
3.2. <i>Variable dependiente: Habilidades sociales</i> .....	32
4. Matriz de operacionalización de variables .....	33

5.	Población y muestra.....	35
5.1.	<i>Población</i> .....	35
5.2.	<i>Muestra</i> .....	35
6.	Unidad de análisis.....	35
7.	Métodos .....	35
8.	Tipos de investigación .....	36
9.	Diseño de investigación .....	36
10.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	37
11.	Técnicas para el procesamiento y análisis de datos .....	39
11.1.	<i>Técnicas de procesamiento</i> .....	39
11.2.	<i>Técnicas de análisis de datos</i> .....	39
12.	Validez y confiabilidad.....	40
12.1.	<i>Validez</i> .....	40
12.2.	<i>Confiabilidad</i> .....	40
	CAPÍTULO IV.....	42
	RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	42
4.1.	Resultados de las variables de estudio (Tablas y figuras estadísticas) .....	42
4.2.	Análisis y discusión de resultados .....	62
	CONCLUSIONES .....	67
	SUGERENCIAS .....	69
	REFERENCIAS.....	70

APÉNDICES/ANEXOS .....	79
------------------------	----

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de operacionalización de variables.....	33
Tabla 2. Confiabilidad de Alfa de Cronbach.....	41
Tabla 3. Dimensión 1: Habilidades sociales básicas .....	42
Tabla 4. Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas.....	43
Tabla 5. Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos .....	44
Tabla 6. Dimensión 4: Habilidades alternativas a la agresión .....	45
Tabla 7. Dimensión 5: Habilidades frente al estrés .....	46
Tabla 8. Dimensión 6: Habilidades de planificación .....	47
Tabla 9. Dimensión 1: Habilidades sociales - Post test .....	48
Tabla 10. Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas - Post test.....	49
Tabla 11. Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos - post test .....	50
Tabla 12. Dimensión 4: Habilidades alternativas a la agresión – Post test.....	51
Tabla 13. Dimensión 5: Habilidades frente al estrés – Post test.....	52
Tabla 14. Dimensión 6: Habilidades de planificación – Post test.....	53
Tabla 15. Resultado general del pre test de la variable: Habilidades sociales.....	54
Tabla 16. Resultado general del post test de la variable: Habilidades sociales .....	55
Tabla 17. Comparación de resultados del pre test y post test de la variable: Habilidades sociales .....	56
Tabla 18. Resumen del procesamiento de casos pre test y post test .....	57
Tabla 19. Descriptivos del pre test - post test .....	58
Tabla 20. Prueba de normalidad con Shapiro Wilk – pre test y post test .....	59
Tabla 21. Prueba entre el pre test y post test de la variable habilidades sociales .....	61

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dimensión 1: Habilidades sociales básicas .....	42
Figura 2. Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas .....	42
Figura 3. Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos.....	43
Figura 4. Dimensión 4: Habilidades alternativas a la agresión.....	45
Figura 5. Dimensión 5: Habilidades frente al estrés .....	45
Figura 6. Dimensión 6: Habilidades de planificación.....	47
Figura 7. Dimensión 1: Habilidades de planificación - Post test.....	48
Figura 8. Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas- Post test.....	49
Figura 9. Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos - Post test.....	50
Figura 10. Dimensión 4: Habilidades alternativas a la agresión - Post test.....	51
Figura 11. Dimensión 5: Habilidades frente al estrés - Post test .....	52
Figura 12. Dimensión 6: Habilidades de planificación - Post test.....	53
Figura 13. Resultados generales del pre test de la variable: Habilidades sociales .....	54
Figura 14. Resultado general del post test de la variable: Habilidades sociales.....	55
Figura 15. Comparación de resultados del pre test y post test de la variable: Habilidades sociales .....	56

## RESUMEN

La investigación titulada Juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca 2024, tuvo como objetivo general determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, el estudio se desarrolló en el contexto de un enfoque cuantitativo, la indagación fue de tipo aplicada con diseño pre experimental, la muestra estuvo constituida por 12 estudiantes, para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación con su instrumento el test, los datos se analizaron utilizando los programas Excel y SPSS v26. Los resultados obtenidos afirman que, el nivel de significancia es menor a 0,05 entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Se afirma que 33,30%, se encuentran en el deficiente nivel de habilidades sociales, el 58,30% se encuentran en bajo nivel, el 8,30% se encuentra en el normal nivel. Respecto al post test el 16,70% se encuentra en buen nivel, el 83,30% se encuentra en excelente nivel. Luego hay evidencias estadísticas para afirmar que los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa "George Boole, Cajamarca. Estos hallazgos subrayan la importancia de aplicar juegos cooperativos como factor clave en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes.

**Palabras clave:** Juegos cooperativos, habilidades sociales, Educación Primaria.

## **ABSTRACT**

The research titled Cooperative games to improve social skills in third grade students of the George Boole Primary Educational Institution, Cajamarca, had as its general objective to determine how cooperative games improve social skills in third grade students of the George Boole Primary Educational Institution, Cajamarca, the study was developed in the context of a quantitative approach, the inquiry was of an applied type with a pre-experimental design, the sample consisted of 12 students, for data collection, observation techniques were used with their instruments the test, the data were analyzed using Excel and SPSS v26 programs. The results obtained affirm that the level of significance is less than 0.05, therefore, the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. It is stated that 33.30% are at the deficient level of social skills, 58.30% are at a low level, 8.30% are at the normal level. Regarding the post-test, 16.70% were at a good level, and 83.30% were at an excellent level. There is statistical evidence that cooperative games improve the development of social skills in third-grade students of Primary Education at the George Boole Educational Institution in Cajamarca. These findings underscore the importance of using cooperative games as a key factor in developing students' social skills.

**Keywords:** Cooperative games, social skills, Primary Education.

## **INTRODUCCIÓN**

En la actualidad, desarrollar habilidades sociales en estudiantes de educación del nivel primaria constituye un factor determinante para su integración y desempeño en diversos contextos de interacción. La educación no debe centrarse solo en la transmisión de conocimientos, sino también en la formación integral de los niños, fomentando valores como la cooperación, el respeto y la empatía. En este sentido, los juegos cooperativos han emergido como una estrategia pedagógica eficaz para optimizar y fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes.

En la Institución Educativa Primaria George Boole de Cajamarca, se ha identificado que los estudiantes del tercer grado tienen dificultades en la interacción social, manifestadas en la falta de trabajo en equipo, escasa comunicación assertiva y dificultades para la solución de conflictos. Estos problemas no solo pueden afectar su desarrollo académico, sino también su salud emocional y social. Frente a esta problemática, se propone la implementación de estrategias lúdicas que fomenten el aprendizaje colaborativo y la interacción positiva entre los estudiantes.

El presente estudio tiene como objetivo determinar en cómo los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole. Para ello, se desarrolló una propuesta metodológica basada en la aplicación de actividades lúdicas que fomente la cooperación, la comunicación efectiva y la integración grupal.

La importancia de esta investigación radica en su contribución al ámbito educativo, ofreciendo herramientas prácticas y fundamentadas para mejorar la dinámica social en el aula. Asimismo, los resultados obtenidos pueden servir como referencia para futuras investigaciones y la implementación de programas educativos que potencien el desarrollo integral de los estudiantes.

La investigación estuvo estructurada de la siguiente manera:

Capítulo I: En este capítulo se expone el problema de investigación, el planteamiento del problema, en el que se describe la situación problemática reflejada en el deficiente desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado debido a la escasa implementación de estrategias como juegos cooperativos. Asimismo, se plantea el problema, se justifica la investigación y se concluyen los objetivos de esta.

Capítulo II: En este capítulo se expone el marco teórico, Se incluyen en él los marcos epistemológico y científico, que son la base de las teorías que sustentan la investigación; se presenta también el panorama internacional, nacional y local del estudio; y se definen los términos esenciales.

El Capítulo III incluye el marco metodológico, que comprende lo siguiente: las hipótesis específicas y principales; la matriz de operacionalización y las variables de investigación; el diseño del estudio; los instrumentos o técnicas para recoger información; los métodos para analizar y tratar la información; por último, las evaluaciones de fiabilidad y validez.

El capítulo IV comprende la discusión y los resultados. Incorpora los resultados totales de la variable de estudio, los resultados separados por dimensión de las variables estudiadas y las pruebas ejecutadas para analizar tanto la hipótesis general como las hipótesis estadísticas.

En el Capítulo V se señala las conclusiones y recomendaciones.

Con este estudio, se busca resaltar la importancia de los juegos cooperativos como una estrategia innovadora y efectiva para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes, promoviendo un ambiente escolar armonioso y conducente para el aprendizaje.

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1. Planteamiento del problema

El bajo desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes constituye una problemática creciente en el contexto escolar, ya que limita significativamente su capacidad para establecer relaciones interpersonales sanas, comunicarse de manera asertiva y colaborar de forma efectiva en entornos educativos. Esta situación se ve reflejada en comportamientos como la escasa disposición para resolver conflictos de manera pacífica, el aislamiento social dentro del grupo de aula, la dificultad para trabajar en equipo y la presencia de un clima escolar poco participativo, caracterizado por frecuentes desacuerdos entre pares (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2024).

Este problema tiene como principales causas el uso limitado de estrategias lúdicas cooperativas en las sesiones de aprendizaje, impidiendo que los niños desarrollen experiencias vivenciales de cooperación y respeto mutuo. Asimismo, se evidencia una falta de formación docente en dinámicas de interacción social, lo que limita la implementación de actividades orientadas al fortalecimiento de las habilidades sociales. A ello se suma la poca oportunidad que tienen los estudiantes para participar en experiencias grupales donde puedan practicar la adopción de decisiones conjuntas, el liderazgo compartido y la solución de conflictos. Finalmente, muchos ambientes de aprendizaje continúan centrados en el rendimiento individual, reduciendo los espacios para la construcción colectiva del conocimiento y la empatía (Muñoz, 2021).

Las consecuencias de esta problemática afectan no solo el desempeño académico de los estudiantes, sino también su desarrollo socioemocional. La débil capacidad para comunicarse asertivamente, la escasa empatía, la ausencia de habilidades para la escucha

activa, así como el trato desconsiderado entre compañeros, constituyen barreras para una convivencia armónica. Frente a este panorama, resulta necesario explorar estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan entornos de aprendizaje cooperativo, capaces de fortalecer las habilidades sociales desde la práctica diaria en el aula (UNESCO, 2024).

A nivel internacional, en Latinoamérica precisamente en Colombia los juegos y en especial los juegos cooperativos presentan una gran influencia en el desenvolvimiento de los niños, según el autor en calidad de monitor por un buen periodo de tiempo ha observado que el cambio que se da en las relaciones interpersonales en niños gracias al uso de la metodología utilizada, que no es otra cosa que utilizar juegos; los juegos cooperativos también están cobrando fuerza como herramientas efectivas para mejorar habilidades de comunicación, trabajo en equipo, pensamiento crítico, y más. Estos juegos son ideales para entornos educativos, corporativos y recreativos, y pueden adaptarse a diversas edades y contextos (Martínez, 2023).

A nivel Nacional, en las instituciones educativas de educación básica en nuestro país específicamente en el sur, están tomando interés en fortalecer las capacidades sociales en niños de edad escolar que son fundamentales para su desarrollo integral y su capacidad para interactuar con éxito en diversas situaciones. Estas habilidades incluyen un amplio rango de capacidades que les ayudan a comunicarse, colaborar, y relacionarse con los demás de manera efectiva y respetuosa. Estas habilidades se pueden fomentar en el aula y en casa a través de diversas actividades, juegos, y situaciones cotidianas que permitan a los niños practicar y desarrollar estas capacidades. Es importante también que los adultos sirvan como modelos a seguir, mostrando con su ejemplo cómo interactuar de manera respetuosa y efectiva con los demás (Aucasi, 2020). Mientras que en la parte norte de nuestro país el desarrollo de las habilidades sociales ha representado un aspecto fundamental en la vida del ser humano y su relación con el entorno, pues contribuye a

desarrollar una comunicación saludable en los diferentes escenarios del ámbito escolar, familiar, comunal, laboral en el que se desarrolla, así como relacionarse y mejorar su comunicación en el ambiente social que le rodea. Desde el campo educativo el desarrollo de competencias sociales en los educandos a partir de los primeros años de la educación básica resulta fundamental para su proceso formativo y el fortalecimiento de su autonomía, así como la consolidación de su personalidad, por ello como educadores debemos implementar actividades estratégicas que contribuyan a fortalecer las relaciones interpersonales entre sus miembros para lograr el diálogo alturado, la comunicación asertiva, empatía, liderazgo, manejo de emociones y actitudes positivas con las demás personas con quienes interactúa (Inoñan, 2021).

En la Institución Educativa Primaria George Boole, ubicada en Cajamarca, se evidenció que dicha institución no es ajena a la problemática que afecta actualmente a diversas escuelas del país. Las actividades planificadas con la finalidad de desarrollar habilidades sociales en los niños no han generado los resultados significativos esperados. Se observó que muchos estudiantes presentan dificultades para trabajar en equipo, falta de liderazgo en el aula, y bajos niveles de logro en el área de Personal Social y otras áreas curriculares.

Asimismo, se identificaron comportamientos agresivos entre los estudiantes, escaso nivel de empatía y una limitada capacidad de escucha entre pares. También se detectó una comunicación deficiente, caracterizada por la dificultad para comunicar ideas de un modo claro, respetuosa y objetiva. Algunos estudiantes tendían a menospreciar, ofender o herir a sus compañeros, así como a descalificar o reprochar las opiniones ajenas, mostrando dificultades para emitir valoraciones personales con respeto y tolerancia.

En este contexto, la investigación permitió consolidar experiencias de aprendizaje orientadas al fortalecimiento de las habilidades sociales mediante la implementación de

juegos cooperativos, los cuales se presentan como una estrategia didáctica efectiva para optimizar la convivencia y el desarrollo en general de los estudiantes.

## **2. Formulación del problema**

### ***2.1. Problema general***

¿Cómo los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024?

### ***2.2. Problemas derivados***

- a) ¿Qué nivel de habilidades sociales tienen los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024, antes de emplear los juegos cooperativos?
- b) ¿Qué nivel de habilidades sociales tienen los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024, después de trabajar los juegos cooperativos?
- c) ¿Qué nivel de mejora se encuentra en las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024 antes y después de aplicar los juegos cooperativos?

## **3. Justificación de la investigación**

### ***3.1. Justificación teórica***

El propósito del presente estudio es conocer cómo los juegos cooperativos contribuyen a mejorar las habilidades sociales. Los hallazgos obtenidos contribuyen al enriquecimiento del marco teórico relacionado con los juegos didácticos, permitiendo una mejor comprensión de su impacto en la mejora de las habilidades sociales de los alumnos participantes. En este sentido, los hallazgos no solo respaldan el análisis, explicación y formulación de nuevas metodologías, sino que también orientan la toma de decisiones pedagógicas pertinentes en torno al desarrollo de estas

competencias. La propuesta se sustenta en fundamentos teóricos y científicos, particularmente en las teorías del enfoque cognitivista que vinculan el aprendizaje significativo con el uso de juegos cooperativos. Además, el programa de actividades diseñado propone una mejora metodológica en el área Personal Social, ofreciendo estrategias prácticas para su aplicación en el aula.

### ***3.2. Justificación práctica***

La validez de los resultados obtenidos en la investigación permitió elevar el nivel de logro de las competencias del área en los estudiantes que conformaron la muestra de estudio. Este estudio se desarrolló en respuesta a la necesidad de abordar la escasa práctica de habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado del centro educativo primario George Boole, en Cajamarca. Desde esta perspectiva, la investigación aportó significativamente al fortalecimiento del área.

### ***3.3. Justificación metodológica***

La justificación metodológica de la aplicación de juegos cooperativos para el progreso de las habilidades sociales se basa en el principio de que dichas dinámicas favorecen la interacción, el diálogo y el trabajo en equipo entre los participantes, aspectos esenciales para fortalecer las competencias sociales. Los hallazgos de la investigación permitieron evaluar en qué medida la implementación de juegos cooperativos resultan adecuados para abordar la problemática relacionada con la poca práctica de habilidades sociales en los alumnos incluidos en la muestra. Asimismo, los resultados brindaron a los docentes herramientas metodológicas basadas en juegos cooperativos, que se pueden emplear como recursos pedagógicos para diseñar contenidos orientados al desarrollo de habilidades sociales, lo que genera beneficios

significativos en la formación integral del estudiante y en el progreso de la adquisición de competencias en el área correspondiente.

#### **4. Delimitación de la investigación**

##### ***4.1. Epistemológica***

El estudio se fundamenta en el enfoque socio-constructivista del aprendizaje, el cual sostiene que el conocimiento y el desarrollo de competencias se construyen en interacción con otros, en contextos sociales significativos. Desde esta perspectiva, las habilidades sociales son entendidas como un conjunto de habilidades interpersonales —comunicación assertiva, empatía, cooperación, resolución pacífica de conflictos y liderazgo compartido— que se desarrollan y fortalecen a partir de la práctica social y la vivencia de experiencias grupales (Rivera, 2016).

##### ***4.2. Espacial***

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca. En este espacio contextual, los estudiantes estuvieron sujetos a mejorar las habilidades sociales a raíz de la aplicación de juegos cooperativos, como estrategia de aprendizaje.

##### ***4.3. Temporal***

La investigación se realizó durante 7 meses, de abril a octubre del año 2024. En este espacio de tiempo se concibió y programó la investigación con la finalidad de aplicar los instrumentos y las actividades de aprendizaje en los estudiantes de la muestra.

## **5. Objetivos de la investigación**

### ***5.1. Objetivo general***

Determinar cómo los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.

### ***5.2. Objetivos específicos***

- a) Establecer el nivel de habilidades sociales que tienen los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024, antes de emplear los juegos cooperativos.
- b) Identificar el nivel de habilidades sociales que tienen los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024, después de trabajar los juegos cooperativos.
- c) Determinar el nivel de mejora en que se encuentran las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024 antes y después de aplicar los juegos cooperativos.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 1. Antecedentes de la investigación

##### Antecedentes internacionales

Mur (2023) realizó una investigación sobre *la “Integración social en Educación Primaria a través de los juegos cooperativos”*, sustentada en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad de Zaragoza, el estudio se desarrolló en el enfoque cuantitativo, el objetivo general de la investigación fue dinamizar los espacios de recreo para reducir la marginación que se da en los centros, generando un tiempo de ocio más equitativo y democrático para todo el estudiantado, sin centrarnos en su género, raza, edad o condición física o psicológica, la metodología de la investigación fue de tipo aplicada, se aplicó un diseño pre experimental, su muestra de estudio estuvo conformada por 63 estudiantes de 6 y 7 años; como instrumento utilizó una ficha de observación; llegando a la conclusión que al realizar el estudio donde se implementan los juegos cooperativos en alumnado de Educación Primaria se ha podido comprobar que el juego cooperativo es una herramienta muy enriquecedora para la interacción y el entretenimiento, donde los estudiantes promueven la colaboración y el trabajo en equipo fomentando la integración social en la Educación Primaria. Al incorporar el juego cooperativo, se crea un entorno de aprendizaje más enriquecedor motivador. Los alumnos y alumnas se sienten parte de un grupo y se esfuerzan por un objetivo común, lo que ayuda a desarrollar su autoestima y confianza. Además, jugar junto con otros compañeros y compañeras da la oportunidad de desarrollar las habilidades sociales y emocionales que les puede servir para la vida cotidiana y en un futuro.

Mena (2020) realizó un estudio sobre el *“Juego cooperativo para desarrollar habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2 de la Escuela De Educación Básica”*

*Particular Vicente Agustín Aguirre Ruiz, de la ciudad de Loja*”, el estudio fue desarrollado en el contexto de un enfoque cuantitativo, se planteó como objetivo general promover el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de subnivel inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Particular Vicente Agustín Aguirre Ruiz, ubicada en la ciudad de Loja, mediante un taller de juegos cooperativos, la metodología de la investigación es de tipo aplicada con diseño experimental, estuvo conformado por una población de 15 individuos, llegando a la conclusión que los juegos cooperativos de presentación, confianza-afirmación, distención, cooperación, rompehielos y comunicación, logró que la mayor parte de la población con un 76% desarrollaran significativamente sus habilidades sociales de una manera lúdica, e innovadora.

Herrera (2020) realizó un estudio acerca del “*Incremento de la conducta prosocial a través de juegos cooperativos en niños de edad escolar*”, la investigación se desarrolló en un enfoque cuantitativo, el objetivo general fue implementar un programa de intervención basado en juegos cooperativos para incrementar la conducta prosocial en niños de edad escolar, la metodología de la investigación es de tipo aplicada con diseño cuasi experimental, la población estuvo conformada por 107 participantes en el grupo experimental y 35 participantes en el grupo control, llegando a la conclusión que a partir del programa de intervención se demostraron cambios estadísticamente significativos según la prueba estadística T-Student con un valor ( $p \leq .05$ ). Estos resultados permitieron destacar un efecto alto de cambios generados a partir de la intervención en la conducta prosocial. Por esta razón es que se puede afirmar que se cumplió con la hipótesis, donde se planteaba que los participantes incrementarían la conducta prosocial al terminar el programa de intervención.

## **Antecedentes nacionales**

Aucasi (2020) realizó un estudio acerca de “*Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Santillana*”. Se desarrolló dentro de un enfoque cuantitativo, el objetivo general de la investigación fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes quechuahablantes de la Institución Educativa de Santillana, la metodología es de tipo aplicada con diseño preexperimental, participaron como muestra 17 alumnos, por medio de la herramienta escala de apreciación sobre habilidades sociales, cuyos resultados se analizaron usando la prueba estadística Wilcoxon. Las evidencias estadísticas señalan que el nivel de significancia es igual a 0,000, lo cual es inferior a 0,05; por ende, se concluye que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes quechuahablantes de la Institución Educativa de Santillana.

Inoñan (2021) realizó un estudio sobre “*Programa de juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de una institución educativa de Chiclayo*”, el estudio fue desarrollado en el contexto de un enfoque cuantitativo, se planteó como objetivo general aplicar un programa de juegos cooperativos con la finalidad de mejorar las habilidades sociales en Estudiantes de Tercer grado de Educación Primaria de una institución Educativa de Chiclayo, la metodología fue tipo aplicada con diseño quasi experimental, la técnica que se utilizó fue la observación y como instrumentos un Test de habilidades sociales y una lista de cotejo, la población muestral estuvo conformada por 72 niños de tercer grado de primaria, el grupo experimental conformado por 23 niños y 26 el grupo control, determinando que existe una diferencia estadísticamente significativa después de haber aplicado el programa de juegos cooperativos en el pre y post test al grupo experimental con respecto al grupo control, validada mediante la prueba T de

Student, con el valor de significancia bilateral ( $p = 0.000$ ) que es menor al nivel de significancia estipulado ( $\alpha=0.05$ ). Se llegó a la conclusión que el Programa de Juegos Cooperativos influye de manera positiva y significativa en la mejora de las habilidades sociales en los estudiantes de Tercer Grado de Educación Primaria, evidenciándose que los niños se desenvuelven con mayor facilidad en distintos escenarios de interacción.

Alfaro y Palomino (2022) realizó un estudio sobre “*Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho*”, el estudio se desarrolló en el contexto de un enfoque cuantitativo, se planteó como objetivo general, exponer como los juegos cooperativos afectan las habilidades sociales en los estudiantes de cuarto grado del colegio privado “Javier Pérez de Cuellar”, ubicado en Ayacucho, la metodología es de tipo aplicada con diseño experimental, la técnica utilizada es la observación y el instrumento que fue utilizado es la ficha de observación, la muestra estuvo conformada por 34 estudiantes, llegando a la conclusión que, en los estudiantes de cuarto grado de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuellar” (Ayacucho-2022), los juegos cooperativos repercuten favorablemente en sus capacidades sociales. Esto se confirmó a través de la prueba de Wilcoxon, que arrojó un  $p=0.000$ , inferior a  $\alpha=0.05$ ; esto ofrece una base empírica suficiente para admitir la hipótesis alternativa y descartar la hipótesis nula.

### **Antecedentes locales**

Alvarado (2023) realizó un estudio sobre “*Actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales de las estudiantes del I° “B” de la I.E.E. Santa Teresita, Cajamarca*”, el estudio fue desarrollado en el contexto de un enfoque cuantitativo, se planteó como objetivo general Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el mejoramiento de las habilidades sociales, en las estudiantes de primer grado “B” de primaria, de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita” Cajamarca, la

metodología de la investigación fue de tipo aplicada con diseño pre experimental, la técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento la ficha de observación, la muestra estuvo conformada por 31 estudiantes, conforme a cada dimensión, los resultados del Pre test y del Post Test se mostraron en tablas y figuras. Esto posibilitó que se interpretara cada uno de ellos de forma pormenorizada, basándose en la información adquirida. Sig. fue obtenido al realizar la verificación de hipótesis comparando el pretest y el post test, lo que resultó en los siguientes resultados. Como  $P = ,000 < 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa. Llegando a la conclusión de que las actividades recreativas mejoran las habilidades sociales de los alumnos del primer grado "B" de la Institución Educativa Emblemática "Santa Teresita", Cajamarca, 2022.

Guerrero (2022) investigó sobre el “*Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021*”, la indagación se desarrolló en el contexto del enfoque cuantitativo, se planteó como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos tradicionales para contribuir a la mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de 2º grado de primaria en la I.E 17459 Sargento Lores de Jaén en Cajamarca, la metodología de la indagación fue de tipo aplicada con diseño cuasi experimental con pre y pos-test, la técnica utilizada fue la observación y la encuesta, con instrumento de guía de observación y cuestionario correspondientemente, la muestra estuvo conformada por 22 estudiantes del grupo control y 11 del experimental. Para el análisis de los datos se empleó la prueba t de student, cuyo nivel de significancia fue  $\alpha = 0.05$ . Los resultados del pre y pos-test indica que la variable desarrollo emocional se estudió en 5 dimensiones siendo su porcentajes de mejora: dimensión Conocimiento de sí mismo paso del nivel bajo a nivel alto (90.9 % de mejora); dimensión Automotivación mejoró en un 90.9 %; dimensión Empatía en un 100 %,

dimensión Habilidades Sociales pasó de nivel bajo a moderado de 36,4 % a 73,6 en los estudiantes; esto después de emplear el programa de juegos, siendo 14 sesiones de aprendizaje, se evidenció una mejora significativa en el desarrollo emocional de los estudiantes al aplicar juegos tradicionales mediante el desarrollo de las actividades.

Castillo (2022) investigó sobre “*Juegos Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2022*”. La búsqueda se desarrolló dentro del enfoque cuantitativo, se planteó como objetivo general determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales, la investigación es de tipo cuantitativa aplicada, con diseño cuasi experimental, se trabajó con una muestra 46 estudiantes, 23 del grupo control y 23 del experimental, para ambos grupos se utilizó pre-test y post-test y se evaluó con la técnica de la observación y como instrumento un test con escala valorativa de las habilidades sociales, para el análisis de hipótesis se utilizó la prueba Wilcoxon. Los resultados del pre-test del grupo experimental de 65% de estudiantes en un nivel de proceso y 35% en inicio; después de emplear el programa siendo 10 sesiones de aprendizaje, se evidenció un 78% que consiguieron un nivel logrado y 22 en proceso. Por lo que se concluye que los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes.

## **2. Marco conceptual**

### **2.1. Teoría sobre juegos**

#### **Teoría del juego de Lev Vygotsky**

Según Clementin (2022) afirma que para Lev Semiónovich Vygotsky el juego es un elemento central en la vida de los niños, dado que permite desarrollar muchas capacidades, tanto de manera independiente como en su interacción con los demás. Vygotsky afirmaba que el desarrollo de las personas solo es alcanzable a través de la

interacción social. Uno de los elementos clave en este ámbito es el juego, sobre el que planteó innovadoras teorías.

Vygotsky planteaba que el desarrollo consiste en la interiorización de instrumentos de la cultura, como el lenguaje, a través justamente de esta interacción con los demás humanos. Uno de los conceptos clave de la teoría de Vygotsky es la zona de desarrollo próximo (ZDP). Esta consiste en la ayuda que un humano recibe de parte de otros, sean tutores o pares, que le permiten extender sus posibilidades de desarrollo. No es lo mismo lo que un niño puede aprender por cuenta propia que aquello que incorpora mediante la interacción. Esto tiene que ver con la resolución de problemas, la interpretación de acontecimientos o el aprendizaje de símbolos, entre muchas otras cosas. En la relación con los otros, además, hay que considerar también los factores socio-culturales.

Vygotsky otorgó al juego un papel central nunca antes dado como promotor del desarrollo mental. Para él, las capacidades del niño podían ser perfeccionadas mediante las actividades lúdicas. La principal ventaja del juego es que el niño pone en práctica estas capacidades casi sin darse cuenta. Además, como lo hace de manera divertida, sin esfuerzo y conscientemente, su dedicación y frecuencia son mucho mayores que para otros tipos de ejercicios.

Vygotsky define a la zona de desarrollo próximo como la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas sin la ayuda de otros. El nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolver los problemas con la orientación de un adulto o de otros niños más experimentados.

### **Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura**

La presente investigación con respecto a las Habilidades Sociales es fundamentada en la teoría del aprendizaje o teoría sociales cognitiva de Albert Bandura: Teoría que concede gran importancia al refuerzo, la solidaridad, el respeto mutuo, la empatía, la

comunicación efectiva y el aspecto cognitivista porque en el proceso de aprendizaje da mucha importancia a la construcción del conocimiento por parte del sujeto. Su planteamiento explica que se aprende no sólo lo que se hace, sino también observando las conductas de otras personas y las consecuencias de estas conductas.

La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura es una de las teorías más influyentes en psicología, centrada en el proceso a través del cual las personas aprenden observando a otros. Esta teoría propone que no solo aprendemos a través de nuestra propia experiencia directa con el entorno, sino también observando las acciones de otros, las consecuencias de esas acciones y modelando nuestro comportamiento en consecuencia. (Bandura, 1996. p.7).

Un punto clave de esta teoría es que se refiere a la forma en que los niños incorporan nuevas maneras de actuar mirando a individuos que ven como importantes, estas figuras pueden ser mayores o amigos de la escuela, por medio de este los alumnos interiorizan formas de relacionarse con otros que, al ponerlas en práctica y ser alentadas se transforman en costumbres de coexistencia constructivista. Otro punto es la autoeficacia, hablado por Bandura (1996) para señalar la creencia que tiene un individuo sobre su capacidad para realizar una tarea con éxito; cuando los estudiantes participan en juegos cooperativos, experimentan situaciones que fortalecen su autoconfianza y percepción de eficacia personal, lo que repercute directamente en el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, el liderazgo compartido, la empatía y la colaboración.

Así también se resalta la importancia de la interacción dinámica entre la conducta, el entorno y los procesos cognitivos. En el caso de los estudiantes, la manera de desenvolverse en juegos cooperativos está influenciado por el entorno escolar (normas, dinámicas de grupo, modelos de conducta), pero también por sus experiencias y vivencias.

Esta interrelación promueve un aprendizaje integral donde los estudiantes no solo reproducen conductas, sino que las interiorizan y las adaptan a situaciones necesarias.

En relación con las habilidades sociales, esta teoría nos ayuda a entender como los estudiantes desarrollan competencias como la empatía, la cooperación, asertividad y la resolución de conflictos. A través de la interacción y la participación en juegos cooperativos, los estudiantes aprenden a apreciar el valor del trabajo en equipo, crear buenos lazos personales que le ayuden a crecer en todos los aspectos y a fortalecer el clima escolar.

