

Ylarragorry, Eliana

Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales

**Tesis de Licenciatura en Psicopedagogía
Facultad “Teresa de Ávila” - Paraná**

Este documento está disponible en la Biblioteca Digital de la Universidad Católica Argentina, repositorio institucional desarrollado por la Biblioteca Central “San Benito Abad”. Su objetivo es difundir y preservar la producción intelectual de la Institución.

La Biblioteca posee la autorización del autor para su divulgación en línea.

Cómo citar el documento:

Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales* [en línea]. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad “Teresa de Ávila” - Paraná. Disponible en:
<http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=juegos-cooperativos-relacion-habilidades> [Fecha de consulta:]



Pontificia Universidad Católica Argentina

Facultad: "Teresa de Ávila"

Tesis para acceder al título de
Lic. en Psicopedagogía

“Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales”



Tesista: Ylarragorry Eliana

Directora de trabajo final: Lic. Siboldi Johanna

Asesora Metodológica: Petric Natalia

Año de Presentación: 2018



AGRADECIMIENTOS:

Quiero expresar mi más sentido agradecimiento a todos aquellos que me han acompañado a lo largo de esta carrera universitaria y aquellos que han colaborado con la presente investigación.

A Dios por haberme dado la oportunidad de estudiar, por su presencia constante y por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad.

A mi Madre, mi guía, principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, sentó en mí las bases de responsabilidad y deseos de superación.

A mi Padre, por su apoyo, por su ejemplo de perseverancia y constancia, por el valor mostrado para salir adelante siempre.

A mis Familiares por ser mi sostén en todo momento.

A mis Amigos/os por ser incondicionales en todo momento, por fortalecer mi corazón, por festejar junto a mí mis triunfos y acompañarme en mis momentos débiles.

A Gaby y Ana principalmente por brindarme su tiempo y su ayuda desinteresada.

A la Facultad “Teresa de Ávila” institución donde he crecido y madurado hacia el camino profesional.

A mis Formadores por sus valiosísimos aportes que me han hecho comprender y valorar esta profesión.

A la Directora de la presente tesis: Lic. Johanna Evelyn Siboldi por brindarme su tiempo, generosidad, y guía desinteresada; como así también a las asesoras metodológicas: Lic. M. Eva Giglione y Lic. Petric Natalia.

A los Directivos y Alumnos de la Escuela n°61 “Facundo Zuviria”, que me abrieron las puertas de su institución y colaboraron para que este trabajo de investigación pudiera realizarse.

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



<u>INDICE</u>	Pág.
RESUMEN	5
CAPITULO I: INTRODUCCIÓN	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
OBJETIVOS	11
HIPOTESIS	11
JUSTIFICACION DEL ESTUDIO	12
FACTIBILIDAD DEL ESTUDIO	12
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	14
ESTADO DEL ARTE: ANTECEDENTES EN INVESTIGACIÓN	15
EL NIÑO Y SU ETAPA DE DESARROLLO	22
JUEGO	24
Definición de Juego	24
Características de Juego	26
Dimensiones sociales del Juego	29
Elementos del Juego	30
Contribuciones del Juego al Desarrollo	31
Funciones del juego	32
Tipos de juego	32
JUEGOS COOPERATIVOS	35
Definiciones de Juegos Cooperativos	35
Importancia de los Juegos Cooperativos	38
Características de los Juegos Cooperativos	38
Valores y ventajas de los Juegos Cooperativos	40
Diferencias entre Juegos Cooperativos y Juegos Competitivos	42
HABILIDADES SOCIALES	44
Definiciones de Habilidades Sociales	44
Habilidades sociales – Competencia social y Asertividad	47
Desarrollo de las Habilidades Sociales	49
Componentes básicos de las Habilidades Sociales	51
Dificultades en las Habilidades Sociales	54
Importancia de las Habilidades Sociales	57

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



Tipos de Habilidades Sociales	58
CAPITULO III: MARCO METODOLOGICO	62
TIPO DE ESTUDIO	63
MUESTRA	63
TECNICAS DE RECOLECCION DE DATOS	65
PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS	66
PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCION DE DATOS	79
PLAN DE TRATAMIENTO Y ANALISIS DE DATOS	80
CAPITULO IV: RESULTADOS	82
CAPITULO V: DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	88
DISCUSION	89
CONCLUSIONES	92
RECOMENDACIONES	93
LIMITACIONES	94
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	95
ANEXO	100
CONSENTIMIENTO INFORMADO	101
ESCALA DE COMPORTAMIENTO ASERTIVO PARA NIÑOS- CABS	101
RESULTADOS ESTADISTICOS (SPSS)	108
FOTOS	111



LISTA DE FIGURAS

Pág.

FIGURA 1: Distinción del sexo de los niños entre 8 y 9 años.	64
FIGURA 2: Distinción de edades de los niños entre 8 y 9 años.	65
FIGURA 3: Frecuencias y porcentajes de las conductas sociales antes de la intervención del programa.	83
FIGURA 4: Frecuencias y porcentajes de las conductas sociales después de la intervención del programa.	84
FIGURA 5: Medias y desvíos para cada una de las conductas sociales.	86
FIGURA 6: Medias y desvíos de la conducta asertiva antes y después de la intervención.	86
FIGURA 7: Medias y desvíos de la conducta agresiva antes y después de la intervención.	87
FIGURA 8: Medias y desvíos de la conducta inhibida antes y después de la intervención.	87

LISTA DE TABLAS

Pág.

TABLA 1: Mínimos y máximos, medias y desvíos de las edades de los niños de 8 y 9 años.	64
TABLA 2: Frecuencias y porcentajes para cada una de las conductas sociales antes de la intervención del programa.	82
TABLA 3: Frecuencias y porcentajes para cada una de las conductas sociales después de la intervención del programa.	83
TABLA 4: Medias y desvíos de las Habilidades Sociales antes y después de la intervención.	85
TABLA 5: Medias y desvíos para cada una de las conductas pre, postest y medias totales.	85

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



RESUMEN





RESUMEN

Se consideró relevante abordar en esta investigación, cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, ya que éstas son esenciales para el desarrollo del ser humano; permitiéndolos incorporarse de una manera favorable a la sociedad.

Las Habilidades Sociales son aspectos concretos de las relaciones interpersonales. La capacidad de poder relacionarse con los adultos y los iguales de manera gratificante y mutuamente satisfactoria.

Las mismas son una herramienta fundamental para poder convivir dentro de una sociedad con otros.

Cuando se estudian las Habilidades Sociales es imprescindible hablar acerca de la importancia que tienen su enseñanza en los centros educativos, ya que éstos permiten mejorar la capacidad de relacionarse de los niños y niñas con su entorno, poder actuar de manera apropiada ante distintas situaciones. Por eso mismo, es necesario que desde el nacimiento y durante toda su vida puedan desarrollarse; una manera apropiada, factible y fortalecedora en el momento de desempeñarlas son los Juegos Cooperativos; los mismos permitirían ponerlas en prácticas y desarrollarlas.

Por eso mismo, esta investigación buscó conocer la relación entre la participación en Juegos Cooperativos y el desarrollo en Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad. Asimismo el objetivo central de la misma fue evaluar en qué medida los Juegos Cooperativos promueven el desempeño de las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad.

El tipo de estudio aplicado fue exploratorio y descriptivo. La muestra seleccionada fue escogida de forma intencional, los niños que fueron evaluados pertenecen a tercer grado de una institución pública de la localidad de Seguí- Entre Ríos. Para la misma se tuvo en cuenta a un grupo conformado por 14 niños entre 8 y 9 años de edad, de ambos sexos.

Para la técnica de recolección de datos, por un lado, se administró un cuestionario antes y después de la intervención de un programa de Juegos Cooperativos.



El instrumento seleccionado, es la adaptación española del CABS de Wood y Michelson (1979), el mismo evalúa la conducta asertiva en contraposición a otras conductas socialmente inadecuadas como la agresividad o la pasividad. Consta de 27 situaciones, cada situación tiene cinco respuestas posibles de las que el niño debe escoger la que refleje de forma más exacta su comportamiento social habitual. Una respuesta es muy pasiva, otra parcialmente pasiva, otra es asertiva, otra parcialmente agresiva y otra muy agresiva. Por lo tanto, se ofrece un intervalo completo de respuestas, de la pasiva a la agresiva incluyendo la asertiva. Se puntuó cada respuesta en la hoja de respuestas. Una puntuación elevada significa no asertividad puesto que cada respuesta se puntúa con un -2, si la respuesta es parcialmente pasiva con un -1, con un 0 si la respuesta es asertiva, con un 1 si la respuesta es parcialmente agresiva y con un 2 si la respuesta es muy agresiva.

La media del CABS es de 13 para niños que cursan la escuela primaria, con una desviación estándar aproximada de 7.

Por otro lado, se utilizó un programa de juegos cooperativos, el mismo estaba dirigido a grupos de niños entre 8 y 10 años de edad, este pretendía potenciar el desarrollo integral, incidiendo en aspectos socioemocionales, éste contaba con una función terapéutica ya que intentaba integrar socialmente a niños que presentaban dificultades en la interacción con sus compañeros y en otros aspectos de su desarrollo. El programa estaba configurado por 80 juegos, de los cuales la mitad estimulaban la conducta pro-social.

El mismo fue aplicado a lo largo de tres meses aproximadamente con una frecuencia de dos veces a la semana durante 40 minutos. Los resultados obtenidos se analizaron cuantitativamente; donde se pudieron observar progresos en las conductas sociales, como aumento en la Asertividad, disminución de la Agresividad e Inhibición.

Los niños evaluados presentaban habilidades sociales variadas como conductas asertivas, agresivas e inhibidas donde a través de la intervención de juegos cooperativos la agresividad disminuyó significativamente y pasaron a ser conductas asertivas. Así

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



mismo podemos concluir y ratificar la hipótesis planteada y afirmar que los Juegos Cooperativos favorecen el desarrollo de las Habilidades sociales en los niños de 8 y 9 años de edad.



1. CAPITULO I: Introducción





1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

El ser humano es fundamentalmente un ser social, un ser que se construye en lo social y un aspecto primordial en la vida de cualquier hombre es vivir en sociedad, la interacción y su continua relación con los demás.

Por eso mismo, las Habilidades Sociales son una herramienta indispensable ya que le permiten al hombre desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos de un modo adecuado (Caballo 2005). Las mismas se deben desarrollar en todas las generaciones de los seres humanos ya que estas son una parte esencial de la vida e inciden en la autoestima, en el comportamiento, en el aprendizaje, en la personalidad y en muchos más aspectos a lo largo de nuestras vidas.

Un estudio realizado por Espejel López, M & Góngora Coronado, E (2017), indican que la violencia es uno de los principales problemas de la sociedad actual, en el cual se refleja principalmente en la vida escolar.

Así mismo otro investigador como Morales García (2012) expresa la falta e insuficiente cooperación, motivación e integración por parte de los niños y niñas para mejorar su socialización.

Partiendo de esto y sabiendo que las Habilidades Sociales se van adquiriendo a través de aprendizajes, una forma muy práctica para apropiarlas es a través de lo lúdico.

A lo largo de la historia, el juego nos ha hecho y nos ha convertido en personas más humanas, pero muchos se han ido basando cada vez más en la competición y en la lucha.

Actualmente ha entrado con fuerza en la educación la corriente de los juegos cooperativos, en los que no hay perdedores ni ganadores y en los que se privilegia la participación, la comunicación y la cooperación, así se acrecienta la magia del juego, al participar juntos para descubrir el placer, la comunicación y el aprecio de todos (Jares 1992) Es un espacio para experimentar y fracasar sin riesgos reales.



Garaigordobil Landazábal (2006) presenta un programa de juego diseñado para estimular las conductas prosociales y la creatividad donde expresa un efecto positivo en la intervención.

Por lo antes mencionado en el presente trabajo se pretende conocer: ¿Qué relación existe entre la participación de los Juegos Cooperativos y el desarrollo en Habilidades Sociales en niños de 8 y 9 años de edad? ¿Los Juegos cooperativos favorecen el desarrollo de las Habilidades Sociales?

Para dicha investigación la muestra seleccionada será escogida de forma intencional, los niños que serán evaluados, a lo largo de tres meses aproximadamente, pertenecen a tercer grado de una institución pública de la localidad de Seguí- Entre Ríos.

1.2. OBJETIVOS:

Objetivo General:

- Evaluar en qué medida los juegos cooperativos promueven el desempeño de las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad.

Objetivos Específicos:

- Evaluar las Habilidades Sociales en niños de 8 y 9 años de edad.
- Investigar qué cambios se producen en las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad, antes y después de la aplicación del programa de Juegos Cooperativos.

1.3. HIPOTESIS:

El programa de Juegos Cooperativos mejoraría significativamente las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad.



1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO:

El interés de la investigación se trata en conocer y evaluar si las Habilidades Sociales se podrían desarrollar de manera favorable mediante programas de juegos cooperativos en los niños de 8 y 9 años de edad que asisten al Sistema Educativo situado en la localidad de Seguí, Entre Ríos. Actualmente las Habilidades Sociales son una parte esencial de la actividad humana. Es una herramienta fundamental que debe perdurar en todos los seres humanos a lo largo de su vida para el momento de la sociabilización y para poder convivir dentro de una sociedad con otros. Por eso mismo, es necesario que desde el nacimiento y durante toda su vida puedan desarrollarse; una manera muy apropiada, factible y fortalecedora en el momento de desempañarlas son los Juegos Cooperativos; los mismos permiten ponerlas en prácticas y desarrollarlas de manera muy favorable.

Además, es importante destacar que todo tipo de trabajo grupal, la formación de equipos, el desarrollo de aptitudes de cooperación, compañerismo, respeto; constituye una variable importante en la vida del niño, generando así, una eficaz integración de parte todos los miembros, fortaleciendo además, su autoestima. Sabemos que los niños pasan la mayor parte de su tiempo cotidiano interactuando con los demás, a través de grupos de estudio, juegos, deportes; en donde la relación positiva son unas de las mayores fuentes de autoestima y bienestar personal.

Se tratarán de brindar estrategias tanto para el nivel educativo como para la vida cotidiana para así poder desarrollar las Habilidades Sociales en los niños estimulando la adquisición y perduración de las mismas a lo largo del tiempo.

1.5. FACTIBILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Es factible porque se puede tener acceso a la muestra y se cuenta con el instrumento apropiado para medir las Habilidades Sociales.

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

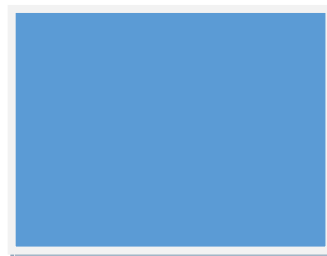
Eliana Ylarragorry



Sabiendo cual es la problemática central de la investigación, los objetivos que nos proponemos alcanzar, y nuestra posible hipótesis; seguidamente en el próximo capítulo abordaremos los diferentes ejes centrales de la temática investigada.



2. CAPITULO II: Marco Teórico





2.1. ESTADO DEL ARTE

A partir de la indagación sobre diferentes estudios realizados en ámbitos internacionales, nacionales y locales, sobre Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales, se destacarán las que más aportes realizaron, en relación al tema abordado.

A continuación se exponen las investigaciones:

Un estudio realizado por Espejel López, M & Góngora Coronado, E (2017) en la ciudad de Yucatán – México, tuvo como objetivo presentar una propuesta para promover la conducta prosocial, por medio del cuento y el juego cooperativo en alumnos de cuarto grado de primaria. Se desarrolló a través de una metodología con predominio cuantitativo, con algunas técnicas cualitativas; de tal manera que se recabaron datos a través de observaciones de campo, registros de frecuencia, como también de la aplicación del Cuestionario de Conducta Prosocial de Weir y Duveen (1981), que se aplicó a los maestros, lo cual dio la oportunidad de establecer el nivel de conducta prosocial y socialización positiva de los niños antes y después de una intervención basada en cuentos y juegos cooperativos. La muestra consistió en 51 alumnos, ubicados en dos grupos, de cuarto grado de primaria de dos escuelas públicas y sus respectivas docentes. Los resultados demostraron la efectividad de la intervención en los niños. Por lo que se concluye que es posible incrementar la conducta prosocial y la socialización positiva, mediante una intervención basada en el juego cooperativo y el cuento combinado con reforzadores positivos entre otros.

De manera similar, en el mismo país, otro investigador, Arévalo Sánchez Xochitlally (2016), estudió la situación de paz imposible de alcanzar en el interior de las escuelas de nivel básico, teniendo como referencia registros de diarios de campo realizados en escuelas secundarias, posteriormente, propone a los juegos cooperativos como una alternativa pedagógica para favorecer la paz integral en las escuelas mexiquenses. El mismo fue realizado para adolescentes entre 11 y 15 años de una escuela secundaria. Para efectos de análisis, en este artículo se hizo uso de la etnografía para la paz, por medio de materiales como entrevistas, diarios de campo y fotografías;



así como elementos cuantitativos como gráficas, encuestas o cuadros con el fin de comprender el motivo y objeto de estudio. Concluyendo que la propuesta de los juegos cooperativos, permitió a los individuos a tener perspectivas diferentes, cooperar, ser empático con el otro y a negociar cuando se es pertinente.

Un artículo de revisión realizado por Cerdas Agüero Evelyn (2013) se basó en una sistematización de experiencias de talleres de Educación para la Paz basados en los juegos cooperativos, estos se realizaron con docentes de educación primaria del Ministerio de Educación Pública (MEP) de Costa Rica. El principal objetivo se dirige a presentar algunas de las experiencias y los aprendizajes que lograron los y las docentes participantes en los talleres. El proceso que se llevó a cabo se basó en conocer, vivenciar y aprender diversas formas de vivir la paz en los procesos educativos por medio de actividades lúdicas, cooperativas, divertidas, participativas y vivenciales. Este se efectuó por medio de la facilitación de talleres de juegos cooperativos los cuales incorporaron temas como la comunicación asertiva, la resolución pacífica de los conflictos, la afirmación, la confianza y la cooperación. La realización de este artículo se basó en el material producto de los talleres, elaborado directamente por los y las participantes como parte de los talleres o como parte de la evaluación de estos, tales como fichas, papelógrafos, escritos, así como en observaciones anotadas en la bitácora de la facilitadora.

En la universidad de Santo Tomas, en Bogotá, se realizó una investigación por parte de Guevara Robles Cynthia (2017) cuyo objetivo central se basaba en minimizar los comportamientos agresivos a través del juego para favorecer la convivencia en los niños(as) de 5 años del Jardín Infantil Principitos de la Localidad de Antonio Nariño en Bogotá, D.C. Se utiliza un enfoque cualitativo, obteniendo información por medio de observaciones, cuestionarios, diarios de campo, registro visuales, entre otros. La población con la cual se llevó a cabo esta investigación estuvo constituida por los niños y las niñas que en ese momento transitaban los grados más grandes del jardín. Aproximadamente 30 niños y niñas que equivalen al 25 % de la población del jardín



infantil. Quien liberó el trabajo, expreso partiendo de los resultados obtenidos que para lograr que el juego impacte como estrategia pedagógica se recomienda implementar estrategias lúdicas. Motivando a las familias para que participen en el desarrollo de estas propuestas como así también a los docentes.

