



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

UNIVERSIDAD SAN SEBASTIAN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN FÍSICA
SEDE SANTIAGO

IMPACTO DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCERO BÁSICO.

Tesina para optar al grado de Licenciado en Educación y al Título de Profesor
en Educación Física.

Profesor guía: Aída Fernández Ojeda, Dra. (c).
Profesor guía metodológico: Giovanni Rosales Soto, Ph.D
Alumnos: Estephany Alejandra Pavez Morales
María Fernanda Pavez Morales



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

©Estephany Alejandra Pavez Morales, María Fernanda Pavez Morales.

Se autoriza la reproducción parcial o total de esta obra con fines académicos, por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando se incluya la cita bibliográfica del documento.

Santiago, Chile

2022



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

Dedicatoria

Dedico todo esfuerzo por la elaboración de esta tesis a mi hijo Agustín Jara, a mi pareja Benjamín Jara y a mi familia Pavez Morales que me entregaron su apoyo, cariño, amor y paciencia para lograr que terminar de la mejor forma esta etapa educativa (M^a Fernanda Pavez Morales).

Dedico este trabajo de tesis a mis padres y a mis hermanas ya que gracias a su contención, comprensión y consejos logre disfrutar y terminar este proceso entregando lo mejor de mí. Los amo (Estephany Pavez Morales).

Como hermanas y compañeras de tesis dedicamos este hermoso trabajo a nuestro profesor deportivo Jorge Carrasco Aedo por entregarnos las herramientas suficientes para desempeñarnos de la mejor manera como deportistas, profesionales y personas, por que uno debe demostrar su calidad tanto en el ámbito profesional como en el ámbito personal.

“Ayudar y valorar lo bueno y malo de las personas, porque de ello aprendes”.



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

AGRADECIMIENTOS:

A todas las personas que nos guiaron, ayudaron y orientaron para hacer un buen trabajo de tesis. Especialmente a Giovanni Rosales Sotos, Aida Fernández Ojeda, Marcela Flores Cáceres, Paola Marambio Núñez y Cesar Araya Zarricueta.



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

Índice:

Introducción:	8
Praxiología motriz:	8
Habilidades sociales:	10
Juegos Cooperativos:	11
Actividad física y recomendaciones:	12
Justificación:	13
Hipótesis:	15
Pregunta de investigación:	15
Objetivos General:	15
Objetivos Específicos:	15
Propuesta de trabajo:	15
Paradigma:	16
Tipo de investigación:	16
Diseño de investigación:	16
Cuadro operacional de variables:	17
Población y muestra:	17
Criterios de inclusión y exclusión:	18
Métodos de recolección de datos:	18
Análisis estadísticos:	18
Resultados:	18
Discusión:	27
Conclusión:	32
Bibliografía:	33
Anexos:	36



1. Carta Gantt:	36
2. Carta de consentimiento informado.	37
3. Escala de habilidades sociales de A. Goldstein & col. 1978 (adaptado).	38
4. Planificaciones de intervención:	39

Índice de ilustraciones:

Ilustración 1:Componentes de la acción o praxis motrices. Cuando los identificamos podemos determinar que nos encontramos con una práctica física. José Hernández moreno,2004.....	9
Ilustración 2:Triada que potencia el desarrollo humano (Ruiz, L.-2001).....	9

Índice de figuras:

Figura 1: Resultados pre-test de las habilidades sociales en porcentajes.....	19
Figura 2: Comparación de los resultados obtenidos en pre-tes entre hombres y mujeres en las habilidades sociales.....	20
Figura 3: Resultaos del post-test de as habilidades sociales en porcentajes.....	22
Figura 4: Comparación de los resultados obtenidos en post-test entre hombres y mujeres en las habilidades sociales.....	23
Figura 5: Comparación del pre y post test en relación al Gold Standar.....	24
Figura 6: Comparación de los resultados obtenidos en pre y post-test en las dimensiones de las habilidades sociales.....	26

Índice de tablas:

Tabla 1: Tipología de A. Goldstein & col,1989.....	10
Tabla 2: Coeficiente de cooperación. Arranz Beltrán, 2008.....	12
Tabla 3: Cuadro de operacionalización. Elaboración propia.....	17
Tabla 4: Observaciones generales de las 4 intervenciones en las clases de Educación Física.....	21
Tabla 5: Carta Gantt. Creación propia.....	36
Tabla 6: Tabla de habilidades sociales a evaluar. A. Goldstein & Col, 1978.....	38
Tabla 7: Tabla de resultados de habilidades sociales. A. Goldstein & Col, 1978.....	39



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

Resumen:

En la actualidad, podemos observar que los juegos cooperativos han entrado con fuerza en la educación, ya que se ve privilegiada la participación, la comunicación y la cooperación. A partir de esto, nace nuestra necesidad para determinar si los juegos cooperativos pueden impactar en el desarrollo de habilidades sociales. Por esta razón y para analizar los resultados, se aplicó en un 3ero básico una serie de intervenciones al inicio de las clases de educación física, las cuales constaban de realizar juegos cooperativos orientados al desarrollo de las 6 habilidades que determina Arnold Goldstein, finalizando con la evaluación de estas. Los resultados obtenidos, nos indican que mujeres y hombres presentan diferencias determinadas por su biología y madurez, encontrando así una diferencia estadística significativa de $3,82 \pm 0,47$ vs $3,35 \pm 1,09$ en una de las habilidades más relevantes en este tiempo, la cual es la habilidad alternativa a la agresión que, en nuestra investigación refleja el ítem de "ayudar a los demás". A pesar de aquello, existe una relación favorable entre ambas variables (juegos cooperativos y habilidades sociales) pero que están netamente limitadas por el tiempo en el que se le dedican para su desarrollo.

Palabras claves: Praxiología motriz, juegos cooperativos, habilidades sociales, tipología de Goldstein.

Abstract:

Nowadays, we can observe that cooperative games have entered strongly in education, since participation, communication and cooperation are privileged. From this, our need was born to determine if cooperative games can have an impact on the development of social skills. For this reason and to analyze the results, a series of interventions were applied in a 3rd grade class at the beginning of physical education classes, which consisted of playing cooperative games oriented to the development of the 6 skills determined by Arnold Goldstein, ending with the evaluation of these skills. The results obtained indicate that women and men present differences determined by their biology and maturity, finding a significant statistical difference of 3.82 ± 0.47 vs. 3.35 ± 1.09 in one of the most relevant skills at this time, which is the alternative skill to aggression, which in our research reflects the item "helping others". Despite this, there is a favorable relationship between both variables (cooperative games and social skills) but they are clearly limited by the time devoted to their development.

Introducción:

La educación física no solo promueve la adquisición de hábitos de vida activa y saludable, sino también contribuye al bienestar cognitivo, emocional, físico y social del estudiante. (Ministerio de educación, 2018). Por lo cual, tanto la Educación Física como otras áreas educativas han pretendido desarrollar las capacidades de los estudiantes: sus posibilidades de generar producciones verbales y motrices, de mejorar sus habilidades sociales, de poner en juego adecuadamente su afectividad en distintas situaciones. (Hernández & Riba, 2004).

Praxiología motriz:

La praxiología motriz es una de las principales ciencias que guía nuestra actividad profesional, los profesores y profesoras de Educación Física tendremos que ir conociendo poco a poco los resultados de las investigaciones de la praxiología motriz, puesto que puede sernos útil a la hora de diseñar y poner en práctica situaciones educativas, incluir y secuenciar contenidos, orientar la metodología y evaluar logro de los objetivos pedagógicos asumidos por los alumnos y alumnas, entre otras cosas (Hernández, 2004).

Praxiología motriz es la “acción motriz” o “praxis motriz” que está definida como aquella “manifestación de la persona que toma sentido en un contexto a partir de un conjunto organizado de condiciones que definen objetivos motores”.





UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

Ilustración 1: Componentes de la acción o praxis motrices. Cuando los identificamos podemos determinar que nos encontramos con una práctica física. Hernández, 2004.

El término prácticas motrices en la praxiología motriz implica en el protagonista en este caso el jugador, consecuencias únicas y propias en las conductas motrices, entendidas éstas como acciones de movimiento portadas de sentido y significado atendiendo la complejidad del plano motor, cognitivo, afectivo y social de la persona (Gilleta, 2015).

No es el “movimiento”, no es el “cuerpo”, es la “conducta motriz” concreta de cada niño, enriquecida por su vivencia corporal. No es el movimiento lo que cuenta, sino el ser que se mueve, tal como lo han demostrado en sus trabajos Lavega (2011) y Lagardera (2011). La conducta motriz se entiende como acciones de movimiento portadas de sentido y significado atendiendo la complejidad del plano motor, cognitivo, afectivo y social de la persona (Gilleta, 2015).

En resumen, el objetivo de conocimiento en el caso de la Educación Física es la “Conducta Motriz” por eso entendemos por Educación Física a la Pedagogía de las conductas motrices (Parlebas, 2001:172) que deben estar enfocadas a potenciar el desarrollo integral del ser humano desde la tríada de las distintas realidades.



Ilustración 2: Tríada que potencia el desarrollo humano (Ruiz, L.-2001).