## **2.2. Juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos es un juego sin ganadores ni perdedores, omitiendo cualquier forma de exclusión o eliminación y la creación de equipos, ya sean temporales o fijos. Esto los distingue claramente de los juegos competitivos y de numerosas actividades deportivas. En vez de enfatizar la competencia, que sin duda puede inculcar valores importantes, el enfoque se traslada hacia fomentar la convivencia, el disfrute del encuentro con los demás y el enfrentamiento conjunto de desafíos para alcanzar objetivos comunes. La esencia de los juegos cooperativos reside en el disfrute colectivo del juego y el avance hacia una meta grupal, lograda a través del soporte y colaboración entre los participantes (Arranz, 1993).

Según Giraldo (2005) citado por (Cumplido, 2020), los juegos cooperativos son aquellas actividades en los que importa más la diversión que el resultado y no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no excluye, sino que incluyen e impulsan la participación de todos, donde es imprescindible la colaboración y el apoyo de los participantes para lograr un objetivo o desafío compartido. 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.

Los juegos cooperativos son una actividad placentera, de disfrute personal en donde los participantes buscan comunicarse y relacionarse entre sí, divertirse, sentirse libres de expresarse, seguros dentro de los límites del espacio, tiempo y lugar. Las actividades lúdicas en las que los participantes colaboran para alcanzar una meta compartida, en vez de competir entre sí, se denominan juegos cooperativos. (Tenazoa , 2020).

### **Importancia de los juegos cooperativos**

Según el MINEDU (2002) Los juegos cooperativos constituyen una estrategia pedagógica que fomenta la interacción social positiva entre los estudiantes, priorizando la colaboración por encima de la competencia. En el contexto de la educación primaria, estos juegos resultan esenciales, ya que permiten desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas fundamentales en la formación integral de los niños.

Los juegos cooperativos favorecen la adquisición de habilidades sociales como el respeto mutuo, la comunicación, la empatía y la capacidad de resolver conflictos. Según Fernández-Río et al. (2013), este tipo de dinámicas en la escuela posibilitan “aprender a convivir, trabajar en equipo y asumir responsabilidades compartidas” (p. 45).

Por otro lado, los juegos cooperativos contribuyen a la convivencia escolar. Estudios han demostrado que su aplicación en primaria reduce conductas de agresividad y aumenta la tolerancia social, la solidaridad y la autoaceptación (Ashman & Gillies, 2003). Esto genera un clima de aula más inclusivo y respetuoso, necesario para el bienestar socioemocional de los estudiantes.

En el plano teórico, la importancia de los juegos cooperativos encuentra sustento en la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1979), quien plantea que el aprendizaje se construye en interacción con otros a través de la zona de desarrollo próximo (ZDP). En este

sentido, los juegos cooperativos se convierten en mediadores del aprendizaje, al generar situaciones de colaboración en las que los niños pueden avanzar en sus procesos cognitivos y sociales con la ayuda de sus pares.

Finalmente, los juegos cooperativos no solo aportan al ámbito social y emocional, sino que también influyen en el rendimiento académico, ya que fortalecen competencias como la atención, la memoria y el pensamiento crítico, a través de dinámicas que motivan al estudiante y le permiten aprender de manera activa y significativa.

### **Dimensiones de juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos tienen las siguientes dimensiones según (Bedoya, 2002).

#### **Juegos para conocerse**

Sirve para conocer las características personales de los integrantes, ayudando a desaparecer las actitudes de desconfianza negativas entre los participantes.

#### **Juegos de confianza**

Sirve para que la confianza del grupo se afiance y crezca, de manera positiva y sirve para ayudar en la resolución de conflictos en forma colectiva.

#### **Juegos de comunicación**

Los juegos de comunicación son actividades diseñadas para mejorar las habilidades de comunicación entre los participantes. Estos juegos fomentan el diálogo, la escucha activa, la expresión clara de ideas y la interpretación eficaz de mensajes. Son herramientas valiosas en la educación, la formación de equipos, la terapia y el desarrollo personal.

#### **Juegos de distención**

Es esencial en los juegos cooperativos que los participantes suelten sus distensiones, que los integrantes se integren de forma divertida, y así poder romper el estrés o cansancio que pudiera estar presente, es muy útil al cambiar de una actividad a otra o dar por finalizada la labor en el día.

Según (Mamani, 2022) las dimensiones de juegos cooperativos son:

### **Dimensión de cooperación**

A través de interrelaciones, describe el desarrollo, la apreciación y las competencias para llevar a cabo tareas y superar obstáculos en un grupo. Una de las maneras adecuadas para fomentar y desarrollar habilidades, interactuar y compartir con los colegas es mediante el trabajo en equipo. Este tipo de trabajo tiene como objetivo lograr un propósito compartido y convertir las reacciones en respuestas positivas y beneficiosas.

### **Dimensión participación**

Los juegos cooperativos tienen el propósito de valorar la posibilidad de participación de todos, para que colaboren juntos en la búsqueda de soluciones alternativas y generen así un ambiente en el que se pueda confiar.

## **2.3. Habilidades sociales**

Las habilidades sociales son competencias esenciales que permiten a las personas interactuar y comunicarse efectivamente con los demás en una variedad de contextos, nos posibilitan la interacción con otras personas de una forma bien considerada socialmente, valorada y que reporta beneficios. Son necesarias porque debemos resolver problemas y respetar los puntos de vista de otros. Conocer la manera adecuada de interactuar y estar bien con uno mismo, con los demás y que ellos estén bien con nosotros. El término "habilidades sociales" se refiere a la aptitud para actuar de forma social, lo que supone compartir el movimiento y la evolución de una cultura o comunidad determinada en un contexto real. Las habilidades sociales son, además, la administración de emociones que permite manejar con éxito los desafíos y las demandas de la vida, comportándose con competencia y favoreciendo el desarrollo humano. Se fomenta y se aprende a defender los

derechos individuales y las relaciones con los demás sin menoscabar a nadie. (Vera, 2018).

Monjas (2014) considera a las habilidades sociales como conjunto de actitudes y comportamientos que se expresan en espacios de interacción social, vale decir en escenarios en las que existe relaciones con otra(s) persona(s). Considerar las habilidades sociales es introducirse a un grupo de situaciones cognitivas, emocionales y conductuales que posibilitan relacionarse y desarrollarse comunicativamente con otras personas de forma satisfactoria y eficaz. Monjas distingue las habilidades sociales en tres planos: Plano cognitivo: Lo que pienso y lo que digo; plano emocional: Lo que experimento, sensaciones corporales y; plano conductual: Lo que digo y su relación con lo que hago.

Otros autores consideran que las habilidades sociales:

Expresan respuestas verbales y no verbales, dichas respuestas representan habilidades en tanto su expresión hace posible la obtención de una consecuencia deseable o la evitación o retirada de otra indeseable, se denominan sociales por que hace alusión al logro de reforzadores o castigos de quienes dependerá estrictamente de que tales respuestas sean emitidas ante uno o más individuos del grupo social.

Desde la perspectiva del autor de la presente investigación: considera que las habilidades sociales son manifestaciones aprendidas que se traducen en comportamientos donde se expresan sentimientos, deseos, formas de pensar, organizar y actuar, se adquieren y fortalecen como resultado de momentos de interacción positivos en ambientes sociales favorables a través del contacto socio comunicacional con otra/s personas en el entorno físico.

Goldstein *et al.* (1989), Señala que las habilidades sociales son un grupo de capacidades y competencias distintas, destinadas a solucionar conflictos interpersonales y socioemocionales, así como para mantener relaciones interpersonales saludables. Estas

capacidades pueden ser sencillas o complejas, o incluso instrumentales. Este, propone dividir a las habilidades sociales según su tipología. Goldstein organiza estas habilidades en seis grupos que engloban aquellas habilidades y comportamientos que posibilitan a uno actuar de forma inteligente en el contexto social.

### **Grupo I: Primeras Habilidades Sociales**

Este primer grupo analiza la facilidad de saber iniciar una conversación y mantener sus relaciones interpersonales ya que evalúa el saber escuchar, iniciar y mantener una conversación, el cómo formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar otras personas y al hacer cumplidos (Goldstein et al.,1989).

### **Grupo II: Habilidades Sociales Avanzadas**

El segundo grupo está enfocado en la responsabilidad, la facilidad de ayuda al prójimo y la cortesía. Este evalúa el pedir ayuda, participación, el dar y seguir instrucciones, disculparse y el don de convicción (Goldstein et al.,1989).

### **Grupo III: Habilidades Relacionadas con los Sentimientos**

Este tercer grupo influye en los demás, es emocionalmente estables, conociendo las debilidades y fortalezas expresando sentimientos. Este evalúa el saber conocer los propios sentimientos, el saber expresarlos y el poder comprender los sentimientos de los demás, expresar afecto, resolver miedo, autorrecompensarse y enfrentarse al enfado de los demás (Goldstein et al.,1989).

### **Grupo IV: Habilidades Alternativas a la Regresión**

Este cuarto grupo sabe manejar las emociones, evitando conflictos y de manera asertiva de tal manera que evalúan el pedir permiso, compartir algo, cooperar con otros, negociar,

emplear el autocontrol, defender los propios derechos, responder a las bromas y evitar conflictos con otras personas. (Goldstein et al.,1989).

### **Grupo V: Habilidades para Hacer Frente el Estrés**

Este quinto grupo estener madurez emocional, lo que le posibilita la toma de decisiones y el manejo de situaciones frustrantes, como un fracaso; también es capaz de ser resiliente. Este grupo examina la manera de gestionar las habilidades para responder y formular una queja, demostrar deportividad después de un partido, afrontar la vergüenza y manejarse cuando se queda fuera, proteger a un amigo, reaccionar ante la persuasión, reaccionar frente a una acusación, prepararse para un diálogo difícil y hacer frente a las presiones del grupo. (Goldstein et al.,1989).

### **VI: Habilidades de Planificación**

Este sexto grupo de habilidades se orienta al plantearse objetivos, organizados, concluye proyectos, culmina sus trabajos, evalúa el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones realistas, establecer una meta, identificar las propias capacidades, recopilar información, determinar la causa de un problema, resolver los problemas según su importancia, tomar decisiones de forma eficaz y concentrarse en una tarea específica.

Las habilidades sociales se pueden clasificar de la siguiente manera: Habilidades Básicas de interacción social (Considera conductas básicas esenciales para relacionarse con cualquier persona). Habilidades para hacer amigos. (Se abordan actitudes para el inicio y mantenimiento de interacciones favorables y mutuamente satisfactorias). Habilidades conversacionales (Se despliegan acciones para la comunicación sin fines necesariamente amicales). Habilidades vinculadas a los sentimientos, emociones y puntos de vista. (Consiste en expresar los propios sentimientos e ideales). Habilidades de solución de problemas entre personas. (pretende dar solución a situaciones retadoras de la vida social).

Habilidades para relacionarse con los adultos (se desarrollan conductas que optimizan las relaciones con los mayores) (Caballo, 2007, 38).

### **Características de las habilidades sociales**

Caballo (2007) considera las siguientes expresiones de las habilidades sociales: Son conductas adquiridas, es decir son posibles de ser logradas en el tiempo. Se desarrollan en un contexto físico en el que está presente la interacción social. Su naturaleza cultural permite que las conductas favorables y socialmente aceptables tengan un refuerzo por la sociedad.

### **Importancia de las habilidades sociales en la educación primaria**

De acuerdo a lo que plantea el MINEDU (2022) las habilidades sociales son un conjunto de conductas aprendidas que permiten a los individuos interactuar de manera efectiva con los demás, facilitando la convivencia y el desarrollo personal. En la educación primaria, su importancia es fundamental, ya que constituyen la base para establecer relaciones interpersonales positivas, prevenir conflictos y favorecer el aprendizaje colaborativo.

Las habilidades sociales son esenciales para la convivencia escolar, puesto que promueven el respeto, la empatía y la cooperación entre los estudiantes. Según Bisquerra y Pérez (2007), el desarrollo de competencias sociales y emocionales en los niños contribuye a crear un clima escolar positivo, lo que a su vez repercute en un mejor rendimiento académico.

Además las habilidades favorecen la integración y la inclusión dentro del aula. Del Prette (2005) sostienen que las habilidades sociales ayudan a los niños a afrontar situaciones cotidianas de interacción, fortaleciendo la autoestima y la adaptación social.

Esto es especialmente relevante en primaria, donde los estudiantes empiezan a construir su identidad personal y social.

Asimismo, el desarrollo de habilidades sociales en la infancia tiene un impacto en el bienestar emocional y la prevención de conductas problemáticas. Estudios han demostrado que la enseñanza sistemática de estas competencias reduce los niveles de agresividad, ansiedad y aislamiento en los niños (Monjas, 2010).

En conclusión, las habilidades sociales en la educación primaria constituyen un pilar en la formación de los estudiantes, pues potencian la convivencia, favorecen la inclusión, fortalecen el bienestar emocional y contribuyen al desarrollo integral de los niños.

### **3. Definición de términos básicos**

**Autoconocimiento:** Conocerse a uno mismo de verdad, de forma sincera, honesta y realista, se trata de un concepto fundamental para la mejora del bienestar emocional, siendo uno de los puntos fuertes de la inteligencia emocional y es clave para el desarrollo personal (Castro , 2024).

**Comunicación Efectiva:** La comunicación efectiva es el proceso de compartir ideas, pensamientos, conocimientos e información de la forma más comprensible para el receptor del mensaje (Ortiz, 2021).

**Cooperación:** Es la evaluación, el progreso y la habilidad para realizar tareas y enfrentar obstáculos en un entorno grupal a través de interacciones. Fomentar y perfeccionar las competencias, interactuar y relacionarse con los demás, buscando lograr un objetivo compartido. (Mamani, 2022)

**Empatía:** La empatía es la capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona, para reconocer sus sentimientos y sus motivaciones (Meza, 2022).

**Habilidades sociales:** Es un proceso continuo que se beneficia enormemente del apoyo y la guía de adultos significativos en la vida de un niño, como padres, maestros y cuidadores (Aucasi, 2020).

**Juegos cooperativos:** Los juegos cooperativos para niños están diseñados para fomentar el trabajo en equipo, la cooperación, el respeto mutuo y la inclusión, enseñando a los niños a trabajar juntos hacia objetivos comunes en lugar de competir entre sí (Alfaro y Palomino, 2022).

**Juegos para conocerse:** Mediante esta interacción se conocen las características personales de los integrantes, ayudando a desaparecer las actitudes de desconfianza negativas entre los participantes. (Bedoya, 2002).

**Juegos de confianza:** Con estos juegos se desarrolla la confianza del grupo y ayuda a la resolución de conflictos en forma colectiva. (Bedoya, 2002).

**Juegos de comunicación:** Con estos juegos se mejora las habilidades comunicativas de los participantes. Ya que fomentan el diálogo, la escucha activa, la expresión clara de ideas y la interpretación eficaz de mensajes. (Bedoya, 2002).

**Juegos de distención:** Ayudan a disipar las distensiones y los participantes se integren de forma divertida, rompiendo el estrés o cansancio que pudiera estar presente, es muy útil al cambiar de una actividad a otra o dar por finalizada la labor en el día.

**Participación:** Los juegos cooperativos hacen posible que todos los participantes sean reconocidos como capaces de colaborar, con el objetivo de alcanzar una ejecución colectiva del juego y encontrar soluciones a los problemas. (Mamani, 2022)

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **1. Caracterización y contextualización de la investigación**

##### **Descripción del Perfil de la Institución Educativa**

La Institución Educativa Privada “George Boole” de Cajamarca, nace el 12 de octubre del año 2012, por mandato por mandato de la Resolución Directoral Regional N° 4162- 2012-ED.CAJ. Por ello la Institución Educativa, celebra su aniversario el 12 de octubre de cada año.

La empresa individual de responsabilidad limitada LUPEJU, representada por su titular gerente don Wuvenceslao Escalante Zumaeta, es la promotora del funcionamiento de dicha Institución Educativa; siendo el primer Director de la misma, el Profesor Carlos Alberto Valera Bardales, quien condujo la Institución entre octubre del año 2012 hasta setiembre del año 2018; posteriormente asume la dirección de la Institución el profesor Wuvenceslao Escalante Zumaeta, el mismo que dirige la Institución hasta octubre del año 2022, luego asume el cargo de Directora la profesora Yulyana del Rosario Hernández Terán, quien lleva dicho cargo hasta la actualidad. En el transcurso de dichos años de funcionamiento de la Institución viene ofertando servicios educativos de Inicial (jardín de niños), educación primaria y educación secundaria de EBR

Actualmente la institución educativa privada “George Boole” se encuentra ubicada en Jr. Angamos 1184 # - Barrio Chontapaccha de la región Cajamarca y cuenta con un promedio de 70 alumnos.

La Institución Educativa en referencia tiene claro que la calidad del servicio educativo radica en que los aprendizajes de los estudiantes sean duraderos, a los cuales se suma el aspecto humanístico centrado en actitudes y comportamiento adecuado basado en valores; todo lo cual se viene trabajando y practicando día a día década año escolar.

Los padres de familia que conforman la asociación de padres de la Institución Educativa, radican por el entorno educativo; es decir, en el barrio de Chontapaccha, pero también hay un porcentaje que radican en lugares aledaños como son El Molino, Chichamachay, Amauta y Km.7.

La infraestructura educativa se compone por una construcción de material noble, de tres plantas; en la primera planta se cuenta con tres aulas de clases, patio de recreación y servicios higiénicos; en la segunda planta se tiene cuatro aulas de clases, un ambiente destinado como centro de cómputo y un ambiente acondicionado como oficina administrativa de dirección y secretaría, también se cuenta en esta planta con servicios higiénicos; en la tercera planta, se dispone de dos aulas de clases, un ambiente de almacén y servicios higiénicos. Las plantas de la construcción referida se interconectan por sendas gradas de material noble ubicadas estratégicamente al interior de dicha construcción.

El acceso a la infraestructura antes descrita, se da por dos frentes: Uno directo al patio de la primera planta, entrando por un portón del jirón San Gerónimo N°103, y el otro por el jirón Angamos N° 1184.

**Fortalezas:** Docentes con vocación de servicio y capacitados permanentemente para ejercer su trabajo.

**Debilidades:** Los padres no acompañan en la educación de sus hijos, trabajan padre y madre y cuentan con tiempo suficiente para monitorear sus tareas.

**Características culturales y Ambientales:** Los estudiantes del Barrio Chontapaccha demuestran una consciente valoración de la cultura local y participan activamente en prácticas destinadas a la conservación del medio ambiente. Este compromiso no solo fortalece el sentido de identidad cultural, sino que también contribuye al desarrollo de ciudadanos con conciencia ambiental. La promoción de prácticas sostenibles no solo es esencial para el bienestar presente, sino que también prepara a la comunidad para afrontar los desafíos futuros relacionados con el cambio climático, destacando así la importancia de una ciudadanía consciente y adaptable para el desarrollo sostenible.

## 2. Hipótesis de investigación

### 2.1. *Hipótesis general*

Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.

### 2.2. *Hipótesis específicas*

- a) El nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024, antes de emplear los juegos cooperativos es bajo
- b) El nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024, después de emplear los juegos cooperativos es alto.
- c) El nivel de mejora que se encontrarán en las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024 antes y después de aplicar los juegos es significativo.

### **3. Variables de investigación**

**3.1. Variable independiente:** *Juegos cooperativos*

**3.2. Variable dependiente:** *Habilidades sociales*

#### 4. Matriz de operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Matriz de operacionalización de variables*

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnicas/instrumentos
<b>Variable Independiente</b> Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos: Son dinámicas centradas en el disfrute grupal más que en la competencia, que promueven la participación equitativa, el apoyo mutuo, la empatía y el desarrollo de habilidades sociales como la organización y la toma de decisiones. (Vicente, 2023).	Esta variable será medida con 4 dimensiones, 12 indicadores con escala nominal. Para su aplicación se estructurará una experiencia de aprendizaje teórico – práctico que se aplicará al grupo experimental.	Juegos para conocerse Juegos de confianza Juegos de comunicación Juegos de distensión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumplimiento de las reglas del juego.</li> <li>• Participación e iniciativa durante el juego.</li> <li>• Conducta cooperativa con los demás</li> <li>• Cumplimiento de las reglas del juego.</li> <li>• Participación e iniciativa a lo largo del juego.</li> <li>• Actitud cooperativa hacia los demás.</li> <li>• Cumplimiento de las reglas del juego.</li> <li>• Participación e iniciativa a lo largo del juego.</li> <li>• Actitud cooperativa hacia los demás.</li> <li>• Acatamiento de las reglas del juego.</li> <li>• Participación e iniciativa en el transcurso del juego.</li> <li>• Actitud cooperativa hacia los demás.</li> </ul>	Observación/ Lista de cotejo
<b>Variable Dependiente</b> Habilidades sociales	Habilidades sociales son competencias que permiten interactuar y comunicarse eficazmente con los demás, facilitando relaciones positivas mediante habilidades comunicativas,	Esta variable será medida con 6 dimensiones, 18 indicadores, con escala de intervalo. Además, se utilizará la técnica de la encuesta y como instrumento	Habilidades sociales básicas Habilidades sociales avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para escuchar, iniciar y mantener una conversación.</li> <li>• Capacidad para interrogar.</li> <li>• Capacidad para presentarse y presentar a otras personas.</li> <li>• Capacidad para participar y pedir ayuda.</li> <li>• Capacidad para dar y seguir instrucciones.</li> <li>• Capacidad para disculparse y convencer a los demás.</li> </ul>	Encuesta

emocionales y conductuales. (Salas, 2020).	la escala de habilidades sociales conformado por 50 preguntas con la escala de Likert.	Habilidades relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para conocer y expresar sentimientos.</li> <li>• Capacidad para expresar afecto y autorrecompensarse.</li> <li>• Capacidad para enfrentarse con el enfado del otro.</li> <li>• Capacidad para pedir permiso, compartir y ayudar a los demás.</li> <li>• Capacidad para el autocontrol</li> <li>• Capacidad para responder y evitar problemas con los demás.</li> <li>• Capacidad para formular y responder una queja.</li> <li>• Capacidad para responder a la persuasión, acusación y presiones.</li> <li>• Capacidad para establecer objetivo y toma de decisiones.</li> <li>• Capacidad para resolver los problemas</li> </ul>	test Hab. Sociales
		Habilidades alternativas a la agresión		
		Habilidades para hacer frente al estrés		
		Habilidades de planificación		

Nota: Elaboración propia

## **5. Población y muestra**

### **5.1. *Población***

La población es el conjunto de todas las unidades de análisis que tienen características similares y que pertenecen a un contexto específico y temporal en el que se lleva a cabo la investigación (Cabanillas, 2019). Los 70 estudiantes de la institución educativa en la que se realizó el estudio fueron considerados como parte de la población para los propósitos de esta investigación.

### **5.2. *Muestra.***

Un subconjunto o una porción representativa de la población es lo que se conoce como muestra, y su rasgo distintivo es que es objetiva y refleja a esta de manera fiel. Esto posibilita que los resultados obtenidos en la muestra se puedan aplicar a todos los componentes que forman parte de esa población (Carrazco S. , 2017). La investigación se fundamentó en el muestreo por conveniencia o intencionalidad, lo que conlleva escoger a 12 estudiantes del tercer grado A.

## **6. Unidad de análisis**

La unidad de análisis está constituida por todos y cada uno de los estudiantes de tercer grado “A” de educación primaria de la I.E.P. “George Boole”.

## **7. Métodos**

Se empleó el método científico, entendido como un conjunto estructurado de procedimientos sistemáticos que permiten formular problemas científicos, alcanzar los objetivos de investigación y comprobar hipótesis mediante la observación, el análisis concreto-abstracto y la relación teoría-práctica. Este enfoque también facilita la verificación de teorías existentes dentro de un campo científico específico y su aplicación

en contextos reales, contribuyendo así al desarrollo, mejora o generación de nuevo conocimiento científico (Villegas et al., 2019).

Asimismo, se aplicó el método estadístico, el cual consiste en una secuencia ordenada de etapas utilizadas para procesar y analizar las variables del estudio, permitiendo extraer conclusiones válidas y útiles para la investigación (Vega, 2022).

El método hipotético-deductivo constituye un pilar esencial del pensamiento científico, al proporcionar un enfoque sistemático para la comprensión y análisis de fenómenos en diversas disciplinas. Este método ha sido clave en la evolución de la investigación científica, ya que orienta la formulación de hipótesis, el diseño de experimentos y la obtención de conclusiones fundamentadas. A través de este procedimiento ordenado, los investigadores pueden contrastar teorías con la realidad, lo que ha contribuido significativamente al progreso del conocimiento científico (Quintero, 2023).

## **8. Tipos de investigación**

La presente investigación se enmarca dentro del tipo aplicada, ya que persigue fines prácticos claramente definidos. Su objetivo principal es generar conocimientos que permitan intervenir, transformar o introducir mejoras concretas en una determinada realidad social o educativa (Carrazsco, 2017).

## **9. Diseño de investigación**

La investigación adoptó un diseño preexperimental, el cual se caracteriza por la aplicación de un pretest (O1) al grupo de estudio antes de introducir el tratamiento o estímulo experimental. Posteriormente, se implementa la intervención o tratamiento (X) y, una vez concluido, se realiza un pos test (O2). Este diseño permite observar los posibles

cambios generados por el tratamiento, aunque sin contar con un grupo de control para comparación directa.

Su esquema es el siguiente:

$$GE=O1-----X-----O2$$

GE: Grupo de estudiantes

O1: Pre test aplicado al grupo de estudiantes

X: Tratamiento o estímulo experimental

O2: Post test aplicado al grupo de estudiantes

Cabanillas (2019) afirma que se puede comparar los resultados del pretest(O1) con los resultados del post test (O2), después de la aplicación del tratamiento (X) a la variable dependiente. El nivel de efecto del tratamiento (X) se observa en variable dependiente al comparar los resultados del pretest con los del post test.

## **10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **Técnicas de recolección de datos**

#### **La encuesta**

La técnica de la encuesta es un método de investigación utilizado para recopilar información y datos de un grupo de personas mediante el uso de cuestionarios (Carrazco, 2017)

#### **La observación.**

Consiste en tomar contacto con el fenómeno o situación a través de la observación directa. Este proceso se realiza en forma sistemática de acuerdo con los objetivos de la investigación. Sin embargo la observación también puede ser indirecta a través de instrumentos tecnológicos (Cabanillas, Investigación Educativa, 2019). Técnica perceptiva

que permitirá verificar el conocimiento y manejo de la variable en estudio en la muestra durante la aplicación del estímulo.

## **Instrumentos de recolección de datos**

### **Lista de cotejo**

La lista de cotejo es un instrumento de observación estructurada que incluye un conjunto de conductas, acciones o procesos previamente definidos, cuya presencia se registra en tiempo real durante la observación. El observador marca si cada elemento se presenta o no a medida que ocurre, lo que permite obtener datos objetivos y específicos sobre el comportamiento observado. Esta herramienta es ampliamente utilizada en contextos educativos por su sencillez, precisión y utilidad para evaluar el logro de aprendizajes, habilidades o desempeños determinados (Vara, 2012). En la presente investigación se empleó la lista de cotejo con escala dicotómica (Si y No), el cual ayuda a evaluar las 6 dimensiones de la variable juegos cooperativos.

### **Test**

Permiten obtener información objetiva que puede ser utilizada para tomar decisiones informadas sobre las habilidades sociales de los niños. Sin embargo, es crucial utilizarlos de manera ética y responsable, teniendo en cuenta las limitaciones y el contexto de cada individuo evaluado. El número de Items en la investigación es cincuenta, cuenta con seis dimensiones, se mide en la escala nominal.

### **Test de habilidades sociales**

La prueba de habilidades sociales es una herramienta diseñada para evaluar las capacidades de una persona e interactuar eficazmente con otros en diferentes contextos sociales (Goldstein, 1980 citado por Vásquez, 2019). En la presente investigación se

empleó la escala de habilidades sociales (A. Goldstein & col.1978), el cual se mide en la escala de Likert y se trabaja en seis dimensiones con cincuenta ítems; asumiendo cada valor: Nunca me sucede (1), Me sucede rara vez (2), Me sucede algunas veces (3), Me sucede casi siempre (4), Me sucede siempre (5)

## **11. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos**

### ***11.1. Técnicas de procesamiento***

Se refiere a agrupar, resumir y transmitir información son componentes del procesamiento de datos. Comprende el manejo de la información (que es individual, desorganizada y dispersa) que se ha recolectado de los sujetos en estudio. El proceso de tabular datos puede hacerse manualmente o mediante una computadora, y esto depende del tipo y cantidad de información, el tamaño de la muestra, los recursos disponibles, el personal disponible y los costos. (Palomino, et al, 2019).

Los datos obtenidos del pretest fueron registrados en una tabla de Microsoft Excel con el fin de analizarlos y obtener resultados iniciales. Posteriormente, se compararon con los resultados del pos test de la misma variable, los cuales se registraron al concluir el proceso de calificación.

### ***11.2. Técnicas de análisis de datos***

Para el análisis de datos, se consideró el nivel de medición de las variables del estudio (nominal, ordinal, de intervalo o de razón), así como la formulación de las hipótesis, el enfoque del nivel de investigación y los intereses específicos del investigador. Es importante destacar que el análisis estadístico no constituye un fin en sí mismo, sino que representa una herramienta fundamental para la evaluación e interpretación de los datos obtenidos (Valderrama, 2020).

El análisis de los datos se llevó a cabo utilizando el software estadístico SPSS versión 26, aplicando tanto estadística descriptiva como inferencial. Para la contrastación de hipótesis se empleó la prueba t de Student, seleccionada en función del tipo de variable y de la verificación del supuesto de normalidad de los datos.

## **12. Validez y confiabilidad**

### **12.1. *Validez***

La validez se refiere al grado en que un instrumento mide la variable que intenta medir. En otras palabras, se refiere a la exactitud, veracidad y solidez con las que el instrumento mide lo que se pretende medir (Valderrama, 2020). La validez puede aparecer en varios niveles y el estudio que se está realizando aplica el proceso de "Validez de Contenido" para los instrumentos. Se optó por el método del Juicio de Expertos, con la participación correspondiente de tres docentes, todos ellos con una dilatada carrera en el ámbito educativo y profesional. Los especialistas, después de verificar y analizar las herramientas para recopilar datos con la Matriz de Consistencia y la Matriz para operacionalizar las variables investigadas, validaron y aprobaron los instrumentos en las respectivas fichas.

### **12.2. *Confiabilidad***

Un instrumento se considera confiable cuando produce resultados consistentes al ser aplicado en distintos momentos. Para evaluarlo, se administra el instrumento a la misma muestra de participantes en dos ocasiones diferentes, realizando observaciones sucesivas que permiten analizar la concordancia entre los resultados obtenidos. De acuerdo con Valderrama (2020), para determinar la confiabilidad del instrumento en esta investigación, se aplicó una prueba piloto a los estudiantes del tercer grado B de la Institución Educativa “George Boole”. Los datos obtenidos fueron procesados con el

software estadístico SPSS versión 26, utilizando la prueba del Alfa de Cronbach como medida de consistencia interna.

**Tabla 2**

*Confiabilidad del Alfa de Cronbach*

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,82	10

*Nota.* Obtenido del programa SPSS versión 26.

En la tabla N°1 se muestra que la confiabilidad del instrumento fue determinada mediante el Alfa de Cronbach que arrojó un coeficiente de 0,82, lo que demuestra que el instrumento es adecuado para la presente investigación por tener nivel de fiabilidad Excelente.