Morales García (2012) realizó una investigación que consistió en analizar los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla de Sangolquí en el Cantón Rumiñahui.

Se planteó el problema en base a la falta e insuficiente cooperación, motivación e integración por parte de los niños y niñas para mejorar la socialización de los pequeños entorno al aprendizaje constructivista en jardín de infantes y la escasa práctica de los juegos cooperativos. La investigación se fundamentó en lo psicológico, científico, pedagógico, legal y teórico Se diseñaron dos variables de investigación entre ellas la variable dependiente e independiente. Se utilizó la modalidad de investigación de campo, ya que se recogieron los datos de manera directa con la realidad; y el estudio correlacional que evaluó el grado de relación entre las dos variables de la investigación. Los resultados de los estudios realizados permitieron llegar a concluir la importancia, los valores que nos promueven los juegos cooperativos en la práctica educativa permitiendo de esta manera desarrollar proceso de socialización, cohesión grupal de los niños y niñas de primer año de educación básica para mejorar su desempeño escolar y social.

De manera similar, en la localidad de Lima- Perú, Pasihuan Rodriguez, L (2016) realizó una investigación donde el objetivo fue determinar la relación existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas, de 4 años, Comas, 2016. La investigación pertenece a un enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de corte transversal. Se utilizó el método descriptivo-correlacional. La muestra estuvo conformada por 88 niños de la Institución Educativa Inicial San José – La Pascana, Comas. Para la recolección de información requerida, previamente se validaron los instrumentos. Se utilizó una lista de cotejo por cada variable para el recojo de información. Para determinar la relación entre las variables se hizo uso del



coeficiente de correlación de Spearman obteniéndose un resultado de $Rho = 0,719$ con una significancia ($p < 0.05$) llegándose a la conclusión que existe una correlación positiva media entre las habilidades sociales y el juego cooperativo.

Así mismo en la misma localidad, se llevó a cabo una investigación por parte de Díaz Montenegro, R & Alberca Guerrero, M (2017) fue un trabajo de indagación que se enmarcó en comprobar cómo influyen las acciones de juego para desplegar las destrezas de socialización de la primera infancia de la Institución Educativa N° 221 del Distrito de Cajaruro, provincia de Utcubamba región Amazonas 2017. El trabajo estuvo elaborado con el esquema práctico “pre test – post test”; con una sola muestra; teniendo un modelo de 18 niños, seleccionados. A los que se les designó un ensayo que contiene espacios denominados como: habilidades básicas, avanzadas, expresión de sentimientos y habilidades alternativas a la agresión. Para acopiar esta indagación que presentaban los niños después de ejecutar las sesiones de juego hubo una segunda parte donde se le aplicó la propia herramienta que contrastó y verificó el avance significativo que se había logrado. La información fue procesada utilizando el programa SPSS versión 22. Donde se concluyó que dicho conjunto de sesiones influyeron positivamente para mejorar la socialización de los niños, en las dimensiones de Habilidades básicas con el 22%, avanzadas, expresión de sentimientos, y alternativas a la agresión en un 50%. La prueba estadística T student corrobora que existe cambio positivos entre el pre-test el post-test mejorando la socialización de los niños de la Institución consideradas en la investigación.

Garaigordobil Landazábal Maite (2006) realizó una investigación en España donde presenta los resultados de la evaluación de un programa de juego diseñado para estimular la creatividad infantil. Se utilizó un diseño cuasi experimental Pretest-intervención-posttest con grupo de control. La muestra utilizada fue de 86 participantes de 10 a 11 años, 54 experimentales y 32 de control, distribuidos en 4 grupos. Antes y después del programa se aplicaron cuatro instrumentos de evaluación: 7 tareas verbales y figurativas del TPCT de Torrance, el juicio directo de jueces expertos que evaluaron



un producto creativo, una escala de evaluación de la personalidad creadora y un cuestionario sociométrico. El programa consistió en una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las actividades del programa estimulan la creatividad verbal, gráfico-figurativa, constructiva y dramática. Los resultados de los análisis de varianza sugieren un positivo efecto de la intervención ya que los sujetos experimentales incrementaron significativamente la creatividad.

En la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador, Guerrero Minda Andrea (2017) realizó una investigación que se plantea como objetivo determinar los juegos cooperativos como estrategia en el desarrollo de la conducta prosocial en los niños y niñas de primer año en la unidad educativa “Génesis”, de dicha localidad. Donde se contó con una población de 32 participantes entre ellos 15 niñas, 15 niños y 2 docentes, la investigación fue de campo, básicamente cuali-cuantitativa enfocada en demostrar la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la conducta prosocial. Los resultados obtenidos son favorables los juegos cooperativos sirven como estrategia en el desarrollo de la conducta prosocial el 93% de ellos intervienen en el desarrollo de juegos cooperativos, el 47% de ellos ayuda a sus compañeros en las tareas y el 70% de ellos ayudan a su compañero tras ser agredido por otro lo que evidencia claramente que el juego cooperativo ayuda en el desarrollo de la conducta prosocial.

Martínez Tamara (2012) presenta su estudio que aborda el modo mediante el cual los docentes de los jardines de infantes generan propuestas de Juegos Cooperativos para desarrollar en sus alumnos habilidades sociales.

Se trata de una indagación que utiliza un diseño cualitativo puro, de tipo documental, de alcance descriptivo. El trabajo de campo se llevó a cabo en tres jardines de infantes de la localidad de Caseros, Partido de Tres de Febrero, Provincia de Buenos Aires, dos de ellos de gestión privada y uno de gestión estatal. Dicho estudio se establece sobre la base de la comparación de los resultados obtenidos en las entrevistas a las docentes de la tercera sección de los Jardines de Infantes seleccionados y el análisis de documentación. Los resultados permiten observar que no se ha hallado una verdadera



articulación entre los Juegos Cooperativos y la promoción de Habilidades Sociales; dado que los docentes no poseen conocimientos suficientes acerca de este tipo de Juegos y en la relación al trabajo para la adquisición de Habilidades Sociales.

Siboldi, J (2011) realizó una investigación de tipo exploratorio y descriptivo, en donde se busca conocer cuáles son los beneficios que brindan los grupos de entrenamiento de Habilidades Sociales en las personas con Síndrome de Asperger. Para ello se administraron entrevistas a cinco adolescentes con Asperger de Buenos Aires, encuestas a sus padres y observaciones de las sesiones de entrenamiento; estos datos fueron analizados cualitativamente, siguiendo como marco teórico referencial la Teoría Cognitivo Conductual Relacional. Se ha concluido que este tipo de grupos de entrenamiento se constituye en un espacio de aprendizaje para las personas con Síndrome de Asperger. Si bien se reconocen avances estables y funcionales, en relación al tiempo de tratamiento y acompañamiento familiar, la falta de generalización en determinadas habilidades complejas afecta directamente la dimensión social de calidad de vida.

Jacob, A & Zapata, V (2017) realizaron una investigación descriptivo y correlacional – comparativo, que busca conocer el grado de relación entre el bullying y las habilidades sociales, es decir qué tipo de dimensión (habilidades sociales apropiadas, agresividad, amistad, sobre confianza o soledad) predomina en los niños de 10 a 12 años víctimas y agresores de acoso escolar. Fueron evaluados 220 niños, de ambos sexos de la escuela primaria, pertenecientes a las ciudades de Federal y Diamante. La muestra fue no probabilístico, ya que no fue seleccionada de manera aleatoria, sino en función de accesibilidad o a criterio personal e intencional del investigador.

Para la evaluación se administraron dos cuestionarios; por un lado, el cuestionario de agresores/ víctimas de Olweus (1996) el cual mide problemas en relación a ser agredido y agredir. Por otro lado, escala de evaluación de las habilidades sociales específicas implicadas en comportamientos sociales adaptativos, como no adaptativos, considerando la relación con los pares y adultos.



Los resultados permitieron llegar a concluir que 71 niños pertenecen al grupo de víctimas y 28 niños corresponden a grupo de agresores. El grupo de no involucrados está conformado por 109 niños y solo 12 pertenecen al grupo de ambos. De acuerdo a los datos se halló que en el grupo de agresores predominan las habilidades sociales pertenecientes a la dimensión de agresividad y sobre confianza. En cambio, las víctimas se destacan en la dimensión de habilidades sociales apropiadas y amistad.

Como pudo observarse a lo largo del estado del arte, se han realizado diversas investigaciones, que implicaban tanto las Habilidades Sociales y los Juegos Cooperativos. Si bien fueron muy pocas las exploraciones que evaluaban ambas variables, se tomaron en cuenta las mismas de manera independiente; donde en su mayoría tenían como muestra niños.

Uno de los estudios que más llamó la atención y se tuvo en cuenta fue el de Garaigordobil Landazábal Maite, quien fue una de las investigadoras que tuvo en gran parte el propósito de evaluar mediante un programa de Juegos Cooperativos las Habilidades Sociales entre otras variables.

Así mismo, cabe destacar, que no se encontraron investigaciones Nacionales o locales que abordaran dicha temática en su conjunto, por tanto se considera que este estudio puede resultar de gran interés para distintas áreas, entre ellas la Psicopedagogía.



2.2. ENCUADRE TEÓRICO

Se procederá a definir y/o describir las variables que se pretenden investigar en este trabajo, partiendo primeramente de la etapa evolutiva del niño elegida. Seguidamente se desarrollará por un lado el juego y juegos cooperativos; y por otro, las habilidades sociales y la relación entre ambas.

2.2.1. EL NIÑO Y SU ETAPA DE DESARROLLO.

Piaget (1997) en su libro *La Psicología del Niño* estudia el crecimiento mental, o lo que viene a ser lo mismo, el desarrollo de las conductas, (es decir, de los comportamientos, comprendida la conciencia) hasta esa fase de transición, constituida por la adolescencia, que marca la inserción del individuo en la sociedad adulta. Piaget da a conocer diferentes estadios o niveles que describirían el estilo en el que el ser humano organiza sus esquemas cognitivos desde su nacimiento, que a su vez le servirán para organizar y asimilar de una u otra manera la información que recibe sobre el entorno, los demás agentes y él mismo. Estas son las siguientes:

1. Etapa sensorio - motora o sensomotriz (Nacimiento hacia los dos años aproximadamente).
2. Etapa pre operacional (Dos y siete años de edad).
3. Etapa de las operaciones concretas (Siete y doce años de edad).
4. Etapa de las operaciones formales (Doce años en adelante).

Desde nuestra investigación se hará hincapié en la etapa entendida, Etapa de las operaciones concretas que abarca aproximadamente entre los siete y los doce años de edad, es una etapa de desarrollo cognitivo en el que empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas, siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas. Además, los sistemas de categorías para clasificar aspectos de la realidad se vuelven notablemente más complejos en esta etapa, y el estilo de pensamiento deja de ser tan marcadamente egocéntrico.



Piaget expresa que esta etapa se constituye nuevas relaciones interindividuales, de naturaleza cooperativa, afirmando que los aspectos cognoscitivos y afectivos de la conducta son indisociables.

Griffa y Moreno (1999) también expresan que es un periodo signado por el desarrollo personal en el cual el niño logra cristalizar metas e intereses individuales, se considera que en esta etapa el niño supera la postura egocéntrica para entrar en contacto con el mundo exterior. El niño entra en contacto con nuevas experiencias y busca hallar su lugar entre los compañeros de la misma edad, donde va encontrando sus límites psicológicos y sociales. Durante esta etapa el niño generalmente no posee la confianza suficiente en sus propias habilidades y teme ser excluido del grupo de compañeros, corriendo así el riesgo de experimentar sentimientos de inadecuación o inferioridad. Es un periodo decisivo en el logro de la socialización, supone la realización de tareas y la posibilidad de compartir cosas con los demás, generando vínculos interpersonales y desarrollando así sus capacidades de comunicación y de integración grupal.

Además expresan cuatro características principales que se dan en esta etapa:

- El comienzo de la escolaridad primaria, el aprendizaje pasa a desempeñar el rol central del desarrollo.
- La intensificación de las relaciones interpersonales con el grupo de pares.
- El descubrimiento en el mundo extra familiar de la importancia de otros adultos significativos. Se valora otros vínculos.
- El nacimiento de la interioridad. Se valora también la importancia de estar a solas.
- La emergencia de una actitud más objetiva respecto de la realidad.
- El pasaje de la inteligencia intuitiva a las operaciones lógicas concretas.

Selman, R. (citado por Griffa & Moreno, 1999) expresa que esta etapa antes mencionada estaría atravesada por dos estadios; uno donde comprende lo subjetivo o social informativo y otro donde los niños se vuelven más autorreflexibles, es decir, etapa donde se comienza a comprender que los pensamientos o sentimientos personales pueden ser iguales o diferentes a los experimentados por el otro. El niño se ve a sí



mismo y a los otros como actores que pueden tener interpretaciones diferentes sobre una misma situación. Luego se vuelve autorreflexibles, es decir, pueden ponerse en el lugar del otro y logra una mayor aceptación social.

Los autores Griffa & Moreno (1999) al igual que Piaget (1997) sostienen que en esta etapa predomina el juego reglado y social, donde se representa situaciones de la “vida real” a la cual intenta imitar. Aquí el niño explora un mundo nuevo.

2.2.2. JUEGO

*“...La vida es un juego, júégalo...”
Madre Teresa de Calcuta*

2.2.2.1. EL JUEGO. DEFINICIONES

En primer lugar resultará interesante tener un primer contacto con concepto de Juego a partir de distintos estudiosos de diferentes tiempos históricos. Es importante destacar aquel notable historiador holandés J. Huizinga que por 1938 pudo arribar a la primera definición sistemática, adquiriendo por este logro y por la obra (*Homo Ludens*) el mérito de ser considerado, padre intelectual del tema:

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real” (citado por Cañequé, 1991 p.1).

Freud (citado por Aberastury, 2002) sostiene que un niño juega no solo para repetir situaciones placenteras sino también para elaborar las que le resultaron dolorosas o traumáticas.

También Freud (citado por Cañequé, 1991 p.5) expresa que cada niño, en su juego, se comporta como un poeta, ya que crea un mundo propio, o, mejor dicho



reordena las cosas de su mundo en una nueva forma que le agrada... lo opuesto a juego, no es lo serio sino lo real... A pesar de toda la emoción que caracteriza el mundo lúdico el niño establece bien su diferencia y experimenta placer al unir sus objetos y situaciones imaginarias con las cosas tangibles y visibles del mundo real. Esta unión es lo que diferencia el juego de la fantasía... la actividad lúdica está determinada por un deseo en particular, el deseo de ser grande, el niño siempre juega a ser grande e imita aquello que sabe de la vida de los adultos... el niño no tiene motivos para ocultar su deseo de ser adulto.

Aberastury (citado por Cañequé, 1991 p.4) señala que “el mundo lúdico se origina en los primeros juegos de pérdida y recuperación, encuentro y separación”.

También Piaget (Citado por Cañequé, 1991 p.6) señala:

El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En este sentido el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón.

Jares (1992) señala que es importante resaltar la importancia del juego en el desarrollo físico, social, moral e intelectual de los niños y niñas. El juego es un fin en sí mismo, como proyección de una necesidad que debemos cubrir, al mismo tiempo es un medio extraordinario para descubrir el entorno y las relaciones humanas que en él se producen. Los juegos y los juguetes no son neutrales, es decir, transmiten y potencian un determinado código de valores a través del cual se estructura un determinado tipo de persona- jugador, unas determinadas relaciones entre los propios jugadores, una determinada forma de entender la diversión. Debemos clarificar nuestras actitudes y posiciones con respecto al tipo de juego que queremos usar o practicar para hacerlos



coherentes en nuestra forma de pensar. Debemos tener muy presentes los roles y valores que transmitimos a través del juego.

Orlick (2002) expresa que el mundo del juego es el medio natural de los niños y niñas para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo. Los pequeños son los maestros de este reino mágico, son los que más juegan y los que más influidos están en el juego. Su juego es una importante tarea y diversión. En el fondo el juego simboliza nada más y nada menos que su forma de actuar mañana en el mundo.

Además, Orlick señala que jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo, porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños.

Carnero (citado por Mercado, 2009) expresa que el juego es libre, liberador, crea espacios, es integrador y no competitivo, no excluye, nos da la libertad de elegir su continuidad o transformación, libre de agresiones o discriminaciones.

2.2.2.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

En el libro “Juego y Vida”, Cañeque, (1991) destaca las cualidades que presenta el proceso lúdico cuando se desenvuelve en su modelo original, es decir cuando opera con el mayor grado de libertad en su desarrollo. Desde este modelo, las características esenciales del juego, siguiendo las líneas generales de R. Caillois son:

- El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera.
- La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.
- Su canalización es de destino incierto en el sentido de que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente, la característica de incierto es la que



mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas.

- Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. No es útil, en el sentido común que se le da al término. Finalmente su interés fundamental no es arribar a la consecución de un producto final.
- Es reglamentado en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas, en formas deliberadas y aceptadas.
- Produce placer, es decir que la actividad en si promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.

Garaigordobil Landazabal (2003) caracteriza al juego desde 7 parámetros:

- Placer: Lo primero que define el juego es el placer. El juego es siempre una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas; pero, aun cuando no va acompañada de estos signos de regocijo, siempre es evaluada positivamente por quien la realiza. Procura satisfacciones presentes, goce, descubrimiento, y la naturaleza del placer de esta actividad es divergente, ya que cada tipo de juego genera distintos tipos de placer en el niño. El placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensorio motriz, placer de crear o destruir sin culpa, placer de hacer lo prohibido, placer de mostrar sus capacidades, placer de expresar sus deseos, placer de interactuar y compartir.
- Libertad: El juego es una experiencia de libertad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. Es el paradigma de la autodecisión. El juego es una actividad voluntaria, libremente elegida, y no



admite imposiciones externas. El niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo, lo que representarán los objetos... No obstante, y pese a que el juego es el reino de la libertad, presenta una paradoja interna, ya que comporta al niño restricciones internas, porque, para jugar, el niño se debe ajustar a las pautas de conducta del personaje y, cuando el juego es grupal, tiene que acatar las reglas de juego.