A partir de este enfoque, nos centraremos en la conexión que existe entre la realidad motriz (movimiento) y la realidad socioemocional (relación - comunicación - afectiva) que Parlebas determinó en la Educación Física como la sociomotricidad. En la misma línea,



Jorge Saraví en su artículo “praxiología motriz, un debate pendiente” definió como sociomotricidad todo aquello que hacemos compartiendo con otros, sean los otros adversarios o compañeros o ambos a la vez. Durante estas interacciones podemos evidenciar a largo plazo un cambio en su conducta social por medio del desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la vida.

Habilidades sociales:

El ser humano es un ser social que se va construyendo por medio de la vida en comunidad, la interacción y continua relación con los demás. Es por esto, que las habilidades sociales son una herramienta fundamental para el hombre ya que le permite desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes y deseos de un modo adecuado (V. Cabello, 2005).

El Psiquiatra Arnold Goldstein y sus colaboradores, en un estudio realizado con adolescentes, nos entregan una clasificación/tipología de las habilidades sociales que son definidas de manera conductual y cada una de ellas con un ítem de preguntas específicas, que aparecen en su instrumento de medición y que son evaluadas con una escala de frecuencia. A continuación, presentamos un cuadro de la tipología:

Habilidad	Ítems
Habilidades sociales básicas	Escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otros y hacer un elogio.
Habilidades sociales avanzadas	Pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse y convencer a los demás.
Habilidades relacionadas con los sentimientos	Conocer los propios sentimientos, expresar sentimientos, conocer los sentimientos de los demás, enfrentarse al enfado de otros, expresar afecto, resolver el miedo y autorrecompensarse.
Habilidades alternativas a la agresión	Pedir permiso, compartir algo, ayudar a los demás, negociar, empezar el autocontrol, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás y no entrar en peleas.
Habilidades para enfrentar el estrés	Formular una queja, responder a una queja, demostrar deportividad después de un juego, resolver vergüenza, arreglárselas cuando te dejan de lado, defender a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder a la acusación, prepararse para una conversación difícil y hacer frente a las presiones del grupo.



Habilidades de planificación	Tomar decisiones realistas, discernir sobre la causa de un problema, establecer un objetivo, determinar las propias habilidades, recoger información, resolver los problemas según su importancia, tomar una decisión eficaz y concentrarse en una tarea.
------------------------------	---

Tabla 1: Tipología de A. Goldstein & col, 1978.

Estas habilidades se deben desarrollar en todas las etapas del ser humano porque son una parte importante de nuestra vida e inciden en la construcción de la autoestima, en el comportamiento, el aprendizaje, en la personalidad y en otros aspectos a lo largo de la vida.

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, en otros estudios que realizó Morales García (2012), se justifica que esta situación se da por la falta e insuficiente cooperación, motivación e integración por parte de los niños y niñas para mejorar su socialización.

A partir de esta situación y reconociendo que las habilidades sociales se van adquiriendo a través del aprendizaje es posible que se puedan abordar en la etapa escolar a través de lo lúdico. Por lo que, actualmente los juegos cooperativos han entrado con fuerza en la educación ya que se ve privilegiada la participación, la comunicación y la cooperación incrementando la magia del juego al participar todos juntos y descubrir el placer, la comunicación y el aprecio de todos (Jares, 1992).

En educación física la sociomotricidad y el desarrollo de habilidades sociales se pueden dar en diversas actividades y/o juegos a desarrollar de manera colectiva y en donde pondremos énfasis, en lo cooperativo.

Juegos Cooperativos:

Es un juego sin ganadores ni perdedores, sin excluir ni eliminar, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que se distingue de los juegos competitivos. Los juegos cooperativos es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones. En base a esto último, se determina el coeficiente de cooperación que nos indica el grado de cooperación que se consigue habitualmente con cada una de las actividades siempre que se hagan de la manera descrita (Arranz Beltrán, 2008).



Las diferencias en cada índice de Cooperación son:

Seis	No hay ayuda mutua de forma intencionada.	Hay un mínimo de competitividad.	Pierde alguna persona durante un momento corto, pero se le recompensa de alguna manera.
Siete	No jugamos unos contra otros.	Todas ganan. Nadie pierde.	No hay ayuda mutua de forma explícita e intencionada.
Ocho	Todas ganan. Nadie pierde.		La ayuda mutua se da en parejas, grupos pequeños o momentos diferentes.
Nueve	Todas ganan. Nadie pierde.	Todas ayudan a la vez.	Hay algún detalle de preferencia para alguna de las personas.
Diez	Todas ganan. Nadie pierde.		Todas se ayudan a la vez.

Tabla 2: Coeficiente de cooperación. Arranz Beltrán, 2008.