Valores	Nivel de confiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 - 0,59	Confiabilidad baja
0,60 - 0,65	Confiable
0,66 - 0,71	Muy confiable
0,72 - 0,99	Excelente confiabilidad
1,00	Confiabilidad perfecta

**Nota:** Extraído de Hernández et al. (2014)

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Resultados de las variables de estudio (Tablas y figuras estadísticas)

##### 4.1.1. Resultados del pre test por dimensiones

**Tabla 3**

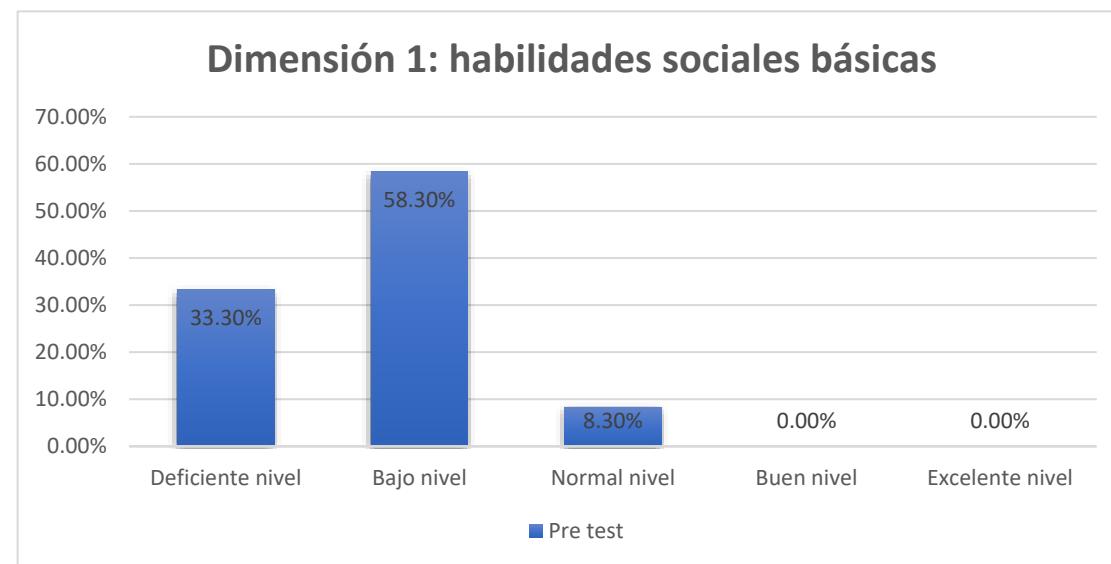
*Dimensión 1: Habilidades sociales básicas*

Nivel	Prueba	Pre test	
	n	f %	
Deficiente nivel	04	33.30%	
Bajo nivel	07	58.30%	
Normal nivel	01	8.30%	
Buen nivel	00	0.00%	
Excelente nivel	00	0.00%	
Total	12	100%	

*Nota:* En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales en los resultados del pre test

**Figura 1.**

*Dimensión 1: Habilidades sociales básicas*



*Nota:* La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales en los resultados del pre test

**Interpretación:** Los hallazgos presentados en la Tabla 3 y Figura 1, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del pre test 4 de ellos que corresponde al 33,30%, se encuentran en deficiente nivel de habilidades sociales básicas, 7 estudiantes que representan el 58,30% se encuentran en bajo nivel y 1 estudiantes que representa al 8,30% se encuentra en normal nivel.

**Tabla 4**

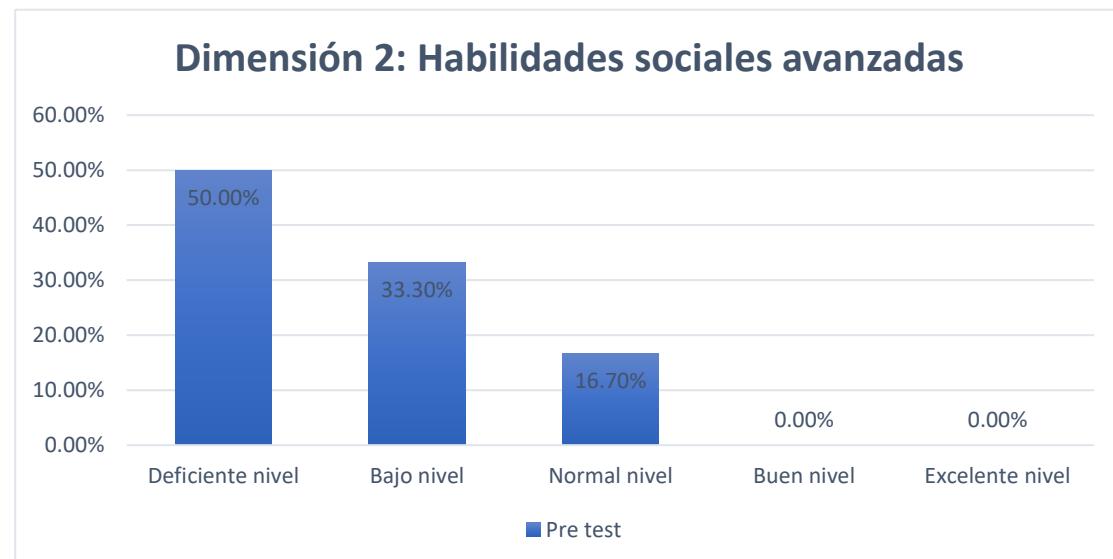
*Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas*

Nivel	Prueba	Pre test
	n	f %
Deficiente nivel	6	50.00%
Bajo nivel	4	33.30%
Normal nivel	2	16.70%
Buen nivel	0	0.00%
Excelente nivel	0	0.00%
Total	12	100%

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales avanzadas

**Figura 2.**

*Dimensión 2: Habilidades sociales básicas avanzadas*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales avanzadas

**Interpretación:** Los resultados que se observan en la Tabla 4 y Figura 2, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del pre test, 6 de ellos que corresponde al 50,00%, se encuentran en deficiente nivel de habilidades sociales avanzadas, 4 estudiantes que representan el 33,30% se encuentran en bajo nivel y 2 estudiantes que representa al 16,70% se encuentra en normal nivel.

**Tabla 5**

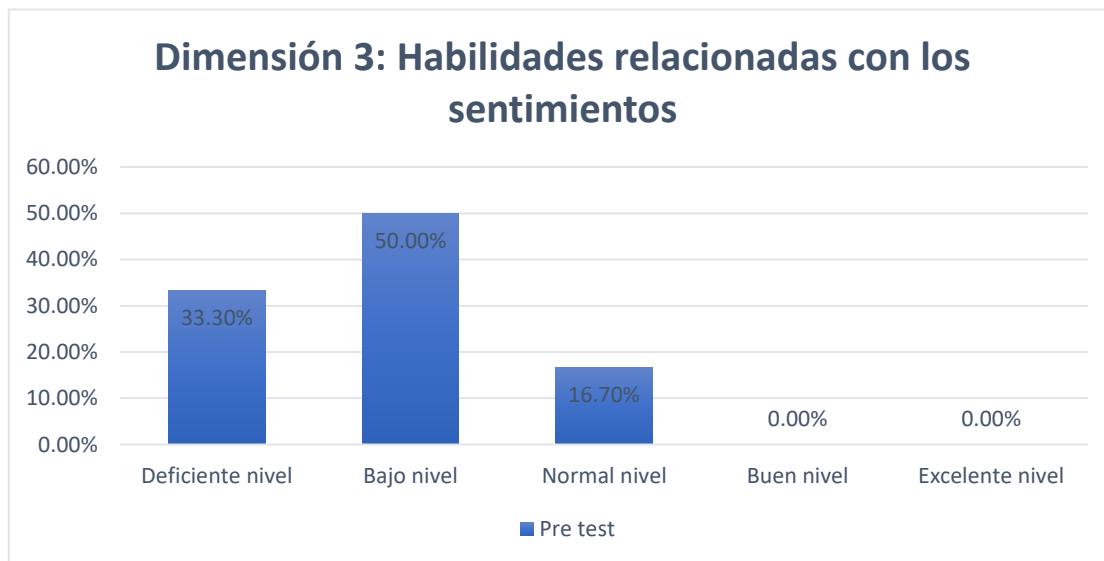
*Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos*

Nivel	Prueba	Pre test
	n	f %
Deficiente nivel	4	33.30%
Bajo nivel	6	50.00%
Normal nivel	2	16.70%
Buen nivel	0	0.00%
Excelente nivel	0	0.00%
Total	12	100%

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos

**Figura 3.**

*Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos

**Interpretación:** Los resultados que se observan en la Tabla 5 y Figura 3, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del pre test, 4 de ellos que corresponde al 30,30%, se encuentran en deficiente nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos, 6 estudiantes que representan el 50,00% se encuentran en bajo nivel y 2 estudiantes que representa al 16,70% se encuentra en normal nivel.

**Tabla 6**

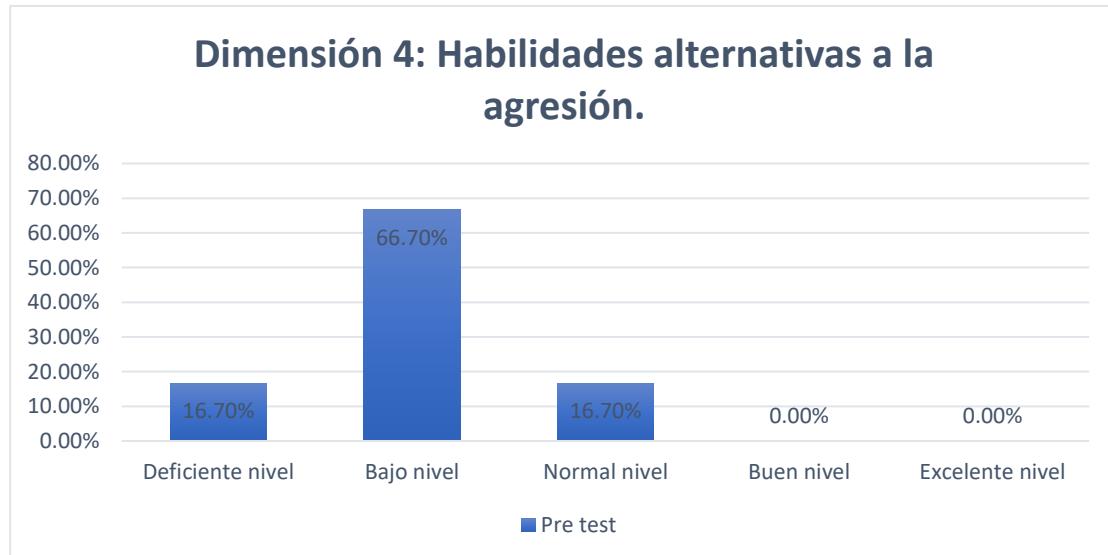
*Dimensión 4: Habilidades alternativas a la agresión*

Nivel	Prueba	Pre test	
	n	f %	
Deficiente nivel	2	16.70%	
Bajo nivel	8	66.70%	
Normal nivel	2	16.70%	
Buen nivel	0	0.00%	
Excelente nivel	0	0.00%	
Total	12	100%	

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades alternativas a la agresión

**Figura 4**

*Dimensión 4: Habilidades alternativas a la agresión*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades alternativas a la agresión

**Interpretación:** Los datos exhibidos que se observan en la Tabla 6 y Figura 4, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del pre test, 2 de ellos que corresponde al 16,70%, se encuentran en deficiente nivel de habilidades alternativas a la agresión, 8 estudiantes que representan 66,70% se encuentran en bajo nivel y 2 estudiantes que representa al 16,70% se encuentra en normal nivel.

**Tabla 7**

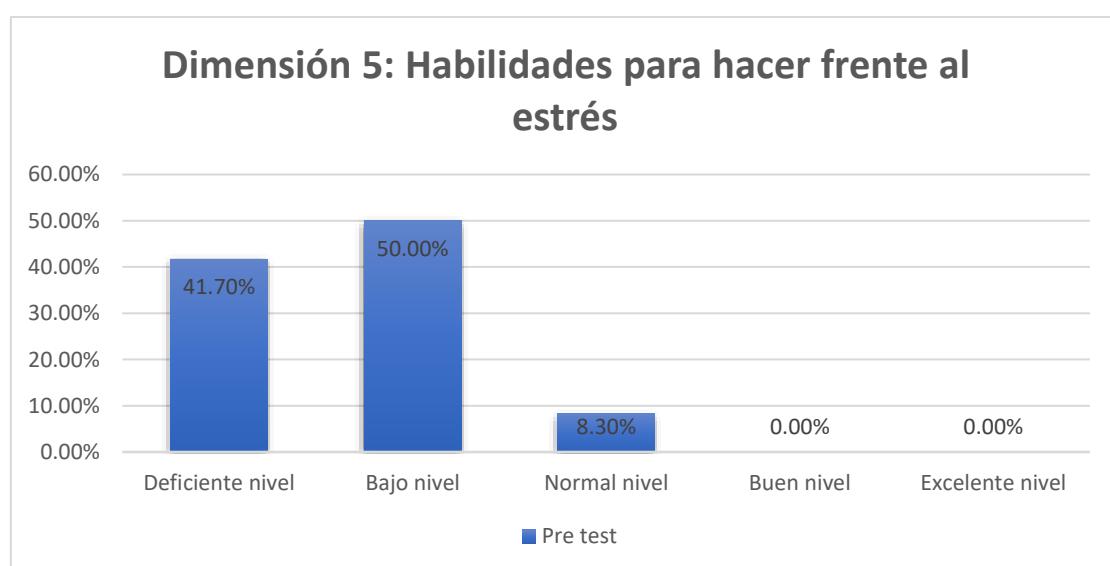
*Dimensión 5: Habilidades frente al estrés*

Nivel	Prueba	Pre test	
	n	f %	
Deficiente nivel	5	41.70%	
Bajo nivel	6	50.00%	
Normal nivel	1	8.30%	
Buen nivel	0	0.00%	
Excelente nivel	0	0.00%	
Total	12	100%	

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades frente al estrés

**Figura 5**

*Dimensión 5: Habilidades frente al estrés*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades frente al estrés

**Interpretación:** Los datos exhibidos que se observan en la Tabla 7 y Figura 5, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del pre test, 6 de ellos que corresponde al 50,00%, se encuentran en deficiente nivel de habilidades frente al estrés, 1 estudiante que representan 8,30% se encuentran en bajo nivel.

**Tabla 8**

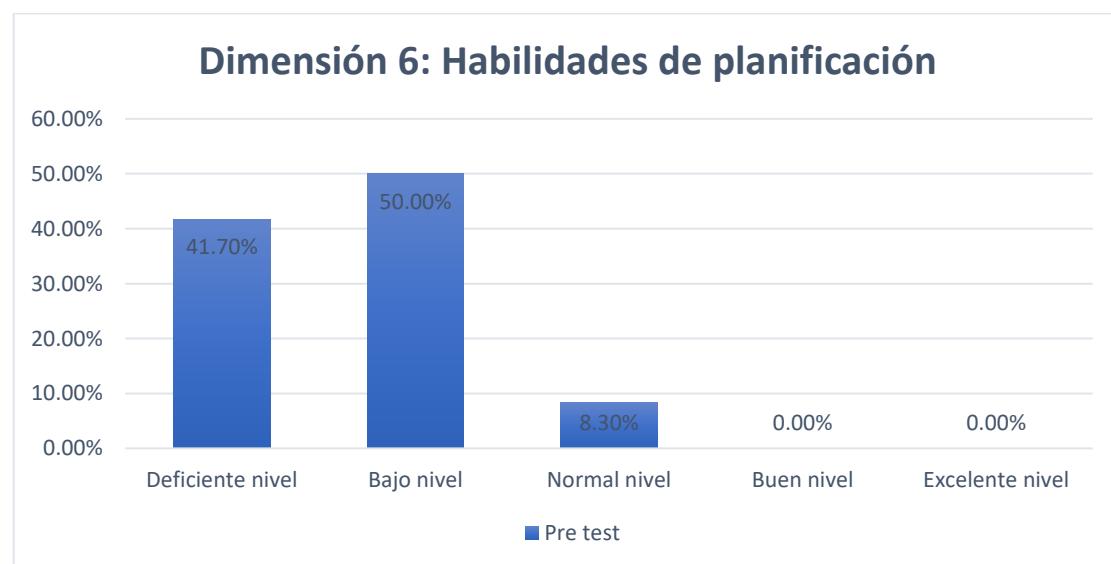
*Dimensión 6: Habilidades de planificación*

Nivel	Prueba	Pre test	
	n	f %	
Deficiente nivel	5	41.70%	
Bajo nivel	6	50.00%	
Normal nivel	1	8.30%	
Buen nivel	0	0.00%	
Excelente nivel	0	0.00%	
Total	12	100%	

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades de planificación

**Figura 6**

*Dimensión 6: Habilidades de planificación*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades de planificación

**Interpretación:** Los datos exhibidos que se observan en la Tabla 8 y Figura 6, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del pre test, 5 de ellos que corresponde al 41,70%, se encuentran en deficiente nivel de habilidades frente al estrés, 1 estudiante que representan 8,30% se encuentran en bajo nivel.

#### 4.1.2. Resultados del post test por dimensiones

**Tabla 9**

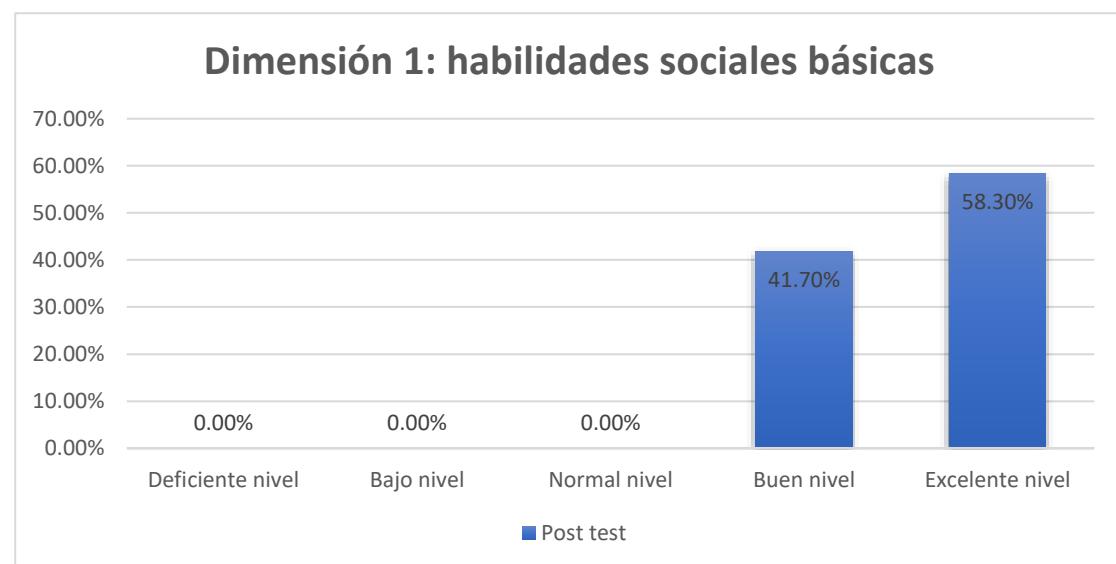
*Dimensión 1: Habilidades sociales básicas - Post test*

Nivel	Prueba	Post test	
	n	f %	
Deficiente nivel	0	0.00%	
Bajo nivel	0	0.00%	
Normal nivel	0	0.00%	
Buen nivel	5	41.70%	
Excelente nivel	7	58.30%	
Total	12	100%	

*Nota.* En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales básicas en el pre test

**Figura 7**

*Dimensión 1: Habilidades sociales básicas - Post test*



*Nota.* La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales básicas en el pre test

**Interpretación:** Los hallazgos presentados en la Tabla 9 y Figura 7, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del post test, 5 de ellos que corresponde al 41,70% se encuentra en buen nivel, 7 estudiantes que representa al 58,30% se encuentra en excelente nivel.

**Tabla 10**

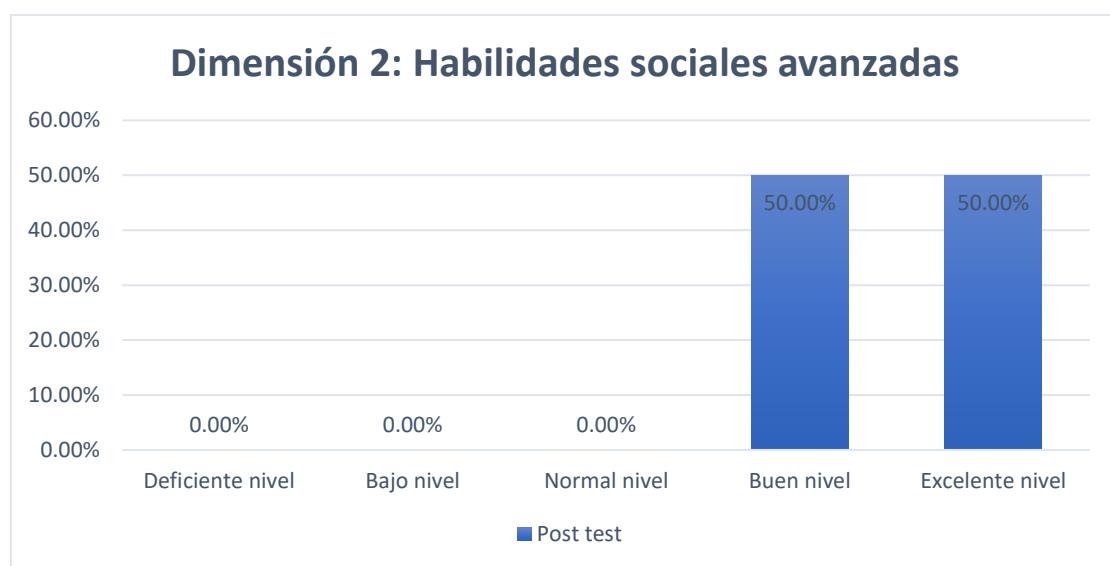
*Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas - Post test*

Nivel	Prueba	Post test	
	n	f %	
Deficiente nivel	0	0	0.00%
Bajo nivel	0	0	0.00%
Normal nivel	0	0	0.00%
Buen nivel	6	6	50.00%
Excelente nivel	6	6	50.00%
Total	12	12	100%

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales avanzadas

**Figura 8**

*Dimensión 2: Habilidades sociales básicas avanzadas- Post test*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales avanzadas

**Interpretación:** Los resultados que se observan en la Tabla 10 y Figura 8, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del post test, 6 de ellos que corresponde al 50,00% se encuentra en buen nivel, 6 estudiantes que representa al 50,00% se encuentra en excelente nivel.

**Tabla 11**

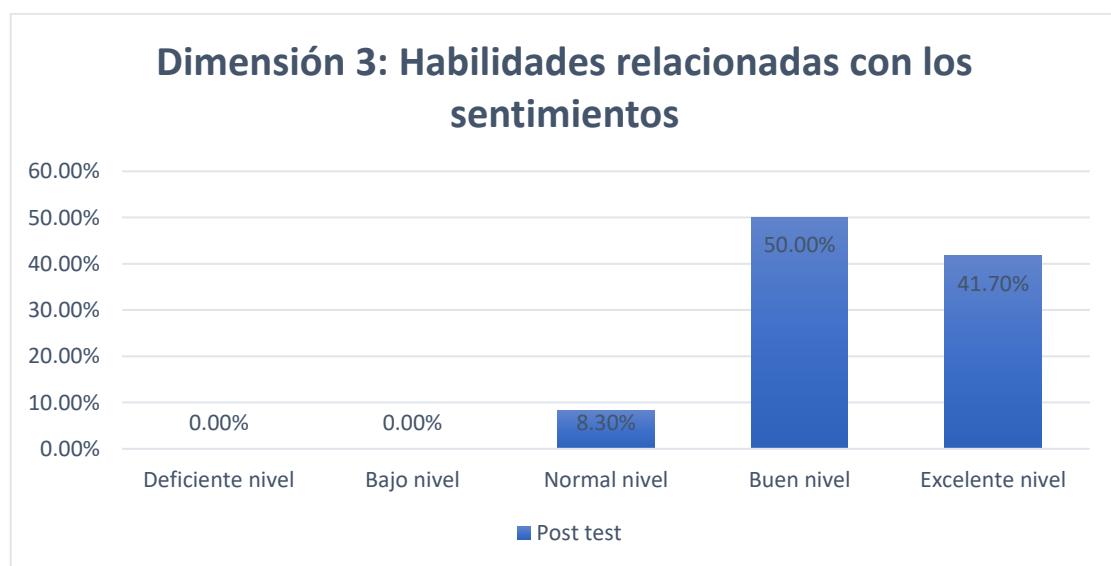
*Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos - Post test*

Nivel	Prueba	Post test	
	n	f %	
Deficiente nivel	0	0.00%	
Bajo nivel	0	0.00%	
Normal nivel	1	8.30%	
Buen nivel	6	50.00%	
Excelente nivel	5	41.70%	
Total	12	100%	

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos

**Figura 9**

*Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos - Post test*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos

**Interpretación:** Los resultados que se observan en la Tabla 11 y Figura 9, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del post test, 6 de ellos que corresponde al 50,00% se encuentra en buen nivel, 5 estudiantes que representa al 41,70% se encuentra en excelente nivel.

**Tabla 12**

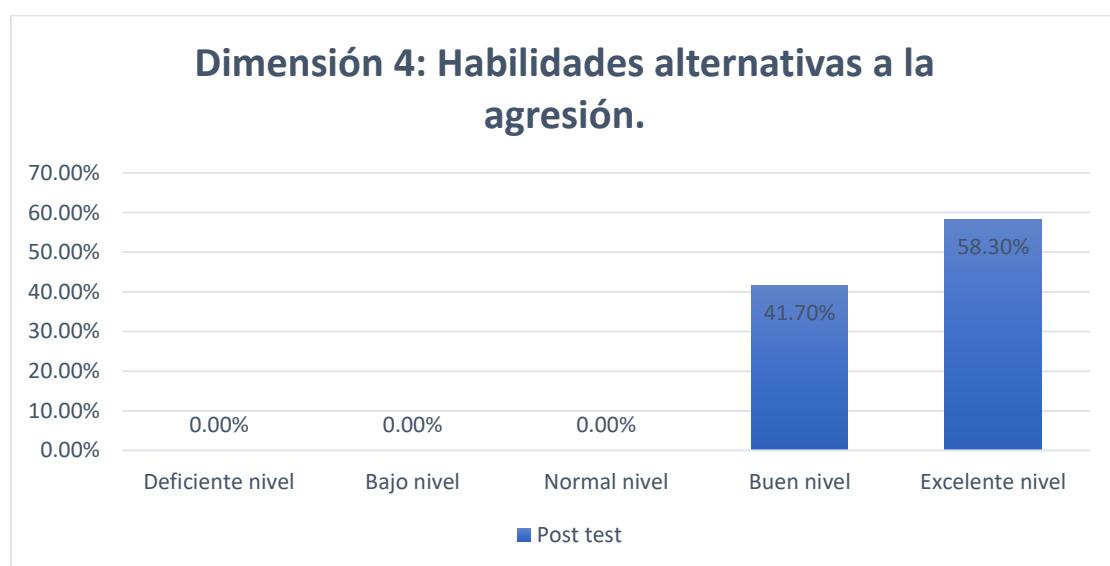
*Dimensión 4: Habilidades alternativas a la agresión – Post test*

Nivel	Prueba	Post test	
	n	f %	
Deficiente nivel	0	0.00%	
Bajo nivel	0	0.00%	
Normal nivel	0	0.00%	
Buen nivel	5	41.70%	
Excelente nivel	7	58.30%	
Total	12	100%	

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades alternativas a la agresión

**Figura 10.**

*Dimensión 4: Habilidades alternativas a la agresión - Post test*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades alternativas a la agresión

**Interpretación:** Los datos exhibidos que se observan en la Tabla 12 y Figura 10, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del post test, 5 de ellos que corresponde al 41,70% se encuentra en buen nivel, 7 estudiantes que representa al 58,30% se encuentra en excelente nivel.

**Tabla 13**

*Dimensión 5: Habilidades frente al estrés – Post test*

Nivel	Prueba	Post test	
	n	f %	
Deficiente nivel	0	0.00%	
Bajo nivel	0	0.00%	
Normal nivel	0	0.00%	
Buen nivel	3	25.00%	
Excelente nivel	9	75.00%	
Total	12	100%	

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades frente al estrés

**Figura 11**

*Dimensión 5: Habilidades frente al estrés - Post test*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades frente al estrés

**Interpretación:** Los datos exhibidos que se observan en la Tabla 13 y Figura 11, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del post test, 3 de ellos que corresponde al 25,00% se encuentra en buen nivel, 9 estudiantes que representa al 75,00% se encuentra en excelente nivel.

**Tabla 14**

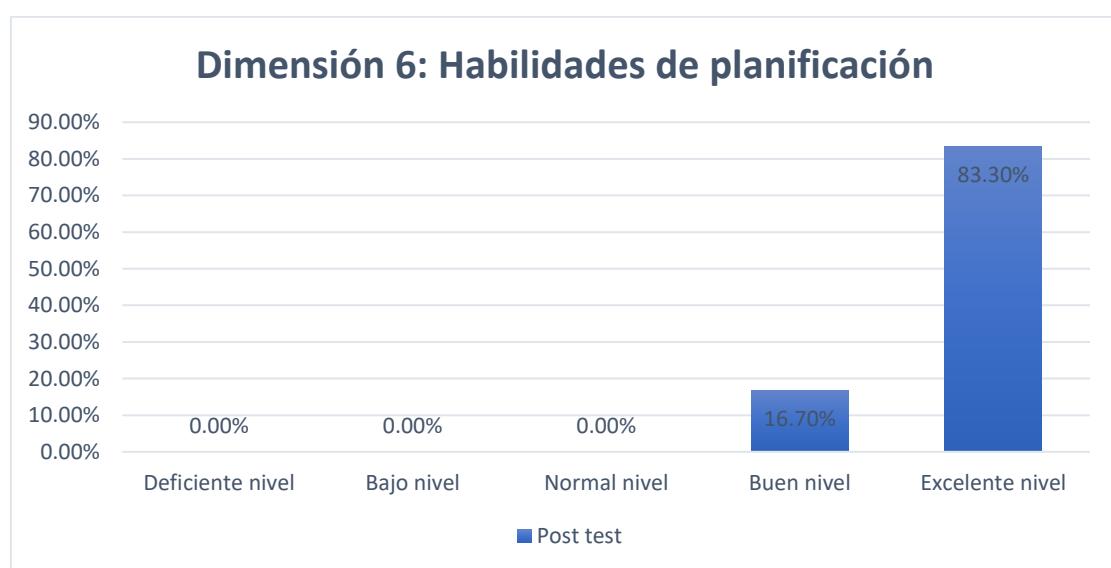
*Dimensión 6: Habilidades de planificación – Post test*

Nivel	Prueba	Post test
	n	f %
Deficiente nivel	0	0.00%
Bajo nivel	0	0.00%
Normal nivel	0	0.00%
Buen nivel	2	16.70%
Excelente nivel	10	83.30%
Total	12	100%

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades de planificación

**Figura 12**

*Dimensión 6: Habilidades de planificación - Post test*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades de planificación

**Interpretación:** Los datos exhibidos que se observan en la Tabla 14 y Figura 12, en concordancia con lo que se plantea en el objetivo específico 6, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del post test, 2 de ellos que corresponde al 16,70% se encuentra en buen nivel, 10 estudiantes que representa al 83,30% se encuentra en excelente nivel.