- Proceso: El juego es sobre todo un proceso, una finalidad sin fin, es una realización que tiende a realizarse a sí misma; sus motivaciones son intrínsecas, no tiene metas o finalidades extrínsecas.
- Acción: El juego es una actividad que implica acción y participación activa. Jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador.
- Ficción: La ficción es un elemento constitutivo del juego. Jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño liberarse de las imposiciones que lo real le impone, para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que se impone a sí mismo y que de buena gana acepta y cumple.
- Seriedad: El juego es una actividad seria. Si observamos a un niño cuando juega, lo primero que llama la atención es su seriedad. Al observar su cara, podemos ver que pone toda su alma en el tema en cuestión, y está tan absorto en ella como un adulto cuando se halla interesado y concentrado en el trabajo que realiza. Pero no es el mismo concepto de seriedad que entendemos los adultos, que asociamos lo serio con lo que es eficaz y obtiene resultados. En el adulto el juego se opone al trabajo, a las actividades serias de producción; pero para el



niño, cuya única actividad es el juego, es una actividad seria porque en ella activa todos los recursos y capacidades de su personalidad. El juego le implica en toda su globalidad.

- Esfuerzo: El juego puede obligar al niño a realizar un esfuerzo intenso, a perseverar, a concentrarse, mientras que en otras ocasiones transcurre en medio de tranquilas repeticiones, y sin otra intención aparente que la obtención de placer. Pero, en cierto modo, para que haya juego y para que el niño se divierta, los obstáculos a superar desempeñan un papel importante; y parecen necesarios porque, de lo contrario, los niños se aburren pronto.

2.2.2.3. DIMENSIONES SOCIALES DEL JUEGO

Parten, (citado por Pugmir-Stoy, 1996) elaboro unas categorías de juegos a partir de la observación de los niños a los que daba clase. Estas categorías se basan en la capacidad del niño para la socialización con sus iguales y han superado la prueba del tiempo. Tales categorías constituyen las dimensiones sociales del juego:

- Desocupado: el niño no participa del juego.
- Espectador: el niño mira el juego, pero no participa en él de forma activa. Es posible que el niño esté preparándose mentalmente para tomar parte en el juego o para desarrollar actividades de juego semejantes solo.
- Juego solitario: el niño juega solo.
- Juego paralelo: el niño juega al lado de otro, pero sin que interactúen realmente.



- Juego asociativo: dos o más niños juegan juntos, interactuando, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno.
- Juego cooperativo: los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica.

El autor Pugmire Stoy (1996, p.25) agrega una categoría más a las desarrolladas con anterioridad, que la denomino “Juego Socializado con adultos”, la cual se refiere a que el niño juega con una persona significativa que trata de dejar en sus manos el control del juego.

2.2.2.4. ELEMENTOS DEL JUEGO

Pugmire Stoy en su libro “El juego espontaneo” (1996), expresa que el juego da oportunidades adecuadas para la adquisición de competencias sociales, que mejora la mente y fortalece el cuerpo, desarrolla la personalidad y promueve un autoestima positivo. El juego es tan importante para el niño como la alimentación, el calor y la protección.

El autor expresa que muchos autores han elaborado listas de los elementos del juego y de sus funciones, pero él sostiene que su trabajo con los niños le ha demostrado que los elementos del juego representan para el niño investigación, terapia ocupacional, aprendizaje para la vida y entretenimiento.

- Investigación: significa observación, descubrimiento, exploración, especulación. Cuando los niños van movilizándose, su juego pone de manifiesto una importante dosis de investigación.
- Terapia ocupacional: alivia el aburrimiento, el dolor y el estrés.
- Aprender a vivir: tiene que ver con la continuidad de las prácticas que llevan a la competencia en las destrezas necesarias en la vida cotidiana.
- Entretenimiento: es la diversión sin más.



2.2.2.5. CONTRIBUCIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO

Garaigordobil Landazabal (2003) expresa que los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas (Piaget, Vygotski, Elkonin, Freud, Winnicott, Wallon...) permiten considerar que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, es decir con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

De las conclusiones de los estudios se desprende que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo intelectual, afectivo-emocional y social del niño. El juego contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano.

- ✓ ***Desde el punto de vista intelectual***, jugando aprende, porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos, de solucionar problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.
- ✓ ***Desde el punto de vista de la sociabilidad***, por el juego entra en contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios.
- ✓ ***Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional***, se puede afirmar que el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades



que el niño encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.

2.2.2.6. FUNCIONES DEL JUEGO

Cañeque (1993) le atribuye al juego diferentes funciones:

- a. La sensación continua de exploración y descubrimiento que forma parte de la naturaleza intrínseca.
- b. El juego es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.
- c. El juego es factor de acción sobre el equilibrio psicosomático
- d. El juego es medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento
- e. El juego estimula en la vida del individuo una altísima acción religante.
- f. El juego posibilita una catarsis elaborativa inmediata.
- g. El juego permite una evasión saludable de la realidad cotidiana
- h. El juego recupera escenas lúdicas pasadas, junto con el clima de libertad en que ellas transcurrieron.
- i. El juego posibilita a la persona aprendizajes de fuerte significación. Sobre ellos habitualmente no se producen regresiones en etapas posteriores del desarrollo.
- j. El juego reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos.

2.2.2.7. TIPOS DE JUEGOS

Piaget (citado por Garaigordobil, 1995) propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, es decir, de las estructuras del pensamiento del niño. Según sea la



estructura del pensamiento en cada etapa del desarrollo, así será su juego, ya que este no es sino la asimilación de la realidad conforme a la estructura del pensamiento. La clasificación es la siguiente:

1. **Juego sensorio motores o de ejercicio:** etapa que va desde el nacimiento a los dos años de edad. El niño adquiere el control sobre sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos, su juego consiste en repetir y variar movimientos, obteniendo placer a partir de su dominio de las capacidades motoras y de experimentar el mundo con el tacto, la vista, el sonido.
2. **Juego simbólico:** etapa que va desde los 2 a los 7 años. se caracteriza por la utilización de símbolos propios. El niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. Comienza a jugar con los símbolos y las combinaciones de estos.
3. **Juego de reglas:** aparecen entre los 4 y 7 años de edad. Pero sobre todo se constituyen de los 7 en adelante, subsistiendo durante toda la vida. Se caracterizan por estar estructurados en base a reglas objetivas cuya transgresión constituye una falta.

Según Moreno (citado por Camacho Medina 2012) el juego puede clasificarse en 5 tipos si se toma en cuenta el siguiente criterio:

- 1- Juego funcional o de acción
- 2- Juego de construcción
- 3- Juego simbólico
- 4- Juego de reglas
- 5- Juego cooperativos

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



Nos centraremos en un tipo de dicha clasificación, el cual es una de las variables principales que tomamos para abordar la investigación.



2.2.3. JUEGOS COOPERATIVOS

“La cooperación es la convicción plena de que nadie puede llegar a la meta si no llegan todos”.
Virginia Burden

2.2.3.1. JUEGOS COOPERATIVOS. DEFINICIONES

Orlick (2002) señala que los juegos cooperativos nacieron hace miles de años cuando las tribus se reunían para festejar la vida. Él señala que la idea que hay tras los juegos cooperativos es sencilla: jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia de juego. Ningún jugador tiene que mantener su estima a costa de otro jugador. Puesto que los juegos se diseñan para que la cooperación entre jugadores sea necesaria para conseguir los objetivos del juego, los niños juegan juntos para conseguir fines comunes en vez de uno contra otros para fines mutuamente excluyentes.

Garaigordobil Landazábal (citado por Velázquez Callado, 2004) expresa que los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación en valores; son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre.

Medina (2012) asegura que se trata de los tipos de juegos más complejos desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.



Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital y que cada niño hace uso de los distintos juegos en distintas etapas y éstas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada niño.

Estos juegos que no plantean “ganar” o “perder”: la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado.

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos.

Una característica propia del juego cooperativo se trata de que el grupo de participantes que integran el juego se reparten distintas funciones y roles para así lograr juntos los objetivos a conseguir.

Omeñaca (citado por Castillo Retamal y otros, 2014) pronuncia que:

Los juegos cooperativos se diferencian de los juegos tradicionales de tipo competitivo en una serie de características: “todos los participantes aspiran a una finalidad común trabajando juntos. Todos ganan si se consigue la finalidad pretendida y todos pierden en caso contrario. Todos los jugadores compiten contra los elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos. Los jugadores combinan sus diferentes habilidades uniendo esfuerzos. Los juegos cooperativos exigen apertura, confianza y diálogo.



Cabe resaltar los aspectos que abordan los juegos cooperativos, como la socialización, la paz y la armonía en la convivencia, recordando siempre qué, para la búsqueda de los objetivos, cada ser humano debe accionar en conjunto con los demás, y por lo tanto, cada uno alcanza su meta si todos alcanzan la suya.

Es así como Omeñaca (citado por Catillo Retamal y otros, 2002) manifiesta que:

El juego cooperativo armoniza dos grandes acontecimientos: la paz y la convivencia. En él se enlazan la alegría, el goce y la magia por lo lúdico con el hecho de compartir ideas, esfuerzos y adquirir una conciencia solidaria basada en la renuncia o poseer de forma exclusiva para compartir en el encuentro con el compañero.

Omeñaca (2002) también expresa que en el juego de cooperación aparecen los elementos que le confieren valor como actividad libremente elegida, alegre, autotilia y situada en un “mundo aparte”, fuera del ámbito de lo cotidiano.

Las actividades lúdicas cooperativas reúnen las condiciones necesarias para que alumnos con distintas capacidades tengan un papel que realizar y participen ampliando su bagaje motriz, cognitivo, afectivo y social, permitiendo además que todos, los más y los menos capaces, puedan sentirse protagonistas de los logros alcanzados.

Jares (1992) dice que en los juegos cooperativos se enfatizan las estrategias lúdicas de la participación, la cooperación, de tal forma que no hay ganadores ni perdedores; todos participamos por igual sin quedar nadie excluido, el objetivo de este tipo de juegos no es ver, pues, quien gana o quien pierde, quien es capaz de conseguirlo y quién no, sino en participar juntos para buscar el placer, la comunicación y el aprecio de todos.



2.2.3.2. LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS.

Jares (1992) resalta la importancia de la experiencia lúdica en el desarrollo físico, social, moral e intelectual de los niños y niñas. El juego es un fin en si mismo, como proyección de una necesidad que debemos cubrir, como fuente de placer, como comunicación y diversión. Además, los juegos cooperativos son un instrumento muy útil para modificar las relaciones y estructuras sociales vigentes, claramente violentas.

Mercado Luciano (2009) expresa que los juegos cooperativos son muy beneficiosos porque:

- Son divertidos y alegres para todos.
- Hay un sentimiento generalizado de satisfacción.
- Se intercalan trabajos de grupos. Comunicación eficaz.
- Los participantes aprenden a tener un sentido de unidad y a competir el sentimiento de victoria y conciencia grupal.
- Nos transmiten un mensaje de unidad, de trabajo en equipo, de comunicación social y reflexiva.
- Procura una evolución social de grupo, de los participantes, de manera plural y democrática.
- Se fortalece la habilidad de perseverar frente a las dificultades.
- Desarrollo biológico armónico sin riesgos de lesión en juegos agresivos.
- Se deja de lado la discriminación y se forja a integración.
- Eleva la autoestima individual dentro del desarrollo de la autoconfianza colectiva- grupal.

2.2.3.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS.

El venezolano Brown (citado por Jares, 1992) subraya que las características de los juegos Cooperativos son liberadoras y señala las siguientes:



- **Liberan de la competencia:** el objetivo es que todos participen para poder lograr una meta común. La estructura asegura que todos jueguen juntos, eliminando la presión que produce la competencia. El participante no se preocupa si va a ganar o perder: su interés está en la participación.
- **Liberan de la eliminación:** el diseño del juego cooperativo busca la incorporación de todos. Muchos juegos tratan de eliminar a los más débiles, a los más lentos, a los más torpes, etc. y junto con la eliminación va acompañado el rechazo y la desvalorización. El juego cooperativo busca incluir y no excluir.
- **Liberan para crear:** crear es construir y, para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Las reglas son flexibles y los participantes pueden contribuir a cambiar el juego. Los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al medio ambiente y al objetivo de la actividad. El juego cooperativo pone énfasis en el proceso: lo importante es que los jugadores gocen participando.
- **Liberan de la agresión física:** si promovemos la agresión contra otro, estamos aceptando un comportamiento destructivo y deshumanizante. Se busca eliminar estructuras que requieran la agresión contra los demás.

Asimismo, el canadiense Orlick (citado por Velázquez Callado) consideran también al juego cooperativo como una actividad liberadora ya que:

- **Libera de la competición.** El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.
- **Libera de la eliminación.** Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión.



- **Libera para crear.** Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- **Libera la posibilidad de elegir.** Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera.
- **Libera de la agresión.** Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

Orlick (2002) señala que lo mágico de los juegos cooperativos gira en torno a estas libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo.

2.2.3.4. VALORES Y VENTAJAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS.

Jares (1992) enumera valores que promueven los juegos cooperativos:

- **Construcción de una relación social positiva:** los juegos cooperativos cambian las actitudes de las personas hacia el juego y hacia ellas mismas, favoreciendo la creación de un ambiente de aprecio recíproco.
- **Empatía:** capacidad de situarse en la posición del otro para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad.
- **Cooperación:** valor y destreza necesaria para resolver tareas y problemas juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control. Las experiencias cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, a socializarse y a preocuparse por los demás.
- **Comunicación:** desarrollo de la capacidad para expresar nuestro estado de ánimo, nuestras percepciones, nuestros conocimientos, etc.



- **Participación:** los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos sus miembros.
- **Aprecio:** desarrollar una imagen positiva de sí mismo y reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro.

De manera similar, Mercado Luciano (2009) expresa que mediante los juegos podemos ir desarrollando ciertas actitudes que son muy importantes, como:

- La empatía. Es la capacidad de ponerse en el lugar del otro.
- La apertura de criterio. Desarrollo de la capacidad de escuchar y respetar otras miradas, otras formas de pensar.
- La tolerancia. Es uno de los valores humanos, capacidad de la persona de sostener sus ideas y actos sin obligar a otros a aceptarlos o seguirlos.
- La cooperación. Es la capacidad de trabajar hacia una meta común.
- La comunicación. Es la relación del diálogo, el intercambio de sentimientos, conocimientos, aprecio, problemas y perspectivas.
- El aprecio. Es la capacidad de reconocer y expresar la importancia del otro: sus percepciones, sus aportes y sus necesidades.
- La confianza. Posibilidad de la persona de ponerse en las manos del otro, en el cuidado del otro.

Para el uruguayo Oliveras (citado por Velázquez Callado, 2004), los juegos cooperativos pueden estimular el desarrollo de:

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas.
- La empatía o sensibilidad necesaria para reconocer cómo está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, sus posibilidades, su realidad, etcétera.
- La sensibilidad necesaria para aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afectos, preocupaciones...



Así mismo, Los españoles Omeñaca y Ruiz (citado por Velázquez Callado, 2004) subrayan que el juego cooperativo:

- Permite explorar y facilita la búsqueda de soluciones creativas en un entorno libre de presiones.
- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Destaca el proceso sobre el producto.
- Integra al error dentro del proceso.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y habilidades para la convivencia social.
- Permite valorar positivamente el éxito ajeno.
- Fomenta las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes.

2.2.3.5. DIFERENCIA ENTRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y LOS JUEGOS COMPETITIVOS.

El brasileño Otuzi Brotto (citado por Velázquez Callado, 2004), basándose en las ideas de Orlick, destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos:

Juegos competitivos	Juegos cooperativos
Son divertidos solo para algunos.	Son divertidos para todos.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	Todos tienen un sentimiento de victoria.
Algunos son excluidos por falta de habilidad.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos, creando un alto nivel de aceptación mutua.



Se aprende a ser desconfiado, egoísta.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo “malo” le sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores.	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

El juego cooperativo permite poner en práctica y desarrollar habilidades que, por lo general, encuentran menos posibilidades de aparición a partir de otras estructuras lúdicas expresa Cavinato (citado por Omañeca, 2002). Entre ellas están las capacidades estratégicas de colaboración grupal necesarias para adecuar las acciones motrices a los factores espaciales y temporales propios de la actividad lúdica, la disposición para colaborar con todos los compañeros de juego, la capacidad para negociar, para establecer acuerdos y para asumir distintos roles y la creatividad motriz.



2.2.4. HABILIDADES SOCIALES

“Sentirse a gusto con uno mismo es la condición necesaria para relacionarse con otros”
Erich Fromm

2.2.4.1. ¿QUÉ SON LAS HABILIDADES SOCIALES?

Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987) consideran que las habilidades sociales son:

Un conjunto de comportamientos interpersonales. Cuando éstas habilidades son apropiadas o buenas, la resultante es una mayor satisfacción personal e interpersonal, tanto a corto como a largo plazo. El término habilidad se utiliza para indicar que la competencia social no es un rasgo de la personalidad, sino más bien un conjunto de comportamientos aprendidos y adquiridos (p.18).

Estos autores plantean características de las Habilidades Sociales y dicen que:

- Se adquieren a través del aprendizaje.
- Incluyen comportamientos verbales y no verbales, específicos y discretos.
- Suponen iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas.
- Acrecientan el reforzamiento social.
- Son recíprocas por naturaleza y suponen una correspondencia efectiva y apropiada.
- La práctica de las Habilidades Sociales está influida por las características del medio. Es decir, factores tales como la edad, el sexo y el status del receptor afectan la conducta social del sujeto.

Cáceres (1993) define a las habilidades sociales como:



“Conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal” (p.28).

Ballester Arnal & Gil Llario (2002) expresan que resulta difícil definir las habilidades sociales con claridad y objetividad, entonces plantean tres conceptos que están íntimamente ligados a la conceptualización de habilidades sociales. Ellos son:

- Consenso social: la persona emite comportamientos que ha visto que han sido valoradas, aceptadas por otras personas. Es decir, los demás de alguna forma van modelando nuestro comportamiento social.
- Efectividad: se refiere al logro del objetivo trazado al comportarse de tal modo, para mantener o mejorar la relación, lo cual, a su vez, puede estar o no relacionado con la efectividad para mantener la autoestima.
- Carácter situacional: se refiere a que según la situación, lo pertinente es hacer prevalecer un tipo de eficacia sobre otro.

Entonces, los autores expresan:

Una persona habilidosa es aquella que es capaz de expresar sus sentimientos y/o intereses de una forma tranquila consiguiendo que se tengan en cuenta sus demandas y se minimice la probabilidad de futuros problemas en diferentes situaciones gracias a un amplio conocimiento de los modos de expresión socialmente aceptados (p.12).

Pérez (2000) considera que no existe una aceptación universalmente consensuada de habilidades sociales. Las mismas no constituyen un rango unitario ni generalizado y está determinado en función de las características de la situación y dependiendo del contexto cambiante; por ejemplo una misma conducta puede ser habilidosa en una determinada situación pero totalmente inadecuada en un contexto diferente. La autora expresa que las habilidades sociales deben considerarse dentro de un marco cultural determinado, el cual abarca factores como edad, sexo, clase social, educación. Por lo mismo, la autora clasifica las definiciones de habilidades sociales expresadas por diferentes autores presentes en la bibliografía de la siguiente manera:



- Referencia al contenido de las habilidades sociales: las definiciones se centran en las conductas que permite a una persona defenderse; expresar y respetar sentimientos, opiniones, actitudes y ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás

Aquí encontramos algunos autores como:

- Alberti y Emmons (1978) consideran la habilidad social como “la conducta que permite a una persona actuar según intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás (p.25).
- Caballo (1993) considera la conducta socialmente habilidosa como “un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas” (p.25).