Los aportes que nos entregan estos juegos son que permiten a nuestros estudiantes tener confianza en ellos mismos y en otras personas, experimenten lo que sienten, interpretan y aceptan los comportamientos del resto, comprenden sus sentimientos y los sentimientos de los demás, superan sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgado, logran convivir en grupo y comunicarse positivamente con otros. Por otra parte, para el profesor, estos juegos permiten observar los diferentes comportamientos de los estudiantes, conocerlos más a profundidad y ver cómo funciona el grupo en cada instante.

Es importante que se incorporen los juegos cooperativos en las clases de educación física, ya que el juego ha sido la primera pedagogía de la vida. Además, es el medio de crecer y aprender. El juego está directamente ligado al placer intenso y ofrece la posibilidad de relativizar lo real. Es tomar un lugar dentro del grupo, su lugar, aquel que se elige y se muestra a los otros. (Beltrán, 2008)

Actividad física y recomendaciones:

Estudios científicos demuestran que el tiempo de actividad física es imprescindible para la mantención y el desarrollo de la salud (OMS, 2020). En los últimos años la población



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

mundial se vio afectada por la crisis sanitaria Covid-19 y el confinamiento, causando diversas problemáticas en la salud y en el desarrollo humano.

El conjunto de instrumentos de la OMS ACTIVE, puesto en marcha en 2019, proporciona una orientación técnica más específica sobre la manera de iniciar y aplicar las 20 recomendaciones de políticas esbozadas en el plan de acción mundial, que proponen opciones de política que pueden adaptarse y ajustarse a la cultura y los contextos locales para ayudar a aumentar los niveles de actividad física en todo el mundo, recomendando en adultos una actividad física diaria entre 20 a 45 minutos mientras que , para niños y adolescentes se recomienda realizar 60 minutos diarios con el fin de prevenir y ayudar en el manejo de patologías a nivel fisiológico, neurológico y psicológico y, además, disminuir gastos en servicios de atención sanitaria directa y pérdida de productividad (OMS, 2020).

A pesar de las recomendaciones, fue complejo que niños, niñas y adolescentes cumplan con aquellas solicitudes ya que, a mediados de marzo 2020 las autoridades declaran cierre de las escuelas públicas y privadas, generando que miles de estudiantes no hayan asistido a clases durante todo ese año, causando efectos a nivel educacional, social, físico y emocional por esta situación inédita y compleja de aprendizaje en casa (Rvta. Iberoamericana, 2021). Producto de esto se adoptó la enseñanza vía online, afectando en el tiempo establecido en las Bases curriculares de 90 minutos a unos 30 o 40 minutos de clases. En el caso de Las clases de educación física, fueron bastante complejas de llevar a cabo puesto que muchos de los estudiantes no contaban con un espacio o materiales adecuados, conexiones a internet o aparato tecnológico apto para realizar la clase.

Justificación:

Posterior a las observaciones de las clases de educación física de 1ero básico del Liceo San Francisco de Quito, conformado por 44 estudiantes (29 niños y 15 niñas), se detectó que aquellas clases no presentaban juegos que permitan la interacción entre pares, en base a esta situación, la problemática para nuestra investigación.

Los docentes no realizan juegos recreativos ya que le dan prioridad a cumplir los contenidos establecidos en el Currículum, en el cual encontramos los procesos definidos y tradicionales de una materia, por lo que para los docentes es una presión la revisión del cumplimiento del currículum, provocando en ocasiones que no se genere un desarrollo motriz



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

adecuado. Por otro lado, hay docentes que se concentran en las enseñanzas tradicionales, en donde el mando directo se vuelve una costumbre, provocando que los estudiantes pierdan el interés por la práctica deportiva y recreativa, lo que conlleva a que no se desarrollen con madurez las habilidades motrices básicas y habilidades sociales que el estudiante por derecho debe incorporar progresivamente (Quishpe, 2017).

Según el autor Pierre Parlebas “EL juego es una buena instancia para desarrollar las habilidades de praxia motriz en los niños durante su periodo de crecimiento” (Parlebas, 1951). Por otra parte, la Pedagoga Anita Isla menciona “El juego es una herramienta de aprendizaje el cual estimula la independencia y autonomía del niño ya que, desde los cero a siete años, es todo él un órgano de percepción sensorial susceptible de ser impactado por todo lo que viene a su encuentro. El cerebro aprende cuando un ser humano se mueve, se equilibra, cuando se yergue, cuando encuentra una posición en el espacio y todas aquellas situaciones que generan plasticidad cerebral”. Ambos autores destacan la importancia del juego en las primeras etapas de vida del ser humano, ya que forjan su carácter, personalidad y sus habilidades sociales.