#### 4.1.3. Resultado general del pre test

**Tabla 15**

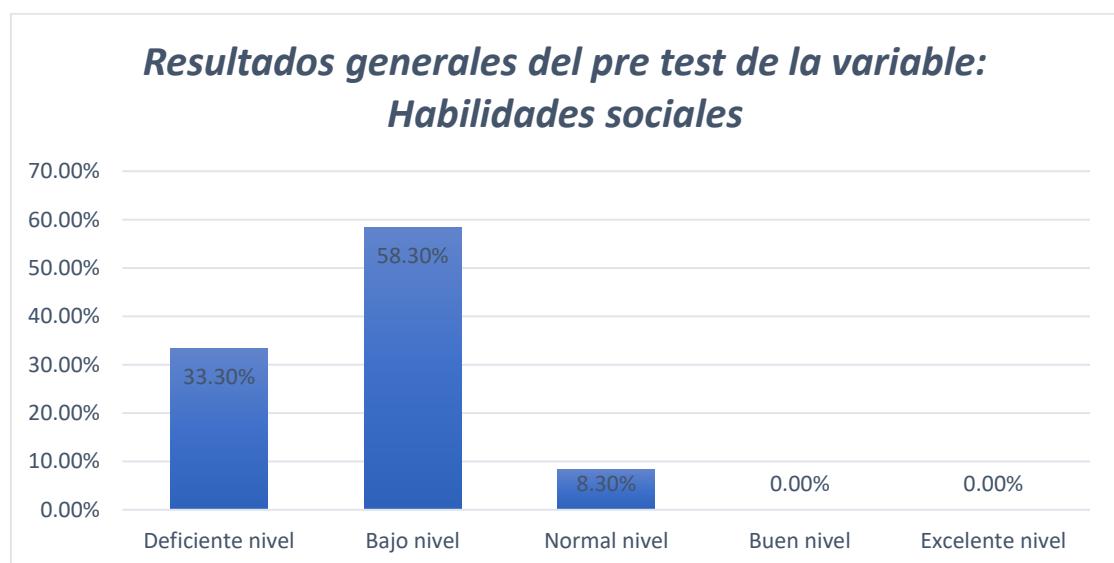
*Resultado general del pre test de la variable: Habilidades sociales*

Nivel	Prueba	Pre test	
	n	f %	
Deficiente nivel	4	33.30%	
Bajo nivel	7	58.30%	
Normal nivel	1	8.30%	
Buen nivel	0	0.00%	
Excelente nivel	0	0.00%	
Total	12	100%	

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales en los resultados del pre test

**Figura 13.**

*Resultados generales del pre test de la variable: Habilidades sociales*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales en los resultados del pre test

**Interpretación:** Los resultados que evidencian la Tabla 15 y Figura 13, en concordancia con lo que se plantea en el objetivo general, indican que del 100% de estudiantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del pre test, 4 de ellos que corresponde al 33,30%, se encuentran en deficiente nivel de habilidades sociales, 7 estudiantes que son el 58,30% están en bajo nivel y 1 estudiante que es al 8,30% se encuentra en el normal nivel.

#### 4.1.4. Resultado general del post test

**Tabla 16**

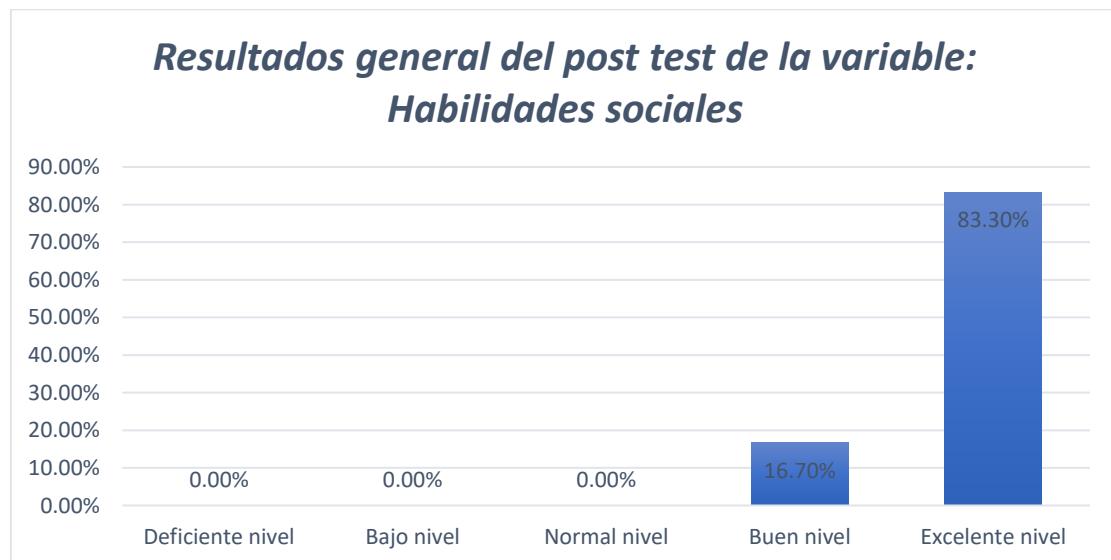
*Resultado general del post test de la variable: Habilidades sociales*

Nivel	Prueba		Post test
	n	f %	
Deficiente nivel	0	0.00%	
Bajo nivel	0	0.00%	
Normal nivel	0	0.00%	
Buen nivel	2	16.70%	
Excelente nivel	10	83.30%	
Total	12	100%	

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales en los resultados del post test

**Figura 14.**

*Resultado general del post test de la variable: Habilidades sociales*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales en los resultados del post test

**Interpretación:** Los resultados que se evidencian en la Tabla 16 y Figura 14, en concordancia con lo que se plantea en el objetivo general, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del post test, 2 de ellos que corresponde al 16,70% se encuentra en buen nivel, 10 estudiantes que representa al 83,30% se encuentra en excelente nivel.

#### 4.1.5. Comparación de resultados del pre y post test de la variable habilidades sociales

**Tabla 17**

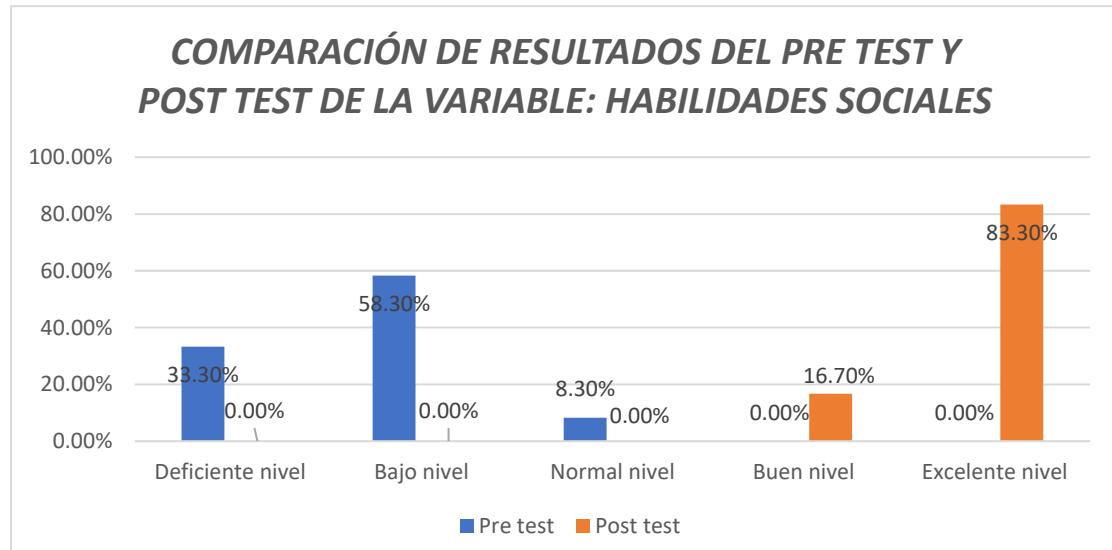
*Comparación de resultados del pre test y post test de la variable: Habilidades sociales*

Nivel	Prueba	Pre test		Post test	
		n	f %	n	f %
Deficiente nivel		04	33.30%	00	0.00%
Bajo nivel		07	58.30%	00	0.00%
Normal nivel		01	8.30%	00	0.00%
Buen nivel		00	0.00%	02	16.70%
Excelente nivel		00	0.00%	10	83.30%
Total		12	100%	12	100%

**Nota.** En esta tabla muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales en los resultados del pre al post test

**Figura 15.**

*Comparación de resultados del pre test y post test de la variable: Habilidades sociales*



**Nota.** La figura muestra cómo cambia el nivel de habilidades sociales en los resultados del pre al post test

**Interpretación:** Los resultados que se evidencian en la Tabla 17 y Figura 15, en concordancia con lo que se plantea en el objetivo general, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del pre test 4 de ellos que corresponde al 33,30%, se encuentran en el deficiente nivel de habilidades sociales, 7 estudiantes que representan el 58,30% se encuentran en bajo nivel y 1 estudiantes que representa al 8,30% se encuentra en el normal nivel. Respecto al post test indica que el del 100% de estudiantes participantes de la muestra, 2 de ellos que corresponde al 16,70% se encuentra en buen nivel, 10 estudiantes que representa al 83,30% se encuentra en excelente nivel.

#### 4.1.6. Prueba de normalidad de los resultados de investigación

La prueba de normalidad es referente para saber cómo es el comportamiento de los datos de la variable.

**Tabla 18**

*Resumen del procesamiento de casos pre test y post test*

	Resumen de procesamiento de casos					
	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Puntaje total del pre test	12	100,0%	0	0,0%	12	100,0%
Puntaje total del post test	12	100,0%	0	0,0%	12	100,0%

*Nota:* La información presentada en la tabla evidencia que la totalidad de la muestra ha sido procesada

**Tabla 19***Descriptivos del pre test - post test*

Descriptivos			
		Estadístico	Error
Puntaje total del pre test	Media	99,0833	5,88843
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior Límite superior	86,1230 112,0437
	Media recortada al 5%		98,8148
	Mediana		104,5000
	Varianza		416,083
	Desv. Desviación		20,39812
	Mínimo		71,00
	Máximo		132,00
	Rango		61,00
Puntaje total del post test	Media	224,5000	3,75076
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior Límite superior	216,2446 232,7554
	Media recortada al 5%		224,8889
	Mediana		226,0000
	Varianza		168,818
	Desv. Desviación		12,99301
	Mínimo		201,00
	Máximo		241,00
	Rango		40,00

*Nota.* Data resultados de la ficha de observación procesado en SSPP V.26

#### **4.1.7. Procedimiento para la prueba de normalidad**

**Variable:** Habilidades sociales

#### **Planteamiento de hipótesis**

$H_0$ : La muestra sigue una distribución normal.

$H_a$ : La muestra no sigue una distribución normal.

#### **Nivel de significancia**

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

#### **Prueba estadística a emplear**

*Shapiro-Wilk*

#### **Tabla 20**

*Prueba de normalidad con Shapiro Wilk – pre test y post test*

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades sociales pre test	,922	12	,306
Habilidades sociales post test	,927	12	,345

*Nota:* Prueba de normalidad con Shapiro Wilk debido a que la muestra es menor a 50 unidades de investigación

#### **Criterio de decisión**

Si p-valor  $\leq \alpha$  se rechaza la  $H_0$  (hipótesis nula) y acepto la  $H_a$  (hipótesis alterna).

Si p-valor  $> \alpha$  se acepta la  $H_0$  (hipótesis nula) y rechaza la  $H_a$  (hipótesis alterna).

## **Decisión y conclusión**

Según los resultados de la prueba de normalidad del pre test el p valor es 0.306 ( $p=0.306$ ) y del post test es 0,345 ( $p=0,345$ ) según el criterio de decisión  $p>\alpha$  en ambos casos, se debe aceptar  $H_0$ ; es decir; los datos son normales.

Concluimos que los datos recopilados se procesaron con medidas paramétricas. En esta investigación utilizamos la prueba de t de Student.

### **4.1.8. Prueba de hipótesis**

**Variable:** Habilidades sociales

#### **Planteamiento de hipótesis**

Ha: Los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.

H0: Los juegos cooperativos no mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.

#### **Nivel de significancia**

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error : 5%

#### **Prueba estadística a emplear**

Prueba T de Student para datos relacionados (muestras dependientes)

**Tabla 21***Prueba entre el pre test y post test de la variable habilidades sociales*

Diferencias emparejadas									
			95% de intervalo de confianza de la diferencia						Sig.
	Desv.	Desv. Error	Media	Desviación promedio	Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)
Par 1 Post test - pretest	125,4	20,96949	6,05337	112,09329	138,74005	20,71	11	,000	
		1667				8			

*Nota:* La prueba t de Student y su significancia

### **Criterio de decisión**

Si  $p\text{-valor} \leq \alpha$  se rechaza la  $H_0$  (hipótesis nula) y acepto la  $H_a$  (hipótesis alterna).

Si  $p\text{-valor} > \alpha$  se acepta la  $H_0$  (hipótesis nula) y rechaza la  $H_a$  (hipótesis alterna).

### **Decisión**

En vista que el  $p\text{-valor}$  obtenido,  $p=0.000$  y  $\alpha \leq 0.05$ ; entonces,  $p \leq \alpha$  ( $0.000 \leq 0.05$ ) existe evidencia suficiente para rechazar  $H_0$  (hipótesis nula); es decir, se acepta  $H_a$  (hipótesis alterna). Este resultado confirma que los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca-2024.

### **Conclusión**

Los resultados de la investigación confirman que los juegos cooperativos mejoran significativamente las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca-2024. Se evidenció una mejora notable en las habilidades sociales básicas, como la comunicación y la interacción con sus pares, así como en

las habilidades avanzadas, reflejadas en la capacidad de liderazgo y resolución de conflictos. Asimismo, se observó un fortalecimiento en las habilidades relacionadas con los sentimientos, permitiendo que los estudiantes expresen y regulen sus emociones de manera más efectiva.

En cuanto a las habilidades alternativas a la agresión, los juegos cooperativos promovieron conductas prosociales y estrategias pacíficas para resolver diferencias. De igual forma, las habilidades para hacer frente al estrés se vieron favorecidas, ya que los estudiantes aprendieron a gestionar la presión en situaciones de juego y colaboración. Finalmente, se evidenció un progreso en las habilidades de planificación, permitiendo a los estudiantes organizarse mejor en la consecución de objetivos comunes dentro de los juegos.

#### **4.2. Análisis y discusión de resultados**

El análisis comparativo de los resultados obtenidos en el pre y post test evidencia un avance significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes tras la implementación de los juegos cooperativos. En la evaluación inicial, el 91,6 % de los participantes se ubicaba en niveles deficientes y bajos, lo cual reflejaba la necesidad de emplear estrategias metodológicas activas orientadas a favorecer la interacción, la confianza y la comunicación entre pares.

Posterior a la intervención, los resultados mostraron una mejora sustancial, ubicándose el 16,7 % de los estudiantes en el nivel bueno y el 83,3 % en el nivel excelente, lo que demuestra la efectividad de los juegos de confianza, comunicación, distensión y cooperación en la transformación positiva de la conducta social.

Asimismo, al comparar las dimensiones específicas evaluadas, se observa un cambio notorio: las habilidades sociales básicas, avanzadas, alternativas a la agresión, frente al estrés y de planificación pasaron de un predominio en los niveles deficientes y bajos a un 100 % en niveles bueno y excelente. Por su parte, las habilidades relacionadas con los

sentimientos también presentaron un progreso relevante, al pasar de un 83,3 % en niveles bajos a un 91,7 % en niveles superiores.

A la luz de estos resultados se puede concluir que la aplicación de juegos cooperativos constituye una estrategia pedagógica eficaz para el fortalecimiento de las habilidades sociales, generando un impacto positivo en todas las dimensiones evaluadas y contribuyendo al mejoramiento integral de la convivencia escolar.

Al determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024, se pudo encontrar que el valor  $p$  calculado es igual a 0,000 que es menor que  $p$  tabular igual a 0,05, a través de la prueba paramétrica  $t$  de Student. Lo que nos da a entender la influencia de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales. Esto quiere que los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales.

Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, donde se refiere que los juegos cooperativos repercuten en el desarrollo de las habilidades sociales en el área de ciencias sociales en la Institución Educativa Primaria "George Boole" Cajamarca. Estos resultados son corroborados por Alfaro y Palomino (2022) quien en su investigación llega a establecer que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en las habilidades sociales de los alumnos de cuarto grado del colegio privado "Javier Pérez de Cuellar", situado en Ayacucho, durante el año 2022. Esto se verificó por medio de la prueba de Wilcoxon, que obtuvo un  $p=0.000$ , menor a  $\alpha=0.05$ ; esto proporciona una base empírica adecuada para aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula.

Los hallazgos presentados en la Tabla 8 y Figura 7, indican que del 100% de estudiantes participantes de la muestra en lo que corresponde al grupo del post test, 5 de ellos que

corresponde al 41,70% se encuentra en buen nivel, 7 estudiantes que representa al 58,30% se encuentra en excelente nivel, es decir los estudiantes han desarrollado en gran porcentaje sus habilidades básicas como prestar atención, hablar con los demás, agradece a los demás, tiene confianza, se siente seguro.

Al analizar los antecedentes internacionales, nacionales y locales, se observa una coincidencia general en que los juegos cooperativos y las actividades lúdicas son estrategias pedagógicas efectivas para el fortalecimiento de las habilidades sociales en estudiantes de educación inicial y primaria. En los antecedentes nacionales, Aucasi (2020) evidencia que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de habilidades sociales, incluso en contextos bilingües y rurales, como el caso de los estudiantes quechuahablantes. Este hallazgo es consistente con lo reportado por Inoñan (2021) y Alfaro & Palomino (2022), quienes, mediante programas de juegos cooperativos, demostraron mejoras notorias en la socialización y en las interacciones escolares, corroborando con resultados estadísticamente significativos que estas estrategias tienen efectos positivos en la conducta de los estudiantes.

Finalmente, en el ámbito local, estudios como los de Alvarado (2023), Castillo (2022) y Guerrero (2022) coinciden en que las actividades lúdicas y los juegos activos son determinantes para la mejora de la comunicación, la asertividad y la cooperación. Los resultados de estos estudios, aplicados en Cajamarca y zonas cercanas, confirman que los programas de intervención lúdica producen avances significativos entre el pre y post test, reduciendo conductas inadecuadas y fortaleciendo la convivencia escolar.

En síntesis, la comparación de los diversos estudios demuestra que, tanto a nivel internacional como nacional y local, existe consenso en que los juegos cooperativos y las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas valiosas que contribuyen a mejorar las habilidades sociales, la integración y la conducta prosocial en los estudiantes de

educación inicial y primaria. Además, se evidencia que estas metodologías son aplicables en diversos contextos (urbanos, rurales, bilingües), lo cual refuerza su validez y pertinencia como estrategia educativa.

Los hallazgos se vinculan directamente con la Teoría del Juego de Vygotsky, quien plantea que el juego es una actividad central para el desarrollo, al permitir que los niños interioricen instrumentos culturales, practiquen roles sociales y activen su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Tal como afirma Clementin (2022), el aprendizaje y la maduración de los niños se potencian mediante la interacción con pares y adultos más competentes, lo cual se evidencia en las investigaciones que demostraron cómo los estudiantes alcanzan mayores niveles de confianza, autoestima y cooperación gracias al juego compartido.

De igual modo, los hallazgos de Aucasi (2020), Inoñan (2021) y Alfaro & Palomino (2022), quienes reportan mejoras significativas en la socialización a partir de programas lúdicos, encuentran sustento en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura. Según este autor, los niños no aprenden solo por experiencia directa, sino también mediante la observación, imitación y modelado de conductas. En este sentido, los juegos cooperativos brindan escenarios en los que los estudiantes observan cómo otros se comunican, resuelven conflictos, colaboran y regulan sus emociones, y posteriormente reproducen estas conductas, fortaleciendo sus habilidades sociales adquiridas.

Por otra parte, los resultados locales Alvarado (2023), Castillo (2022), Guerrero (2022), demuestran que las actividades lúdicas producen cambios significativos en la comunicación, la asertividad y la resolución de conflictos, lo cual coincide con los planteamientos de Arranz (1993), Giraldo (2005) y Tenazoa (2020) respecto a la esencia de los juegos cooperativos: la ausencia de exclusión y la búsqueda de un objetivo común que fomenta la confianza, la participación y el disfrute colectivo. Esto se relaciona

también con las dimensiones de los juegos cooperativos propuestas por Bedoya (2002) y Mamani (2022), pues en la práctica se observa cómo los juegos de confianza, comunicación y cooperación contribuyen al fortalecimiento de las competencias sociales y emocionales de los estudiantes.

Asimismo, es pertinente recordar que, según Vera (2018), Monjas (2014) y Caballo (2007), las habilidades sociales son aprendizajes adquiridos que se desarrollan en contextos de interacción, y que requieren espacios educativos que favorezcan la comunicación, el respeto, la autoafirmación y la resolución de conflictos. Los juegos cooperativos, al promover la participación activa y la integración, se convierten en un recurso que atiende esta necesidad educativa.

Finalmente, los estudios revisados, al ser contrastados con las clasificaciones de habilidades sociales de Goldstein et al. (1989), permiten evidenciar que los juegos cooperativos no solo fortalecen las habilidades básicas (como iniciar una conversación o expresar gratitud), sino también las avanzadas (pedir ayuda, dar instrucciones), las relacionadas con los sentimientos (expresar y comprender emociones) y aquellas necesarias para enfrentar el estrés y resolver problemas interpersonales.

En síntesis, la discusión de los resultados en relación con el marco teórico permite concluir que los juegos cooperativos constituyen un medio privilegiado para el desarrollo de habilidades sociales, dado que promueven la interacción y la cooperación (Vygotsky, ZDP); facilitan el aprendizaje por observación y modelado (Bandura); favorecen la confianza, la comunicación y la resolución conjunta de problemas (Arranz, Bedoya, Mamani) y potencian diversas dimensiones de las habilidades sociales (Vera, Monjas, Caballo, Goldstein).

## CONCLUSIONES

1. En relación con el objetivo general, se concluye que la aplicación del programa de juegos cooperativos mejora significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024. Los resultados evidencian un desplazamiento notable desde niveles deficientes y bajos en el pre test hacia niveles buenos y excelentes en el post test, lo cual confirma la efectividad de esta estrategia pedagógica para potenciar la socialización, la comunicación y la convivencia escolar.
2. Respecto al primer objetivo específico, se identificó que antes de la aplicación de los juegos cooperativos, la mayoría de los estudiantes presentaban niveles deficientes y bajos de habilidades sociales (91,6 %), lo que refleja una necesidad prioritaria de implementar estrategias metodológicas activas que favorezcan la interacción, la confianza y la comunicación entre pares.
3. En relación con el segundo objetivo específico, después de la aplicación de los juegos cooperativos se observó una mejora significativa en los niveles de habilidades sociales, alcanzando un 16,7 % en nivel bueno y un 83,3 % en nivel excelente. Este hallazgo demuestra que los juegos de confianza, comunicación, distensión y cooperación implementados generaron cambios positivos en la conducta social de los estudiantes.
4. Sobre el tercer objetivo específico, la comparación de resultados entre el pre test y el post test confirma diferencias notables en todas las dimensiones evaluadas de las habilidades sociales: Habilidades sociales básicas: del 91,6 % en niveles deficientes y bajos se pasó al 100 % en niveles bueno y excelente. Habilidades sociales avanzadas: inicialmente el 83,3 % estaba en deficiente o bajo, luego del programa el 100 % se ubicó en bueno y excelente. Habilidades relacionadas con los sentimientos: se logró pasar del 83,3 % en niveles bajos a un 91,7 % en niveles bueno y excelente. Habilidades

alternativas a la agresión: del 83,3 % en deficiente o bajo, se alcanzó un 100 % en niveles superiores. Habilidades frente al estrés: del 91,7 % en niveles bajos se pasó a un 100 % en niveles bueno y excelente. Habilidades de planificación: del 91,7 % en niveles bajos se avanzó hasta un 100 % en niveles bueno y excelente.

Finalmente, se concluye que los juegos cooperativos constituyen una estrategia pedagógica eficaz para favorecer el aprendizaje social y emocional, al permitir que los estudiantes mejoren su comunicación, cooperación, control de impulsos, expresión de sentimientos y resolución de conflictos, aspectos fundamentales para la convivencia escolar y el desarrollo integral en la educación primaria.

## SUGERENCIAS

A la Dirección Regional de Educación se sugiere capacitar a todos los profesionales en educación primaria de las Instituciones Educativas a nivel, regional en el desarrollo de habilidades sociales utilizando los juegos cooperativos dado que dicho programa se utilizó con resultados óptimos.

Se recomienda a la Unidad de Gestión Educativa de Cajamarca que esa capacitación de prioridad a las habilidades sociales básicas, Habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés, habilidades de planificación, que son parte importante de las habilidades sociales.

A las Instituciones Educativas de Educación Primaria de Cajamarca, extender el programa a otros niveles educativos para fortalecer las habilidades sociales desde una edad temprana hasta la educación secundaria. De esta manera se garantiza un desarrollo progresivo de las habilidades sociales, permitiendo que los estudiantes refuerzen la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos a lo largo de su formación académica.

A las Instituciones Educativas de Educación Primaria de Cajamarca, involucrar a las familias en el proceso, fomentando juegos cooperativos en el hogar para reforzar los aprendizajes adquiridos en la escuela. Esto permitirá reforzar los aprendizajes adquiridos en la escuela y fortalecer sus habilidades sociales entre los estudiantes y sus familiares.

A la institución educativa de educación primaria George Boole de Cajamarca, diseñar sesiones de juego estructuradas que permitan el desarrollo progresivo de habilidades sociales, adaptándose a las necesidades de cada grupo de estudiantes, permitiendo un aprendizaje progresivo y significativo en el desarrollo de sus habilidades sociales.

## Referencias

- Alfaro, C., & Palomino, G. (2022). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UN SCH/5556>
- Alvarado, M. (2023). *Actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes del 1º “B” de la I.E.E. Santa Teresita, Cajamarca* [ Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca]. <http://hdl.handle.net/20.500.14074/6246>
- Arranz, E. (1993). *Juegos cooperativos y si competición para educación infantil*. [https://www.orientacionandujar.es/wpcontent/uploads/2017/09/juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](https://www.orientacionandujar.es/wpcontent/uploads/2017/09/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)
- Aucasi, G. (2020). *Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución. Horizonte de la ciencia*, 83-91. doi:10.26490/uncp.horizonteciencia.2022.22.1070
- Bandura, A. (1996). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad* (Décima ed.) Alianza.
- Bedoya, C. (2002). *Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando. Cooperante acción.* <https://es.scribd.com/document/76862684/Los-Juegos-Cooperativos>
- Benites, A. (2023). *La importancia de los hábitos de estudio en el proceso de aprendizaje, abordada por psicóloga del IPL*: <https://ipl.edu.do/index.php/noticias/novedades/745-la-importancia-de-los-habitos-de-estudio-en-el-proceso-de-aprendizaje-abordada-por-psicologa-del-ipl>

Blanco, E. (2019). *Habilidades sociales:*

<https://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/habilidades-sociales/>

Boñon, D. (2019). *Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes de la Universidad Guillermo Urrelo* [Tesis de maestría, Universidad San Pedro].

<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/16144>

Caballo, V. (2007). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI de España Editores, S.A.

Cabanillas, R. (2019). *Investigación Educativa*. Martínez Compañón. Editores S.R.L.

Carrazco, S. (2017). *Metodología de la Investigación*. San Marcos.

Castillo, S. (2022). *Juego cooperativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/104791>

Castro, S. (2024). *Instituto Europeo de Psicología Positiva. Autonococimiento*.  
<https://www.iepp.es/autoconocimiento/>

Clementin, F. (2022). *Vygotski y la psicología del juego*. <https://eresmama.com/vygotski-y-la-psicologia-del-juego/>

Collantes, N. (2021). *Hábitos de estudio y su relación con el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la I.E. N°16449 Eloy Soberón Flores de San Ignacio, Cajamarca* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca].  
<http://hdl.handle.net/20.500.14074/4595>

Crespo, N. (2022). *Influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la conducta de los alumnos en educación primaria*. [Tesis de grado, Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56684/TFG-G5578.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cumplido, A. (2020). *Propuesta de juegos cooperativos en familia para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de primaria, Nuevo Chimbote* [Tesis de licenciatura, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Chimbote]. [https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO214317098/TESI\\_S\\_80299713.pdf](https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO214317098/TESI_S_80299713.pdf)

De la Hoz, D. (2021). *Hábitos de estudio como herramienta para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de grado 6 de la Institución Educativa Distrital la Unión.* [Tesis de licenciatura, Universitaria Minuto de Dios] <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/13110>

Delgado, C. (2020). *Habilidades sociales en educación infantil.* Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41160/TFG-B.%201403.pdf?sequence=1>

Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, J., & Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Un programa de enseñanza.* Martínez Roca.

Guerrero, C. (2022). *Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargent Lores, Jaén, Cajamarca – 2021* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca]. <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/5460/Tesis%20Cinthya%20Guerrero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guevara, A. (2016). *Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379 La Granja, Querocoto*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Cajamarca] <http://hdl.handle.net/20.500.14074/5751>

Gutierrez, J., Garzón, J., & Segura, A. (2021). *Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios*. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062021000100013>

Hernández , M. (2021). *Los hábitos de estudio y su influencia en el aprendizaje*. <https://blogs.unitec.mx/vida-universitaria/habitos-estudio-influencia-aprendizaje/>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación Científica*. Mc Graw Hill Educación.

Herrera, J. (2020). *Incremento de la conducta prosocial a través de juegos cooperativos en niños de edad escolar* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Juárez.

<http://erecursos.uacj.mx/bitstream/handle/20.500.11961/5933/Tesis%20Jennifer%20Stefan%C3%ADa%20Herrera%20Lozano.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Huanaquiri, J., & Solsol, R. (2018). *Hábitos de Estudio*. Universidad Científica del Perú. [http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/701/SOLSOL\\_HUANAQUIRI\\_TRABINV\\_BACH\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/701/SOLSOL_HUANAQUIRI_TRABINV_BACH_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Inoñan, Y. (2019). *Programa juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de una Institución Educativa de Chiclayo* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3183>

Maldonado, F., & Peñaherrera, D. (2014). *Relación entre el uso excesivo del teléfono celular (smartphones) con el nivel de ansiedad, rendimiento académico y grado de satisfacción*

*personal en estudiantes de la facultad de medicina de la PUCE.* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].  
<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2963409>

Mamani, M. (2022). *Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Puno* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote].  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26487/JUEGOS\\_COOPERATIVOS\\_MAMANI\\_CHOQUE\\_MARY.pdf?sequence=1](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26487/JUEGOS_COOPERATIVOS_MAMANI_CHOQUE_MARY.pdf?sequence=1)

Manzanares, J. (2022). *Técnicas de estudio y logro de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en la institución “Pedro Ruiz Gallo” Eten.* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/89939>

Martínez, J. (2019). *Técnicas de estudio y rendimiento académico en el área de ciencias sociales de los estudiantes de educación secundaria Santa Elena* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/46200>

Martínez, J. (2023). *Los Juegos Cooperativos como estrategia Didáctica Para fortalecer las habilidades interpersonales.* [Tesis de maestría, Universidad Libre].  
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/24509/TESIS%20JESUS%20MARTINEZ%20JUEGOS%20COOPERATIVOS.pdf?sequence=1>

Medina, W. (2021). *Hábitos de estudio y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes, en el Área de Ciencias Sociales del Colegio Militar Pachacuteq Inca Yupanqui Cusco* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco].

[https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6072/253T20210292\\_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6072/253T20210292_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Melej, C. (2020). *Importancia de los Hábitos de Estudio.*

<https://www.pumahue.cl/huechuraba/importancia-de-los-habitos-de-estudio/>

Mena, D. (2020). *El juego cooperativo para desarrollar habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2 de la Escuela De Educación Básica Particular Vicente Agustín Aguirre Ruiz, de la ciudad de Loja* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23073>

Meza, A. (2022). *Escuela de padres.* <https://www.lucaedu.com/que-es-la-empatia-para-ninos-como-cultivarla-en-la-ensenanza-emocional/>

Monjas, I. (2014). *Aplicaciones de la Psicología Positiva a la Convivencia: Bienestar, crecimiento personal y emocional. Relaciones Interpersonales Positivas.* Atremedia,

Muñoz, L. P. (2021). *Caracterización y posibles trastornos en la implementación de las habilidades sociales en universitarios víctimas del conflicto armado en Boyacá, Colombia.* Revista Colombiana de Ciencias Sociales, 12(2), 537-562. <https://doi.org/10.21501/22161201.3595>.