- Referencia a las consecuencias de las habilidades sociales: las definiciones se centran en aquellas conductas que permite a una persona actuar coherentemente según sus intereses más importantes, sus objetivos y capacidades.

Algunos autores mencionados son:

- Phillips (1978) nos habla de las habilidades sociales como “el grado en que una persona se puede comunicar con los demás de una manera que satisfaga los propios derechos, necesidades, placeres y obligaciones hasta un grado razonable sin dañar los derechos, necesidades, placeres u obligaciones similares de la otra persona y comparta estos derechos con los demás en un intercambio libre y abierto” (p.27).



- Monjas (1993) apunta que las habilidades sociales son “capacidades específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Son conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria” (p.27).

- Referencia a las características de las habilidades sociales: las definiciones se centran en las conductas aprendidas, emitidas y enseñadas por un individuo en un contexto interpersonal y social.

Algunos autores citados son:

- Rimm (1974) se refiere a la conducta interpersonal que implica honesta y relativamente directa expresión de sentimientos (p.27).
- Rinn y Markle (1979) contempla las habilidades sociales como: “un repertorio de comportamientos verbales y no verbales a través de los cuales los niños incluyen las respuestas de otros individuos (compañeros, padres) en el contexto interpersonal. En la medida en que tienen éxito para obtener las consecuencias deseables y evitar o escapar de las no deseadas sin causar a los demás, se considera que tienen habilidades sociales” (p.27).

Además podemos encontrar autores como los mencionados anteriormente, Michelson, Monjas, Phillips, Caballo.

2.2.4.2. HABILIDADES SOCIALES, COMPETENCIA SOCIAL Y ASERTIVIDAD.

Michelson et al. (1987) consideran que habilidades sociales, competencia social y asertividad son sinónimos.

Por otra parte, Caceres (1993) diferencia estos términos de las habilidades sociales diciendo que:



- La competencia social se refiere a un juicio evaluativo referente a la calidad del comportamiento social de un individuo en un contexto determinado por un agente social de su entorno que está en una posición para hacer un juicio informal. Para que una conducta sea evaluada como competente, solo necesita ser adecuada a un determinado contexto social. Además agrega que la competencia social es un “constructo hipotético y teórico global” (p. 28), el cual está compuesta por comportamientos sociales específicos, que son las habilidades sociales, donde el término competencia se refiere a una generalización evaluativa de las mismas.
- La asertividad es entendida como “conducta interpersonal que implica la expresión directa de los propios sentimientos y la defensa de los propios derechos personales, sin negar los derechos de los otros, es un concepto restringido que se integra dentro del concepto más amplio de habilidades sociales, la conducta asertiva es un área muy importante que incluimos dentro del concepto más amplio de la conducta interpersonal” (p.29).

Asimismo, Pérez (2000) también hace una diferenciación de estos términos partiendo del concepto de comportamiento adaptativo; que se refiere a las habilidades requeridas por una persona para funcionar independientemente en el entorno social (habilidades de autoayuda, comportamientos para funcionar en la comunidad, habilidades vocacionales y también habilidades interpersonales o sociales) (p.38)

La autora expresa que la competencia social se limita a una subcategoría del comportamiento adaptativo y se refiere exclusivamente al comportamiento interpersonal. La competencia social es la adecuación de las conductas sociales a un determinado contexto social. Implica juicios de valor y estos son distintos en los contextos culturales ya que cada contexto tiene normas y valores. Es el impacto de comportamientos específicos sobre los agentes sociales del entorno.



Además expresa que el termino competencia social es un constructo hipotético y teórico global y que es un concepto multidimensional amplio que engloba a las habilidades sociales.

A su vez, el termino asertividad para la autora hace referencia a las habilidades interpersonales que implican la expresión directa de la defensa de los propios derechos y opiniones personales sin negar los derechos y la opinión de los otros, el autorrefuerzo y el refuerzo a los demás, habilidades altamente relacionadas con el constructo de autoestima.

2.2.4.3. ADQUISICIÓN Y DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987) expresan que las habilidades sociales se adquieren, principalmente, a través del aprendizaje.

A su vez, Cáceres (1993) coincide con los autores anteriores indicando también que las Habilidades Sociales son adquiridas y aprendidas, no se debe a un rasgo de la personalidad, las mismas, son conductas o destrezas sociales específicas, requeridas para ejecutar una tarea de índole interpersonal. Ella expresa que las habilidades de interacción social se aprenden de la misma forma que otros tipos de conductas a través de los siguientes mecanismos:

- a. Aprendizaje por experiencia directa: las conductas interpersonales se aprenden en función de las consecuencias reforzantes aplicadas por el entorno después de cada comportamiento social.
- b. Aprendizaje por observación: se aprenden conductas como resultados de imitación de modelos significativos.
- c. Aprendizaje verbal o instruccional: se aprenden a través de lo que se le dice, a través del lenguaje hablado por medio de instrucciones, preguntas, explicaciones, etc.



- d. Aprendizaje por feedback interpersonal: el feedback o retroalimentación puede entenderse como un reforzamiento social administrado por otra persona con la que se interactúa, nos comunica su reacción ante nuestra conducta.

Además la autora expresa que es la familia quien comienza con la socialización y en ella es donde el niño encuentra sus primeros y más importantes objetos de relación y apego. Durante los primeros años es la familia quien tiene la importancia para la conducta de relación interpersonal, porque es el único contexto o principal donde crece el niño, la familia es quien controla el ambiente social en el que vive y por lo tanto proporciona las oportunidades sociales ya que actúa como filtro para otros contextos en donde se desarrollara el niño.

Ballester Arnal & Gil Llario (2002) también expresan que la conducta humana está influida y determinada en gran medida por el ambiente en que se producen, sin quitarle importancia a los factores genéticos y hereditarios que intervienen en la configuración del carácter y la personalidad de los individuos. Lo fundamental en el comportamiento viene dado por el ambiente, ya que en él se generan la mayor parte de los aprendizajes. El ambiente puede variar y modificar con el objetivo de adquirir conductas que no se han aprendido todavía, y/o desaprender otras que no son adecuadas. Es decir, las conductas sociales y, por lo tanto, las habilidades sociales, se aprenden.

Además los autores indican que en este aprendizaje intervienen dos variables:

- a. La propia conducta: lo que la persona hace, dice, piensa, etc.
- b. Las conductas de los demás: la reacción del entorno ante lo que el individuo hace.

Por otra parte, los autores dicen que para facilitar la adquisición y el desarrollo de las habilidades sociales es conveniente:

- Ofrecer un modelo adecuado. Es decir, un modelo que facilite resolver conflictos a través del dialogo, conversar, desarrollar conductas asertivas.
- Valorar los aspectos positivos:
- Reducir uso de la recriminación



- Valorar otras conductas alternativas que con mucha frecuencia pasan desapercibidas.
- Mantener una actitud positiva ante cualquier logro.
- Permitir que este realice las conductas, aunque en un principio no lo haga del todo bien.
- Facilitar el entrenamiento en un pensamiento divergente
- Proporcionar ocasiones facilitadoras de habilidades sociales.

Otra autora que habla del aprendizaje de las habilidades sociales es Pérez (2000), quien sostiene que las mismas se adquieren mediante una combinación del proceso de desarrollo y aprendizaje, además expresa que las habilidades sociales son conductas aprendidas, adquiridas a través de la experiencia y mantenidas y modificadas por las consecuencias sociales de las mismas. Sostiene al igual que Ballester Arnal & Gil Llario que hay una fuerte influencia biológica el cual puede ser un determinante básico de la conducta sobre todo en las primeras experiencias sociales, en la mayoría de las personas, el desarrollo de habilidades sociales depende principalmente de la maduración y de las experiencias de aprendizaje.

Tal como se planteó, el aprendizaje de las habilidades sociales se inicia desde el nacimiento a través del proceso de socialización. Diversos enfoques evolutivos coinciden en señalar que en los años preescolares o de niñez temprana. Las adquisiciones motrices y mentales favorecen el desarrollo social y emocional del niño, por lo que la enseñanza y práctica de habilidades sociales resulta fundamental. (Papalia, Wendkos Olds & Feldman, citado por Lacunza y Contini de Gonzalez 2009).

2.2.4.4. COMPONENTES BÁSICOS DE LAS HABILIDADES SOCIALES.

Ballester Arnal & Gil Llario (2002) manifiestan que las habilidades sociales son, comportamientos complejos donde se dan componentes de distintas índole como:



1. COMPONENTES NO VERBALES

Este tipo de lenguaje es continuo y difícil de controlar debido a que se produce de forma inconsciente. Sus errores se atribuyen a una perturbación emocional. Su aprendizaje tiene lugar de forma indirecta e informal. Se trata de uno de los componentes más importantes dada la dificultad que supone su control, ya que por ejemplo, tenemos la posibilidad de decidir que decir y que no, pero aun cuando optamos por no hablar, seguimos emitiendo mensajes y de esa manera, aportando información sobre nosotros mismos.

Los elementos del componente no verbal son:

- Expresión facial: debe coincidir con el mensaje verbal que se transmite, de lo contrario el oyente se queda con la información no verbal.
- Mirada: da información acerca de la actitud del interlocutor del mismo. Da apoyo al habla.
- Sonrisa: se la considera importante durante el transcurso de una interacción en la medida en que expresa una actitud favorable creando un buen clima. También da la seguridad de ser comprendido.
- Postura corporal: brinda mucha información a los demás de nosotros mismos.
- Gestos: son un componente cultural que tienen sentido en la medida en que son vistos por el interlocutor.
- Proximidad: también es un componente cultural y varía según la relación entre los interlocutores y el contexto.
- Apariencia personal: son elementos que se toman como importantes en un primer momento, pero después van perdiendo dicha importancia.

Del mismo modo, los autores expresan diferentes componentes paralingüísticos que el individuo no suele ser consciente. Estos acompañan al habla y ayudan a modular el mensaje.



- Volumen: tiene como objetivo asegurarse de que el mensaje le llega al oyente, pero un volumen muy alto se considera agresivo, mientras que el muy bajo se lo relaciona con el temor.
- Tono de voz: es un componente fundamental. La misma verbalización puede contener mensajes muy diferentes en función de la entonación con que se pronuncie. El ejemplo más claro es la ironía.
- Fluidez: el habla entrecortada indica dudas, inseguridad; en cambio, un habla fluida indica todo lo contrario, seguridad.
- Velocidad: va determinada por los silencios o la fluidez. Por ejemplo, si se habla rápido, puede entorpecer la comprensión y además mostrar ansiedad en algunos casos.

2. COMPONENTES VERBALES

La conversación es la herramienta por excelencia que utilizamos las personas para interactuar con los demás. Es un componente discreto y se puede controlar fácilmente. Se aprende de forma directa y formal, sus errores son comprendidos como falta de educación. Sus elementos son:

- Duración del habla: una persona es socialmente competente cuando habla la mitad de su tiempo, así mismo quienes hablan la mayor parte de su tiempo se los considera dominantes y quienes no hablan o hablan poco se los imagina poco atentos.
- Retroalimentación: quien habla precisa información, para adecuar su discurso al interlocutor. Él necesita saber si se le entiende, si se le cree, etc. Por eso mismo se ofrece retroalimentación con la mirada, postura, actitud; si se recibe poca retroalimentación en la conversación genera inseguridad. Ésta a veces se da en momentos inadecuados, interrumpiendo.
- Preguntas: sirven para obtener información como para brindar interés y facilitar el inicio o mantenimiento de una conversación.



- Habla egocéntrica: este tipo de habla se puede dar por miedo al silencio. No parecen prestar atención a la retroalimentación que se les da, haciendo que quien escucha se sienta excluido de la interacción.

2.2.4.5. DIFICULTADES EN LAS HABILIDADES SOCIALES

Los autores Ballester Arnal & Gil Llario (2002) expresan que las dificultades de interacción social que manifiestan los individuos en diversas situaciones y/o momentos de su vida pueden obedecer a diferentes causas. Es posible que el individuo:

- **Carezca de habilidades;** es decir, no interactúe correctamente con los demás porque no cuenta con las habilidades que precisa la situación social de que se trate.
- **Carezca de elementos o componentes;** y dichas habilidades no se llegaron a desarrollar.
- **Posea las habilidades precisas pero no sabe emplearlas apropiadamente.**

Una persona que no emplea las habilidades precisas en el momento adecuado quizá carezca de la motivación necesaria para hacerlo o quizá no sepa extraer información valiosa de las claves que permiten discernir su pertinencia. Es decir, según estos autores pueden existir diferentes déficits como:

- **Déficit motivacional:** el individuo conoce la conducta apropiada a efectuar, pero por algún motivo no la lleva a cabo.
- **Déficit discriminatorio:** se da al momento de discriminar el tipo de conducta que debe aplicar; aquí el niño posee la habilidad deseada, está motivado por llevarla a cabo, pero no puede discriminar. Para saber si el déficit está en la discriminación se ha de estar seguro de que el individuo pueda realizar la conducta.



Asimismo, Cáceres (1993) señala que el repertorio de habilidades sociales, es el mayor determinante de la aceptación social en la infancia; los niños socialmente habilidosos son los niños más aceptados y queridos, mientras que los niños menos hábiles son meramente ignorados, rechazados por los demás; estos últimos constituyen grupos de riesgos de distintos problemas en la infancia y adolescencia.

También expresa, que las dificultades de relación interpersonal existen independientemente o en conjunto con otros problemas cognitivos y/o emocionales y que muchos de estos problemas de relación tienen un efecto negativo en el rendimiento escolar.

La autora sostiene dos modelos explicativos de la inhabilidad social en la infancia:

- 1. Modelo de déficits de habilidad o de déficits en el repertorio conductual:** los problemas de competencia social se explican porque el sujeto no cuenta en su repertorio con las conductas y habilidades para actuar en una determinada situación interpersonal; el sujeto no sabe porque nunca lo ha aprendido.

- 2. Modelo de interferencia o déficit de ejecución:** el sujeto tiene o puede tener en su repertorio determinadas habilidades, pero no las pone en juego porque distintos factores cognitivos, emocionales y/o motores interfieren en su ejecución.

Estas variables son las que bloquean o interfieren la adquisición y/o actualización de las habilidades sociales. Esto puede generar pensamientos depresivos, pobre habilidad de solución de problemas, baja autoestima, ansiedad, miedo, comportamientos agresivos e inadecuados, distintos déficits, expectativas negativas, frustración, entre otros.

Cáceres (1993 p.35) resalta que los comportamientos sociales inadecuados son consecuencia de experiencias de aprendizajes social particular o de su ausencia por lo que los déficits y problemas en habilidades sociales deben ser interpretados como consecuencias de un proceso de aprendizaje incompleto o defectuoso.



A su vez, esta autora, presenta una clasificación de los problemas de habilidad social que diferencia:

a. Déficits social: “son patrones de conducta inhibida y silenciosa generalmente acompañados de patrones de evitación social.” (p. 35) Los sujetos que generalmente presentan estos déficits poseen las siguientes características:

- Emiten excesivas conductas internalizadas (comportamientos dirigidos hacia dentro).
- Tienen puntuaciones bajas en interacción con los demás.
- Suelen ser ignorados por sus compañeros.
- Son vistos por los demás como tímidos y tranquilos.

b. Excesos sociales: “son patrones de conducta activa y de disrupción explosiva que aparecen con mayor frecuencia, intensidad o duración de lo esperado”. (p. 35)

Los sujetos que generalmente exhiben excesos sociales son a los que se les concede el status socio métrico de rechazados. Lo propio de estas personas es:

- Emiten excesivas conductas externalizadas.
- Puntajes altos en interacción con los demás, pero asociados a lo negativo y punitivo.
- Las descripciones de sus compañeros son negativas.
- Se los considera como agresivos e hiperactivos.

Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987) hablan de los déficits que se dan en las habilidades sociales y enumeran a dos principales:

1. Retraimiento social o pasividad: se trata de sujetos retraídos, como aislados, tímido, pasivo, etc. este comportamiento pasivo quebranta los propios derechos del sujeto al fracasar en la expresión de sus propios sentimientos, necesidades y opiniones. Estas respuestas pasivas podrían evocar a sentimientos de insuficiencia, depresión e impotencia.



2. Agresión social: esto sería el otro extremo de lo anterior, aquí se encontrarían los sujetos con excesos conductuales. Tendrían características de agresividad, comportamientos desagradables y manifestarían comportamientos dirigidos al exterior. Son sujetos que también fracasan al momento de demostrar las habilidades sociales necesarias para llevar a cabo interacciones sociales efectivas y apropiadas.

2.2.4.6. IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES.

En la niñez es fundamental el desarrollo de las capacidades sociales, ya que el niño vivencia y registra una serie de situaciones que le permiten organizar su mundo social, comprender normas y prohibiciones como expresar sus propios derechos. Esto permite que el niño pueda percibirse a sí mismo y a los otros de un modo más integrado, adquiriendo una competencia social.

Durante este periodo, el niño efectúa una transición desde el juego paralelo hacia un juego más interactivo y cooperativo, por lo que las interacciones con otros niños suelen ser más frecuentes y duraderas. Surge así la necesidad y la importancia que tiene en el niño el desarrollo de habilidades para resolver exitosamente conflictos con pares o poder jugar con niños desconocidos. (Griffa y Moreno, citado por Lacunza y Contini de Gonzalez 2009)

Las habilidades sociales constituyen una herramienta enormemente útil de las que se sirven los seres humanos a lo largo de toda su vida, tienen una estrecha relación con el desarrollo cognitivo y los aprendizajes que van a realizar tanto en la escuela como fuera de ella

Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987) sostienen que el comportamiento interpersonal de un niño juega un papel vital en la adquisición de reforzamientos sociales, culturales y económicos. Los niños que carecen de los apropiados



comportamientos sociales experimentan aislamientos social, rechazo y, en conjunto, menos felicidad. La competencia social tiene una importancia crítica tanto en el presente como en el desarrollo futuro del niño. Las habilidades sociales son importantes porque permiten que el niño asimile los papeles y normas sociales (p.18).

Por otra parte, Cáceres (1993) explica la importancia de las relaciones sociales positivas en la experiencia cotidiana de todos los niños y de su influencia en el autoestima y en el bienestar personal. Al mismo tiempo, expresa, que la competencia social de un sujeto, tiene una contribución importante a su competencia personal puesto que hoy en día el éxito personal y social parece estar más relacionado con la sociabilidad y las habilidades interpersonales del sujeto que con sus habilidades cognitivas e intelectuales.

2.2.4.7. TIPOS DE HABILIDADES SOCIALES.

Mediante la exploración bibliográfica se pudo ver que distintos autores realizaban una clasificación semejante de las habilidades sociales. Se toma un tipo de clasificación que engloba los distintos puntos de vista de los demás autores y además nos brinda mayor información.