En el libro el juego infantil y su metodología (2010) nos habla del juego en el desarrollo infantil, la cual nos entrega información de como el juego estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil en los primeros siete años de vida. Se describe la evolución del juego durante las diferentes etapas vitales, de cómo estos pasan de ser un juego libre, funcional o de ejercicio a un juego de construcción en donde se van creando reglas, se incorporan nuevos jugadores y se aceptan las diferencias de unos y otro. El juego genera estimulaciones en el desarrollo cognitivo (pensamiento y comprender su entorno), social (reciprocidad y empatía), emocional (estado placentero, expresar sentimientos y emociones) y motor (motricidad gruesa, motricidad fina, coordinación óculo-manual, entre otras) (Garrido et al, 2010).

Es por esta razón que, consideramos fundamental que el juego en etapas escolar básica no se disminuya ni se extinga del todo especialmente por la carencia social, falta de comunicación proxémica entre pares y la inactividad física durante el confinamiento. A partir de estas problemáticas, estimamos que es necesario que las clases de educación física cumplan un papel importante en la reintegración y adaptación de nuestros estudiantes a la presencialidad y a la sociomotricidad de cada uno de los estudiantes.



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

Hipótesis:

Los juegos cooperativos incrementan las habilidades sociales de los estudiantes de 3ero básico A del Colegio El Bosque de Puente Alto.

Pregunta de investigación:

¿Cómo afecta la aplicación de juegos cooperativos en las clases de Educación Física sobre las habilidades sociales de los niños y las niñas del 3ero básico A del colegio El Bosque de Puente Alto?

Objetivos General:

Determinar los efectos de la aplicación de juegos cooperativos en la clase de educación física sobre las habilidades sociales en estudiantes del 3ero básico A del colegio el Bosque de Puente Alto.

Objetivos Específicos:

- Identificar los niveles de habilidades sociales en estudiantes del 3ero básico A, a través de pre y post test.

- Comparar los resultados obtenidos entre hombres y mujeres sobre el desarrollo de las habilidades sociales.

-Evaluar los efectos de la aplicación de juegos cooperativos en la clase de Educación Física en 3ero básico A del colegio el Bosque de Puente Alto.

Propuesta de trabajo:

A partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico de los estudiantes de educación básica, proponemos una estrategia de trabajo para incorporar la sociomotricidad en las clases de educación física que esté basado en realizar juegos cooperativos que están intencionados al desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.

La intervención se realizará con ayuda de un Dossier de actividades que contienen algunos juegos presentes en el libro "Juegos Cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia" (*Emilio Arraz Beltrán, 2008*). Para complementar, incluiremos juegos de elaboración propia que nos permita desarrollar las diferentes habilidades sociales durante el inicio de las clases de Educación Física. La intervención se realiza en 6 clases



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

(Anexo X: planificaciones y observaciones), que corresponden una vez a la semana, siendo la primera y última clase momento de evaluación (anexo 1: Carta Gantt).

Para observar los cambios y mejoras en aquella problemática, nos enfocaremos en evaluar el desarrollo social por medio del test de habilidades sociales adaptado al grupo de investigación (Goldstein & col.1978) – Test de desarrollo personal y social.

Paradigma:

El trabajo de investigación está posicionado desde una mirada mixta. Por un lado, desde el punto de vista cuantitativo se aplica un instrumento y se recolectan datos para su posterior análisis. Por otra parte, desde un punto de vista cualitativo se describen conductas y comportamientos de los estudiantes durante el periodo de intervención que se presentarán en los resultados.

Tipo de investigación:

El tipo de investigación aplicado es un diseño Cuasiexperimental, donde se aplicó un pre- test y post-test a un grupo determinado (3° básico A). Este diseño de investigación consiste en realizar una comparación dentro del grupo con mediciones del antes y después de la intervención (juegos cooperativos), se realiza una medición llamada pre-test o prueba de diagnóstico para establecer niveles en el que se encuentra el objeto de estudio (3° básico A), después se aplica un tratamiento o intervención y finalmente se realiza una nueva medición llamada post-test o evaluación final para determinar el impacto que la intervención tuvo en la variable estudiada (Habilidades sociales), (Hernández et al, 2006; D. Martin, 2008; R. Bisquerra, 2009; y M. Navas, 2009)

Diseño de investigación:

La investigación descriptiva se centra más en el cómo es y qué ocurre con el fenómeno que se estudia ya que, “procura lograr un esquema o clasificación de cualquier cuestión de incumbencia social”. Mendicoa, (2003, p. 77).

Lo que se busca en este tipo de investigación es describir y detallar con exactitud cómo las habilidades sociales pueden ser mejoradas en la clase de Educación Física y el incremento de actividades lúdicas como lo son los juegos cooperativos.