Mur, M. (2023). *La integración social en Educación Primaria a través de los juegos cooperativos.* Universidad Zaragoza.

<https://zaguan.unizar.es/record/127388/files/TAZ-TFG-2023-2032.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2024). *Informe sobre las habilidades socioemocionales en salas de clases de América Latina y el Caribe.* <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-publica-un-informe-sobre-las-habilidades-socioemocionales-en-salas-de-clases-de-america>

Ortiz, K. (2021). *Guía para desarrollar una comunicación efectiva*.

<https://blog.hubspot.es/sales/comunicacion-efectiva#:~:text=La%20comunicaci%C3%B3n%20efectiva%20es%20el,empat%C3%A1tica%20y%20la%20escucha%20activa.>

Palomino, J., Peña, J., Zevallos, G., & Orizano, L. (2019). *Metodología de la Investigación*. San Marcos.

Pejerrey, A. (2020). *Habilidades sociales en los estudiantes del V ciclo de primaria de la I.E. N° 10187 “El Virrey”, Olmos*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”, Lambayeque]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/8642>

Quintero, M. (2023). *¿Qué es el método hipotético deductivo? - La clave del pensamiento científico*. <https://quees.com/metodo-hipotetico-deductivo/>

Quispe, B. (2024). *Técnicas de estudio y su relación con logros de aprendizaje del área de ciencia y tecnología en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Politécnico Huáscar Puno, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21949>

Ramos, E. (2021). *Los hábitos de estudio y el rendimiento académico en los estudiantes del séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Picaihua”, del Cantón Ambato* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33891>

Rivera, D. (2016). *Desarrollo de habilidades sociales de comunicación asertiva para el fortalecimiento de la convivencia escolar*. [Tesis de mestría, Universidad Libre de Bogotá]. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9585/Desarrollo%20de%20habilidades%20sociales%20de%20comunicaci%C3%B3n%20asertiva%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20convive.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salas, L. T. (2020). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/88f1f25e-d268-4583-952e-238d2256ed91/content>

Tello , C., & Marín, J. (2013). *Internet, herramienta educativa y rendimiento academico - estudiantes del Area Clinica - Facultad de Medicina Humana - Universidad Nacional de la Amazonia Peruana*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de la Amazonia Peruana].

<https://apirepositorio.unapiquitos.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4f72cbec-4995-49ed-aea5-a2481c4b3954/content>

Tenazoa , N. (2020). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes].

<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63924/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20TENAZOA%20PINCHI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Valderrama, S. (2020). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. San Marcos.

Vara, A. (2012). *Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa*. Universidad de San Martín.

Vásquez, M. (2019). *Taller de valoración personal para fortalecer habilidades sociales, en 2º de secundaria I.E. Ramón Espinoza Sierra Chiclayo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/5053>

Vega, R. (2022). *El método estadístico*. <https://clasesdeestadistica.wordpress.com/2012/08/09/el-metodo-estadistico/>

Vera, A. (2018). *Habilidades sociales y conducta agresiva en estudiantes del 3er. año de secundaria de la institución educativa Guillermo Mercado Barroso – Alto Selva Alegre - Arequipa*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].

<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/26580bc8-b491-4b01-be4b-bc106421a81c/content>

Vicente, V. (2023). *Guía infantil. Educación*: <https://www.guiainfantil.com/jugar-y-aprender/adivinanzas/juegos-y-juguetes/9-divertidos-juegos-cooperativos-con-ninos-para-trabajar-en-equipo/>

Villegas, L., Marroquín, R., Del Castillo, V., & Sánchez, R. (2014). *Teoría y Práxis de la investigación científica*. San Marcos.

Vygotsky, L. (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Prensa de la Universidad de Harvard. .

Wolfenzon, E. (2021). *Niños y tareas domésticas*. <https://www.trener.edu.pe/educando/ninos-y-tareas-domesticas-el-tiempo-compartido-y-la-cooperacion-en-casa>

Yáñez, J. (2022). *Hábitos de estudio en el rendimiento académico del área de Ciencias Naturales en el Bachillerato General Unificado, Unidad Educativa “Galo Vela Álvarez”, D.M. de Quito*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador].  
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/003539a1-dced-4af9-ab71-8841229ce9a4/content>

## **APÉNDICES/ANEXOS**

## ANEXO 01: Lista de cotejo para evaluar juegos cooperativos

### DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres: .....

Grado: ..... Sección: .....

Instrucción: Marcar con aspa donde corresponde

Dimensiones	Indicadores	ESCALA	
		SI	NO
Juegos para conocerse	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Cumplimiento de las reglas del juego.</li> <li>2. Participación e iniciativa en el juego.</li> <li>3. Actitud cooperativa con los demás</li> <li>4. Todos los participantes se presentan y comparten información personal.</li> <li>5. Los participantes muestran atención y respeto mientras otros hablan.</li> <li>6. Se observa una reducción en la tensión y un aumento en la disposición para interactuar.</li> <li>7. Los participantes se mueven y conversan con varios compañeros.</li> <li>8. Los participantes identifican intereses o experiencias comunes con otros.</li> </ul>		
Juegos de confianza	<ul style="list-style-type: none"> <li>9. Cumplimiento de las reglas del juego.</li> <li>10. Participación e iniciativa en el juego.</li> <li>11. Actitud cooperativa con los demás.</li> <li>12. Los participantes se comunican verbalmente para coordinar sus movimientos y asegurar la protección del compañero.</li> <li>13. Se observa un aumento en la cohesión grupal y el sentido de unidad.</li> <li>14. Los participantes colaboran y ajustan su fuerza para mantener el puente firme.</li> <li>15. El participante que atraviesa el puente muestra confianza y seguridad durante el proceso.</li> <li>16. La pareja supera los obstáculos sin incidentes, demostrando una buena coordinación y confianza.</li> </ul>		
Juegos de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>17. Cumplimiento de las reglas del juego</li> <li>18. Participación e iniciativa en el juego.</li> <li>19. Actitud cooperativa con los demás.</li> <li>20. Ayudan a desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal.</li> <li>21. Promueven la empatía y la comprensión mutua entre los participantes.</li> <li>22. Fomentan la habilidad de escuchar activamente y prestar atención a los detalles.</li> <li>23. Mejoran la colaboración y el trabajo en equipo.</li> <li>24. La efectividad con la que los participantes manejan y resuelven conflictos.</li> <li>25. Cumplimiento de las reglas del juego.</li> </ul>		

- 
- Juegos de distensión
- 26. Participación e iniciativa en el juego.
  - 27. Actitud cooperativa con los demás.
  - 28. Todos los participantes se involucran en el baile.
  - 29. Se observa una actitud positiva y risas entre los participantes.
  - 30. Los participantes muestran una disminución visible del estrés y la tensión.
  - 31. Fomentan un ambiente de alegría y diversión, lo cual es crucial para el bienestar emocional.
  - 32. Fortalecen las relaciones interpersonales y la cohesión grupal.
- 

OBSERVACIONES:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## ANEXO 02. Instrumentos: Test

### ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES

Adaptado de A. Goldstein & col. 1978

A continuación, te presentamos una tabla con diferentes aspectos de las “*Habilidades Sociales Básicas*”. A través de ella podrás determinar el grado de desarrollo de tu “*Competencia Social*” (conjunto de HH.SS necesarias para desenvolverte eficazmente en el contexto social). Señala el grado en que te ocurre lo que indican cada una de las cuestiones, teniendo para ello en cuenta:

- |                       |                            |
|-----------------------|----------------------------|
| 1. NUNCA me sucede    | 3. Me sucede ALGUNAS VECES |
| 2. Me sucede RARA VEZ | 4. Me sucede CASI SIEMPRE  |
|                       | 5. Me sucede SIEMPRE       |

#### HABILIDADES SOCIALES

1 2 3 4 5

- |    |  |
|----|--|
| 1  | Prestas atenciones a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo     |
| 2  | Hablas con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes                                |
| 3  | Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos  |
| 4  | Clarificas la información que necesitas y se la pides a la persona adecuada  |
| 5  | Permites que los demás sepan que les agradeces los favores   |
| 6  | Te das a conocer a los demás por propia iniciativa   |
| 7  | Ayudas a que los demás se conozcan entre sí  |
| 8  | Dices que te gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza                          |
| 9  | Pides que te ayuden cuando tienes alguna dificultad  |
| 10 | Eliges la mejor forma para integrarte en un grupo o para participar en una determinada actividad                     |
| 11 | Explicas con claridad a los demás cómo hacer una tarea específica  |
| 12 | Prestas atenciones a las instrucciones, pides explicaciones y llevas adelante las instrucciones correctamente        |
| 13 | Pides disculpas a los demás por haber hecho algo mal   |
| 14 | Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona |
| 15 | Intentas reconocer las emociones que experimentas  |
| 16 | Permites que los demás conozcan lo que sientes   |
| 17 | Intentas comprender lo que sienten los demás   |
| 18 | Intentas comprender el enfado de la otra persona   |
| 19 | Permites que los demás sepan que te interesas o preocupas por ellos  |
| 20 | Piensas porqué estás asustado y haces algo para disminuir tu miedo   |
| 21 | Te dices a ti mismo o haces cosas agradables cuando te mereces una recompensa  |
| 22 | Reconoces cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pides a la persona indicada                   |

- 23 Te ofreces para compartir algo que es apreciado por los demás
- 24 Ayudas a quien lo necesita
- 25 Llegas a establecer un sistema de negociación que te satisface tanto a ti mismo como a quienes sostienen posturas diferentes
- 26 Controlas tu carácter de modo que no se te “escapan las cosas de la mano”
- 27 Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu postura
- 28 Te las arreglas sin perder el control cuando los demás te hacen bromas
- 29 Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas
- 30 Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte
- 31 Dices a los demás cuándo han sido los responsables de originar un determinado problema e intentas encontrar una solución
- 32 Intentas llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien
- 33 Expresas un sincero cumplido a los demás por la forma en que han jugado
- 34 Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido
- 35 Eres consciente cuando te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en ese momento
- 36 Manifiestas a los demás que han tratado injustamente a un amigo
- 37 Consideras con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hacer
- 38 Comprendes la razón por la cual has fracasado en una determinada situación y qué puedes hacer para tener más éxito en el futuro
- 39 Reconoces y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa pero dicen o hacen otras que se contradicen
- 40 Comprendes lo que significa la acusación y por qué te la han hecho y, luego, piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que te ha hecho la acusación
- 41 Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista antes de una conversación problemática
- 42 Decides lo que quieras hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta
- 43 Resuelves la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante
- 44 Reconoces si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo tu control
- 45 Tomas decisiones realistas sobre lo que eres capaz de realizar antes de comenzar una tarea
- 46 Eres realista cuando debes dilucidar cómo puedes desenvolverte en una determinada tarea
- 47 Resuelves qué necesitas saber y cómo conseguir la información
- 48 Determinas de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que deberías solucionar primero
-

---

**49** Consideras las posibilidades y eliges la que te hará sentir mejor

**50** Te organizas y te preparas para facilitar la ejecución de tu trabajo

---

TABLA DE ESPECIFICACIONES

AREAS	Nº ITEMS
Grupo I: Primeras habilidades sociales	1-8
Grupo II: Habilidades sociales avanzadas	9-14
Grupo III: Habilidades relacionadas con los sentimientos	15-21
Grupo IV: Habilidades alternativas a la agresión.	22-30
Grupo V: Habilidades para hacer frente al estrés.	31-42
Grupo VI: Habilidades de planificación	43-50

CATEGORIAS POR PUNTAJES

CATEGORIAS	PUNTAJES
Excelente nivel	205 a 250
Buen nivel	157 a 204
Normal nivel	78 a 156
Bajo nivel	26 a 77
Deficiente nivel	0 a 25

**\* TABLA DE RESULTADOS \***

	<b>GRUPO I</b> (de 1 a 8)	<b>GRUPO II</b> (de 9 a 14)	<b>GRUPO III</b> (de 15 a 21)	<b>GRUPO IV</b> (de 22 a 30)	<b>GRUPO V</b> (de 31 a 42)	<b>GRUPO VI</b> (de 43 a 50)
<b>PDO</b>						
<b>PDM</b>	<b>40</b>	<b>30</b>	<b>35</b>	<b>45</b>	<b>60</b>	<b>40</b>
<b>PDP (%)</b>						

**Cálculo de la Puntuación Directa Ponderada (PDP %)**

$$\frac{\text{Puntuación Directa Obtenida (PDO)}}{\text{Puntuación Directa Máxima (PDM)}} \times 100$$

### **ANEXO 3: Permiso de la institución educativa**



Institución Educativa Privada  
**"GEORGE BOOLE"**  
Cajamarca  
RDR, N° 4162-2012-ED-CAJ.

---

**"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"**

EL QUE SUSCRIBE, EL GERENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA  
**GEORGE BOOLE DE CAJAMARCA.**

HACE CONSTAR:

Que, la bachiller de la Universidad Nacional de Cajamarca de la Facultad de Educación de la Especialidad de Educación Primaria, Medali Aracely Vásquez Roncal identificada con DNI N° 72940476, tiene la autorización para aplicar el instrumento de recolección de datos en los estudiantes de 3er grado para su trabajo de investigación denominada "**JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA GEORGE BOOLE, CAJAMARCA, 2024**".

Se otorga la presente constancia para fines que el interesado considere conveniente.

Cajamarca, 13 de Noviembre del 2024

LUPINUEIRL  
Lupin  
Wenceslao Escalante Zumaeta  
GERENTE

## **ANEXO 4: Validación del instrumento**

### **VALIDACIÓN DEL TEST DEL HABILIDADES SOCIALES (Juicio de experto)**

Yo, Susana Medina Guevara, identificado con DNI N°27571013, con grado académico de: Maestro en Gestión educativa, Universidad de San Pedro.

Hago constar que he leido y revisado los cincuenta (50) ítems correspondientes a la Tesis de licenciatura: Juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.

Los ítems del test están distribuidos en seis (06) dimensiones de habilidades sociales básicas: Primeras habilidades sociales (8 ítems), Habilidades sociales avanzadas (06 ítems), Habilidades relacionadas con los sentimientos (07 ítems), Habilidades alternativas a la agresión (09 ítems), Habilidades para hacer frente al estrés (11 ítems) y Habilidades de planificación (08 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis Juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Cuestionario de encuesta		
Nº de ítems	Nº de ítems validados	% de ítems validados
50	50	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 07 de agosto del 2024

Nombres y apellidos del evaluador: Susana Medina Guevara

  
.....  
FIRMA DEL EVALUADOR

**VALIDACION DEL INSTRUMENTO**  
**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**(Juicio de expertos)**

Apellidos y nombres del evaluador: ..Medina.. Huerta.. Susana.....  
Título: ..Juegos.. Cooperativas para mejorar habilidades sociales en estudiantes  
de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Eourke, Ciénaga, 2024  
Variable: ..Habilidades sociales.....  
Autor: ..Medali.. Alvaro.. Vásquez.. Ponceal.....  
Fecha: ..07 de agosto del 2024.....

Nº Item	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /índicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X	X		X		
2	X		X	X		X		
3	X		X	X		X		
4	X		X	X		X		
5	X		X	X		X		
6	X		X	Y		X		
7	X		X	X		X		
8	X		X	X		X		
9	X		X	X		X		
10	X		X	X		X		
11	X		X	X		X		
12	X		X	X		X		
13	X		X	X		X		
14	X		X	X		X		
15	X		X	X		X		
16	X		X	X		X		
17	X		X	X		X		
18	X		X	X		X		
19	X		X	X		X		
20	X		X	X		X		
21	X		X	X		X		
22	X		X	X		X		
23	X		X	X		X		
24	X		X	X		X		
25	X		X	X		X		
26	X		X	X		X		

27	X		X		X		X
28	X		X		X		X
29	X		X		X		X
30	X		X		X		X
31	X		X		X		X
32	X		X		X		X
33	X		X		X		X
34	X		X		X		X
35	X		X		X		X
36	X		X		X		X
37	X		X		X		X
38	Y		X		X		X
39	Y		X		X		X
40	X		X		X		X
41	X		X		X		X
42	X		X		X		X
43	X		X		X		X
44	X		X		X		X
45	X		X		X		X
46	X		X		X		X
47	X		X		X		X
48	X		X		X		X
49	X		X		X		X
50	X		X		X		X

  
.....  
Firma  
DNI: 22571013.

## VALIDACIÓN DEL TEST DEL HABILIDADES SOCIALES

(Juicio de experto)

Yo, *Mariela Silvana Cobanillas Vásquez*, identificado con DNI N° 44663000, con grado académico de: *Maestro en Psicología Educativa* Universidad *Autónoma de Cajamarca*....

Hago constar que he leído y revisado los cincuenta (50) ítems correspondientes a la Tesis de licenciatura: Juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.

Los ítems del test están distribuidos en seis (06) dimensiones de habilidades sociales básicas: Primeras habilidades sociales (8 ítems), Habilidades sociales avanzadas (06 ítems), Habilidades relacionadas con los sentimientos (07 ítems), Habilidades alternativas a la agresión (09 ítems), Habilidades para hacer frente al estrés (11 ítems) y Habilidades de planificación (08 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis Juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Cuestionario de encuesta		
Nº de ítems	Nº de ítems validados	% de ítems validados
50	50	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, .../.../2024 de agosto del 2024

Nombres y apellidos del evaludor: *Mariela Silvana Cobanillas Vásquez*



FIRMA DEL EVALUADOR

**VALIDACION DEL INSTRUMENTO**  
**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**(Juicio de expertos)**

Apellidos y nombres del evaluador: *Mariela Silvana Cabanillas Vásquez*  
 Título: *Juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes de Tercer grado de la institución educativa primaria Feage Boole, Cajamarca, 2024.*  
 Variable: *Habilidades sociales*  
 Autor: *Medalé Aracely Vásquez Roncal*  
 Fecha: *21 de agosto del 2024*

Nº Item	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /índicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X	X		X		
2	X		X	X		X		
3	X		X	X		X		
4	X		X	X		X		
5	X		X	X		X		
6	X		X	X		X		
7	X		X	X		X		
8	X		X	X		X		
9	X		X	X		X		
10	X		X	X		X		
11	X		X	X		X		
12	X		X	X		X		
13	X		X	X		X		
14	X		X	X		X		
15	X		X	X		X		
16	X		X	X		X		
17	X		X	X		X		
18	X		X	X		X		
19	X		X	X		X		
20	X		X	X		X		
21	X		X	X		X		
22	X		X	X		X		
23	X		X	X		X		
24	X		X	X		X		
25	X		X	X		X		
26	X		X	X		X		

27	X		X		X		X
28	X		X		X		X
29	X		X		X		X
30	X		X		X		X
31	X		X		X		X
32	X		X		X		X
33	X		X		X		X
34	X		X		X		X
35	X		X		X		X
36	X		X		X		X
37	X		X		X		X
38	X		X		X		X
39	X		X		X		X
40	X		X		X		X
41	X		X		X		X
42	X		X		X		X
43	X		X		X		X
44	X		X		X		X
45	X		X		X		X
46	X		X		X		X
47	X		X		X		X
48	X		X		X		X
49	X		X		X		X
50	X		X		X		X

  
.....  
Firma  
DNI: 44010900...

## VALIDACIÓN DEL TEST DEL HABILIDADES SOCIALES

(Juicio de experto)

Yo, *Mirón...Rosa...chico...Alvarez.....*, identificado con DNI N°.3273.6981....., con grado académico de: *Maestro en Gestión Educativa...*, Universidad *Cesar Vallejo.....*

Hago constar que he leido y revisado los cincuenta (50) ítems correspondientes a la Tesis de licenciatura: Juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.

Los ítems del test están distribuidos en seis (06) dimensiones de habilidades sociales básicas: Primeras habilidades sociales (8 ítems), Habilidades sociales avanzadas (06 ítems), Habilidades relacionadas con los sentimientos (07 ítems), Habilidades alternativas a la agresión (09 ítems), Habilidades para hacer frente al estrés (11 ítems) y Habilidades de planificación (08 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis Juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Cuestionario de encuesta		
Nº de ítems	Nº de ítems validados	% de ítems validados
50	50	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 2.. de agosto del 2024

Nombres y apellidos del evaluador:



FIRMA DEL EVALUADOR

**VALIDACION DEL INSTRUMENTO**  
**FICHA DE EVALUACIÓN**  
**(Juicio de expertos)**

Apellidos y nombres del evaluador: *Mariana Pérez Chico Alvarado*  
 Título: *Juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la institución educativa Primaria George Bestle, La Jamarrilla, 2024*  
 Variable: *Habilidades sociales*  
 Autor: *Medalí Aracely Vásquez Roncal*  
 Fecha: *7 de agosto del 2024*

Nº Item	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
21	X		X		X		X	
22	X		X		X		X	
23	X		X		X		X	
24	X		X		X		X	
25	X		X		X		X	
26	X		X		X		X	

27	X		X		X		X	
28	X		X		X		X	
29	X		X		X		X	
30	X		X		X		X	
31	X		X		X		X	
32	X		X		X		X	
33	X		X		X		X	
34	X		X		X		X	
35	X		X		X		X	
36	X		X		X		X	
37	X		X		X		X	
38	X		X		X		X	
39	X		X		X		X	
40	X		X		X		X	
41	X		X		X		X	
42	X		X		X		X	
43	X		X		X		X	
44	X		X		X		X	
45	X		X		X		X	
46	X		X		X		X	
47	X		X		X		X	
48	X		X		X		X	
49	X		X		X		X	
50	X		X		X		X	



Firma

DNI: 3273.6981

**ANEXO N° 5****FICHA TÉCNICA**

<b>Nombre Original del instrumento:</b>	<b>ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES</b>											
<b>Autor y año:</b>	<b>ORIGINAL:</b> Arnold Paul Goldstein Barry Glick John C. Gibbs	<b>1978</b>										
	<b>ADAPTACIÓN:</b> Vásquez Roncal, Medali											
Objetivo del instrumento:	Enseñar, reforzar y mejorar conductas sociales adecuadas en niños, con dificultades de interacción social.											
Usuarios:	Niños de ocho a nueve años de primaria											
<b>Procedencia</b>	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo											
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	El instrumento se aplica de manera individual o grupal, dependiendo del contexto educativo o terapéutico. Su aplicación se desarrolla mediante sesiones estructuradas en las que se combinan diversas técnicas.											
<b>Nº de ítems</b>	<b>50</b>											
<b>Dimensiones que evaluar</b>	D1: Primeras habilidades sociales D2: Habilidades sociales avanzadas D3: Habilidades relacionadas con los sentimientos D4: Habilidades alternativas a la agresión. D5: Habilidades para hacer frente al estrés. D6: Habilidades de planificación											
<b>Variable que evaluar</b>	Habilidades sociales											
<b>Escala de valoración</b>	6. NUNCA me sucede 7. Me sucede RARA VEZ 8. Me sucede ALGUNAS VECES 9. Me sucede CASI SIEMPRE 10. Me sucede SIEMPRE											
<b>Categorías</b>	<table border="1"><tr><td>Excelente nivel</td><td>205 a 250</td></tr><tr><td>Buen nivel</td><td>157 a 204</td></tr><tr><td>Normal nivel</td><td>78 a 156</td></tr><tr><td>Bajo nivel</td><td>26 a 77</td></tr><tr><td>Deficiente nivel</td><td>0 a 25</td></tr></table>		Excelente nivel	205 a 250	Buen nivel	157 a 204	Normal nivel	78 a 156	Bajo nivel	26 a 77	Deficiente nivel	0 a 25
Excelente nivel	205 a 250											
Buen nivel	157 a 204											
Normal nivel	78 a 156											
Bajo nivel	26 a 77											
Deficiente nivel	0 a 25											

## **ANEXO N° 6: Programa de sesiones de aprendizaje**

**Título del programa:** “*Aprendemos a convivir y cooperar jugando*”

**Duración:** 12 sesiones (1 hora cada una, adaptable)

**Población:** Estudiantes de 3er grado de primaria

**Enfoque:** Socio-constructivista y vivencial

**Estrategia central:** Juegos cooperativos

Sesión 1: Regulamos nuestras emociones

- **Propósito:** Fomentar la confianza y la autoestima mediante dinámicas de presentación y reconocimiento de cualidades.
- **Juego cooperativo:** *La telaraña de cualidades* (con un ovillo de lana, cada estudiante dice su nombre y una cualidad positiva, formando una red).
- **Habilidad social a trabajar:** Autoexpresión, reconocimiento mutuo y empatía.

Sesión 2: Conocemos y defendemos nuestros derechos

- **Propósito:** Desarrollar la escucha activa y el respeto por las opiniones ajenas.
- **Juego cooperativo:** *Defendamos nuestros derechos* (los estudiantes transmiten un mensaje, pero antes de repetirlo deben mirarse a los ojos y asegurarse de comprender).
- **Habilidad social:** Escucha activa, comunicación clara y respeto.

Sesión 3: Nos reconocemos como parte de una familia

- **Propósito:** Promover la cooperación y la ayuda mutua en la resolución de tareas.
- **Juego cooperativo:** *La torre humana* (en equipos, deben construir una torre con materiales simples —bloques, vasos, cartón— sin competir entre grupos, sino compartiendo estrategias).

- **Habilidad social:** Trabajo en equipo, cooperación.

Sesión 4: Las manifestaciones culturales de nuestras familias

- **Propósito:** Desarrollar la confianza en los demás y la responsabilidad compartida.
- **Juego cooperativo:** *El reto de las tradiciones* (en grupos, los estudiantes pasan desafíos representando manifestaciones culturales).
- **Habilidad social:** Confianza, liderazgo y seguimiento de instrucciones.

Sesión 5: Nuestra participación en la escuela para una mejor convivencia

- **Propósito:** Identificar conflictos comunes y practicar formas pacíficas de resolverlos.
- **Juego cooperativo:** *La cadena de participación* (grupos de 4 construyen una cadena donde cada estudiante agregue algo para la resolución de un conflicto y juntos buscan soluciones positivas).
- **Habilidad social:** Resolución de conflictos, diálogo.

Sesión 6: Proponemos soluciones frente a los conflictos en nuestra escuela

- **Propósito:** Reconocer y comprender las emociones propias y de los demás.
- **Juego cooperativo:** *El puente de la paz* (Los niños construyen un puente con material abstracto, integrando cada idea de manera empática y respetuosa).
- **Habilidad social:** Empatía, reconocimiento emocional.

Sesión 7: Construyo mi plan de ahorro

- **Propósito:** Ejercitarse el liderazgo compartido y la toma de decisiones en grupo.
- **Juego cooperativo:** *El gran ahorro* (en grupos organizan dinero, luego de pasar diferentes desafíos cooperativos para adquirirlo).

- **Habilidad social:** Liderazgo positivo, respeto de roles.

Sesión 8: Asociamos los recursos naturales y las actividades económicas

- **Propósito:** Consolidar las habilidades sociales trabajadas y reflexionar sobre la importancia de la cooperación.
- **Juego cooperativo:** *Aventura económica* (cada grupo representa en un juego de roles el uso de recursos dentro de actividades económicas).
- **Habilidad social:** Síntesis, comunicación grupal, valoración del aprendizaje colectivo.

Sesión 9: Nos ubicamos en el espacio según los puntos cardinales

- **Propósito:** Reconocer y comprender los puntos cardinales para ubicarnos en el espacio.
- **Juego cooperativo:** *La búsqueda del tesoro* (en grupos siguen un mapa de forma colaborativa, pasando retos y desafíos hasta encontrar el tesoro).
- **Habilidad social:** Empatía, reconocimiento emocional.

Sesión 10: Identificamos peligros en nuestra escuela

- **Propósito:** Ejercitar el liderazgo compartido y la toma de decisiones en grupo.
- **Juego cooperativo:** *La misión de seguridad* (los estudiantes en grupos de 3, buscan como investigadores los peligros de las instalaciones de la institución).
- **Habilidad social:** Liderazgo positivo, respeto de roles.

Sesión 11: Conocemos sobre la Guerra con Chile

- **Propósito:** Identificar conflictos de la guerra con Chile y formas pacíficas de resolverlos.
- **Juego cooperativo:** *El mural de la paz* (grupos de 3 organizan y dramatizan eventos históricos según cartas seleccionadas).

- **Habilidad social:** Resolución de conflictos, diálogo.

## Sesión 12: Conocemos a nuestros héroes del Pacífico

- **Propósito:** Reconocer y comprender las principales hazañas de los héroes del Pacífico
- **Juego cooperativo:** *La misión heroica* (en grupos superan 3 estaciones con retos de una trivia, adivinanzas, y juego de roles).
- **Habilidad social:** Empatía, reconocimiento emocional.

## **ANEXO N° 7: Sesiones de aprendizaje**

### **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: George Boole
- 1.2. Lugar : Cajamarca
- 1.3. Ugel : Cajamarca
- 1.4. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán
- 1.5. Grado y sección : 3º “A”

#### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Regulamos nuestras emociones”**

#### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
<b>Personal social.</b>	<b>Construye su identidad.</b>	Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez.	Describe sus emociones en situaciones cotidianas; reconoce sus causas y consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar del otro, respiración y relajación).	➤ Se incluye en los juegos y actividades. ➤ Invita a otros niños (as) a jugar. ➤ Aporta en la construcción del mural de las emociones	<b>Lista de cotejo</b>
	<b>Convive y participa democráticamente</b>	Maneja conflictos de manera constructiva.	Identifica sus emociones y los expresa en diversas situaciones de su vida diaria.		

#### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Realizamos el juego “el espejo”, en el que se forma	Normas de convivencia	10 minutos

	<p>un círculo y los estudiantes imitan las expresiones faciales de sus compañeros, luego preguntamos ¿Cómo se sintieron al ser imitados e imitar?, ¿cómo nos sentimos al ver que otros reflejan nuestras emociones?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Indicamos que hoy vamos a identificar nuestras emociones y a regularlas</li> <li>➤ Recordamos las normas de convivencia a los estudiantes.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué entendemos por emociones?</li> <li>➤ ¿Puede mencionar algunas emociones que conoce?</li> <li>➤ ¿Cómo reaccionan cuando sientes emociones fuertes?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Desarrollar la habilidad de regular las emociones a través de juegos cooperativos, promoviendo el trabajo en equipo y la empatía.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Vivencia de experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preparamos y mostramos tarjetas con caras que representen diferentes emociones (feliz, triste, enojado, sorprendido, asustado)</li> <li>➤ Discutimos cada una de las emociones y las situaciones que pueden generarlas.</li> </ul> <p><b>Actividad cooperativa “la telaraña de las emociones”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Luego pedimos a los estudiantes formar un círculo entre todos.</li> <li>➤ Iniciamos con un ovillo de hilo, diciendo su nombre y una emoción que siente en ese momento.</li> <li>➤ Al lanzar el ovillo a un compañero, este debe repetir la emoción y compartir una situación en la que se sintió así.</li> <li>➤ En el transcurso se formará una “telaraña” de hilo que simboliza la conexión entre ellos y sus emociones, además de un apoyo mutuo.</li> </ul> <p><b>Realizamos el juego de roles “el banco de las emociones”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos formar grupos de tres estudiantes</li> <li>➤ Les damos situaciones cotidianas (perder un juguete, ganar un juego, comer su helado favorito, etc). Para que actúen cómo se sentirían y cómo podrían regular esas emociones.</li> <li>➤ Les presentamos y compartimos en clase estrategias para gestionar las emociones, como:</li> </ul>	Tarjetas con emociones Ovillo de hilo Bloques de papel Colores tijeras	75 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “El abrazo mágico”: En el que simulen abrazarse fuertemente para sentirse seguros</li> <li>• “La respiración profunda”: Pidiéndoles respirar profundamente e imaginar que infla y desinfla un globo con cada inhalación y exhalación respectivamente.</li> <li>• “La torre de las emociones”: Que en grupos y con bloque que representan una emoción, deben trabajar juntos para construir una torre estable, simbolizando que podemos superar las emociones negativas trabajando en equipo.</li> </ul> <p><b><u>Dialogo a partir de la experiencia</u></b></p> <p><b>Reflexión grupal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Discutimos como se sintieron al compartir sus emociones y escuchar a los demás</li> <li>➤ Preguntamos ¿Qué aprendieron sobre las emociones de sus compañeros?</li> </ul> <p><b><u>Transferencia a otras situaciones</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reunimos a los alumnos y pedimos que comparten una emoción que aprendieron a manejar mejor y cómo podrían hacerlo.</li> <li>➤ Finalmente creamos “nuestro mural de las emociones”: Brindamos papel, colores y tijeras, para que cada estudiante cree una representación de su emoción preferida y cómo la regula, y luego pega en un mural del aula.</li> </ul>									
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntamos a las niñas y niños:</li> <li>➤ ¿Qué aprendiste hoy sobre tus emociones?</li> <li>➤ ¿Cómo se sintieron al haber trabajado en equipo?</li> <li>➤ ¿Qué estrategias podrán usar desde hoy para regular sus emociones?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación con una X</p> <table border="1"> <tr> <td>Participé en las actividades</td><td>Pude expresar mis emociones</td><td>Trabajé en equipo</td><td>Aplico las estrategias de regulación emocional</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Participé en las actividades	Pude expresar mis emociones	Trabajé en equipo	Aplico las estrategias de regulación emocional					5 minutos
Participé en las actividades	Pude expresar mis emociones	Trabajé en equipo	Aplico las estrategias de regulación emocional							

## V. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Currículo Na  
cional.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%20n%20b%C3%A1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

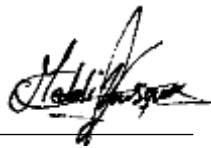
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educacion Primaria.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%20n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8343>



Profesora de aula



Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “*Regulamos nuestras emociones*”

**I.E:** “George Boole”

**Investigador:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Construye su identidad.

**Desempeños:**

- Describe sus emociones en situaciones cotidianas; reconoce sus causas y consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar del otro, respiración y relajación).
- Identifica sus emociones y los expresa en diversas situaciones de su vida diaria.

Nº	Estudiante	CRITERIOS					
		Se incluye en los juegos y actividades		Invita a otros niños (as) a jugar.		Aporta en la construcción del mural de las emociones	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X		X	
7	Diaz Silva Cristhian Jampool	X		X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanelia	X		X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X		X	

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.6. Institución Educativa: George Boole
- 1.7. Lugar : Cajamarca
- 1.8. Ugel : Cajamarca
- 1.9. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán
- 1.10. Grado y sección : 3º “A”

### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN:** “*Conocemos y defendemos nuestros derechos*”

### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
<b>Personal social.</b>	<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> <b>Construye su identidad</b>	Participa en acciones que promueven el bienestar común.  Construye normas y asume acuerdos y leyes.  Reflexiona y argumenta éticamente:	Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y escucha las propuestas de sus compañeros.  Explica que los niños y las niñas pueden asumir las mismas responsabilidades y tareas, y que pueden establecer lazos de amistad basados en el respeto.	➢ Participa activamente en las discusiones y juegos. ➢ Comprende los derechos de los niños ➢ Reflexiona y expresa sus aprendizajes mediante la actividad escrita	<b>Lista de cotejo</b>

### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Saludamos a las estudiantes.</li> <li>➢ Recordamos las normas de convivencia a los estudiantes.</li> <li>➢ Vemos el video sobre los superhéroes que defienden a las personas.</li> </ul>	Laptop Proyector video	10 minutos

	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=IlZsfYRw8v8">https://www.youtube.com/watch?v=IlZsfYRw8v8</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Luego preguntamos ¿Quiénes son los superhéroes?, ¿Qué hacen?, ¿Creen que todos tenemos algún poder especial?</li> <li>➤ Indicamos que hoy conoceremos algunos de nuestros derechos para aprender a defenderlos</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizamos una lluvia de ideas donde los estudiantes compartan lo que conocen, mediante las preguntas:</li> <li>➤ ¿Cómo se sentirían en esas situaciones?</li> <li>➤ ¿Qué harían para defenderse?</li> <li>➤ ¿Qué derechos creen que tienen como niños?</li> <li>➤ ¿Han oido hablar de los derechos de los niños?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Conocemos y comprendemos nuestros derechos y la importancia de defenderlos. a través de juegos cooperativos.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentamos y leemos el siguiente texto en un papelote</li> </ul> <p>Soy Mario, tengo ocho años y vivo en Ucayali. Mis padres cultivan semillas de sacha inchi y de huayllabambana. Gracias a lo que ganan por la cosecha, podemos comprar los alimentos que mamá cocina y todas las cosas que necesitamos.</p> <p>Mi casa es cómoda y siempre está limpia. Mi familia y yo gozamos de buena salud y vamos a la posta médica cuando nos enfermamos. Durante la cosecha, me gusta ayudar a extraer las semillas de nuestros cultivos. Durante el periodo de escuela, nunca faltó.</p>   <p><b>Búsqueda de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Entregamos la siguiente ficha de trabajo</li> </ul> <p>Pintamos los recuadros que contienen los derechos de las niñas y los niños que se cumplen en el caso de Mario.</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>Derecho a expresarse</div> <div>Derecho a la alimentación</div> <div>Derecho a la educación</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div>Derecho a la salud</div> <div>Derecho a tener una vivienda adecuada</div> <div>Derecho a la recreación y a los juegos</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizando la ficha de trabajo, explicando brevemente cada uno (por ejemplo, derecho a la educación, derecho a la salud, derecho a jugar).</li> </ul>	Papelote Ficha de trabajo Fichas con derechos Hojas Colores	75 minutos

	<p><b>Juego cooperativo “Defendamos Nuestros Derechos”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes formar grupos de 4 estudiantes</li> <li>➤ Cada grupo recibirá una ficha con un derecho específico que deberán representar mediante una dramatización breve (1-2 minutos)</li> <li>➤ Los grupos trabajarán juntos para crear una pequeña escena que muestre cómo se defiende ese derecho</li> </ul> <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Derecho a la educación: Representar una situación en la que todos tienen acceso a la escuela.</li> <li>• Derecho a la salud: Simular una visita al médico donde todos reciben atención.</li> <li>• Derecho a jugar: Mostrar la importancia del juego en la vida de un niño.</li> </ul> <p><b><u>Acuerdos toma de decisiones</u></b></p> <p><b>Reflexión grupal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Despues de que cada grupo finalice su representación, se hará una reflexión sobre cada derecho y su importancia.</li> <li>➤ Finalmente pedimos a cada estudiante que escriba o dibuje una situación en la que se sienta felices porque sus derechos son respetados y otra en donde sus derechos no los son.</li> </ul>							
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntamos a las niños y niñas:</li> <li>➤ ¿Qué derechos se respetaron?</li> <li>➤ ¿Qué fue lo que más les gustó?</li> <li>➤ ¿Qué podrían hacer para defender sus derechos en el futuro?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Qué aprendí?</td> <td style="padding: 5px;">¿cómo lo aplico en casa?</td> <td style="padding: 5px;">¿cómo lo aplico en la clase?</td> </tr> <tr> <td style="height: 40px;"></td> <td style="height: 40px;"></td> <td style="height: 40px;"></td> </tr> </table>	¿Qué aprendí?	¿cómo lo aplico en casa?	¿cómo lo aplico en la clase?				5 minutos
¿Qué aprendí?	¿cómo lo aplico en casa?	¿cómo lo aplico en la clase?						

## VI. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Currículo Na  
cional.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%C3%adculo>

[%20nacional%20de%20la%20educaci%c3%b3n%20b%c3%a1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=true](#)

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educacion Primaria.

[https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%c3%b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=true](#)

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. [https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8343](#)

Profesora de aula

Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “*Conocemos y defendemos nuestros derechos*”

**I.E:** “George Boole”

**Investigador:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Convive y participa democráticamente

**Desempeños:**

- Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula, teniendo en cuenta los deberes y derechos del niño, y escucha las propuestas de sus compañeros.
- Explica que los niños y las niñas pueden asumir las mismas responsabilidades y tareas, y que pueden establecer lazos de amistad basados en el respeto.

N°	<b>Estudiante</b>	<b>CRITERIOS</b>					
		Participa activamente en las discusiones y juegos.		Comprende los derechos de los niños		Reflexiona y expresa sus aprendizajes mediante la actividad escrita	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X		X	
7	Díaz Silva Cristhian Jampool	X		X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanelia	X		X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X		X	

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.11. Institución Educativa: George Boole  
1.12. Lugar : Cajamarca  
1.13. Ugel : Cajamarca  
1.14. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán  
1.15. Grado y sección : 3º “A”

### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “*Nos reconocemos como parte de una familia*”**

### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
Personal social.	<b>Convive y participan democráticamente en la búsqueda del bien común</b>	Maneja conflictos de manera constructiva.  Delibera sobre asuntos públicos	Establece relaciones con su familia proponiendo acciones para mejorar la interacción entre los integrantes de su familia, a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros.	► Participa activamente en las discusiones, actividades y el juego. ► Reflexiona sobre el rol en la familia y la ayuda mutua para superar dificultades	<b>Lista de cotejo</b>

### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> ► Saludamos a las estudiantes. ► Colocamos un dibujo de un árbol en la pizarra, donde cada alumno escribirá (en papelitos) los nombres de los miembros de su familia y los pega en las ramas del árbol ► Luego los alumnos compartirán en clase ¿de qué manera su familia les apoya?, ¿cómo trabajan juntos para resolver problemas o hacer actividades cotidianas? ► Indicamos que hoy nos vamos a reconocer como parte de nuestra familia y superamos las dificultades en armonía.	Lámina de un árbol  Plumeros  papel	10 minutos

	<p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizamos una lluvia de ideas donde los estudiantes compartan lo que conocen, mediante las preguntas:</li> <li>➤ ¿Qué es lo más importante que hace que tu familia sea especial?</li> <li>➤ ¿Qué roles tienen las personas dentro de tu familia?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Fortalecemos nuestro reconocimiento como miembros valiosos de nuestra familia a través de juegos cooperativos.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentamos y leemos el siguiente texto</li> </ul> <p> Tengo ocho años y vivo en el distrito de Mejía, provincia de Islay, en el departamento de Arequipa. Junto con mi familia, realizo diferentes actividades, como comer, dialogar y pasear. Además, aprendo mucho cuando, por ejemplo, paseamos y cuidamos a nuestras cabras. Mis padres me escuchan si tengo un problema o una inquietud. Yo confío mucho en ellos y en mis hermanos. Mi familia me cuida y me brinda amor, protección y seguridad. Estoy feliz de formar parte de ella.</p>  <p><b>Búsqueda de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se plantea las siguientes preguntas y se comparten las respuestas en clase <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué comparte Mercedes con su familia?</li> <li>• ¿Por qué Mercedes confía en su familia?</li> <li>• ¿Cómo demuestra su amor la familia de Mercedes?</li> <li>• ¿Qué representan la confianza entre los miembros de una familia?</li> </ul> </li> <li>➤ En base a las respuestas, explicamos que en una familia cada miembro tiene un rol específico y que es importante reconocerse y apoyarse mutuamente.</li> <li>➤ Hacemos énfasis en que todos los miembros de la familia tienen algo valioso que aportar, además que el amor, la cooperación y el respeto son fundamentales para que funcione bien.</li> </ul> <p><b>Juego cooperativo “La Torre Humana”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes formar grupos de 6 estudiantes</li> <li>➤ Cada grupo debe construir la torre humana más alta posible, pero hay una condición: no pueden hablar.</li> </ul>	Papelote Colchonetas Hojas Lápiz	75 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Para esto, deberán trabajar en equipo, guiándose solo por gestos y señales. Esto fomenta la cooperación y la empatía, ya que cada miembro debe colaborar para lograr el objetivo común.</li> <li>➤ Luego del juego, se realiza una reflexión grupal sobre ¿cómo se sintieron al trabajar juntos sin hablar?, ¿cómo ayudaron a los demás?, y ¿cómo esto se relaciona con el apoyo conjunto en la familia?</li> </ul> <p><b><u>Acuerdos toma de decisiones</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mediante una lluvia de ideas hablamos sobre la importancia del ayudarse y cómo en una familia todos se apoyan y colaboran, aunque a veces más con acciones que con palabras.</li> <li>➤ Finalmente pedimos a los estudiantes a escribir una pequeña carta a sus familias, agradeciéndoles por su apoyo y colaboración.</li> </ul>								
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Formamos un círculo y preguntamos a las niñas y niños:</li> <li>➤ ¿Qué aprendieron hoy sobre la familia y el trabajo en equipo?</li> <li>➤ Se les pide que mencionen al menos una situación en la que puedan aplicar lo aprendido (ejemplo: Hoy aprendí que cuando ayudo a mis hermanos en casa, estoy cooperando y fortaleciendo nuestra familia)</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Qué aprendí?</td> <td style="padding: 5px;">¿cómo lo aplico en casa?</td> <td style="padding: 5px;">¿cómo lo aplico en la clase?</td> </tr> <tr> <td style="height: 40px;"></td> <td style="height: 40px;"></td> <td style="height: 40px;"></td> </tr> </table>	¿Qué aprendí?	¿cómo lo aplico en casa?	¿cómo lo aplico en la clase?				5 minutos	
¿Qué aprendí?	¿cómo lo aplico en casa?	¿cómo lo aplico en la clase?							

## V. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Currículo Nacional.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curriculum%20nacional%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=true>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Programación curricular de Educación Primaria.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programacion%20curricular%20de%20la%20Educacion%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=true>

[ma%20curr](#)  
[icular%20de%20Educaci%c3%b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed](#)  
[=y](#)

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8343>



---

Profesora de aula



---

Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “*Conocemos y defendemos nuestros derechos*”

**I.E:** “George Boole”

**Investigador:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Convive y participan democráticamente en la búsqueda del bien común

**Desempeños:**

- Establece relaciones con su familia proponiendo acciones para mejorar la interacción entre los integrantes de su familia, a partir de la reflexión sobre conductas propias o de otros.

Nº	Estudiante	CRITERIOS			
		Participa activamente en las discusiones, actividades y el juego.		Reflexiona sobre el rol en la familia y la ayuda mutua para superar dificultades	
		SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X	
7	Diaz Silva Cristhian Jampool	X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanela	X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X	

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.16. Institución Educativa: George Boole  
1.17. Lugar : Cajamarca  
1.18. Ugel : Cajamarca  
1.19. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán  
1.20. Grado y sección : 3º “A”

### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “*Las manifestaciones culturales de nuestras familias*”**

### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
<b>Person al social.</b>	<b>Convive y participa democrátic amente en la búsqueda del bien común</b>	Interactúa con todas las personas.  Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Describe algunas manifestaciones culturales de su localidad o de su pueblo de origen. Se refiere a sí mismo como integrante de una localidad específica o de un pueblo originario.	➤ Participa activamente en las discusiones y juegos. ➤ Reflexiona sobre el valor de las tradiciones familiares	<b>Lista de cotejo</b>
	<b>Gestiona responsabl emente el espacio y el ambiente</b>	Genera acciones para preservar el ambiente	Propone y realiza acciones cotidianas para el reconocimiento de las prácticas y saberes tradicionales de su familia.		

### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Recordamos las normas de convivencia a los estudiantes. ➤ Dibujamos un árbol en la pizarra, escrito en el tronco “mi familia” y en las ramas se colocarán las diversas costumbres y tradiciones ➤ luego preguntamos ¿Qué tradiciones o costumbres especiales tiene tu familia?, por ejemplo: "Comer	Plumones Pizarra	10 minutos

	<p>juntos los domingos", "Celebrar el cumpleaños de un miembro de la familia de una manera especial", etc</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los estudiantes irán diciendo sus respuestas y escribiendo sus tradiciones en las ramas del árbol</li> <li>➤ Señalamos la diversidad de costumbres entre las familias, diciendo: "Aunque cada familia tiene diferentes tradiciones, todas son valiosas y enriquecen nuestra vida".</li> <li>➤ Con esto indicamos que hoy vamos a reconocer las manifestaciones culturales de nuestras familias</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizamos una lluvia de ideas donde los estudiantes compartan lo que conocen, mediante las preguntas:</li> <li>➤ ¿Qué entienden por cultura?</li> <li>➤ ¿Qué manifestaciones culturales conocen que existen en sus hogares? (que pueden ser: música, comidas típicas, bailes, festividades, ropa tradicional, etc.)</li> <li>➤ Explicamos que la cultura incluye todas las formas en que las personas en una comunidad viven y se expresan. Resaltando que las familias tienen sus propias maneras de expresar su cultura, como tradiciones, comidas, juegos y celebraciones.</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Reconocer las manifestaciones culturales propias de las familias, como tradiciones, costumbres y valores, y comprender su importancia dentro de la identidad personal y colectiva</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Señalamos que cada familia tiene su propia manera de celebrar y compartir tradiciones, costumbres y valores. Pero, ¿sabías que lo que tú y tu familia hacen en casa también es una forma de expresar la cultura? Algunos de nosotros celebramos fiestas de una manera especial, otros tienen recetas de comida que han pasado de generación en generación, y hay quienes tienen canciones o juegos tradicionales que se enseñan de padres a hijos.</li> <li>➤ Indicamos que señalen: ¿Se han preguntado alguna vez qué hace única a su familia? ¿Qué tradiciones o costumbres tiene tu familia que la hacen especial?</li> </ul> <p><b>Búsqueda de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explicamos qué son las manifestaciones culturales, poniendo relevancia que no solo son tradiciones populares o festividades, sino que también incluyen</li> </ul>	Hojas  Lápiz  Colores  Papelotes	75 minutos

	<p>la manera en que se viven los valores y las costumbres cotidianas dentro de la familia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proponemos ejemplos de comidas típicas, canciones, danzas, festividades o juegos tradicionales de familia, pidiendo a los niños que complementen estos ejemplos</li> <li>➤ Señalamos que cada familia tiene sus propias manifestaciones culturales, las cuales son importantes para la identidad personal de cada miembro.</li> <li>➤ Pedimos a los estudiantes que compartan con sus compañeros un ejemplo de manifestación cultural de su familia (un platillo típico, una danza, una canción, una costumbre especial, etc.).</li> </ul> <p><b>Juego cooperativo “El reto de las tradiciones”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes formar grupos de 4 estudiantes, procurando que cada equipo tenga miembros con tradiciones culturales diversas</li> <li>➤ cada grupo pasará un desafío, en el que representará una manifestación cultural los desafíos son: <ul style="list-style-type: none"> <li>● "La danza tradicional": Cada equipo debe aprender y presentar una breve danza tradicional de una festividad familiar (si no hay danzas, pueden inventar una coreografía simple que represente su tradición).</li> <li>● "Comida típica": El equipo debe representar cómo prepararían un platillo tradicional (sin cocinar, solo usando mímicas o palabras).</li> <li>● "Fiesta de familia": El equipo debe explicar cómo celebran una festividad o cumpleaños en su hogar, describiendo los preparativos, la comida, las canciones o juegos que realizan.</li> </ul> </li> <li>➤ Luego de cada grupo, los compañeros formularán sus preguntas con respeto y valorando las diferentes tradiciones</li> </ul> <p><b><u>Acuerdos toma de decisiones</u></b></p> <p><b>Reflexión grupal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Después del juego, invitamos a los estudiantes a compartir lo que aprendieron de las tradiciones de los demás y cómo se sintieron al compartir sus propias costumbres.</li> <li>➤ finalmente pedimos a cada estudiante que escriba una reflexión valorada las costumbres familiares, diciendo: "Hoy aprendí que las tradiciones de mi familia son importantes porque..."</li> </ul>	
--	---	--

<b>CIERRE</b> <p><b>Metacognición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntamos a las niñas y niños:</li> <li>➤ ¿Qué fue lo que más te gustó de las tradiciones que conociste hoy?</li> <li>➤ ¿Qué aprendiste sobre tu familia y las familias de tus compañeros?</li> <li>➤ ¿Qué manifestación cultural que aprendieron hoy les parece interesante o divertida?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Qué aprendí?</td><td style="padding: 5px;">¿Cómo lo aplico en casa?</td><td style="padding: 5px;">¿Cómo lo aplico en la clase?</td></tr> <tr> <td style="height: 40px;"></td><td style="height: 40px;"></td><td style="height: 40px;"></td></tr> </table>	¿Qué aprendí?	¿Cómo lo aplico en casa?	¿Cómo lo aplico en la clase?				5 minutos
¿Qué aprendí?	¿Cómo lo aplico en casa?	¿Cómo lo aplico en la clase?					

## V. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%C3%adulo%20nacional%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

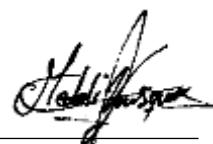
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%C3%B3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8343>



Profesora de aula



Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “*Conocemos y defendemos nuestros derechos*”

**I.E:** “George Boole”

**Investigador:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Convive y participa democráticamente

**Desempeño:**

- Describe algunas manifestaciones culturales de su localidad o de su pueblo de origen. Se refiere a sí mismo como integrante de una localidad específica o de un pueblo originario.
- Propone y realiza acciones cotidianas para el reconocimiento de las prácticas y saberes tradicionales de su familia.

Nº	Estudiante	CRITERIOS			
		Participa activamente en las discusiones y juegos.		Reflexiona sobre el valor de las tradiciones familiares	
		SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X	
7	Díaz Silva Cristhian Jampool	X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanela	X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X	

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.21. Institución Educativa: George Boole  
 1.22. Lugar : Cajamarca  
 1.23. Ugel : Cajamarca  
 1.24. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán  
 1.25. Grado y sección : 3º “A”

### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN:** “*Nuestra participación en la escuela para una mejor convivencia*”

### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
<b>Personal social.</b>	<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b>	Delibera sobre asuntos públicos  Participa en acciones que promueven el bienestar común	Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones de maltrato en su institución educativa.  Cumple con sus deberes	➤ Se incluye y participa activamente en los juegos y actividades. ➤ Trabaja en equipo, con respeto y comunicación ➤ Construye su compromiso personal	<b>Lista de cotejo</b>

### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saludamos a las estudiantes.</li> <li>➤ Realizamos la dinámica “¡Formemos un equipo!” en la que los niños deben formar grupos sin hablar, utilizando solo gestos o expresiones (ej. señalando, señalando con el dedo, etc.). Después les preguntamos ¿Cómo se sintieron al formar el equipo sin poder hablar?, ¿Qué fue lo más difícil?, ¿Por qué es importante trabajar juntos, aunque no siempre sea</li> </ul>	Normas de convivencia	10 minutos

	<p>fácil?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recordamos las normas de convivencia a las estudiantes.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿En qué otras situaciones han trabajado en equipo con sus compañeros?</li> <li>➤ ¿Qué entienden por colaboración, empatía y respeto?</li> <li>➤ ¿Qué significa "participar" en la escuela?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Comprender la importancia de participar activamente en la vida escolar y reflexionar sobre nuestra colaboración para mejorar la convivencia escolar mediante juegos cooperativos.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Señalamos que en la escuela, todos tenemos algo importante que hacer. Preguntando ¿alguna vez te has preguntado cómo participas tú en tu escuela? ¿Qué actividades haces que ayudan a que la escuela sea un lugar mejor para todos?</li> </ul> <p><b>Búsqueda de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentamos un cartel con el concepto de la participación, aclarando que “Participar no es solo estar presente, es colaborar, ayudar a los demás y ser responsables de nuestras acciones”</li> <li>➤ Discutimos ejemplificando casos de participación positiva, ejem: ayudar a un compañero, proponer ideas en clase, organizar actividades, etc.</li> </ul> <p><b>Juego cooperativo “La cadena de participación”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes formar grupos de 4 niños, y explicamos que, como en una cadena, cada uno de ellos tiene una parte importante que desempeñar para que todos trabajen juntos y la escuela sea un mejor lugar.</li> <li>➤ El objetivo del juego es construir una "cadena de participación", donde cada estudiante agregue algo que representa su participación activa en la escuela.</li> <li>➤ En cada grupo, los estudiantes deberán pensar en diferentes formas de participar en la escuela. Como <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudar a un compañero con su tarea.</li> <li>• Participar activamente en las actividades del aula.</li> <li>• Cuidar los materiales escolares.</li> <li>• Colaborar en la limpieza del patio.</li> <li>• Ser amable con los demás.</li> </ul> </li> </ul>	Plumones Pizarra Hojas Colores	75 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar juegos en los recreos, etc.</li> </ul> <p>➤ Cuando todos los grupos terminen sus cartulinas, irán pegando su cartulina en la pared, creando una "cadena de participación". Cada cartulina debe estar conectada con la siguiente, simbolizando cómo cada participación se suma a la siguiente para crear una comunidad escolar más fuerte.</p> <p><b>Reflexión grupal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Discutimos ¿Qué aprendieron en los juegos?</li> <li>➤ preguntamos: Cómo te sientes al saber que tu participación ayuda a la escuela?</li> <li>➤ ¿Qué actividades te gustaría hacer más para participar en la escuela?</li> <li>➤ ¿Por qué es importante que todos participemos?</li> <li>➤ ¿Cómo podemos trabajar juntos para mejorar aún más nuestra escuela?</li> </ul> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Señalamos que el ser más paciente, empático y tratar con respeto a mis compañeros, nos ayudará a relacionarnos mejor con nuestros compañeros</li> <li>➤ Luego elaboramos nuestro “compromiso personal” en donde pedimos a los estudiantes escribir o dibujar un pequeño compromiso sobre cómo contribuirán a mejorar la convivencia y participación en la escuela (ej. "Voy a escuchar más a mis compañeros", "Voy a ayudar a mis amigos cuando lo necesiten").</li> </ul>								
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntamos a las niñas y niños:</li> <li>➤ ¿Cómo puedes aportar más a tu escuela con tu participación activa?</li> <li>➤ ¿Cómo pueden poner en práctica lo aprendido en sus clases o en el recreo?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación con una X</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Participé en las actividades</td> <td>¿cómo lo aplico lo aprendido en clase?</td> <td>Trabajé en equipo</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Participé en las actividades	¿cómo lo aplico lo aprendido en clase?	Trabajé en equipo				5 minutos	
Participé en las actividades	¿cómo lo aplico lo aprendido en clase?	Trabajé en equipo							

## V. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Na  
cional.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%b3n%20b%c3%a1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

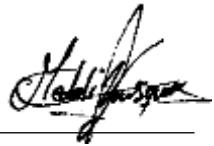
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educacion Primaria.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8343>



Profesora de aula



Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “Nuestra participación en la escuela para una mejor convivencia”

**I.E:** “George Boole”

**Investigador:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

**Desempeños:**

- Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones de maltrato en su institución educativa. Cumple con sus deberes

N°	Estudiante	CRITERIOS					
		Se incluye y participa activamente en los juegos y actividades.		Trabaja en equipo, con respeto y comunicación		Construye su compromiso personal.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X		X	
7	Diaz Silva Cristhian Jampool	X		X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanela	X		X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X		X	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.26. Institución Educativa: George Boole  
 1.27. Lugar : Cajamarca  
 1.28. Ugel : Cajamarca  
 1.29. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán  
 1.30. Grado y sección : 3º “A”

### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN:** “*Proponemos soluciones frente a los conflictos en nuestra escuela*”

### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
<b>Personal social.</b>	<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</b>	Interactúa con todas las personas.  Maneja conflictos de manera constructiva	Interviene al observar un conflicto entre compañeros: recurre al diálogo o a un adulto cercano para que intervenga si es necesario.	► Se incluye y participa activamente en el juego y actividades. ► Trabaja en equipo, con respeto y comunicación ► Identifica y brinda soluciones ante un conflicto	<b>Lista de cotejo</b>

### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saludamos a las estudiantes.</li> <li>➤ Recordamos las normas de convivencia a las estudiantes</li> <li>➤ Realizamos la dinámica “la pelota del caso”. en el que se sienta en círculo y lanzaremos una pelota de trapo y cada vez que un estudiante la atrape, debe decir una situación en la que haya tenido un conflicto en la escuela (sin entrar en detalles personales). Luego, preguntamos: ¿Cómo creen que se puede solucionar ese conflicto?</li> <li>➤ Indicamos que hoy vamos a aprender a resolver</li> </ul>	Pelota de trapo  Pizarra  Plumas	10 minutos

	<p>conflictos con nuestros compañeritos.</p> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Hacemos un mapa mental en la pizarra, en el centro escribimos “conflictos en la escuela” y pedimos a los niños que vayan diciendo diferentes tipos de conflictos (ejem: discusiones en el patio, problemas con los compañeros, malentendidos, etc.) y vamos anotando sus respuestas en las ramas del mapa</li> <li>➤ Preguntamos: ¿Cómo podemos resolver estos conflictos sin pelearnos?</li> <li>➤ Señalando que existen formas de resolver los conflictos sin recurrir a la agresión o al aislamiento</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Comprender que los conflictos que pueden surgir en la escuela se pueden resolver de manera pacífica y cooperativa, ayudándonos unos a otros para encontrar soluciones sin pelear.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentamos la historia en un papelote “Imaginemos que dos amigos quieren jugar con el mismo balón en el recreo, pero se pelean por él. Un adulto les sugiere que, en lugar de pelear, podrían jugar juntos y turnarse para pasar el balón. ¿Qué creen que pasaría si ambos se ayudan y resuelven el conflicto? ¿Cómo se sentirían?”</li> </ul> <p><b>Búsqueda de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En base a la historia, explicamos que es un conflicto y cómo puede surgir entre los estudiantes “Un conflicto es cuando dos personas no están de acuerdo en algo y no saben cómo solucionarlo. Esto puede suceder cuando no respetamos las ideas de los demás o no sabemos cómo comunicarnos.”</li> <li>➤ Hablamos sobre la importancia de resolver los conflictos de manera pacífica: “Cuando resolvemos los conflictos de manera tranquila y respetuosa, todos ganamos. Es como cuando jugamos en equipo: si todos colaboramos, el juego es mucho más divertido.”</li> </ul> <p><b>Juego cooperativo “El Puente de la Paz”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes formar grupos de 3 estudiantes</li> <li>➤ Cada grupo debe construir un "puente" con material (pueden usar hojas de papel, palitos, hilos, etc.).</li> <li>➤ El reto es que los estudiantes del grupo deben colaborar para crear un puente lo más fuerte posible,</li> </ul>	Papelotes  Hojas de papel  Palitos  Hilo	75 minutos

	<p>sin discutir ni competir y que pueda pasar una pelota de trapo de un lado al otro lado del puente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Durante el juego, cada uno de los niños tiene una idea diferente de cómo construir el puente, pero deben encontrar una forma de integrar ambas ideas.</li> <li>➤ Después del juego preguntamos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se sintieron cuando tuvieron que decidir juntos?</li> <li>• ¿Qué hicieron para asegurarse de que las ideas de todos se tomaran en cuenta?</li> <li>• ¿Cómo pueden aplicar esta misma actitud de cooperación cuando resuelven conflictos en la escuela?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Reflexión grupal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Hacemos un conversatorio sobre cómo aplicar lo aprendido a situaciones conflictivas comunes. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo podemos hablar con un compañero cuando tenemos un desacuerdo?</li> <li>• ¿Qué significa "escuchar con respeto" y por qué es importante cuando resolvemos un conflicto?</li> <li>• ¿Cómo podemos ayudar a nuestros compañeros a encontrar soluciones sin pelear?</li> </ul> </li> <li>➤ Explicamos que dentro de las técnicas para resolver conflictos debemos <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escuchar activamente a la otra persona.</li> <li>2. Expresar lo que sentimos de manera respetuosa.</li> <li>3. Buscar una solución en la que todos estén de acuerdo.</li> </ol> </li> </ul> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Finalmente pedimos a los estudiantes que piensen y escriban en una hoja sobre un conflicto que hayan tenido en el colegio (puede ser algo reciente) y que reflexionen sobre cómo podrían haberlo resuelto de una forma cooperativa y respetuosa. “Ahora, piensen en un momento en que tuvieron un desacuerdo con un compañero. ¿Qué podrían hacer de manera diferente para resolverlo de forma pacífica?”</li> <li>➤ Luego compartir en el aula sus respuestas, practicando a la vez la expresión de sus pensamientos y escuchar las ideas de los demás.</li> </ul>	
--	--	--

<b>CIERRE</b> <p><b>Metacognición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntamos a las niñas y niños:</li> <li>    ¿Qué aprendí hoy sobre cómo resolver conflictos?</li> <li>    ¿Cómo puedo ayudar a mis compañeros a solucionar un conflicto de manera cooperativa?</li> <li>    ¿Qué puedo hacer si me siento involucrado en un conflicto en el futuro?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación con una X</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Participé en las actividades</td><td style="padding: 5px;">puedo proponer acciones para solucionar conflictos</td><td style="padding: 5px;">Trabajé en equipo</td></tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td><td style="height: 20px;"></td><td style="height: 20px;"></td></tr> </table>	Participé en las actividades	puedo proponer acciones para solucionar conflictos	Trabajé en equipo				5 minutos
Participé en las actividades	puedo proponer acciones para solucionar conflictos	Trabajé en equipo					

## V. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curriculum%20nacional%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

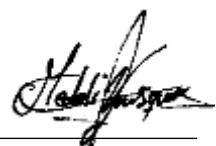
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%C3%B3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8343>



Profesora de aula



Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “*proponemos soluciones frente a los conflictos en nuestra escuela*”

**I.E:** “George Boole”

**Investigador:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común **Desempeños:**

- Interviene al observar un conflicto entre compañeros: recurre al diálogo o a un adulto cercano para que intervenga si es necesario.