Cáceres (1993) presenta la siguiente lista clasificatoria:

1. **Habilidades básicas de interacción social:** habilidades básicas para poder relacionarse con cualquier persona.
 - 1.1. **Sonreír y reír:** son conductas que nos manifiestan aceptación, agradecimiento, agrado y gusto. Señala disfrute de la interacción.
 - 1.2. **Saludar:** son conductas verbales y no verbales. Indican reconocimiento, aceptación y actitud positiva hacia la otra persona.
 - 1.3. **Presentaciones:** conductas que sirven para darse a conocer o hacer que se conozcan otras personas.
 - 1.4. **Favores:** es una forma de pedir o hacer un favor.



- 1.5. **Cortesía y amabilidad:** conjunto de conductas que utilizamos para establecer una interacción cordial, agradable y amable.
2. **Habilidades para hacer amigos y amigas:** habilidades que nos permiten mantener interacciones positivas y mutuamente satisfactorias.
 - 2.1. **Reforzar a los otros:** decir o hacer algo agradable a otra persona.
 - 2.2. **Iniciaciones sociales:** conductas necesarias para el inicio de interacciones con los demás.
 - 2.3. **Unirse al juego con otros:** es entrar en un juego o actividad que están llevando a cabo otras personas.
 - 2.4. **La ayuda:** pedir y prestar ayuda a los demás.
 - 2.5. **Cooperar y compartir:** dos o más sujetos tomar parte de una actividad que implica reciprocidad de distintos tipos de conductas.
3. **Habilidades conversacionales:** son las que permiten a los sujetos iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otros.
 - 3.1. **Iniciar conversaciones:** supone el intercambio verbal con otra persona.
 - 3.2. **Mantener conversaciones:** hablar con otros durante un lapso de tiempo.
 - 3.3. **Terminar una conversación:** finalización de una charla con otros.
 - 3.4. **Unirse a la conversación de otros:** significa entrar en una conversación que mantienen otras personas.
 - 3.5. **Conversaciones de grupo:** conductas necesarias para participar activa y adecuadamente en una conversación de grupo.
4. **Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones:** se trata de que los niños aprendan modos socialmente aceptables para expresar sus emociones y recibir las emociones de los otros, también, que ellos puedan defender sus derechos de forma asertiva y respetando a los demás.
 - 4.1. **Autoafirmaciones positivas:** lo que uno dice positivamente sobre uno mismo.



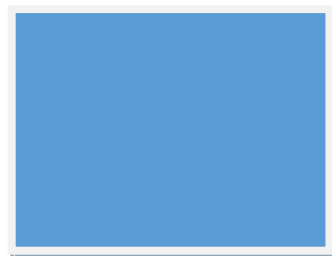
- 4.2. **Expresar emociones:** poder comunicar a los demás como nos sentimos.
- 4.3. **Recibir emociones:** la manera en que respondemos a las emociones de los demás.
- 4.4. **Defender los propios derechos:** saber comunicar a otras personas que no están respetando nuestros derechos.
- 4.5. **Defender las propias opiniones:** significa manifestar a otras personas tu visión personal, tu punto de vista, tus ideas, tus posturas.
- 5. **Habilidades de solución de problemas interpersonales:** habilidades cognitivo-sociales.
 - 5.1. **Identificar un problema interpersonal:** significa reconocer que existe una situación conflictiva con otras personas.
 - 5.2. **Buscar soluciones:** generar alternativas posibles de solución del problema.
 - 5.3. **Anticipar consecuencias:** tratar de prever las consecuencias de nuestros actos y de los actos de los demás ante un problema.
 - 5.4. **Elegir una solución:** evaluar una alternativa de solución del problema
 - 5.5. **Probar la solución:** planificar y poner en práctica la solución al problema.
- 6. **Habilidades para relacionarse con los adultos:** las relaciones de los niños con los adultos son distintas de las interacciones que se establecen con los iguales.
 - 6.1. **Cortesía con el adulto:** conductas diversas que debemos utilizar cuando nos relacionamos con los adultos con el fin de obtener cordialidad, amabilidad y que la interacción resulte agradable.
 - 6.2. **Reforzar al adulto:** decir o hacer algo agradable para él.
 - 6.3. **Conversar con el adulto:** iniciar, mantener y terminar conversaciones con los adultos.
 - 6.4. **Peticiones al/del adulto:** conjunto de conductas y habilidades necesarias para que un niño interactúe de modo asertivo con los adultos.



- 6.5. *Solucionar problemas con adultos*: que el sujeto pueda resolver los conflictos que se le plantean cuando se relaciona con los adultos.



3. CAPÍTULO III: **Marco Metodológico**





3.1. TIPO DE ESTUDIO:

Según los objetivos intrínsecos, la presente investigación se caracteriza por ser un estudio de tipo cuantitativo, descriptivo, comparativo, dado que pretendió explorar los efectos que produce un programa de Juegos Cooperativos en las Habilidades Sociales de niños de ambos sexos entre 8 y 9 años de edad de la ciudad de Seguí, Entre Ríos y en función de estos datos obtenidos en la evaluación pre-test y post-test, se realizaron análisis descriptivos (estableciendo MEDIAS) y análisis inferenciales de varianza a través del método ANOVA.

Según el tiempo, se trata de una investigación de corte Longitudinal ya que se aplicó el Programa de Juegos cooperativos durante el periodo de 3 meses, aproximadamente, para indagar acerca de las variables derivadas de las hipótesis.

De acuerdo al tipo de datos recogidos, el trabajo es de campo ya que los conocimientos se adquirirán de datos primarios por medio de observaciones y metodologías.

3.2. MUESTRA:

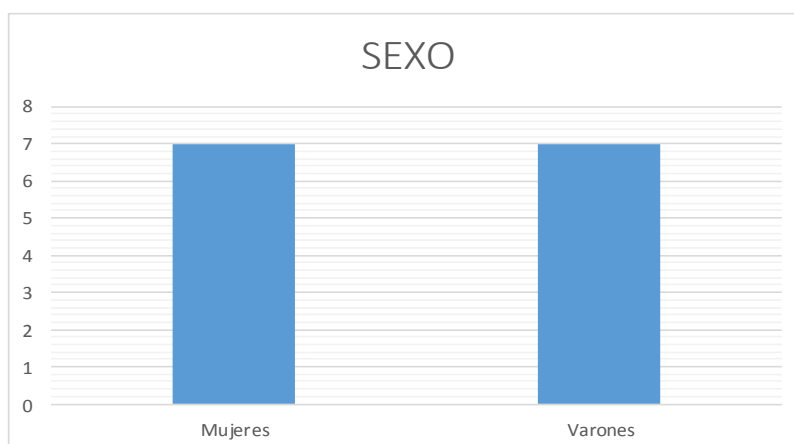
Se trabajó con una muestra intencional, no probabilística, ni accidental, ni por disponibilidad, conformada por 14 niños de ambos sexos, de entre 8 y 9 años de edad, pertenecientes a la escolaridad de 3° grado del nivel primario, que asisten a la escuela primaria pública, con una matrícula de 300 alumnos, situada en el centro de la localidad de Seguí, Entre Ríos.

La ciudad antes mencionada se encuentra a 50 kilómetros de la Capital Entrerriana y cuenta con aproximadamente 5.000 habitantes, los cuales mantienen un nivel socioeconómico medio.

De la muestra seleccionada, el 50% fueron de sexo masculino ($n=7$) y el restante 50% de sexo femenino ($n=7$). Ver Figura 1.



Figura N°1. *Distinción del sexo de los niños de entre 8 y 9 años.*



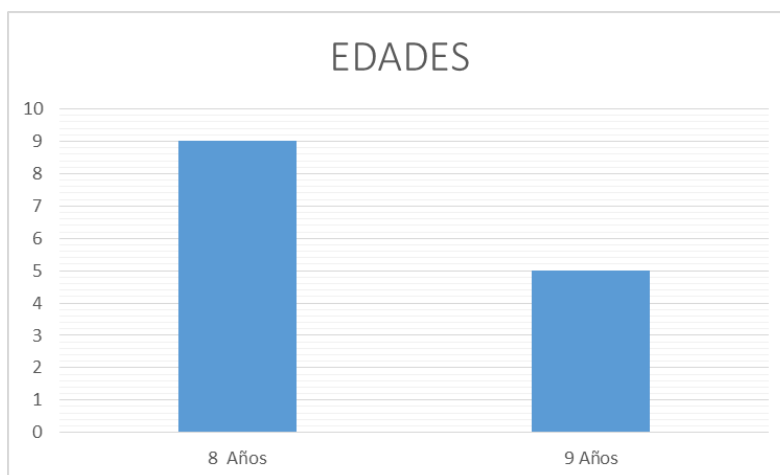
En cuanto las edades, las mismas fueron entre 8 y 9 años. Concretamente, 9 de los alumnos tenían 8 años y 5 de ellos 9 años. Ver tabla N°1 y Figura N°2.

Tabla N°1. *Mínimos, máximos, medias y desvíos de edades de los niños de 8 y 9 años.*

	N	MÍNIMO	MÁXIMO	MEDIA	DS
EDAD	14	8	9	8,36	0,48



Figura N°2. Distinción de las edades de los niños de entre 8 y 9 años.



3.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

El instrumento que fue seleccionado para evaluar, es la adaptación española del CABS de Wood y Michelson (1979), el mismo evalúa la conducta asertiva en contraposición a otras conductas socialmente inadecuadas como la agresividad o la pasividad. Consta de 27 situaciones, cada situaciones tiene cinco respuestas posibles de las que el niño debe escoger la que refleje de forma más exacta su comportamiento social habitual. Una respuesta es muy pasiva, otra parcialmente pasiva, otra es asertiva, otra parcialmente agresiva y otra muy agresiva. Por lo tanto, se ofrece un intervalo completo de respuestas, de la pasiva a la agresiva incluyendo la asertiva. Además se le pide al niño que conteste dos veces, una en la suposición de que la persona de la situación sea “otro niño” y otra en la suposición de que sea “un adulto”. Esta última instancia es opcional y se debería suprimir si el niño no es capaz de discriminar entre otro niño y un adulto, en este caso solo se utilizaría la categoría otro niño. Se puntúa cada respuesta en una hoja de respuestas. Una puntuación elevada significa no asertividad puesto que cada respuesta se puntúa con un -2, si la respuesta es parcialmente pasiva con un -1, con un 0 si la respuesta es asertiva, con un 1 si la respuesta es parcialmente agresiva y con un 2 si la respuesta es muy agresiva.



La media del CABS es de 13 para niños que cursan la escuela primaria, con una desviación estándar aproximada de 7. Se puntúa cada respuesta en la hoja de respuestas con la ayuda de la clave de corrección.

También, se utilizó un programa de juegos cooperativos, el mismo está dirigido a grupos de niños entre 8 y 10 años de edad, éste pretendía potenciar el desarrollo integral, incidiendo en aspectos socioemocionales, el cual contaba con una función terapéutica ya que intentaba integrar socialmente a niños que presentaban dificultades en la interacción con sus compañeros y en otros aspectos de su desarrollo. El programa estaba configurado por 80 juegos, de los cuales la mitad estimulaban la conducta pro-social. La aplicación del programa se llevó a cabo mediante dos sesiones semanales, a lo largo de tres meses.

Ambas faces propuestas para el desarrollo de la investigación se realizaron dentro de la institución escolar; contando con el aval de los directivos, docentes y padres. Las diferentes actividades correspondientes al programa fueron realizadas algunas en el aula y otras en el patio de la institución; dependiendo de los espacios establecidos en las diferentes propuestas. Los distintos encuentros con los niños, se llevaban a cabo independientemente de la docente u otro directivo, frecuentemente se realizaban los días Lunes y Miércoles, durante los primeros 40 minutos del horario escolar; dependiendo de posibles modificaciones institucionales.

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS



Fundamentación

Garaigordobil (2003) expresa que el juego es algo inherente a la misma naturaleza del niño y que es una pieza clave en su desarrollo integral, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos de la vida. Ella expresa que el juego, esa actividad por excelencia de la



infancia, es una acción vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo intelectual, afectivo-emocional y social del niño. El juego contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano.

Garaigordobil (2003) también manifiesta cómo el juego está relacionado con las conductas sociales, y de los beneficios que dan estas experiencias cooperativas, lúdicas o de aprendizaje en los diversos factores del desarrollo personal y social. El hombre es un ser social y sin embargo las prácticas educativas docentes con excesiva frecuencia tiende a centrarse en la adquisición de conocimientos para el desarrollo cognitivo y se resalta las implicancias de lo social en el desarrollo humano, lo que ha promovido que en la actualidad las nuevas directrices de la reforma educativa subrayen la importancia de incluir en el contexto escolar programas que estimulen la socialización infantil y desarrollen las habilidades sociales.

Este trabajo presenta una línea de intervención psico-educativa basada en los juegos cooperativos que tiene por finalidad fomentar el desarrollo social en niños de 8 y 9 años de edad.

Introducción.

En un principio se describe el programa de intervención, es decir, sus objetivos, las características estructurales de los juegos cooperativos que contiene, el procedimiento metodológico para desarrollar la experiencia con el grupo, las técnicas que el programa utiliza y los materiales que se requieren.

Objetivos del programa de intervención.

Este programa basado en el juego cooperativo está dirigido a grupos de niños de 8 y 9 años de edad y tiene como objetivos potenciar el desarrollo integral de los niños que no presentan dificultades en su crecimiento, incidiendo especialmente en su desarrollo social, también identificar el estilo de resolución de problemas, asertiva, agresiva o inhibida de los niños.



Garaigordobil (2003) también expresa que estos programas también tienen una función terapéutica ya que favorece la integración grupal de los niños con conductas sociales pasivas, agresivas o con dificultades en otros aspectos de su desarrollo.

Características y configuración del programa de intervención.

El programa está configurado por 34 juegos que estimulan la conducta pro-social. Estas actividades incluidas en el programa han sido seleccionadas y adaptadas de otros programas que tenían por finalidad similares objetivos. Por ejemplo en su mayoría son Juegos tomados de la autora Garaigordobil Maite.

En su conjunto, los juegos que contiene el programa estimulan la comunicación, la cohesión, la confianza, subyaciendo a ellos la idea de aceptarse, cooperar, compartir. Garaigordobil Maite (2003) expresa que los juegos seleccionados para configurar sus programas tienen 4 características:

- Participación: todos los miembros del grupo participan.
- Comunicación: todos los juegos del programa estructuran procesos de comunicación intregupos que implican escuchar, dialogar, tomar decisiones.
- Cooperación: gran parte de los juegos estimulan una dinámica relacional que conducen a los jugadores a proporcionarse ayuda.
- La diversión: en estos juegos se trata de que los niños se diviertan.

Procedimiento metodológico para desarrollar el programa con grupos.

Fases para la aplicación de la experiencia.

La aplicación de esta experiencia en el aula implica tres fases. En primer lugar, la fase de evaluación pre-test, que se llevara a cabo durante la primeras semanas de curso escolar; en esta fase se opera una evaluación previa a la intervención, que tiene por finalidad explorar diversas variables del desarrollo infantil, sobre la que se hipotetiza que el programa va a tener un efecto positivo. En segundo lugar, se desarrolla la intervención, consistiendo en la ejecución de dos sesiones de juegos semanales de 45 minutos de duración a lo largo de tres meses. Al término de cada una de las sesiones se realiza una evaluación. Finalmente, se opera nuevamente una evaluación postest en la que se administra el mismo instrumento que en la fase pretest.



Variables constates para el encuadre metodológico de la intervención.

El procedimiento de aplicación del programa de juego con un grupo implica el mantenimiento de una serie de variables constantes que configuran el encuadre metodológico de la intervención. Las variables constantes para la administración de esta experiencia son:

- Constancia intersesional: en la aplicación experimental de este programa de juego se lleva a cabo en dos sesiones de intervención semanales de 45 minutos de duración.
- Constancia espacio-temporal: la experiencia se realiza el mismo día, en el mismo horario semanal y en el mismo espacio físico.
- Constancia de las figuras adultas que articulan la intervención: las sesiones son dirigidas siempre por los mismos adultos.
- Constancia de la estructura o formato de la sesión de juegos: la sesión se estructura con la secuencia de dos actividades lúdicas y sus siguientes debates.

FASES	PROCEDIMIENTO
Fase de apertura (5 minutos)	Las sesiones comienzan con los miembros del grupo sentados en el suelo y en posición circular. Con esta organización grupal se comentan brevemente los objetivos de los juegos cooperativos.
Fase de desarrollo de la secuencia de juego (30 minutos)	En esta fase se realizan los dos juegos que configuran la sesión, realizándose el siguiente procedimiento en cada actividad lúdica: - a- Instrucciones y desarrollo de la acción lúdica. - b- Fase de debate



fase de cierre
(10 minutos)

Después de realizar la secuencia de juegos, se inicia la fase de cierre, en la que se lleva a cabo una reflexión y dialogo sobre lo sucedido en la sesión de juegos; sentimientos experimentados, experiencia, participación, rechazos, respeto por las reglas, cooperación... el adulto que dirige pregunta a los niños como se han sentido.

ORGANIZACIÓN DE LAS SESIONES DE JUEGO

JUEGOS	OBJETIVOS	BREVE DESCRIPCIÓN
1. Cesta de Frutas	Comunicación. Cohesión grupal	Se sientan en círculos, y un jugador se queda de pie en el centro y hace de director del juego. El que está en el centro grita dos frutas y estas tienen que cambiar de sillas. El que quede sin silla repite la operación.
2. Serpientes venenosas	Cooperación. Cohesión grupal	Los jugadores cierran los ojos y el adulto designa al azar dos jugadores, que serán las serpientes. A las serpientes se le pone un distintivo, el director pide que abran los ojos y estos deben detectar las serpientes.
3. El guiño	Cohesión grupal. Comunicación no verbal.	Se colocan sillas en círculos, detrás de cada silla hay un jugador. En cada silla, menos una hay otro jugador sentado. El que está de pie es el que guiña y debe mirar a los que están sentados y guiñar el ojo a uno de ellos.
4. Busca a tu pareja	Comunicación. Autoafirmación.	Cada miembro del grupo se describe a sí mismo en un folio indicando características, se juntan todos los folios, se entrevieran y cada uno de los niños saca un folio y en base a esta descripción debe

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



		buscarlo
5. Música, maestro	Comunicación. Expresión emocional	Escuchar atentamente una canción y danzar libremente.
6. Me gusta de ti...	Comunicación. Cohesión grupal.	Los jugadores se sientan en sillas formando un círculo y un jugador siempre queda en el medio quien debe expresar lo que le gusta del otro.
7. El secreto	Comunicación. Cooperación.	Se hacen equipos y cada uno expresa en un papel una acción a realizar por el grupo.
8. Gatos y perros	Comunicación. Cohesión grupal. Expresión emocional	Se dividen a los jugadores en dos grupos, perros y gatos. Todos caminan en cuatro patas por el aula, emitiendo el sonido del animal. Los perros deben atrapar a los gatos.
9. Mensaje para...	Autoconcepto. Comunicación	Cada jugador recibe media hoja que tiene en la parte superior el nombre de un compañero. Debe escribir un mensaje positivo para él.
10. Quien es quien...	Comunicación. Autoconcepto	Los jugadores se distribuyen por el aula. Cada uno recibe una hoja con el nombre de un compañero, debe redactar una descripción de ese compañero luego se sientan en círculos y se leen lentamente.
11. Dictado de dibujos	Relaciones de ayuda. Comunicación.	Un compañero recibe una hoja con un dibujo lo cual le debe dictar el mismo a un compañero mientras lo dibuja.
12. Abrazados	Cohesión Grupal. Cooperación. Relaciones de ayuda.	Dos jugadores son los perseguidores, mientras que el resto se dispersan por el aula, después de contar hasta diez los perseguidores se lanzan a la captura de sus compañeros.