Se evalúan los resultados de la aplicación de un Dossier de actividades para describir y analizar sus resultados tal como lo especifica el siguiente cuadro:



Cuadro operacional de variables:

Independiente:	Dependiente:	Indicadores:
<p>juegos cooperativos: Dossier de actividades seleccionadas de “Juegos Cooperativos y no competitivos para la convivencia sin violencia” (Emilio Arraz Beltrán, 2008) y de actividades de creación propia que buscan desarrollar habilidades interpersonales y habilidades motoras básicas de niños entre los 8 a 9 años.</p>	<p>Habilidades sociales: Son las diferentes destrezas que todos los individuos poseen para relacionarse, se dividen en diferentes tipos de conductas y que aparecen en la vida para el afrontamiento de situaciones de la convivencia cotidiana (A. Goldstein, 1989).</p>	<p>1.Primeras habilidades sociales: - Mantener una conversación. - Presentarse.</p> <p>2.Habilidades sociales avanzadas: - Pedir ayuda. - Disculparse.</p> <p>3.Habilidades relacionadas con los sentimientos: - Comprender los sentimientos de los demás.</p> <p>4.Habilidades alternativas a la agresión: - Ayudar a los demás.</p> <p>5.Habilidades para hacer frente al estrés: - Responder a una queja. - Defender a un amigo.</p> <p>6.Habilidades de planificación: - Tomar iniciativas.</p>

Tabla3: Cuadro de operacionalización. Elaboración propia.

Población y muestra:

Se decide realizar la investigación en el colegio El Bosque de la comuna de Puente Alto, establecimiento donde se lleva a cabo la práctica profesional de uno de nuestros integrantes. El grupo que se va a intervenir es en la etapa escolar básica, específicamente en el curso 3ero básico A, que está compuesto por 36 estudiantes en lista, de los cuales 22 son damas y 15 son varones.



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

Criterios de inclusión y exclusión:

Se selecciona el nivel educativo debido al escaso acceso de comunicación proxémica con otros niños de su edad en los dos años de confinamiento. Además, al volver a la presencialidad se evidenciaba dificultad de interacción entre los estudiantes, existiendo niveles de agresividad desmedido, tanto de nivel verbal y/o físico.

Para analizar los datos se realiza un filtro de los estudiantes según la asistencia obtenida en las 6 clases de intervención, aquellos que no asistieron a las clases fueron excluidos para no generar incongruencia en los resultados a comparar entre el pre y post test. Logrando una muestra de 28 estudiantes (80% del curso), los cuales 16 son damas y 12 son varones.

Métodos de recolección de datos:

Para la medición de habilidades sociales se utiliza la escala de habilidades sociales de A. Goldstein & col. 1978, para la que se determina nueve dimensiones respetando la evaluación de las seis habilidades que mide la prueba, las cuales fueron adaptadas para la muestra investigada (Anexo 3: Escala de habilidades sociales).

Análisis estadísticos:

Los datos son presentados como medias \pm desviación estándar. Para comparar los valores obtenidos por grupo (hombres y mujeres) se aplica análisis t-student.

El nivel de significancia utilizado es de $p < 0.05$ y el análisis estadístico con el uso del software Graphpad Prism versión 6 (La Jolla, California, EE. UU.)

Resultados:

A continuación, se presentan los datos obtenidos en pre y post test, con los resultados a nivel global y a nivel más específico comparando los resultados de hombres y mujeres en cada habilidad.

La siguiente figura (Fig. 1) se aprecia las habilidades sociales por porcentajes en relación con los puntajes obtenidos en pre-test. En la habilidad social alternativa a la agresión con un 74% presenta un incremento significativo, seguido por las habilidades sociales avanzadas con un 64% y las habilidades de planificación con un 65%, sin embargo, las habilidades sociales más deficientes son las de las habilidades para hacer frente al estrés con un 58%, habilidades relacionadas con los sentimientos con un 54% y la de primeras habilidades sociales con un 59%. Por lo que esto nos ayuda a determinar que aquellas dimensiones con el resultado más bajo son las que se trabajaron en los juegos de cooperación en el 3ero básico A.