Nº	Estudiante	CRITERIOS					
		Se incluye y participa activamente en el juego y actividades.		Trabaja en equipo, con respeto y comunicación.		Identifica y brinda soluciones ante un conflicto	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X		X	
7	Diaz Silva Cristhian Jampool	X		X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanelia	X		X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X		X	

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.31. Institución Educativa: George Boole  
1.32. Lugar : Cajamarca  
1.33. Ugel : Cajamarca  
1.34. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán  
1.35. Grado y sección : 3º “A”

### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “*Construyo mi plan de ahorro*”**

### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
<b>Personal social.</b>	<b>Gestiona responsablemente los recursos económicos</b>	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero  Toma decisiones económicas y financieras	Usa de manera responsable los recursos, dado que estos se agotan, y realiza acciones cotidianas de ahorro del uso de bienes y servicios que se consumen en su hogar y su institución educativa.	➢ Se incluye en los juegos y actividades. ➢ Propone acciones para el uso responsable del dinero y el incentivo al ahorro ➢ Aporta con ideas para elaborar el plan de ahorro	<b>Lista de cotejo</b>

### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> ➢ Saludamos a las estudiantes. ➢ Pegamos en una diapositiva la siguiente historia: "Imagina que tú y tus amigos tienen un sueño muy grande, como ir de excursión a un parque de diversiones. Pero, para que eso se haga realidad, necesitan juntar dinero para comprar los boletos. Sin embargo, cada uno tiene su forma de ahorrar: algunos lo guardan en su alcancía, otros lo invierten en pequeños proyectos y unos más prefieren donar parte de su dinero para hacer crecer el fondo común" ¿Cómo podrían organizarse para lograr el objetivo juntos?"	Laptop Proyector	10 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Indicamos que hoy aprenderemos a ahorrar para construir nuestro plan de ahorro</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué entendemos por ahorro?</li> <li>➤ ¿Por qué es importante ahorrar dinero?</li> <li>➤ ¿Cómo podemos ahorrar?</li> <li>➤ ¿Qué es un plan de ahorro?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Anotamos sus respuestas en la pizarra y utilizamos ejemplos concretos, como el ahorro para comprar algo que les guste (un juguete, una merienda especial, etc.)</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Comprendemos como usar de manera responsable los recursos, reflexionando sobre cómo ahorrar para lograr un objetivo común a través de un juego cooperativo.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><u>Problematización</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Creamos un caso práctico: "Imagina que quieres comprar un juguete nuevo. Si ahoras una parte de tu dinero cada semana, ¿cuánto tiempo te tomaría conseguirlo?, ¿Cómo podrías conseguir el dinero para comprarlo sin pedirlo? ¿Qué podrías hacer para ahorrar poco a poco y alcanzar tu meta?"</li> </ul> <p><b><u>Búsqueda de la información</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explicamos qué es el ahorro: "El ahorro es cuando guardamos una parte de lo que ganamos o recibimos para usarlo más tarde, en algo que necesitamos o queremos".</li> <li>➤ Presentamos los beneficios del ahorro. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayuda a tener dinero cuando lo necesitamos.</li> <li>• Nos da seguridad para el futuro.</li> <li>• Permite cumplir metas importantes.</li> </ul> </li> <li>➤ Preguntamos para verificar la comprensión: ¿Qué harías si tienes s/100 y necesitas s/200 para comprar algo?, ¿Cómo puedes ahorrar parte de tu dinero?</li> </ul> <p><b>Juego cooperativo "El Gran Ahorro"</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes formar equipos de 4</li> <li>➤ Explicamos que cada grupo tiene una meta en común: ahorrar cierta cantidad de dinero para "comprar" algo para su grupo (un juego para el salón, etc.).</li> <li>➤ Los grupos deben "ahorrar" una cierta cantidad de dinero, pero no pueden hacerlo individualmente; deben trabajar juntos para alcanzar su meta.</li> <li>➤ Para ganar dinero, los grupos deberán completar</li> </ul>	Pelota de trapo Bloques Papelotes Cajas Dinero de juguete	75 minutos

	<p>retos cooperativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desafío 1: "Pasar la pelota sin dejarla caer"(Los miembros del grupo deben pasarse una pelota entre sí sin que caiga al suelo. Si logran hacerlo durante 1 minuto, ganan 5 monedas de s/1.00)</li> <li>• Desafío 2: "Construir una torre de bloques": Los estudiantes deben construir una torre con cartas sin que se caiga. Si lo logran, ganan 10 monedas de s/2.00</li> <li>• Desafío 3: "Historias compartidas": Cada miembro del grupo debe contar una parte de una historia. La historia debe tener un principio, desarrollo y final, y todos deben participar. Si completan la historia de manera coherente, ganan 10 monedas de s/2.00 y 5 monedas de s/5.00</li> </ul> <p>➤ En un lado colocaremos “objetos” que se pueden comprar con el dinero ahorrado (una mochila, un libro, una pelota) y en un tablero (en un papelote) estará el progreso del ahorro, además de un bote de ahorro por grupo.</p> <p>➤ Después de cada desafío, el grupo recibirá monedas de juguete que irán depositando en su "bote de ahorro" o canjearán por billetes. La cantidad de dinero ganado dependerá del nivel de dificultad de cada reto y de la eficacia del trabajo en equipo.</p>	
	<p><b>Reflexión grupal</b></p> <p>➤ Luego del juego, cómo se sintieron trabajando juntos para alcanzar la meta común</p> <p>➤ Preguntamos: ¿Qué fue lo más difícil de ahorrar juntos?, ¿Cómo se sintieron al tener que trabajar en equipo?, ¿Qué estrategias utilizaron para ahorrar más rápido y colaborar mejor?, ¿Qué aprendieron sobre la importancia de la cooperación y el ahorro?</p> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b></p> <p>➤ Reunimos a los alumnos y pedimos que en sus mismos grupos acuerden y elaboren un plan de ahorro hasta el término del año escolar.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planteen una meta en común (como un juego de mesa, etc)</li> <li>2. Anotar en un cuadro: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es nuestra meta? (Definir el objetivo de ahorro)</li> <li>• ¿Cuánto dinero necesitan?</li> <li>• ¿Cómo van a ahorrar? (Decidir cuánto dinero ahorrarán cada semana y quién se encargará)</li> <li>• ¿Qué sacrificios tendrán que hacer para</li> </ul> </li> </ol>	

	<p>ahorrar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuánto tiempo les tomará alcanzar su meta?</li> </ul> <p>➤ luego socializamos sus planes de ahorro.</p>								
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <p>➤ Preguntamos a las niñas y niños: ¿Qué aprendieron de ahorrar y por qué es importante? ¿Cómo nos ayudó trabajar juntos en el plan de ahorro? ¿Cómo podrían aplicar lo aprendido para sus propios ahorros en casa?</p> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación con una X</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; width: 33%;">Participé en las actividades</td> <td style="padding: 5px; width: 33%;">Visualicé mi meta de ahorro</td> <td style="padding: 5px; width: 33%;">Trabajé en equipo</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table>	Participé en las actividades	Visualicé mi meta de ahorro	Trabajé en equipo					5 minutos
Participé en las actividades	Visualicé mi meta de ahorro	Trabajé en equipo							

## V. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%C3%adulo%20nacional%20de%20la%20educaci%C3%b3n%20b%C3%aaica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

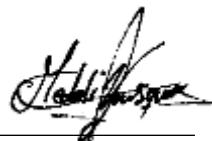
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educación Primaria.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%C3%b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8343>



Profesora de aula



Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “*Construyo mi plan de ahorro*”

**I.E:** “George Boole”

**Investigador:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Gestiona responsablemente los recursos económicos

**Desempeños:**

- Usa de manera responsable los recursos, dado que estos se agotan, y realiza acciones cotidianas de ahorro del uso de bienes y servicios que se consumen en su hogar y su institución educativa.

N°	Estudiante	CRITERIOS					
		Se incluye en los juegos y actividades.		Propone acciones para el uso responsable del dinero y el incentivo al ahorro.		Aporta con ideas para elaborar el plan de ahorro	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X		X	
7	Diaz Silva Cristhian Jampool	X		X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanela	X		X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X		X	

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.36. Institución Educativa: George Boole
- 1.37. Lugar : Cajamarca
- 1.38. Ugel : Cajamarca
- 1.39. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán
- 1.40. Grado y sección : 3º “A”

### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN:** “*Asociamos los recursos naturales y las actividades económicas*”

### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
<b>Personal social.</b>	<b>Gestionar responsablemente el espacio y el ambiente.</b>  <b>Gestionar responsablemente los recursos económicos</b>	Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.  Genera acciones para preservar el ambiente  Toma decisiones económicas y financieras.	Distingue los elementos naturales y sociales de su localidad y región; asocia recursos naturales con actividades económicas  Explica que el trabajo que realizan sus familiares y demás personas permite la obtención de dinero para la adquisición de ciertos bienes y servicios con la finalidad de satisfacer las necesidades de consumo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se incluye en los juegos y actividades cooperativas</li> <li>➤ Asocia correctamente los recursos y actividades económicas</li> <li>➤ Reflexiona en grupo y personalmente</li> </ul>	<b>Lista de cotejo</b>

### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saludamos a las estudiantes.</li> <li>➤ Repartimos trozos de pan a cada estudiante y lanzamos la siguiente pregunta ¿De dónde creen que vino este pan?, ¿De dónde creen que vienen las cosas que usamos todos los días como la ropa, los alimentos o los muebles?</li> <li>➤ Indicamos que hoy reconoceremos como los recursos naturales se convierten en economía para la sociedad.</li> </ul>	Plan Imágenes	10 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recordamos las normas de convivencia a las estudiantes.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Qué entienden por "recursos naturales"?</li> <li>➤ ¿Conocen algunos ejemplos de recursos naturales?</li> <li>➤ ¿Sabías que los recursos naturales se utilizan para muchas actividades económicas? ¿Qué actividades creen que se hacen con ellos?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Aprenderemos a asociar los recursos naturales con las actividades económicas que se realizan en nuestro entorno y cómo se producen los productos que usamos en nuestra vida diaria</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><u>Problematización</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentamos imágenes de recursos naturales (agua, tierra, plantas, animales, minerales) y objetos que derivan de estos recursos (alimentos, ropa, herramientas, etc) y preguntamos ¿Crees que estas imágenes están conectadas y por qué?</li> <li>➤ Señalamos que cada día usamos muchas cosas, como comida, ropa, y materiales para estudiar. preguntamos: ¿Alguna vez te has preguntado cómo llegan esos productos hasta nosotros? Por ejemplo, ¿de dónde el azúcar que consumimos o la ropa que usamos?, ¿Qué trabajos o actividades crees que se realizan en nuestro entorno para que estos productos lleguen a nuestras casas?</li> </ul> <p><b><u>Búsqueda de la información</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preparamos y presentamos un cartel grande donde se muestren los recursos naturales y las actividades económicas asociadas. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agua: Pesca, generación de energía hidroeléctrica, riego agrícola.</li> <li>• Tierra: Agricultura, construcción, ganadería.</li> <li>• Minerales: Minería, fabricación de productos tecnológicos.</li> <li>• Plantas: Agricultura, producción de madera, papel.</li> <li>• Animales: Ganadería, productos derivados como cuero y lana.</li> </ul> Y el proceso del trigo hasta llegar a pan.</li> <li>➤ Luego invitamos a los niños a pensar en ejemplos de su vida cotidiana que usen esos recursos. Ejemplo: “¿Quién ha comido arroz o maíz? ¿De qué recurso provienen estos alimentos?”</li> </ul>	Tarjetas con recursos naturales  Cartulina  Tarjeta con recursos naturales	75 minutos

	<p><b>Juego cooperativo “Aventura Económica”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Luego pedimos a los estudiantes formar grupos de 4 niños</li> <li>➤ A cada grupo se le entrega una tarjeta con un recurso natural (agua, tierra, animales, minerales, plantas).</li> <li>➤ Cada grupo debe crear una representación en papel (dibujos, figuras, recortes) que muestren cómo ese recurso se utiliza en una actividad económica.</li> <li>➤ Después, cada grupo explica a los demás cómo su recurso se utiliza y los productos que se generan de él (por ejemplo, si tienen trigo, deben hablar sobre la el pan, el cacao- el chocolate, etc)</li> </ul> <p><b>Reflexión grupal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Discutimos mediante las preguntas: ¿Por qué es importante conocer cómo usamos los recursos naturales? ¿Cómo podemos cuidar mejor los recursos naturales para seguir teniendo productos de calidad?</li> <li>➤ ¿Cómo afecta la forma en que usamos los recursos naturales al medio ambiente?</li> <li>➤ ¿Qué podemos hacer para cuidar mejor nuestros recursos naturales?</li> </ul> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Finalmente Pedimos a los estudiantes que escriban o dibujen una actividad económica que conozcan y cómo creen que están relacionados los recursos naturales con esa actividad.</li> </ul>								
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntamos a las niñas y niños:</li> <li>➤ ¿Qué aprendí hoy sobre los recursos naturales y las actividades económicas?</li> <li>➤ ¿Cómo me ayudaron y ayudé a mis compañeros en el juego?</li> </ul> <p><b>autoevaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación con una X</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Participé en las actividades</td> <td>Entendí sobre los recursos económicos</td> <td>Trabajé en equipo</td> </tr> <tr> <td>➤</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Participé en las actividades	Entendí sobre los recursos económicos	Trabajé en equipo	➤			5 minutos	
Participé en las actividades	Entendí sobre los recursos económicos	Trabajé en equipo							
➤									

## V. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Currículo Na  
cional.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%20nacional%20de%20la%20educaci%b3n%20b%c3%a1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educacion Primaria.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8212>

Profesora de aula

Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “Asociamos los recursos naturales y las actividades económicas”

**I.E:** “George Boole”

**Investigador:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente

**Desempeños:**

- Distingue los elementos naturales y sociales de su localidad y región; asocia recursos naturales con actividades económicas.
- Explica que el trabajo que realizan sus familiares y demás personas permite la obtención de dinero para la adquisición de ciertos bienes y servicios con la finalidad de satisfacer las necesidades de consumo.

Nº	Estudiante	CRITERIOS					
		Se incluye en los juegos y actividades cooperativas		Asocia correctamente los recursos y actividades económicas		Reflexiona en grupo y personalmente	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X		X	
7	Diaz Silva Cristhian Jampool	X		X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanelia	X		X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X		X	

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.41. Institución Educativa: George Boole  
 1.42. Lugar : Cajamarca  
 1.43. Ugel : Cajamarca  
 1.44. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán  
 1.45. Grado y sección : 3º “A”

### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN:** “*Nos ubicamos en el espacio según los puntos cardinales*”

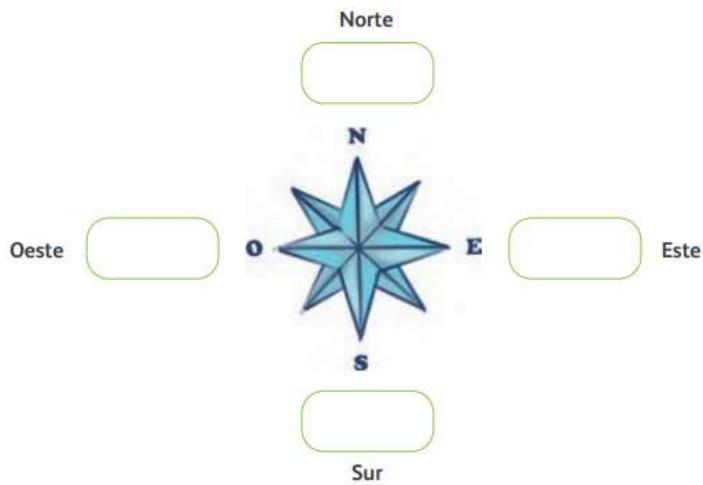
### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
<b>Personal social.</b>	<b>Gestionar responsablemente el espacio y el ambiente</b>	Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales  Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.	Identifica los puntos cardinales (Norte, Sur, Este, Oeste) en planos y mapas, y los utiliza para orientarse y ubicar elementos del espacio geográfico de su localidad	➢ Identifica, utiliza y se desplaza según los puntos cardinales de manera precisa. ➢ Participa activamente y colabora de manera efectiva en el juego cooperativo y actividades ➢ Reflexiona sobre su aprendizaje y explica el uso de los puntos cardinales y el trabajo en equipo.	<b>Lista de cotejo</b>

### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> ➢ Saludamos a las estudiantes. ➢ Realizamos la dinámica “exploradores perdidos”, señalamos que:  "Imaginen que estamos perdidos en un bosque y no sabemos cómo llegar a un lugar con agua. ¿Cómo podríamos orientarnos para encontrar el camino? De pronto encontramos indicaciones en avisos pegados en árboles: Seguir 10 pasos al norte, 5 pasos al este "		10 minutos

	<p>Cómo supieron a qué dirección tenían que ir? ¿Qué pasaba cuando no sabían por dónde ir?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explicamos que para orientarnos usamos los puntos cardinales: Norte, Sur, Este y Oeste. De esta manera, sabemos cómo llegar a diferentes lugares, como si fuéramos exploradores.</li> <li>➤ Indicamos que hoy vamos a aprender a usar los puntos cardinales para poder orientarnos</li> <li>➤ Recordamos las normas de convivencia a las estudiantes.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mediante una lluvia de ideas, preguntamos:</li> <li>    ¿Qué entendemos por puntos cardinales?</li> <li>    ¿Dónde queda el sol al mediodía en un día despejado?</li> <li>    ¿Alguna vez has usado un mapa para encontrar un lugar? ¿Cómo te orientaste?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Aprender a ubicar los puntos cardinales (Norte, Sur, Este y Oeste) para orientarse en el espacio, fomentando el trabajo en equipo.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comenzamos preguntando si alguna vez han visto el amanecer y el atardecer a los estudiantes, enfatizando ¿Por dónde han visto salir al sol?, ¿Dónde está el sol cuando es mediodía? y ¿Por dónde se oculta?</li> </ul> <p><b>Búsqueda de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En base a esta respuesta explicamos que el sol se pone en el oeste y sale por el este.</li> <li>➤ Salimos al patio e indicamos que se paren con los pies juntos y los brazos extendidos, diciendo</li> <li>➤ Frente a ti se ubica el norte (Hospital Regional de Cajamarca) y detrás de ti se ubica el sur.</li> <li>➤ Tu brazo izquierdo señala el oeste. El sol estará por el oeste; y por la mañana, se ubicará hacia el este.</li> <li>➤ Tu brazo derecho señala el este, (Plaza de Armas San Miguel De Pallaques Cajamarca)</li> <li>➤ Llenamos la siguiente ficha con objetos que vemos en el patio según su ubicación, y luego lo compartimos en clase</li> </ul>	Ficha de trabajo  Lamina de mapa del Perú  Mapas misteriosos	75 minutos



➤ Presentamos el mapa del Perú



- Ubicamos nuestro departamento de Cajamarca y encontramos los departamentos que se encuentran al sur, este y oeste.
- Explicamos que los planos y los mapas son representaciones del espacio que nos permiten ubicarnos y orientarnos en ellos, además de brújulas y ahora el GPS usan puntos cardinales para ayudar a las personas a orientarse.

**Juego cooperativo “La búsqueda del tesoro”**

- Pedimos a los estudiantes formar grupos de 4 estudiantes
- Cada equipo recibe un mapa donde están marcados puntos específicos utilizando los puntos cardinales, como "camina 10 pasos al Norte", "da vuelta al Oeste para encontrar el próximo lugar".
- Los estudiantes deben colaborar para encontrar las

	<p>pistas y seguir las direcciones correctamente. Cada pista encontrada lleva al siguiente punto hasta llegar al "tesoro", que serán premios sorpresa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Para ello, los niños deben trabajar en equipo, ayudarse a orientarse y cooperar para resolver el desafío</li> </ul> <p><b>Reflexión grupal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reunimos a los estudiantes y discutimos lo siguiente:</li> <li>➤ ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo?</li> <li>➤ ¿Fue fácil o difícil seguir las direcciones con los puntos cardinales?</li> <li>➤ ¿Cómo nos ayudamos unos a otros para encontrar el tesoro?</li> <li>➤ ¿Cómo pudiste ayudar y ser ayudado por tu compañero cuando se sentían perdidos?</li> </ul> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recordamos que los puntos cardinales son una herramienta muy útil para ubicarse en el mundo, y que se usan en mapas, brújulas y hasta en la vida cotidiana</li> <li>➤ Se les pregunta: "Si hoy miramos al amanecer, ¿hacia dónde debemos mirar?" o "¿Dónde está el sol cuando está justo arriba al mediodía?"</li> </ul>								
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntamos a las niñas y niños:</li> <li>➤ ¿Puedo dar direcciones utilizando los puntos cardinales?</li> <li>➤ ¿Me siento más seguro/a para orientarme con los puntos cardinales?</li> <li>➤ ¿Trabajé bien con mis compañeros en el juego?</li> <li>➤ ¿Qué podría mejorar?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación con una X</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Participé en las actividades</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Reconozco los puntos cardinales a partir de la posición del sol</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Trabajé en equipo</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Participé en las actividades	Reconozco los puntos cardinales a partir de la posición del sol	Trabajé en equipo					5 minutos
Participé en las actividades	Reconozco los puntos cardinales a partir de la posición del sol	Trabajé en equipo							

## V. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Currículo Nacional.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%C3%adculo%20nacional%20de%20la%20educaci%C3%b3n%20b%C3%aclica.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educacion Primaria.

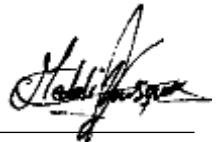
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%c3%b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8343>



---

Profesora de aula



---

Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “*Nos ubicamos en el espacio según los puntos cardinales*”

**I.E:** “George Boole”

**Investigador:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente

**Desempeños:**

- Identifica los puntos cardinales (Norte, Sur, Este, Oeste) en planos y mapas, y los utiliza para orientarse y ubicar elementos del espacio geográfico de su localidad.

Nº	Estudiante	CRITERIOS					
		Identifica, utiliza y se desplaza según los puntos cardinales de manera precisa.		Participa activamente y colabora de manera efectiva en el juego cooperativo y actividades		Reflexiona sobre su aprendizaje y explica el uso de los puntos cardinales y el trabajo en equipo.	
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X		X	
7	Diaz Silva Cristhian Jampool	X		X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanela	X		X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X		X	

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.46. Institución Educativa: George Boole  
1.47. Lugar : Cajamarca  
1.48. Ugel : Cajamarca  
1.49. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán  
1.50. Grado y sección : 3º “A”

### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Identificamos peligros en nuestra escuela”**

### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
Personal social.	Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico  Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales:	Identifica en su escuela los lugares seguros y vulnerables ante desastres de diversos tipos, y participa en actividades para la prevención (simulacros, señalización, etc.).	➤ Se incluye e incluye a los demás en los juegos y actividades cooperativos ➤ Identifica las situaciones de riesgo en la escuela. ➤ Propone acciones para evitar accidentes	Lista de cotejo

### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
INICIO	<b>Motivación</b> ➤ Saludamos a las estudiantes. ➤ Realizamos el juego “la caja misteriosa” dentro de la cual hay tarjetas con dibujos de situaciones (como una caída, un cable suelto, una puerta rota, etc.). Los estudiantes deben sacar una tarjeta sin verla y, cuando la saquen, deben describir lo que creen que podría ser un peligro relacionado con lo que está en la tarjeta. ➤ Después les preguntamos: “¿Qué creen que podría pasar si no identificamos estos peligros a tiempo?” ➤ Indicamos que hoy vamos a investigar juntos cuáles	Caja Láminas	10 minutos

	<p>son los peligros que podemos encontrar en nuestra escuela y cómo podemos evitar accidentes para estar siempre seguros</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recordamos las normas de convivencia a las estudiantes.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>Por medio de una lluvia de ideas preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Alguna vez han tenido un accidente en la escuela o han visto algo peligroso?</li> <li>➤ ¿Qué deben hacer si ven algo que podría ser peligroso para ellos o sus compañeros?</li> <li>➤ ¿Alguien sabe qué es un "peligro" y cómo lo podemos identificar?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Prenderemos a identificar qué situaciones peligrosas en nuestra escuela y cómo podemos prevenir accidentes, pensando en soluciones en equipo para estar más seguros.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Alguna vez has visto algo en la escuela que te haga sentir inseguro o que pueda ser peligroso? Tal vez una escalera resbalosa, un cable fuera de lugar o un objeto afilado. ¿Qué pasaría si no los cuidamos?</li> </ul> <p><b>Búsqueda de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentamos imágenes de situaciones peligrosas (una silla rota, un charco en el pasillo, un cable suelto)</li> <li>➤ Explicamos qué significa "peligro" y por qué es importante identificarlos.</li> <li>➤ pedimos a los estudiantes compartir ejemplos de peligros que hayan visto en la escuela y cómo podrían evitarse.</li> <li>➤ En grupos de 3 los estudiantes crean en un papelote un listado de peligros comunes dentro de la escuela (como pisos mojados, objetos fuera de lugar, escaleras sin barandal)</li> </ul> <p><b>Juego cooperativo “la Misión de seguridad”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedimos a los estudiantes formar grupos de 3 estudiantes</li> <li>➤ A cada grupo se le asignará una zona específica de la escuela (como el patio, la entrada, la sala de computación y el auditorio)</li> <li>➤ Los grupos deben recorrer su zona y, al regresar, compartir los peligros que han encontrado y proponer soluciones para evitarlos. Por ejemplo, si</li> </ul>	Láminas Papel Colores cobijas Papelotes Sillas	75 minutos

	<p>encuentran una puerta rota, pueden sugerir que la reparen o la marquen como área restringida hasta que se solucione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Entre todos deben escuchar las propuestas de sus compañeros, negociar y llegar a acuerdos sobre la mejor solución.</li> </ul> <p><b>Reflexión grupal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntamos: ¿Qué aprendieron hoy sobre los peligros en la escuela? ¿Cómo se sintieron trabajando con sus compañeros para identificar los peligros y encontrar soluciones?</li> <li>➤ También se les pregunta si pensaron alguna vez en un peligro que no habían identificado antes o si pensaron en algo que puedan hacer para prevenir accidentes.</li> </ul> <p><b>Realizamos el juego “La carrera del equipo seguro”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En los mismos equipos. Cada equipo tiene que pasar de un lado del aula al otro, pero en su camino habrá "obstáculos" (pueden ser objetos colocados en el suelo, cobijas, sillas, rollos de papelotes, etc.). El equipo debe colaborar para pasar los obstáculos sin tocarlos o caer.</li> <li>➤ Los estudiantes deben comunicarse y ayudarse para encontrar el mejor camino y evitar los peligros (por ejemplo, indicando quién debe ir primero, qué camino es más seguro, etc.).</li> <li>➤ Al final del juego, preguntamos cómo se sintieron al trabajar juntos para evitar los obstáculos, ¿Cómo te sentiste cuando tu compañero te guiaba?</li> </ul> <p><b><u>Acuerdos toma de decisiones</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Finalmente reunimos a los alumnos y les entregamos una tarjeta a cada estudiante en la que deberá escribir o dibujar un compromiso: Me comprometo a un cuidado dentro de la I.E, como “caminar con cuidado por los pasillos” o “Voy a ayudar a mis compañeros a identificar peligros, etc”</li> </ul>	
--	--	--

<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntamos a las niñas y niños:</li> <li>➤ ¿Qué peligros descubrimos hoy en nuestra escuela?</li> <li>➤ ¿Qué podemos hacer para evitar esos peligros?</li> <li>➤ ¿Cómo podemos ayudar a nuestros compañeros a estar más seguros?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación con una X</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Participé en las actividades</td><td style="padding: 5px;">Soy consciente de los peligros de la escuela y soy cuidadoso</td><td style="padding: 5px;">Trabajé en equipo</td></tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td><td style="height: 20px;"></td><td style="height: 20px;"></td></tr> </table>	Participé en las actividades	Soy consciente de los peligros de la escuela y soy cuidadoso	Trabajé en equipo				5 minutos
Participé en las actividades	Soy consciente de los peligros de la escuela y soy cuidadoso	Trabajé en equipo						

## V. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Currículo Nacional.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%C3%adculo%20nacional%20de%20la%20educaci%C3%b3n%20b%C3%a1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

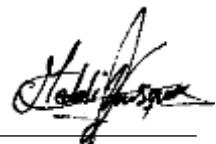
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016), Programación curricular de Educacion Primaria.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programa%20curricular%20de%20Educaci%C3%B3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8343>



Profesora de aula



Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “*Identificamos peligros en nuestra escuela*”

**I.E:** “George Boole”

**Investigadora:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente

**Desempeños:**

- Identifica en su escuela los lugares seguros y vulnerables ante desastres de diversos tipos, y participa en actividades para la prevención (simulacros, señalización, etc.).