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



13. El cerdito	Comunicación. Cooperación. Relaciones de ayuda	Se pega un papel grande en la pizarra o pared. Se eligen por sorteo el orden de los jugadores. Se vendan los ojos y deben dibujar el cerdito, el resto de los jugadores deben ayudar.
14. Piloteando aviones	Confianza. Relaciones de ayuda. Creatividad	Los jugadores se agrupan por parejas y se reparten los papeles: uno es el avión y otro el piloto. Cada avión se pone de acuerdo, secretamente con su piloto para ir hacia la izquierda o la derecha. Su misión es alcanzar una meta.
15. Los dragones escondidos	Confianza. Relaciones de ayuda.	Este es un juego de tríos. Uno de los jugadores cierra los ojos y los otros dos esconden al dragón en algún lugar del aula. Posteriormente el tercer dragón abre los ojos y debe desplazarse por el aula tratando de encontrarlo.
16. El gorila ataca	Relaciones de ayuda. Cooperación.	Dentro de un círculo trazado en el suelo, de dos o tres metros, se coloca el jugador que representa al gorila. Sin salir del círculo, el gorila debe tratar de cazar a los que están afuera.
17. Siluetas amistosas	Comunicación. Autoconcepto.	Se distribuyen los jugadores en pequeños equipos, ayudándose, dibujan una silueta de cada uno de ellos, escribiendo el nombre de cada uno en el centro de la misma.
18. Los elefantes	Comunicación. Cooperación. Confianza.	Se forman varias manadas de elefantes, cada manada elige un guía, todos salvo el guía se vendan los ojos y se unen unos a otros formando una cadena, cada elefante agarra con su mano derecha (trompa) al elefante que esta adelante y se une con la mano izquierda (cola) al que esta atrás y deben realizar un recorrido antes previsto.

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



19. El tragapeces	Cohesión grupal. Comunicación.	En un gran grupo hay un jugador que es el tragapeces, cuando este grita barco, todos corren hacia la pared que señala. Al grito de costa cambian rápidamente de dirección y corren hacia la pared opuesta., a la señal tragapeces, los jugadores se tiran al suelo y enlazan sus piernas y brazos con los compañeros. El tragapeces se mueve intentando comer algún pez.
20. Pescar con las manos	Comunicación. Confianza. Cooperación	Cada jugador camina por la sala con los ojos cerrados y en silencio, escuchando la pieza musical relajada, cuando un jugador encuentra la mano de otro, ambos se dan la mano y caminan juntos hasta que uno de ellos entre en contacto con un tercero y suelta la mano del anterior y forma nueva pareja.
21. La cola del burro	Relaciones de ayuda. Cooperación	Se dividen en grupos de tres y a cada grupo se le da un conjunto de materiales, el equipo debe realizar cooperativamente el dibujo de un burro. Cada niño tiene un color de marcador y cada uno debe realizar una parte del dibujo.
22. Las burbujas	Comunicación. Cooperación	Consiste en que dos o más niños formen un pequeño círculo en forma de burbuja. Las burbujas comienzan flotando por el aula lentamente, teniendo cuidado de no golpearse con las otras burbujas.
23. Manteo cooperativo	Cooperación	Se forman equipos de siete u ocho jugadores, cada uno de los cuales se coloca alrededor de una manta y una pelota que representa un saltamontes, manteando la pelota cooperativamente y evitando que esta caiga al suelo.
24. Lápiz en a	Cooperación	Se prepara una rueda de cuerda, diez jugadores

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



botella		agarran la rueda formada con cuerda de cuyo centro pende el lápiz y coordinando los movimientos tratan de introducir el lápiz en una botella que se coloca en el centro.
25. Mensajes misteriosos	Comunicación. Cooperación. Creatividad	El juego tiene dos fases. Primero se construyen los mensajes misteriosos, divertidos. En la segunda fase se descubren, cada equipo recibe cinco sobres del juego elaborado por otro equipo. Cada jugador recibe un sobre que tiene cinco palabras sueltas y que debe formar la frase.
26. El ciempiés	Cohesión grupal. Cooperación	En grupos de seis jugadores, se colocan en fila, el primero se pone en cuatro patas, los demás se arrodillan. En esta posición colectiva el conjunto avanza a la meta fijada.
27. Asientos musicales	Cohesión grupal. Cooperación.	Todos de pie forman un círculo mirando en la misma dirección, muy juntos y con las manos en la cintura del compañero de adelante, comienzan a andar, moviéndose rápidamente al ritmo de ella y cuando la pieza musical se detiene deben intentar sentarse sobre las rodillas que tienen atrás.
28. Pelota en cadena	Cooperación	Se forman equipos de siete jugadores y cada equipo coloca dos hileras de sillas una frente a otras en la que los jugadores se sientan colocando los pies muy juntos. El primer jugador de cada fila se coloca una pelota encima de los pies y de este modo la pasa a su compañero de la derecha y así sucesivamente.
29. La fila y el círculo	Cohesión grupal. Cooperación	Se forman dos grupos y cada uno forma una fila con la mano izquierda sobre el hombro izquierdo, con la mano derecha se agarra su pie derecho

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



		mientras mantiene su pierna flexionada, cuando todos están en esta posición deben tratar de formar un círculo, el primero unirse al último.
30. Campo quemado	Cooperación	Se divide al grupo en dos equipos, cada equipo se sitúa en diferentes lados de la línea trazada e intentan darle al jugador contrario con un balón. Cuando el jugador es tocado por la pelota, no queda eliminado, sino que cambia de equipo.
31. Los camellos	Cohesión grupal. Cooperación	Los jugadores se agrupan de a 4-5 jugadores, el primero está de pie, el segundo flexiona el tronco y toma por detrás la caderas del primero, el segundo la misma posición y el ultimo monta a caballo del segundo y agarra de los hombros al primero.
32. Ritmos con objetos	Comunicación. Cooperación	Este juego consiste en provocar sonidos con diferentes materiales u objetos que se encuentran en el medio cercano y que se ofertan a los jugadores.
33. Asociación de palabras	Comunicación. Cooperación. Creatividad.	En este juego el primer jugador dice una palabra, por ejemplo libro, y mientras lo hace lanza una pelota a un compañero elegido al azar. El segundo jugador recoge la pelota y cuando lo hace debe decir a toda velocidad, una palabra asociada a la del compañero y así sucesivamente.
34. Pan-panadero-horno	Comunicación. Cooperación.	Se reparten los participantes en equipos, el adulto proporciona a cada equipo una palabra clave, por ejemplo la palabra pan y este equipo debe listar cinco palabras que estén asociadas.
35. Ensalada de palabras	Comunicación. Cooperación. Creatividad	Se forma un gran grupo, se abre un periódico a la mitad y un jugador con los ojos vendados señala cinco palabras sobre la página y en 15 minutos

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



		deben desarrollar una historia con principio, desarrollo y final.
36. La bolsa mágica	Cooperación. Comunicación. Expresión emocional	Todos los jugadores están sentados en círculo y en el centro se coloca una bolsa mágica de la que se puede sacar cualquier objeto. El juego consiste en que cada jugador, por orden o de forma espontánea, se acerque a la bolsa, simule extraer un objeto que pensó previamente y realice una acción relacionada con este.
37. Solución de problemas	Comunicación. Cooperación. Creatividad.	Se dividen a los participantes en equipos y a cada uno se les da una situación conflictiva imaginaria a la que tienen que buscar una solución eficaz que deberán representar dramáticamente para los compañeros.
38. Escenas mimadas	Comunicación. Cooperación. Expresión. Creatividad	Después de distribuir a los participantes en equipos, cada uno de ellos, mediante un proceso de reflexión y comunicación en el que deben tener en cuenta las opiniones de todos los del equipo, deciden una situación y organizan el modo de representarla mímicamente.
39. El actor y su sombra	Cooperación. Comunicación. Creatividad	Es un juego de parejas. El actor realiza diversas acciones o movimientos, dejándose llevar y fluir libremente por sus asociaciones libres.
40. Dibujo en colaboración.	Comunicación. Cooperación. Creatividad	Se dividen por parejas, a cada una de las cuales se le entrega una hoja y dos fibras de diferentes color. El juego consiste en realizar un dibujo en colaboración
41. Círculos creativos en	Comunicación. Cooperación.	En este juego los jugadores se dividen en equipos compuestos por tres participantes. Cada uno de los

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



cooperación	Creatividad.	equipos reciben varias hojas sobre los que hay dibujados varios círculos separados uno de los otros. Donde durante 15 minutos cada equipo debe tomar como base estos círculos y realizar dibujos que contengan esta forma.
42. Pintores cooperativos	Comunicación. Cooperación. Creatividad.	Cada grupo debe realizar un cuadro o collage a base de los materiales que reciben. Primero deciden el tema que van a representar y la forma de plasmarlo con los materiales disponibles.
43. Dibujo sobre cinco puntos	Comunicación. Cooperación.	Se dividen en parejas, cada una de las cuales reciben varias hojas, en los que aparecen dibujados cinco puntos distribuidos espacialmente de forma arbitraria, dos lapiceros y caja de pinturas. El juego consiste en realizar cooperativamente dibujos que incluyan en sus formas o estructuras estos cinco puntos.
44. Si yo dibujo... ¿tú que dibujarías?	Comunicación. Cooperación. Creatividad.	Todos los jugadores se ubican en semicírculo mirando la pared, donde se coloca el papel grande y varias fibras. El juego comienza cuando participante del grupo se sitúa frente al papel, realiza un dibujo, por ejemplo dibuja el sol y le dice al resto de los compañeros, si yo dibujo el sol, ¿tú que dibujarías? Y se sienta de nuevo en el círculo, mientras el otro pasa y realiza la operación nuevamente.
45. Figuras geométricas	Comunicación. Cooperación. Creatividad	Se organizan en equipos de 4 jugadores aproximadamente, cada uno de ellos recibe un paquete con 75 figuras geométricas, además reciben un amplio papel para que realicen un diseño de la figura en cooperación.



Consigna de introducción al programa de juego.

En la primera sesión el adulto que dirige la intervención explica a los miembros del grupo los objetivos de la experiencia que van a realizar durante el curso escolar, indicando que jugaran dos veces por semana. El adulto describe las características especiales de los juegos que van a realizar y la finalidad de esa experiencia.

Maite Garaigordobil (2003, p48) propone la siguiente consigna de introducción al programa:

Este curso, cada semana vamos a dedicar una parte de nuestro tiempo a algunos juegos cooperativos y creativos que me gustaría enseñarles. He pensado hacer estos juegos porque jugar es divertido y nos hace sentirnos felices, pero también porque es una actividad en la que podemos encontrar amigos al relacionarnos con los demás y en la que aprendemos cosas continuamente. Estos juegos que vamos a jugar en esta aula cada semana son una nueva forma de juegos, ya que tienen unas reglas algo especiales. En ellos:

- Todas las personas juegan, participan y nadie sobra.
- Nadie puede perder nunca y ser eliminado.
- El objetivo no es ganar, sino ayudarse y colaborar para llegar a una meta.

Estos juegos cooperativos tienen objetivos:

- Aprender a dar nuestras opiniones, a escuchar a los demás, a respetar sus puntos de vistas y a tomar decisiones.
- Aprender a dar y recibir ayuda para contribuir a fines comunes.

Materiales del programa.

Además de los materiales específicos que se indican en la ficha técnica de cada juego, para desarrollar esta experiencia con un grupo se requieren varios materiales de base que han de estar disponibles de forma permanente en el espacio donde se desarrolle el programa de juegos.



- Un cajón para el juego dramático: materiales variados para disfrazarse como sombreros, gorros, ropas viejas de distintos tipos y tamaños. Pelucas, muchas telas de varios tamaños y color, gafas, collares, pañuelos.
- Un cajón de material para construir objetos: bolsas de basura de distintos tamaños, rollo de papel, tijeras, pegamentos, algodón, palillos, pinzas, cartones, revistas, periódicos, cajas de cartón, palos de madera, cuerdas de distintos tamaños, trozos de maderas.

3.4. PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

Para la recolección de datos se estableció contacto con la respectiva escuela y luego de una entrevista con los directivos, se envió una nota a los padres informando los objetivos del trabajo y tarea a desarrollar.

Prevía autorización de los mismos, durante las horas de clases que la escuela destinó a este fin, se les aclaró a los participantes los objetivos del estudio, advertencia de su participación voluntaria y con posibilidad de interrumpirla en el momento que deseen. Asegurando el anonimato y confidencialidad, se procedió a realizar la actividad.

El tiempo empleado en cada sesión fue de 40 minutos aproximadamente, bajo el marco de los meses, periodo de Marzo, Abril, Mayo y Junio de cursado del ciclo escolar 2017.

Consentimiento informado

Pontificia Universidad Católica Argentina

Facultad Teresa de Ávila

Lugar y fecha _____

Por medio de la presente autorizo a mi hijo(a): _____ A que participe en el trabajo de investigación titulado: "Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales" para acceder a la Licenciatura en Psicopedagogía.

El investigador ha informado que mi hijo(a) participará en un espacio grupal que durará aproximadamente 3 meses, 2 sesiones por semana con una duración de 40 minutos cada una.

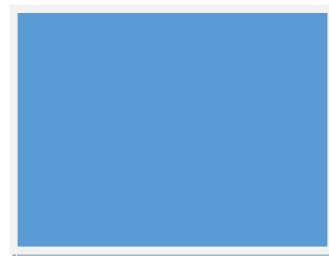


3.5. PLAN DE TRATAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS:

La información recogida en la escala será codificada e ingresada en una base de datos y procesada mediante el Statistical Packagforthe Social Science (SPSS) 18 para sacar estadísticos descriptivos (porcentajes, medias, etc.) e inferenciales: comparaciones de medias entre pre y post test.



4. CAPÍTULO IX: Resultados





4.1 RESULTADOS.

Los siguientes datos fueron procesados con el Paquete Estadístico para Ciencias Sociales (SPSS) en su versión 22.0.

La presentación de los resultados obtenidos se llevó a cabo tomando como referencia los objetivos que guían la presente investigación.

En relación al **primer objetivo específico**, a saber: *Evaluar las habilidades sociales en niños de 8 y 9 años de edad*, se obtuvieron las frecuencias y los porcentajes antes y después de la aplicación del Programa de Juegos Cooperativos para cada una de las conductas sociales evaluadas a través del instrumento CABS.

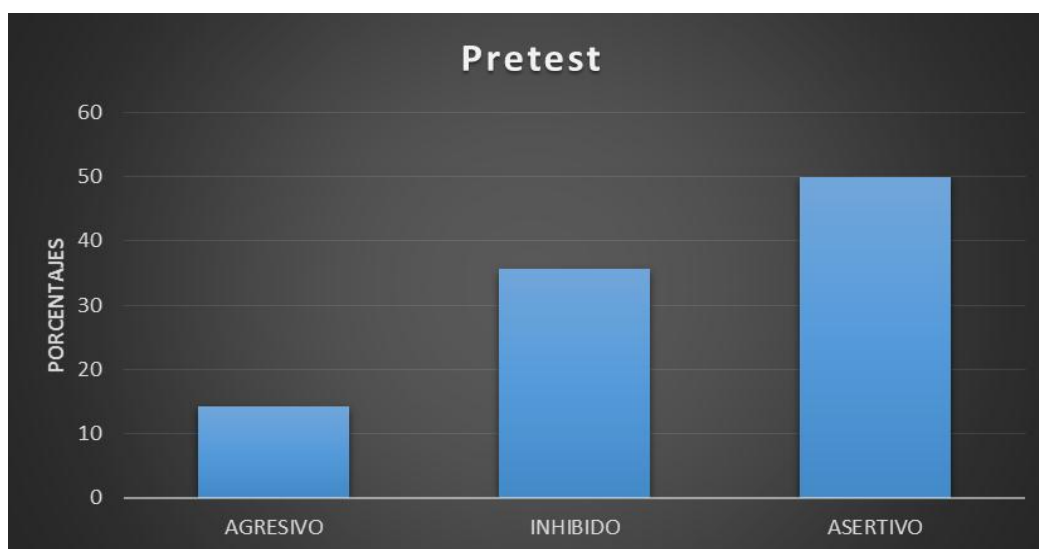
En la evaluación Pretest el porcentaje más elevado se obtuvo en la conducta Asertiva (50 %), seguida de la conducta inhibida (35,7 %); y por último la conducta agresiva (14,3 %), con frecuencias de 7, 5 y 2 respectivamente. Dichos resultados pueden observarse en la Tabla 2 y Figura 3.

Tabla 2. *Frecuencias y porcentajes para cada una de las conductas sociales antes de la intervención del Programa.* .

Pretest					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	AGRESIVO	2	14,3	14,3	14,3
	INHIBIDO	5	35,7	35,7	50,0
	ASERTIVO	7	50,0	50,0	100,0
	Total	14	100,0	100,0	



Figura 3. Frecuencias y porcentajes de las conductas sociales antes de la intervención del Programa.