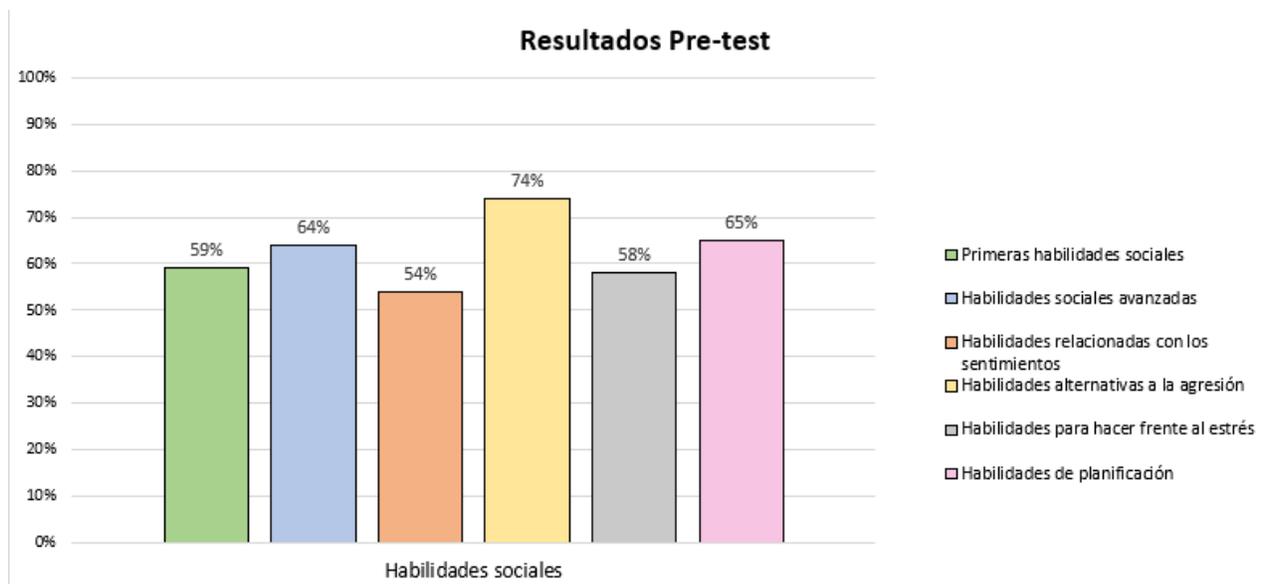


Figura 1: Resultados del pre-test de las habilidades sociales en porcentajes. Barra de color verde: dimensión Presentarse y mantener una conversación. Barra de color celeste: dimensión Pedir ayuda y disculparse. Barra de color naranja: dimensión Comprender sentimientos. Barra de color amarillo: dimensión Ayudar a los demás. Barra de color gris: dimensión Responder una queja y defender a un amigo. Barra de color rosado: dimensión Tomar iniciativa.

En la siguiente figura (Fig. 2) se encuentra la comparación de los resultados obtenidos en pretest de hombres y de mujeres respecto a las distintas habilidades sociales en estudiantes del 3ero básico A. Las mujeres presentan un incremento significativo en la Habilidad sociales avanzadas y Habilidades de planificación (Fig. 2B y 2F) ($7,18 \pm 1,27$ vs



5,83 ± 1,94 y 3,87 ± 0,34 vs 2,66 ± 1,30 respectivamente). Para las dimensiones restantes no se aprecian diferencias significativas.