Nº	Estudiante	CRITERIOS					
		Se incluye e incluye a los demás en los juegos y actividades cooperativos.		Identifica las situaciones de riesgo en la escuela.		Propone acciones para evitar accidentes	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X		X	
7	Diaz Silva Cristhian Jampool	X		X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanelia	X		X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X		X	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.51. Institución Educativa: George Boole  
 1.52. Lugar : Cajamarca  
 1.53. Ugel : Cajamarca  
 1.54. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán  
 1.55. Grado y sección : 3º “A”

### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Conocemos sobre la Guerra con Chile”**

### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
<b>Personal social.</b>	<b>Construye interpretaciones históricas.</b>	Comprende el tiempo histórico.  Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Explica el proceso histórico de la Guerra con Chile, identificando los hechos más importantes, así como personajes, valores, valentía y el trabajo en equipo. Además, elabora y presenta su interpretación histórica de forma colaborativa.	► Identifica y explica el proceso de la guerra con Chile ► Participa activamente en el trabajo en equipo y en la creación del mural	<b>Lista de cotejo</b>

### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saludamos a las estudiantes.</li> <li>➤ iniciamos con la dinámica “cierra los ojos e imagina” mientras ellos están con los ojos cerrados, indicamos: Imagina que vives en un país donde todos están tranquilos, los niños juegas, los adultos trabajan y todo es normal, pero un día dos países vecinos comienzan a pelear y hay mucho caos y tristeza.</li> <li>➤ Preguntamos ¿Por qué crees que sucedería algo así? Indicamos que hoy vamos a viajar al pasado y aprender sobre un momento muy importante de la historia de nuestro país: la Guerra con Chile</li> </ul>	Laptop Proyector Hilo Tarjetas con emociones Bloques Hojas de color Tijeras Colores	10 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Indicamos que hoy vamos a aprender qué pasó durante esa guerra, por qué sucedió y cómo afectó a las personas.</li> <li>➤ Recordamos las normas de convivencia a las estudiantes.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mediante una lluvia de ideas anotamos sus respuestas de las siguientes preguntas:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Han escuchado alguna vez hablar de la Guerra con Chile</li> <li>• ¿Qué recuerdan de otras guerras o de la historia de nuestro país?</li> </ul> </li> <li>➤ A partir de las respuestas, discutimos sobre la importancia de conocer la historia ¿Qué creen que pasa cuando los países no se ponen de acuerdo? ¿Qué sentimientos creen que las personas pueden tener durante una guerra?</li> <li>➤ Recordamos las normas de convivencia a las estudiantes.</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Conocemos sobre la Guerra con Chile, reflexionando sobre cómo las guerras afectan a las personas y la importancia de la paz; a través de un juego cooperativo.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentamos la imagen de la época de la Guerra con Chile, (foto antigua de soldados en la Batalla de Arica) y preguntamos:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué creen que sucedió en ese momento de la historia?</li> <li>• ¿Sabían que Perú tuvo una guerra con Chile hace muchos años?</li> <li>• ¿Por qué creen que ocurrió esa guerra?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Búsqueda de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preparamos una presentación virtual con una narración sobre la guerra con chile</li> <li>➤ Destacando:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Los antecedentes:</b> Explica que la guerra ocurrió por disputas territoriales entre Perú, Chile y Bolivia sobre el desierto de Atacama, que tenía importantes recursos como el salitre.</li> <li>• <b>Las batallas principales:</b> Las batallas más conocidas fueron las de Arica y Tacna, en las que participaron muchas personas valientes, tanto soldados como civiles y la firma del Tratado de Ancón, que puso fin a la guerra.</li> </ul> </li> </ul>	Laptop Proyector Parlantes Cuaderno sde trabajo.	75 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Consecuencias:</b> Al final, Chile se quedó con los territorios, pero el valor de los peruanos y su lucha por defender su país es recordado hasta hoy.</li> <li>• Mostramos imágenes de los héroes nacionales en la batalla como Miguel Grau (el "Caballero de los Mares") y Francisco Bolognesi, quienes lucharon por la defensa de la patria. Y la valentía de Alfonso Ugarte</li> </ul> <p>➤ Después de presentar la historia y los eventos más importantes, preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué creen que los peruanos lucharon en esta guerra? ¿Qué valores creen que demostraron los peruanos durante la guerra?</li> <li>• ¿Cómo creen que se sintieron los soldados durante la guerra?</li> </ul> <p>➤ Se les pide rescatar valores como la valentía, la solidaridad, el amor a la patria y el trabajo en equipo en la guerra</p> <p>➤ Presentamos el mapa del Perú, para visualizar cómo los territorios cambiaron tras la guerra</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué territorios perdió Perú?</li> <li>• cómo creen que afectó a las personas del Perú y de Chile.</li> </ul>	
--	--	--

#### **Juego cooperativo “El mural de la paz”**

- Pedimos a los estudiantes formar grupos de 4 estudiantes
- Cada equipo recibirá un conjunto de fichas que contienen eventos históricos relacionados con la Guerra con Chile (como "La Batalla de Arica", "Muerte de Francisco Bolognesi y Alfonso Ugarte", "Tratado de Ancón").
- Las fichas tendrán imágenes y descripciones breves de los eventos.
- los grupos representarán la escena
- Luego, los grupos deben organizar las fichas en el orden correcto de los eventos históricos, conversando entre ellos para llegar a un consenso sobre el orden.
- Los estudiantes deben discutir entre ellos para ordenar correctamente los eventos. Cada miembro del grupo debe participar, escuchándose mutuamente
- luego cada grupo presentará su versión de los eventos ante la clase, explicando cómo llegaron a ese orden. La clase debe discutir si las respuestas son correctas y si hay algo que cambiar.

	<p><b>Reflexión grupal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Discutimos ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo durante el juego</li> <li>➤ ¿Qué aprendieron de los eventos históricos de la Guerra con Chile?</li> <li>➤ ¿Qué parte del juego te pareció más difícil y por qué?</li> <li>➤ ¿Por qué creen que es importante resolver los conflictos de manera pacífica y cooperativa?</li> </ul> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Hablamos sobre la importancia de la paz y cómo la cooperación y el respeto mutuo pueden ayudar a resolver conflictos.</li> <li>➤ Pedimos que los estudiantes concluyan sobre lo que más les impactó, destacamos cómo la historia de la Guerra con Chile nos enseña la necesidad de mantener la unidad y la solidaridad.</li> </ul>								
CIERRE	<p><b>Metacognición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntamos a las niñas y niños:</li> <li>➤ ¿Qué aprendimos hoy sobre la Guerra con Chile</li> <li>➤ ¿Cómo los valores como la valentía y la solidaridad fueron importantes en este conflicto?</li> <li>➤ ¿Qué fue lo más difícil de trabajar en equipo? ¿Qué fue lo más fácil?</li> <li>➤ ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido sobre el trabajo en equipo en su vida diaria?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación con una X</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Participé en las actividades</td> <td style="padding: 5px;">Comprendí la batalla de Chile y Perú</td> <td style="padding: 5px;">Trabajé en equipo</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table>	Participé en las actividades	Comprendí la batalla de Chile y Perú	Trabajé en equipo					5 minutos
Participé en las actividades	Comprendí la batalla de Chile y Perú	Trabajé en equipo							

## V. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Currículo Nacional.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%C3%adculo%20nacional%20de%20la%20educaci%C3%b3n%20b%C3%A1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=true>

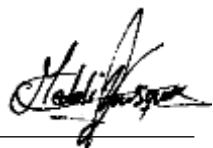
Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Programación curricular de Educación Primaria.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Programaci%C3%B3n%20curricular%20de%20Educaci%C3%b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=true>

EV

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8343>



Profesora de aula



Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “*Conocemos sobre la Guerra con Chile*”

**I.E:** “George Boole”

**Investigador:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Construye interpretaciones históricas.

**Desempeños:**

- Explica el proceso histórico de la Guerra con Chile, identificando los hechos más importantes, así como personajes, valores, valentía y el trabajo en equipo. Además, elabora y presenta su interpretación histórica de forma colaborativa.

Nº	Estudiante	CRITERIOS			
		Identifica y explica el proceso de la guerra con Chile		Participa activamente en el trabajo en equipo y en la creación del mural	
		SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X	
7	Diaz Silva Cristhian Jampool	X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanelia	X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.56. Institución Educativa: George Boole  
 1.57. Lugar : Cajamarca  
 1.58. Ugel : Cajamarca  
 1.59. Directora : Yulyana del Rosario Hernández Terán  
 1.60. Grado y sección : 3º “A”

### **II. NOMBRE DE LA SESIÓN:** “*Conocemos a nuestros héroes del pacífico*”

### **III. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de Evaluación	Instrumento de evaluación
<b>Personal social.</b>	<b>Construye interpretaciones históricas.</b>	Comprende el tiempo histórico  Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Obtiene información sobre diversos hechos cotidianos y personajes del pasado, a partir del testimonio oral de dos o más personas, y de objetos en desuso, fotografías, etc.	➢ Se incluye en las actividades y el juego colaborativo. ➢ Explica coherentemente de las hazañas de los héroes ➢ Reflexiona sobre los valores de los héroes y los asume como parte de sí	<b>Lista de cotejo</b>

### **IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

Momentos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Saludamos a las estudiantes.</li> <li>➢ Realizamos el juego “la búsqueda de los héroes perdidos”.</li> <li>➢ En el aula escondemos imágenes que simbolicen alguna característica de cada héroe (por ejemplo, una brújula para Miguel Grau, un sombrero de soldado para Francisco Bolognesi y una bandera para Alfonso Ugarte).</li> <li>➢ En tres tarjetas colocamos pistas para los estudiantes puedan encontrar los objetos. Las pistas estarán relacionadas con hechos históricos de cada héroe                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Héroe conocido como el Caballero de los Mares. ¿Qué héroe fue famoso por su valentía en el mar?”</li> </ul> </li> </ul>	Imágenes de héroes del Pacífico	15 minutos

	<p>(Respuesta: Miguel Grau)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Héroe que luchó hasta el final, defendiendo su ciudad con valentía. Se enfrentó al ejército enemigo en el Morro de Arica." (Respuesta: Francisco Bolognesi)</li> <li>• Héroe que tomó una decisión heroica para evitar que el enemigo tomara la ciudad de Arica. ¡se tiró al mar con la vadera peruana!" (Respuesta: Alfonso Ugarte)</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ los estudiantes (en grupos de 4) resuelven las pistas y encuentran los objetos(imágenes) de cada héroe</li> <li>➢ Recordamos las normas de convivencia a las estudiantes.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ ¿Qué entienden por "héroe"?</li> <li>➢ ¿Qué saben sobre la Guerra del Pacífico?</li> <li>➢ ¿Qué hicieron estos héroes que los hizo tan importantes?</li> <li>➢ ¿Cómo se sentirían si fueran parte de su historia?</li> </ul> <p><b>Propósito</b></p> <p>Reconocemos y valoramos a 3 héroes nacionales del Pacífico, a través del trabajo en equipo.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Consultamos a los estudiantes ¿Alguna vez has escuchado hablar de personas que hicieron grandes sacrificios para defender a su país, incluso cuando todo parecía muy difícil?</li> <li>➢ Señalamos que en la historia de nuestro país, hubo personas muy valientes que, en tiempos de guerra con Chile, lucharon para proteger nuestras tierras. Pero ¿Qué hicieron estas personas para que las recordemos hasta hoy? ¿lo hubiésemos hecho nosotros también?</li> <li>➢ Indicamos que hoy vamos a descubrir las historias de nuestros héroes del Pacífico y entender por qué son tan importantes para todos nosotros. ¿Quiénes fueron y qué aprendemos de su valentía?</li> </ul> <p><b>Búsqueda de la información</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Preparamos láminas de los 3 héroes (Miguel Grau, Francisco Bolognesi y Alfonso Ugarte) explicando sus vidas y hechos importantes, resaltando: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Miguel Grau:</b> El Caballero de los Mares, conocido por su valentía durante la Guerra del Pacífico, y por su gran humanidad al rescatar a los prisioneros enemigos, incluso poniendo en riesgo su vida.</li> <li>• <b>Francisco Bolognesi:</b> El Defensor de Arica, quien, a pesar de estar en desventaja numérica, defendió el morro de Arica con valentía hasta la última gota de su sangre.</li> </ul> </li> </ul>	Láminas  Cartulinas  Hojas	70 minutos

• **Alfonso Ugarte:** Héroe de la batalla de Tacna, quien, al ver que la guerra ya estaba perdida, se lanzó con su caballo desde el morro de Arica para evitar que fuera tomado por el enemigo.

- Luego preguntamos:  
¿Por qué creen que estos héroes son tan importantes para el Perú?  
¿Qué cualidades tenían que los hicieron valientes?

### **Realizamos el juego cooperativo “La Misión Heroica”**

- Pedimos formar grupos de 4 estudiantes
- preparamos 3 estaciones:
  - 1: "La valentía de Grau" — Completar una trivia sobre Miguel Grau.

**Instrucciones:** Responde las preguntas eligiendo la opción correcta.

1. Cuál era el apodo de Miguel Grau?  
a) El Caballero de los Mares  
b) El Héroe del Aire  
c) El Valiente del Río
2. ¿Qué barco comandó Miguel Grau durante la Guerra del Pacífico?  
a) La Bismarck  
b) La Fragata Libertad  
c) El Monitor Huáscar
3. ¿En qué batalla Miguel Grau dio su vida por el Perú?  
a) La Batalla de Junín  
b) El Combate de Angamos  
c) La Batalla de Ayacucho
4. ¿Qué hacía Miguel Grau para cuidar a los heridos de la guerra?  
a) Los ignoraba  
b) Les daba ayuda, incluso si eran enemigos  
c) Los escondía en el Huáscar

- 2: "El sacrificio de Bolognesi" Resolver adivinanzas sobre la defensa de Arica.

Defendió Arica con honor y valor,  
a sus soldados les dio su calor.  
Prometió luchar hasta el final,  
¿quién es este héroe nacional?  
(Respuesta: Francisco Bolognesi)

Era un grupo muy unido, en el morro se quedó.  
Peleando hasta la muerte, el Perú los recordó.  
(Respuesta: Los defensores de Arica)

Desde un lugar muy alto defendieron al Perú,  
los soldados combatieron y nunca dijeron adiós. ¿Qué lugar será?  
(Respuesta: La cima del Morro de Arica)

Antes de rendirse, un juramento dio,  
"Hasta quemar el último cartucho", prometió.  
Con su sacrificio mostró valentía,  
¿sabes de quién hablo este día?  
(Respuesta: Francisco Bolognesi)

- 3: "El liderazgo de Ugarte" — Participar en un juego de roles en el que se simula una situación

	<p>de la batalla y deben tomar decisiones en equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cada grupo superará desafíos hasta llegar al desafío final que estará cada estación</li> <li>➤ Para avanzar, deben trabajar juntos, tomar decisiones como equipo y compartir ideas.</li> </ul> <p>➤ Reunimos a los alumnos y finalmente en los mismos grupos deberán discutir y preparar una breve presentación sobre su héroe, respondiendo preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué hizo este héroe en la guerra?</li> <li>¿Por qué se le considera un héroe?</li> <li>¿Qué podemos aprender de él?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cada grupo presenta su héroe al resto de la clase.</li> </ul> <p><b><u>Acuerdos toma de decisiones</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Discuten las similitudes entre estos 3 héroes: Todos fueron valientes, tomaron decisiones difíciles y pensaron en su país antes que en ellos mismos</li> <li>➤ Preparan en tarjetas palabras claves los valores de los héroes (valentía, lealtad, justicia, trabajo en equipo, amor a la patria).</li> </ul>							
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntamos a las niñas y niños:</li> <li>¿Qué aprendieron de trabajar juntos en equipo?</li> <li>¿Cómo creen que los héroes del Pacífico también necesitaban trabajar en equipo para alcanzar la victoria?</li> <li>¿Qué valores podemos aplicar en nuestra vida diaria de los héroes que hemos aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Completamos la autoevaluación con una X</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Participé en las actividades</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Reconocí valores de los héroes</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Trabajé en equipo</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Participé en las actividades	Reconocí valores de los héroes	Trabajé en equipo				5 minutos
Participé en las actividades	Reconocí valores de los héroes	Trabajé en equipo						

## V. Referencias

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Currículo Nacional.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%C3%adculo%20nacional%20de%20la%20educaci%C3%b3n%20b%C3%a1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Programación curricular de Educación Primaria.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4549/Progra>

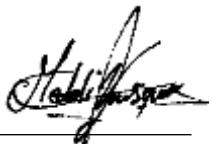
[ma%20curr](#)  
[icular%20de%20Educaci%c3%b3n%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed](#)  
[=y](#)

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021), Personal social 3.er grado - cuaderno de autoaprendizaje. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8343>



---

Profesora de aula



---

Medali Vásquez Roncal

## LISTA DE COTEJO

**Tema:** “*Conocemos a nuestros héroes del pacífico*”

**I.E:** “George Boole”

**Investigador:** Medali Vásquez Roncal

**Competencia:** Construye interpretaciones históricas.

**Desempeños:**

- Obtiene información sobre diversos hechos cotidianos y personajes del pasado, a partir del testimonio oral de dos o más personas, y de objetos en desuso, fotografías, etc.

Nº	Estudiante	CRITERIOS					
		Se incluye en las actividades y el juego colaborativo.		Explica coherentemente de las hazañas de los héroes.		Reflexiona sobre los valores de los héroes y los asume como parte de sí.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Becerra Pérez Abigail	X		X		X	
2	Castejón Perez Andher	X		X		X	
3	Coba Araya Santiago	X		X		X	
4	Cotrina Altamirano Rodrigo Alejandro	X		X		X	
5	Chilón Cercado Flor Estelita	X		X		X	
6	De La Cruz Caja Kimberli Yamileth	X		X		X	
7	Diaz Silva Cristhian Jampool	X		X		X	
8	Hernández Ruiz Yunsu Sherezade	X		X		X	
9	Medina Goicochea Carlos Rodrigo	X		X		X	
10	Morocho Escobar Jhenny Jhanelia	X		X		X	
11	Tejada Quispe Mari Cris	X		X		X	
12	Rodriguez Tacilla James	X		X		X	

## Anexo N° 8: GALERÍA FOTOGRÁFICA

### SESIÓN 1

Juego del espejo



La telaraña de las emociones



Estrategias para gestionar las emociones



"Nuestro mural de las emociones"



## **SESIÓN 2**

Socialización del caso de María



Desarrollo de la ficha de trabajo



Juego cooperativo “Defendamos Nuestros Derechos”

Dramatización de derecho a la educación



Dramatización de derecho a la salud



Dramatización de derecho a jugar

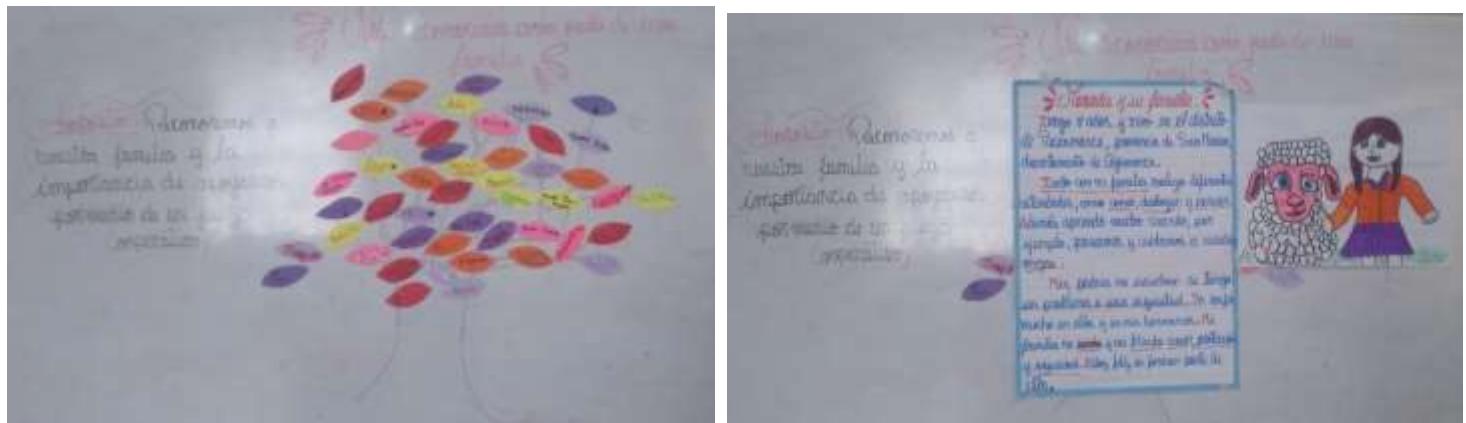


Situación identificando sus derechos



## **SESIÓN 3**

### **Árbol con los nombres familiares**



### **Juego cooperativo “La Torre Humana”**



### **Escritura de una carta a un familiar**



**SESIÓN 4**

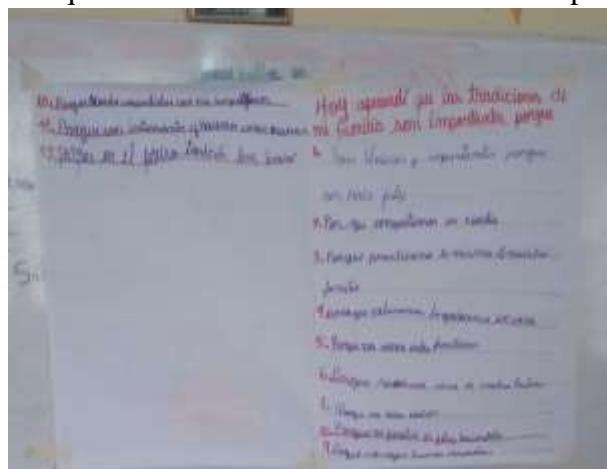
## Árbol de “mi familia” - costumbres y tradiciones



## Fiesta de familia



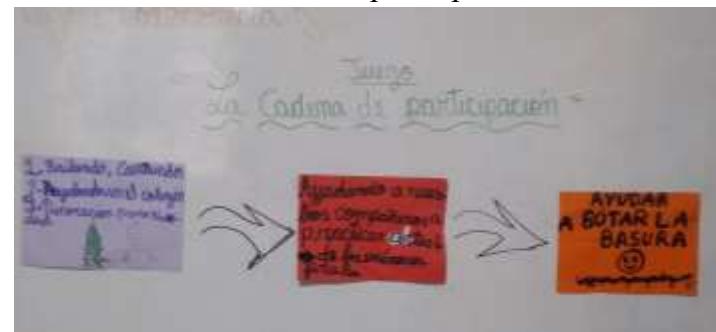
Reflexión: "Hoy aprendí que las tradiciones de mi familia son importantes porque..."



## SESIÓN 5

Socialización del cartel con el concepto de la participación

“La cadena de participación”



Elaboración del compromiso



## SESIÓN 6

Mapa mental “conflictos en la escuela”

Juego cooperativo “El Puente de la Paz”



Reflexión sobre un conflicto que hayan tenido en el colegio



Juego cooperativo “El Gran Ahorro”  
Pasar la pelota sin dejarla caer



Historias compartidas



Construir una torre de bloques

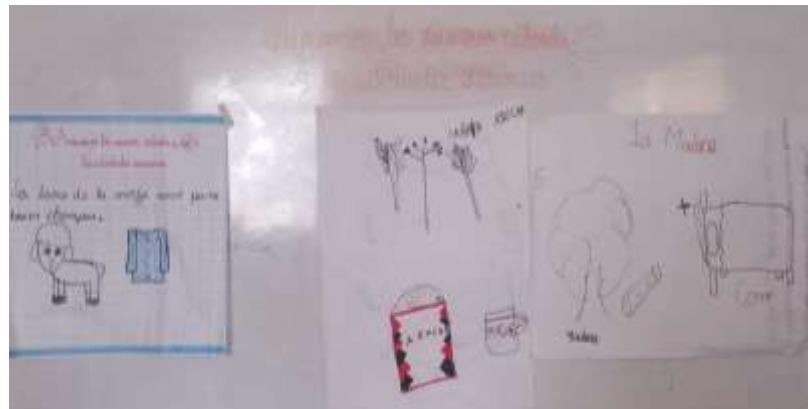


## SESIÓN 8

Compartimos trozos de pan



Juego cooperativo “Aventura Económica”

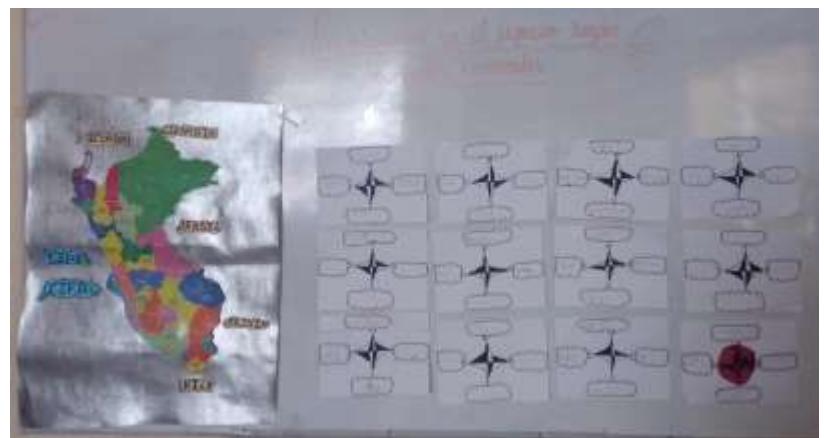


Escritura de actividades económicas que conozcan



## SESIÓN 9

Socialización del tema y desarrollo de ficha de trabajo



Socialización en el patio



Juego cooperativo “La búsqueda del tesoro”



## **SESIÓN 10**

“La caja misteriosa”



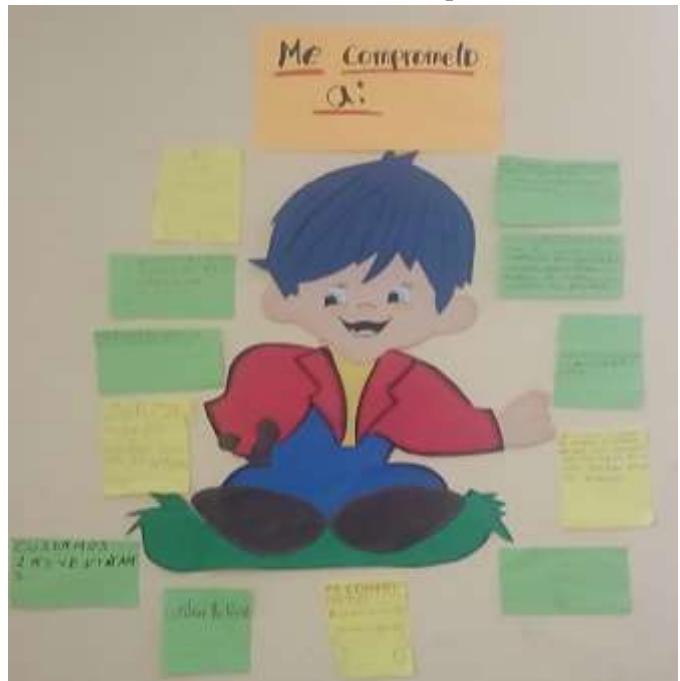
Juego cooperativo “la Misión de seguridad”



El juego “La carrera del equipo seguro”



Elaboración de compromisos



## **SESIÓN 11**

Juego cooperativo “El mural de la paz”

Tratado de Ancón

Muerte de Alfonso Ugarte



## **SESIÓN 12**

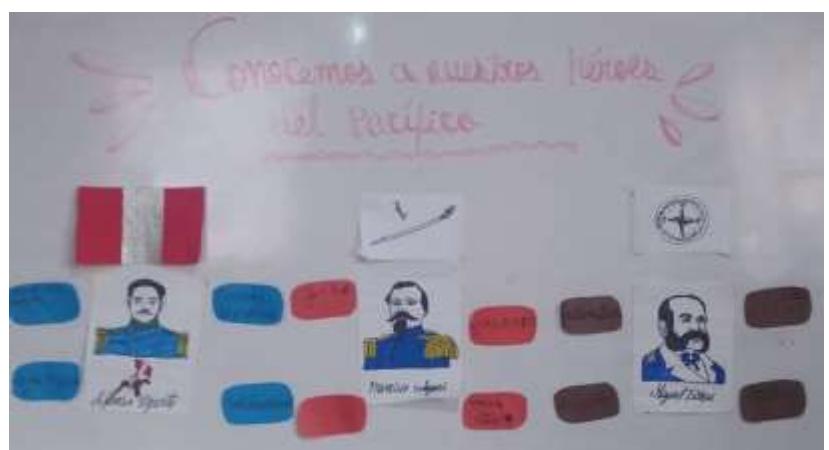
Juego “la búsqueda de los héroes perdidos”.



“La Misión Heroica”

Trivia sobre Miguel Grau

Palabras claves los valores de los héroes



## ANEXO 09. Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas/instrumentos		Metodología
<b>Problema general</b> ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024?	<b>Objetivo General</b> Determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.	<b>Hipótesis General</b> Los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en significativamente las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024.		Juegos para conocerse	Cumplimiento de las reglas del juego. Participación e iniciativa en el juego. Actitud cooperativa con los demás			
				Juegos de confianza	Cumplimiento de las reglas del juego. Participación e iniciativa en el juego. Actitud cooperativa con los demás.			
			<b>Variable independiente</b>	Juegos de comunicación	Cumplimiento de las reglas del juego. Participación e iniciativa en el juego. Actitud cooperativa con los demás.	Observación/Lista de cotejo	<b>Tipo de investigación</b> Aplicada	
<b>Problemas Derivados</b> ¿Qué nivel de habilidades sociales tienen los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024, antes de emplear los juegos cooperativos?	<b>Objetivos Específicos</b> Determinar el nivel de habilidades sociales que tienen los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024, antes de emplear los juegos cooperativos.	<b>Hipótesis Específicos</b> El nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024, antes de emplear los juegos cooperativos es bajo.	<b>Juegos cooperativos</b>	Juegos de distensión	Cumplimiento de las reglas del juego. Participación e iniciativa en el juego. Actitud cooperativa con los demás.		<b>Diseño de investigación</b> Pre experimental <b>GE-O1-X-O2</b> <b>Población:</b> 70 estudiantes	
				Habilidades sociales básicas	Capacidad para escuchar, iniciar y mantener una conversación. Capacidad para interrogar. Capacidad para presentarse y presentar a otras personas.		<b>Muestra:</b> 12 estudiantes	
				Habilidades sociales avanzadas	Capacidad para participar y pedir ayuda. Capacidad para dar y seguir instrucciones. Capacidad para disculparse y convencer a los demás.	Encuesta test Hab. Sociales	<b>Tipo de muestreo</b> No probabilístico	

<p>¿Qué nivel de mejora se encuentra en las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024 antes y después de aplicar los juegos cooperativos?</p>	<p>de trabajar los juegos cooperativos.</p> <p>Determinar el nivel de mejora en que se encuentran las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024 antes y después de aplicar los juegos cooperativos.</p>	<p>El nivel de mejora que se encontrarán en las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Primaria George Boole, Cajamarca, 2024 antes y después de aplicar los juegos es significativo.</p>	<p><b>Variable dependiente</b></p>	<p>Habilidades relacionadas con los sentimientos.</p> <p>Capacidad para expresar afecto y autorrecompensarse.</p> <p>Capacidad para enfrentarse con el enfado del otro.</p>
			<p><b>Habilidad es sociales</b></p>	<p>Habilidades de planificación</p>
				<p>Capacidad para establecer objetivo y toma de decisiones.</p>
				<p>Capacidad para resolver los problemas</p>



1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: Medali Aracely Vásquez Roncal

DNI/Otros Nº: 72940476

Correo electrónico: mvasquezr18-2@unc.edu.pe

Teléfono: 967814541

2. Grado académico o título profesional

Bachiller     Título profesional     Segunda especialidad

Maestro     Doctor

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis     Trabajo de investigación     Trabajo de suficiencia profesional

Trabajo académico

Título: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA GEORGE RODRIGUEZ, CAJAMARCA, 2024.

Asesor: Dra. Yanet Jackelin Machuca Cabrera

Jurados: Lic. Óscar Jaime Marín Rosell

Mg. Ana María Betzabé Arribasplata Lozano

Dra. Esther Elizabeth Lezama Romero

Fecha de publicación: 19 / 01 / 2026

Escuela profesional/Unidad:

Escuela Académico Profesional de Educación

4. Licencias

**Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.**

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.



Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del(es) autor(es) del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha  
\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

No autorizo

  
\_\_\_\_\_  
Firma

19 / 01 / 2026  
Fecha