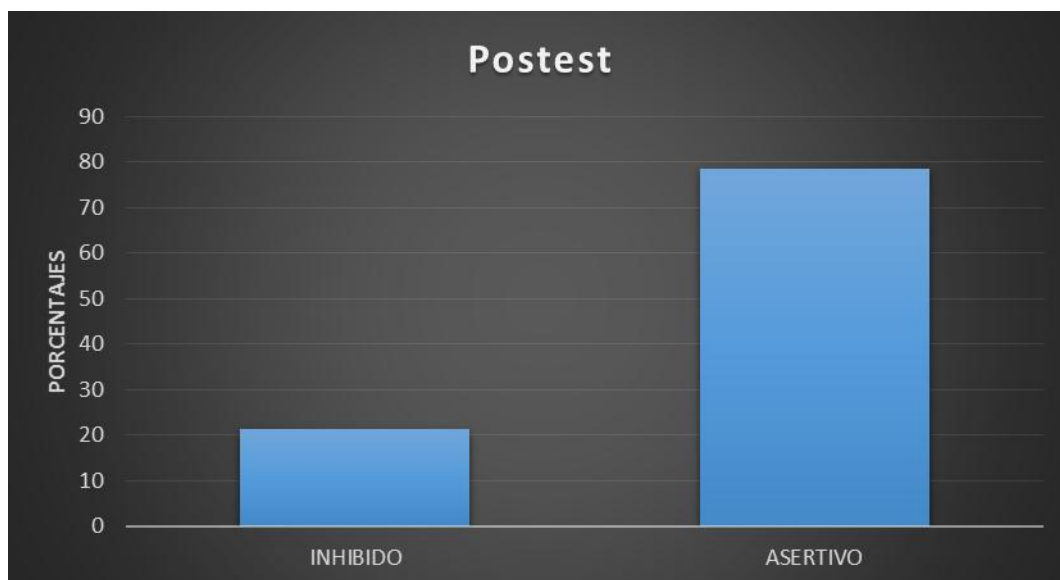
En la Evaluación realizada luego de la aplicación del Programa de Juegos Cooperativos se obtuvieron también porcentajes y frecuencias de las conductas donde podemos observar los siguientes cambios; la Agresividad desapareció por completo, mientras que el porcentaje de conducta Asertiva sufrió un incremento del 28,6% obteniéndose así un valor del 78,6%, seguida de la conducta inhibida cuyo porcentaje resultó del 21,4. En este caso, las frecuencias fueron 11 para la asertividad y 3 correspondientes a inhibición. Dichos resultados pueden observarse en la Tabla 3 y Figura 4.

Tabla 3. Frecuencias y porcentajes para cada una de las conductas sociales después de la intervención del Programa.

Posttest				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	INHIBIDO	3	21,4	21,4
	ASERTIVO	11	78,6	100,0
	Total	14	100,0	



Figura 4. Frecuencias y porcentajes de las conductas sociales después de la intervención del Programa.



En relación al **segundo objetivo específico**, a saber: *Investigar qué cambios se producen en las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad antes y después de la aplicación de un programa de Juegos Cooperativos de un grupo experimental*, se realizó un análisis univariado (ANOVA), para evaluar si existían cambios en las conductas sociales en los niños. Dicho análisis arrojó diferencias estadísticamente significativas ($F_{\text{Hotelling}} (6,150)=1,26; p=.020$), en la disminución de la agresividad antes y después de la evaluación. Así mismo, también se observan cambios en las otras conductas evaluadas cuya significancia no es relevante para la estadística. En las Tablas 4 y 5.



Tabla 4: *Medias y desvíos de Habilidades Sociales, antes y después de la intervención.*

Conductas	Pre-test		Post- test		F	P
	n=14		n=14			
	M	DS	M	DS		
Asertividad	8,07	2,67	10,14	3,84	2,74	110
Agresividad	3,28	2,39	1,35	1,64	6,15	020
Inhibición	6,57	2,44	6,50	2,62	006	941

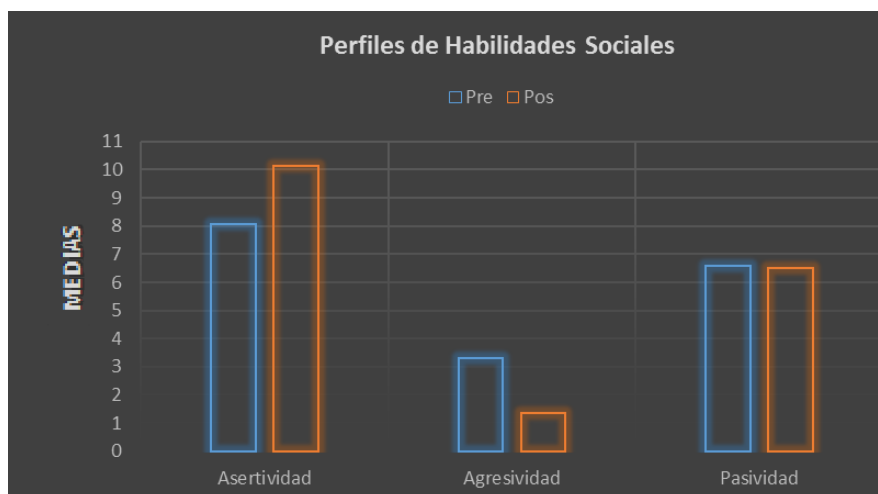
Tabla 5: *Medias y desvíos para cada una de las conductas, pre, pos- test y medias totales.*

		M	DS	N
■ ASERTIVIDAD	PRE	8,0714	2,67364	14
	POS	10,1429	3,84022	14
	TOTAL	9,1071	3,41391	28
■ AGRESIVIDAD	PRE	3,2857	2,39963	14
	POS	1,3571	1,64584	14
	TOTAL	2,3214	2,24522	28
■ INHIBICIÓN	PRE	6,5714	2,44050	14
	POS	6,5000	2,62386	14
	TOTAL	6,5357	2,48674	28

La media total más elevada se obtuvo en la conducta Asertiva (M= 9,10), seguida de la conducta Inhibida (M= 6,53) y por último la conducta Agresiva (M= 2,32). Dichos resultados pueden observarse en la Figura 5.



Figura 5: Medias y desvíos para cada una de las conductas sociales.



Teniendo en cuenta los F univariados, puede observarse que globalmente no se encontraron diferencias significativas en cuanto a las conductas Asertivas e Inhibidas; en cambio sí se encontró que existen en la conducta agresiva ($p=0,20$).

Figura 6: Medias y desvíos de la **Conducta Asertiva**, antes y después de la intervención.



En relación a esta conducta podemos observar un aumento en la media desde $M= 8,07$ a $M= 10,14$ luego de la intervención, que si bien fueron cambios favorables, estos no llegan a ser altamente significativos estadísticamente.



Figura 7: Medias y desvíos de la **Conducta Agresiva**, antes y después de la intervención.



En esta conducta se pudo registrar una mejoría en los niños luego de la intervención de los juegos cooperativos ya que la media estadística disminuyó de $M=3,28$ a $M=1,35$. Estos cambios fueron altamente significativos.

Figura 8: Medias y desvíos de la **Conducta Inhibida**, antes y después de la intervención.



Para finalizar podemos observar que los valores obtenidos para la conducta Inhibida se registraron cambios, pero al igual que la conducta Asertiva, los mismos no son significativos.



5. CAPÍTULO V : Discusión, Conclusión, Recomendaciones, Limitaciones





Este apartado está destinado a interpretar y explicar los resultados obtenidos y sus implicancias, especialmente respecto a los objetivos, supuesto en relación con el marco teórico. Por último, se expresan diferentes recomendaciones y se enuncian ciertas limitaciones de la investigación.

DISCUSIÓN:

El hombre es fundamentalmente un ser social, un ser que se construye dentro de una sociedad, un ser que desde el nacimiento está inmerso en un contexto que genera demandas con frecuencia y de las cuales debe adaptarse, para así poder mantener relaciones sociales saludables y obtener un bienestar personal y social, que le permitirá alcanzar una buena calidad de vida. Cabe destacar que algunas personas pueden presentar carencias en las habilidades sociales, generando ello dificultades para la adaptación social.

El objetivo general de la investigación apuntaba a evaluar en qué medida los Juegos Cooperativos promueven el desempeño de las habilidades sociales en los niños de 8 y 9 años de edad, de una escuela pública de la localidad de Seguí, Entre Ríos. En base al análisis e interpretación de los datos obtenidos a través del cuestionario aplicado a la muestra con un diseño pre y pos test. Seguidamente se presentan los resultados obtenidos.

Con respecto al primer objetivo específico, evaluar las habilidades sociales presentes en niños de 8 y 9 años de edad antes de la intervención; luego del análisis de los resultados obtenidos de las diferentes conductas que evalúa el cuestionario utilizado, se han reconocido las conductas agresivas, pasivas y asertivas en los niños. Se encontró que los niños encuestados presentaron en primer lugar mayores conductas Asertivas, seguidas de conductas inhibidas y por ultimo conductas agresivas.

Estos resultados coinciden con lo que expresan algunos autores con respecto a las Habilidades Sociales que han sido estudiada por muchos escritores como Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987), Cáceres (1993) entre otros; quienes expresan que las



mismas se adquieren, principalmente, a través del aprendizaje y que no se debe a un rasgo de la personalidad, las mismas, son conductas o destrezas sociales específicas, requeridas para ejecutar una tarea de índole interpersonal.

Cáceres (1993) además expresa que es la familia quien comienza con la socialización y en ella es donde el niño encuentra sus primeros y más importantes objetos de relación y apego. Durante los primeros años es la familia quien tiene la importancia para la conducta de relación interpersonal, porque es el único contexto o principal donde crece el niño, la familia es quien controla el ambiente social en el que vive y por lo tanto proporciona las oportunidades sociales ya que actúa como filtro para otros contextos en donde se desarrollara el niño.

El segundo objetivo propuesto, consistió en investigar qué cambios se producen en las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad antes y después de la aplicación del programa de Juegos Cooperativos. Los resultados arrojaron diferencias estadísticamente significativas en la conducta agresiva de los niños, es decir que existen cambios en las diferentes conductas después de la aplicación del programa de Juegos Cooperativos, pero en la que más se destacó fue en la agresividad. Es decir el puntaje en la conducta asertiva fue más elevado después de la práctica de los diferentes juegos; por lo contrario se puede observar una disminución significativa en el puntaje de la conducta agresiva. Confirmando la hipótesis de que el programa de Juegos Cooperativos mejoraría significativamente las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad, de una escuela pública de la localidad de Seguí, Entre Ríos.

Al ser este tema un fenómeno que fue estudiado por varios países, estos resultados coinciden con los encontrados en México por Espejel López & Góngora Coronado (2017) que han observado efectos significativos en relación a estos cambios que producen los Juegos Cooperativos en las conductas sociales, afirmando que es posible incrementar la conducta prosocial y la socialización positiva, mediante una intervención basada en el juego cooperativo. Además en el mismo país, Arévalo



Sánchez (2016) afirma también que la propuesta de los juegos cooperativos producen cambios positivos en las conductas.

Estos resultados encontrados coinciden también con los encontrados en España por Garaigordobil (2003) que ha observado cambios significativos en las Habilidades Sociales luego de la aplicación de su propio Programa de Juegos cooperativos.

Además concuerdan con los encontrados en Ecuador por Guerrero (2017) donde se identificó mediante los resultados obtenidos que los juegos cooperativos son favorecedores y sirven como estrategia en el desarrollo de la conducta prosocial.

Según Michelson et al. (1987), el comportamiento de un niño juega un papel importante en la adquisición de reforzamientos sociales. Los niños que carecen de habilidades sociales son los que han experimentado aislamiento social en los juegos, los que han expresado rechazo por parte de sus compañeros, esto le impide una buena adaptación en el ambiente social donde se desarrolla, en este caso la escuela y genera una barrera para poder obtener una buena calidad de vida.

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente por Michelson, donde expresa que las Habilidades sociales son de vital importancia en la vida de las personas y además considerando el aporte de Garaigordobil Landazabal (2003) ; donde sostiene que mediante el juego el hombre se desarrolla de manera social, motriz y emocional; se propuso una intervención que fue basada en Juegos Cooperativos donde los niños mediante diferentes juegos pudieron ir adquiriendo o perfeccionando conductas favorecedoras para la integración en el grupo. Podríamos decir que la mayoría de los niños mejoraron sus conductas tanto los que tenían conductas asertivas como los que tenían conductas pasivas o agresivas desde un primer momento.

Finalmente podemos decir que para el ejercicio profesional es importante prestar atención desde la profesión al desarrollo de las habilidades sociales en la niñez, ya que son imprescindibles para la adaptación de los niños al entorno que los rodea, y luego tales habilidades van a proporcionar las herramientas para desenvolverse como adultos



en la esfera social, además de prepararlos para que tengan relaciones saludables en todos los aspectos de su vida.

Este proceso va a determinar el tipo de vínculos interpersonales que establezca el niño y va a marcar el estilo de relacionarse con los demás. Es sumamente importante desde nuestra profesión poder entender y gestionar el propio estado emocional del niño y contribuir como adultos a la adquisición de estas habilidades que lo acompañarán durante toda su vida.

De la misma manera se considera valioso extender estos resultados a los docentes con el objeto de favorecer la convivencia en las escuelas, ejerciendo y dando a conocer el programa de Juegos Cooperativos, para así atender y superar las problemáticas que se encuentran hoy en día en los niños, contribuyendo no solo a una mejor socialización entre pares, sino a una mejor calidad de vida; beneficiando así el desarrollo de una buena convivencia escolar.

CONCLUSIONES:

Los resultados obtenidos en la presente investigación que busca conocer la relación que existen entre la participación en Juegos Cooperativos y el desarrollo en Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad, de una escuela pública de la localidad de Seguí – Entre Ríos; permiten arribar a las siguientes conclusiones:

- Los niños de entre 8 y 9 años de edad cuentan con la presencia de conductas sociales, reconociéndose la asertividad como la predominante.
- La conducta agresiva disminuye significativamente con el desarrollo de Juegos Cooperativos hasta eliminarse.
- Las conductas agresivas fueron reemplazadas por asertivas.
- Los Juegos Cooperativos favorecen el desarrollo de las Habilidades Sociales.
- Se encontró que hay una profunda interrelación entre ambas variables, ya que los juegos cooperativos tienen el objetivo principal de brindar y recibir ayuda, trabajar conjuntamente para alcanzar objetivos comunes, esto dio lugar a que los



niños mediante este tipo de juegos pudiesen relacionarse socialmente con sus pares, aprendiendo y adquiriendo conductas que le permitieran compartir situaciones, momentos de trabajos y además les dé lugar a la integración en un ambiente escolar adecuado.

- Finalmente, si hacemos hincapié al objetivo principal propuesto en esta investigación el cual fue evaluar en qué medida los juegos cooperativos promueven el desempeño de las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad, podemos decir que en función de los datos obtenidos se ha extraído y se considera que en el tiempo trabajado con los chicos mediante la intervención del Programa de Juegos Cooperativos se vieron avances positivos en la Asertividad y cambios significativos en la Agresión, entonces así podemos confirmar nuestra hipótesis y decir que los Juegos Cooperativos promueven y favorecen la adquisición y/o el perfeccionamiento de dichas Habilidades.

RECOMENDACIONES:

Se proponen algunas recomendaciones que podrían resultar enriquecedoras para futuras investigaciones e intervenciones.

Para futuras investigaciones: podrían utilizarse otros métodos complementarios de evaluación y otras fuentes de información, como por ejemplo, informantes claves como los padres o docentes que aporten más datos de los sujetos evaluados, como así también la aplicación de otros instrumentos que permitan abordar el tema con mayor profundidad.

También, sería útil replicar el estudio a una muestra mayor, realizando un seguimiento más extenso en el tiempo, para así poder obtener una recolección más amplia de información.

Se recomienda realizar la aplicación del cuestionario de forma individual o que los grupos sean pequeños para favorecer respuestas más específicas y particulares a



cada caso. Así mismo podría evaluarse la percepción que tienen los propios padres de sus hijos y así establecer una comparación.

LIMITACIONES:

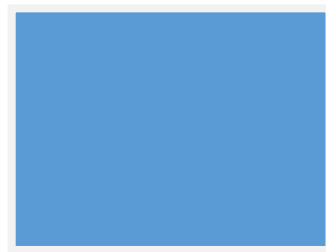
Luego de analizar los resultados hallados en el presente estudio, es necesario reflexionar sobre las limitaciones más importantes de esta investigación a saber: con respecto a los datos obtenidos en la muestra, los instrumentos utilizados en la recolección de datos fueron auto administrables, por tal motivo, si bien fueron tomadas todas las medidas necesarias para evitar distorsiones, los datos proporcionados por los niños que conforman la muestra pueden presentar alguna interpretación errónea con respecto a las afirmaciones presentes.

Otra limitación se debe al número de alumnos en el curso, ya que al ser pocos, cuando se registran inasistencias, restringe la aplicación del programa.

Además, hubo factores externos que influyeron en el desarrollo de la investigación como el cambio de docentes, los feriados y los paros que generaban modificaciones en días y horarios disponibles.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS





Aberastury, A. (2002) *El niño y sus juegos*. España. Paidós

Arévalo-Sánchez, X (2016) *Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas mexiquenses*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811023>

Ballester Arnal, R. & Gil Llario, M. (2002) *Habilidades sociales. Evaluación y tratamiento*. España. Síntesis.

Cañeque, H. (1993) *Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y en el adulto*. Buenos Aires: El Ateneo.

Cerdas Agüero, E (2013) *Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos*. Revista de Paz y Conflictos. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=205027536005>

Díaz Montenegro, R & Guerrero, M (2017) *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de educación inicial*. (Tesis de Grado) Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” Facultad de humanidades. Recuperado de <http://repositorio.uct.edu>.

Gamboa de Vitelleschi, S. (2011) *Juegos por la no violencia. Diversas propuestas para resolver conflictos*. Buenos Aires: Bonum.

Garaigordobil Landazabal, M. (2006) *Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años*. Recuperado de [http:// www.arteindividuoysociedad.es/articles/N18/](http://www.arteindividuoysociedad.es/articles/N18/)

Garaigordobil Landazabal, M. (2003) *Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 8 a 10 años*. Recuperado de [http:// www.arteindividuoysociedad.es/articles/N18/](http://www.arteindividuoysociedad.es/articles/N18/)



Garaigordobil Landazabal, M. (2003) *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Recuperado de <http://www.observatorioperu.com>

Garaigordobil Landazabal, M (2003) *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Buenos Aires: Pirámides

Guerrero, A (2017) *Los juegos cooperativos en el desarrollo de la conducta prosocial en niños y niñas de primer año de básica de la unidad educativa “génesis” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. Universidad técnica de Ambato facultad de ciencias humanas y de la educación

Guevara Robles, C (2017) *Los juegos como estrategia pedagógica para minimizar los comportamientos agresivos y favorecer la convivencia en los niños(as) de 5 años del jardín infantil principitos de la localidad de Antonio Nariño en Bogotá*. Tesis de grado. Recuperado de <http://repository.usta.edu.co>.

Griffa, M. & Moreno, J. (2005) *Claves para una psicología del desarrollo*. Volumen I. Buenos Aires. Lugar Editorial.

Griffa, M. & Moreno, J. (2005) *Claves para una psicología del desarrollo*. Volumen II. Buenos Aires. Lugar Editorial.

Camacho Medina, L. (2014) *Habilidades sociales en niñas de 5 años*. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica de Perú, Perú. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu>



Espejel López, M (2017) *Conducta prosocial. Propuesta de una intervención a través del cuento y el juego cooperativo*. Universidad autónoma de Yucatán; México. Recuperado de <http://www.revistacecip.com/index.php/ecip/article/view/134>

Jacob, A. & Zapata, V. (2017) *Bullying y habilidades sociales en niños de 10 -12 años*. (Tesis de grado). Pontificia Universidad Católica Argentina, Paraná, Argentina.

Jares, X. (1992) *El placer de jugar juntos*. Nuevas técnicas y juegos cooperativos. Madrid: CCS.

Lacunza, B & Contini de Gonzales, N (2009) *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. Fundamentos en Humanidades Universidad Nacional de San Luis – Argentina Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo>

Martínez T. G. (2012) *“Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial”*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Abierta Interamericana, Caseros. Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>.

Mercado, L (2009) *Juego y recreación en educación*. Córdoba: Brujas.

Michelson, L.; Sugai, D.; Wood, R. & Kazdin, A. (1987) *Las habilidades sociales en la infancia: evaluación y tratamiento*. España. Martínez Roca.

Monjas Casares, M. (1993) *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS)*. Madrid: CEPE

Morales García R. A. (2012) *Análisis de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Marietta de*



Veintimilla de Sangolquí en el Cantón Rumiñahui. Propuesta Alternativa. Recuperado de <http://repositorio.espe.edu.ec>

Omeñaca, R.; Ruiz, J.V. (2001). *La cooperación como alternativa en educación física.* Recuperado de <http://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/LaCooperacioncomoAlternativaenEducacionFisica>

Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear.* Recuperado de <https://books.google.es>.

Pasihuan Rodriguez, L (2017) *Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa San José, Comas.* Tesis de grado. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/1062>

Piaget, J. & Inhelder, B. (1997) *Psicología del niño.* Madrid. Morata.

Pérez, I. (2000) *Habilidades sociales: educar hacia la autorregulación. Conceptualización, evaluación e intervención.* Barcelona. Ice-Horsori.

Pugmire, S. (1996) *El juego espontáneo.* Madrid. Narcea

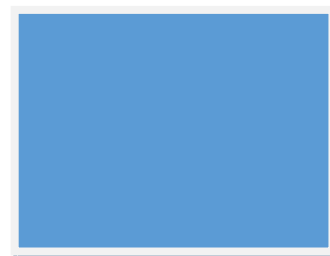
Siboldi, J. (2011) *Síndrome de Asperger y habilidades sociales: un abordaje grupal.* (Tesis de grado) Pontificia Universidad Católica Argentina, Paraná, Argentina.

Velázquez Callado, C. (2004). *“Las actividades físicas cooperativas”.* Recuperado de <http://www.labrinjo.ufc.br/phocadownload/velazquez-callado.pdf>

Velázquez Callado, C. (2004). *“Las actividades y juegos cooperativos en educación física”.* Recuperado de http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/32_juegos-y-deportes-cooperativos-carlos-velzquez-callado.pdf



ANEXOS





CONSENTIMIENTO INFORMADO

Consentimiento informado
Pontificia Universidad Católica Argentina
Facultad Teresa de Ávila

Lugar y fecha _____

Por medio de la presente autorizo a mi hijo(a): _____ A que participe en el trabajo de investigación titulado: “Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales” para acceder a la Licenciatura en Psicopedagogía.

El investigador ha informado que mi hijo(a) participará en un espacio grupal que durará aproximadamente 3 meses, 2 sesiones por semana con una duración de 40 minutos cada una.

FIRMA: _____

ACLARACIÓN: _____

ESCALA DE COMPORTAMIENTO ASERTIVO PARA NIÑOS (CABS)

Vas a contestar algunas preguntas sobre lo que haces en diversas situaciones. No existen respuestas correctas o incorrectas. Tan solo debes contestar lo que harías de verdad. De las cinco respuestas posibles deberás elegir aquella que se parece más a lo que harías. Una vez que hayas marcado tú respuesta a una pregunta pasa a la siguiente. Recuerda que debes contestar con sinceridad como te comportarías.

1- Alguien te dice: “Creo que eres una persona muy simpática”. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Decir: No, no soy tan simpático
- (b) Decir: Si, creo que soy el mejor
- (c) Decir: Gracias
- (d) No decir nada y sonrojarte
- (e) Decir: Gracias, es cierto que soy muy simpático



2- Alguien ha hecho algo que crees que está muy bien: ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Comportarte como si estuviera tan bien y decirle: No está mal
- (b) Decir: Está bien, pero he visto mejores
- (c) No decir nada
- (d) Decir: Yo puedo hacerlo mucho mejor
- (e) Está muy bien

3- Estás haciendo algo que te gusta y creer que está muy bien. Alguien te dice: No me gusta. ¿Qué harías o dirías generalmente?

- (a) Decir: Eres estúpido
- (b) Decir: Yo creo que está muy bien
- (c) Decir: Tienes razón, aunque en realidad no le creyeras
- (d) Decir: creo que es fantástico. Además, ¿tú qué sabes?
- (e) Sentirte herido y no decir nada

4- Te olvidas de llevar algo que se suponía debías llevar y alguien te dice: ¡Eres tan tonto!, olvidarías tu cabeza si no fuera porque la tienes atornillada. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Decir: de todas formas, yo soy más listo que tú. Además, ¿tú qué sabes?
- (b) Decir: Si, tienes razón, algunas veces parezco tonto
- (c) Decir: Si, hay alguien tonto, ese eres tú.
- (d) Decir, nadie es perfecto. No soy tonto solo porque me haya olvidado de algo
- (e) No decir nada e ignorarlo

5- Alguien con quién te tenías que encontrar llega tarde con media hora de retraso, y por eso tú estás molesto. Esa persona no da ninguna explicación de su retraso. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Decir: Me molesta que me hagan esperar de esta manera



- (b) Decir: Me preguntaba cuando llegarías
 - (c) Decir: esta es la última vez que te espero
 - (d) No decir nada
 - (e) Decir: ¡Eres un desinteresado, llegas tarde!
- 6- Necesitas que alguien te haga un favor. ¿Qué harías o dirías, generalmente?
- (a) No decirle nada
 - (b) Decir: Tienes que hacer esto por mí
 - (c) Decir: ¿Puedes hacerme un favor? o explicar lo que quieres
 - (d) Hacer una pequeña insinuación de que necesitas que te hagan un favor
 - (e) Decir: Quiero que hagas esto por mí
- 7- Sabes que alguien está preocupado. ¿Qué harías o dirías, generalmente?
- (a) Decir: pareces preocupado. ¿Puedo ayudarte?
 - (b) Estar con esa persona y no hacer ningún comentario sobre su preocupación
 - (c) Decir: Te pasa algo
 - (d) No decir nada y dejarlo solo
 - (e) Reírme y decir: Eres un serio
- 8- Estás preocupado y alguien te dice: “Pareces preocupado”. ¿Qué harías o dirías, generalmente?
- (a) Girar la cabeza o no decir anda
 - (b) Decir: ¡A ti no te importa!
 - (c) Decir: Si, estoy preocupado. Gracias por interesarte por mí
 - (d) Decir: No es nada
 - (e) Decir: Estoy preocupado. ¡Déjame solo!
- 9- Alguien te culpa por un error que ha cometido otra persona. ¿Qué harías o dirías, generalmente?
- (a) Decir: ¡Estás loco!



- (b) Decir: No es culpa mía. Lo ha hecho otra persona.
 - (c) Decir: No creo que sea culpa mía
 - (d) Decir: ¡Yo no he sido! ¡No sabes de lo que estás hablando!
 - (e) Aceptar la culpa o no decir nada
- 10- Alguien te pide que hagas algo y tú no sabes porque se tiene que hacer. ¿Qué harías o dirías, generalmente?
- (a) Decir: Esto no tiene ningún sentido. ¡No quiero hacerlo!
 - (b) Hacer lo que te piden y no decir nada
 - (c) Decir: Esto es una tontería. ¡No voy a hacerlo!
 - (d) Antes de hacerlo, decir: No comprendo por qué quieres que haga esto
 - (e) Decir: Si esto es lo que quieres que haga...y entonces voy a hacerlo
- 11- Alguien te elogia por algo que has hecho diciéndote que es fantástico. ¿Qué harías o dirías, generalmente?
- (a) Decir: Si, generalmente lo hago mejor que la mayoría
 - (b) Decir: No, no está tan bien
 - (c) Decir: Es cierto, soy el mejor
 - (d) Decir: Gracias
 - (e) Ignorarlo y no decir nada
- 12- Alguien ha sido amable contigo. ¿Qué harías o dirías, generalmente?
- (a) Decir: Has sido muy amable conmigo. Gracias
 - (b) Comportare como si la persona no hubiera sido tan amable y decirle: Si, gracias.
 - (c) Decir: Me has tratado bien pero me merezco mucho más
 - (d) Ignorarlo y no decir nada a esa persona
 - (e) Decir: No me tratas todo lo bien que deberías
- 13- Estas hablando muy alto con un amigo y alguien te dice: Perdona, pero haces demasiado ruido. ¿Qué harías o dirías, generalmente?



- (a) Parar de hablar inmediatamente
- (b) Decir: Si no te gusta, ¡lárgate! Y continuas hablando alto
- (c) Decir: Lo siento, hablaré más bajo, y entonces hablar en voz baja
- (d) Decir: Lo siento, y dejar de hablar.
- (e) Decir: Muy bien, y continuar hablando alto

14- Estás haciendo cola y alguien se cuela delante de ti. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Hacer un comentario en voz baja, como por ejemplo: algunas personas tienen mucha cara. Sin decir nada directamente a la persona
- (b) Decir: Vete al final de la cola
- (c) No decir nada a esa persona
- (d) Decir en voz alta: ¡Imbécil, vete de aquí!
- (e) Decir: Yo estaba aquí primero. Por favor vete al final de la cola

15- Alguien te hace algo que no te gusta y te enfadas. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Gritar: ¡Eres un imbécil, te odio!
- (b) Decir: Estoy enfadado. No me gusta lo que has hecho
- (c) Actuar como si me sintiera herido pero no decir nada a esa persona
- (d) Decir: estoy furioso. Me caes mal
- (e) Ignorarlo y no decir nada a esa persona.

16- Alguien tiene algo que quieres utilizar. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Decir a esa persona que me lo diera
- (b) No pedirlo
- (c) Quitárselo a esa persona
- (d) Decir a esa persona que me gustaría utilizarlo y entonces pedirselo
- (e) Hacer un comentario sobre eso pero no pedirselo



17- Alguien te pide algo prestado pero es nuevo y tú no quieres prestarlo. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Decir: No, es nuevo y no quiero prestarlo. Quizá en otra ocasión
- (b) Decir: No me hace mucha gracia prestártelo, pero puedes tomarlo
- (c) Decir: No, cómprate uno
- (d) Prestárselo aunque no quieras
- (e) Decir: ¡Estás loco!

18- Algunas personas están hablando sobre un pasatiempo que a ti te gusta mucho. Quieres participar y decir algo. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) No decir nada
- (b) Interrumpir e inmediatamente empezar a contar lo bien que haces ese pasatiempo
- (c) Acercarme al grupo y participar de la conversación cuando tuviera la oportunidad de hacerlo
- (d) Acercarme al grupo y esperar a que se dieran cuenta de mi presencia
- (e) Interrumpir e inmediatamente comenzar a contar lo mucho que me gusta ese pasatiempo

19- Estas haciendo un pasatiempo y alguien te pregunta: ¿Qué haces? ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Decir: Oh, una cosa, o nada
- (b) Decir: No me molestes. ¿No ves que estoy ocupado?
- (c) Continuar haciendo el pasatiempo y no decir nada
- (d) Decir: A ti no te importa
- (e) Dejar de hacer el pasatiempo y explicarle lo que haces

20- Ves cómo alguien se tropieza y cae al suelo. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Reírme y decir: ¿Por qué no miras por dónde vas?
- (b) Decir: ¿Estas bien? ¿Puedo hacer algo?



- (c) Preguntar: ¿Qué te ha pasado?
- (d) Decir: ¡Así son las caídas!
- (e) No hacer nada e ignorarlo

21- Te golpeas la cabeza con una estantería y te duele. Alguien te dice: ¿Estás bien? ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Decir: Estoy bien, ¡Déjame solo!
- (b) No decir nada e ignorar a esa persona
- (c) Decir: ¿Por qué no metes tus narices en otra parte?
- (d) Decir: No, me he golpeado la cabeza. Gracias por preguntar
- (e) Decir: No es nada. Estoy bien

22- Cometes un error y culpan a otra persona. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) No decir nada
- (b) Decir: Es culpa tuya
- (c) Decir: Es culpa mía
- (d) Decir: No creo que sea culpa de esa persona
- (e) Decir: Tiene mala suerte

23- Te sientes insultado por algo que ha dicho alguien. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Irme y no decir nada sobre el enfado
- (b) Decirle a esa persona que no lo vuelva a hacer
- (c) No decir nada a esa persona aunque me sintiera insultado
- (d) Insultar a esa persona
- (e) Decir a esa persona que no me gusta lo que ha dicho y pedirle que no lo vuelva a hacer

24- Alguien interrumpe constantemente mientras estás hablando. ¿Qué harías o dirías, generalmente?



- (a) Decir: Perdona, me gustaría terminar de contar lo que estaba diciendo
- (b) Decir: No es justo, ¿no puedo hablar yo?
- (c) Interrumpir a la otra persona empezando a hablar otra vez
- (d) No decir nada y dejar que la otra persona continúe hablando
- (e) Decir: ¡Cállate! Estaba hablando yo

25- Alguien te pide que hagas algo que impedirá hacer lo que realmente quieres hacer. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Decir: Tengo otros planes, pero buscaré lo que tú quieras
- (b) Decir: De ninguna manera, búscate otro
- (c) Decir: Bueno, haré lo que tú quieras
- (d) Decir: Olvídate de eso. ¡Lárgate!
- (e) Decir: Tengo otros planes. Quizás la próxima vez

26- Ves a alguien con quién te gustaría encontrarte. ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Llamar a gritos a esa persona y pedirle que se acerque
- (b) Ir hacia esa persona, presentarme y empezar a hablar
- (c) Acerarme a esa persona y esperar a que me hablara
- (d) Ir hacia esa persona y empezar a contarle las grandes cosas que he hecho
- (e) No decir nada a esa persona

27- Alguien a quien no conoces te para y te dice: ¡Hola! ¿Qué harías o dirías, generalmente?

- (a) Decir: ¿Qué quieres?
- (b) No decir nada
- (c) Decir: No me molestes ¡lárgate!
- (d) Decir: Hola, presentarme y preguntarle quien es
- (e) Hacer un gesto con la cabeza y decir: Hola, e irme



RESULTADOS ESTADÍSTICOS DEL ANALISIS DE LOS DATOS CON EL SPSS:

Frecuencias

Notas		
Salida creada		
Comentarios		
Entrada	Datos	C:\Users\Maria\Desktop\TIFCA UCA\matriz tesis Eli.sav
	Conjunto de datos activo	Conjunto_de_datos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	14
Manejo de valor perdido	Definición de ausencia	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas se basan en todos los casos con datos válidos.
Sintaxis		FRECUENCIES VARIABLES=pretest posttest /BARChart PERCENT /ORDER=ANALYSIS.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:02,19
	Tiempo transcurrido	00:00:01,49

Estadísticos

		pretest	posttest
N	Válido	14	14
	Perdidos	0	0



Tabla de frecuencia

Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	AGRESIVO	2	14,3	14,3	14,3
	INHIBIDO	5	35,7	35,7	50,0
	ASERTIVO	7	50,0	50,0	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INHIBIDO	3	21,4	21,4	21,4
	ASERTIVO	11	78,6	78,6	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



Estadísticos descriptivos

	preypos	Media	Desviación estándar	N
As	pos	10,1429	3,84022	14
	pre	8,0714	2,67364	14
	Total	9,1071	3,41391	28
Ag	pos	1,3571	1,64584	14
	pre	3,2857	2,39963	14
	Total	2,3214	2,24522	28
IN	pos	6,5000	2,62386	14
	pre	6,5714	2,44050	14
	Total	6,5357	2,48674	28

Pruebas de efectos inter-sujetos

Origen	Variable dependiente	Tipo III de suma de cuadrados	gl	Cuadrático promedio	F	Sig.
Modelo corregido	As	30,036 ^a	1	30,036	2,744	,110
	Ag	26,036 ^b	1	26,036	6,150	,020
	IN	,036 ^c	1	,036	,006	,941
Interceptación	As	2322,321	1	2322,321	212,127	,000
	Ag	150,893	1	150,893	35,642	,000
	IN	1196,036	1	1196,036	186,289	,000
preypos	As	30,036	1	30,036	2,744	,110
	Ag	26,036	1	26,036	6,150	,020
	IN	,036	1	,036	,006	,941
Error	As	284,643	26	10,948		
	Ag	110,071	26	4,234		
	IN	166,929	26	6,420		
Total	As	2637,000	28			
	Ag	287,000	28			
	IN	1363,000	28			
Total corregido	As	314,679	27			
	Ag	136,107	27			
	IN	166,964	27			

a. R al cuadrado = ,095 (R al cuadrado ajustada = ,061)

b. R al cuadrado = ,191 (R al cuadrado ajustada = ,160)

c. R al cuadrado = ,000 (R al cuadrado ajustada = -,038)

Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



FOTOS DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS



Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



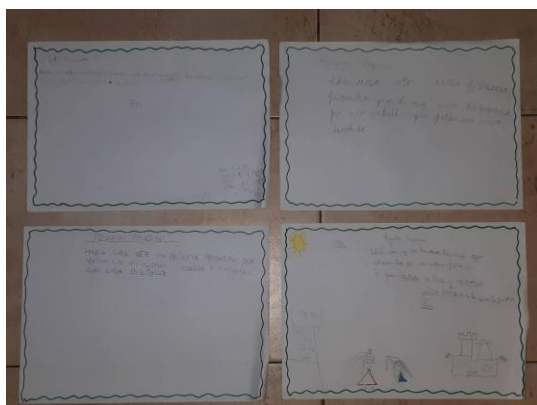
Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



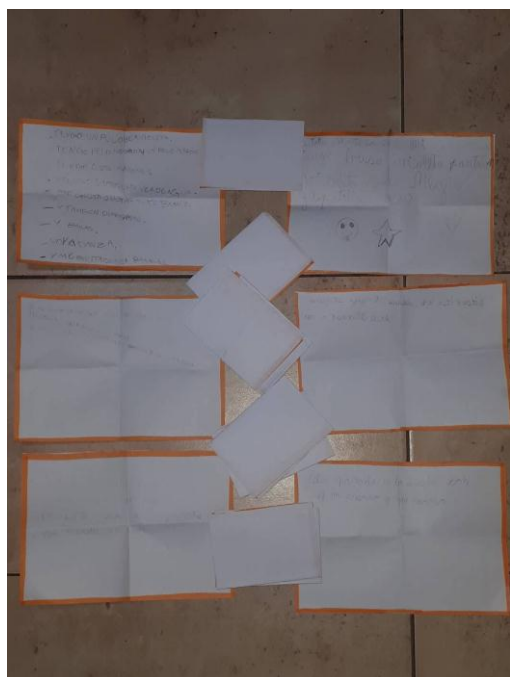
Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry



Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales

Eliana Ylarragorry