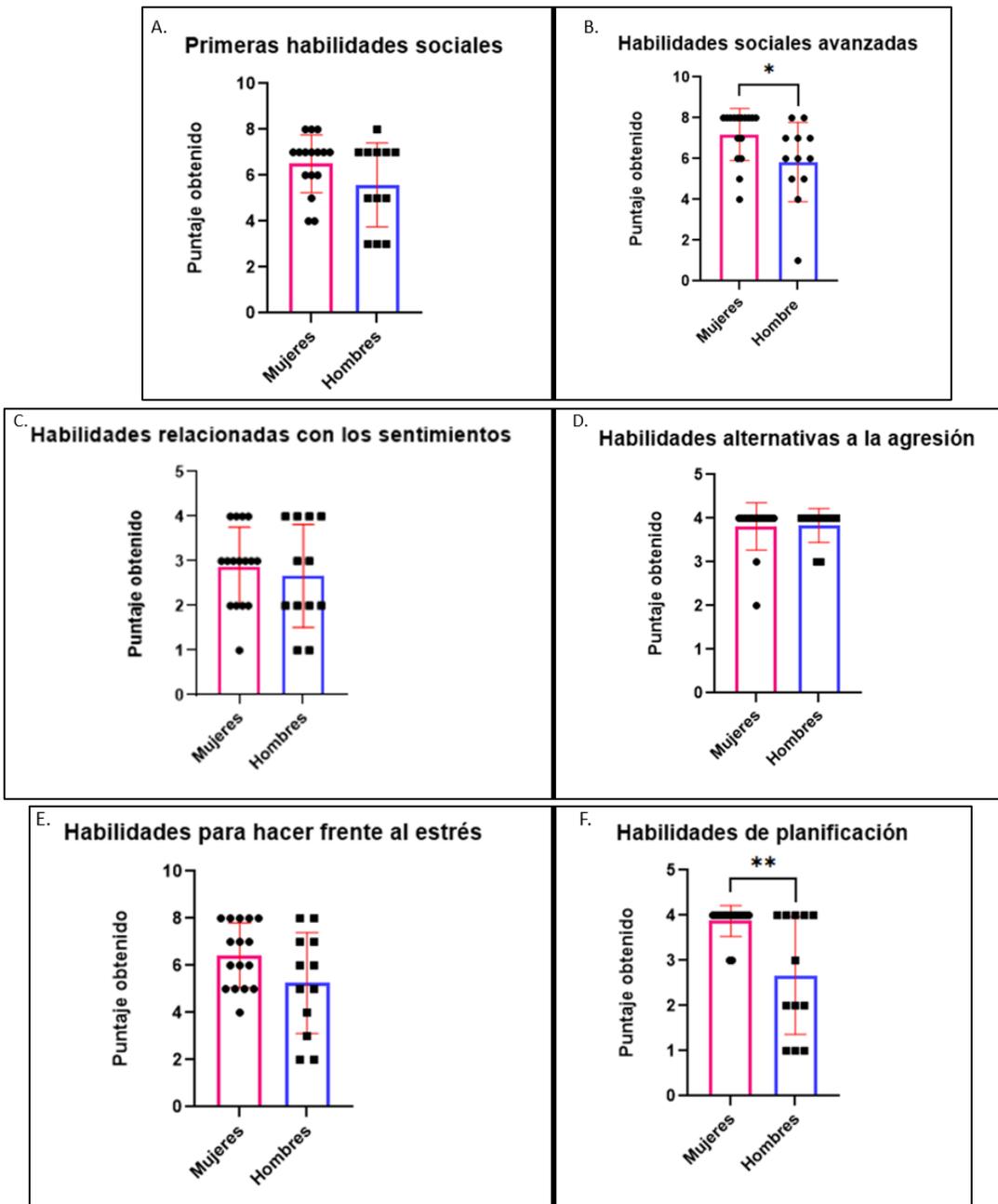


Figura 2: Comparación de los resultados obtenidos en pretest entre hombres y mujeres en las habilidades sociales.

A: Comparación Presentarse y mantener una conversación. B: Comparación Responder una queja y defender a un amigo. C: Comparación Tomar iniciativa. D: Comparación Ayudar a los demás. E:



*Comparación Comprender. F: Comparación Pedir ayuda y disculparse. Barras borde rojo representan mujeres, barras borde negro representan hombres. Análisis t-Student * $p < 0,05$*

Concluyendo con las evaluaciones diagnóstica (pre-test) se realizaron 4 intervenciones (Anexo 4) al comienzo de cada clase de educación física del 3er básico A con juegos cooperativos que desarrollen aquellas habilidades que obtuvieron los puntajes más bajos a nivel general (Habilidades relacionadas con los sentimientos y habilidades para hacer frente al estrés). Durante las intervenciones registramos aspectos conductuales que llamaba nuestra atención tanto positivas como negativas para así a la siguiente intervención trabajarlos. Finalizando las 4 intervenciones se realiza la evaluación y recopilación de todos los aspectos observados y presentarlos resumidamente, como se puede ver a continuación:

Observaciones:

Durante el transcurso de las intervenciones observamos un cambio en la actitud de los estudiantes con respecto al contacto físico entre damas y varones, ya que en un inicio no querían tener contacto entre ellos, pero posterior a juegos cooperativos aplicados donde se requería el contacto físico, aquella situación comenzó a cambiar y ya para la última intervención la mayoría de los estudiantes mantenían contacto físico inconscientemente.

Otro punto que mencionar es que los estudiantes presentaban una actitud y conducta más bien agresiva o de brusquedad, independiente del sexo, ya que la mayoría de los juegos que realizaban antes eran de persecución por lo que no se requería de tanta interacción. Durante el transcurso de las intervenciones se aplicaron juegos cooperativos en donde se necesitaba la organización y comunicación constante del grupo por lo que los estudiantes debían escuchar todas las ideas y opiniones, respetar decisiones e idear estrategias de resolución por lo que ponerse de acuerdo fue un desafío que lograron realizar. Para finalizar, se observó una progresión en la comunicación entre pares y en la convivencia escolar del curso

Tabla 4: Observaciones generales de las 4 intervenciones en las clases de Educación Física.

Posterior a estas intervenciones se obtuvieron los siguientes resultados a nivel global y por género.

La siguiente figura (Fig. 3) se aprecia las habilidades sociales por porcentajes en relación con los puntajes obtenidos en post-test. Se obtuvo un resultado asimétrico en donde el porcentaje más alto corresponde a las Habilidades alternativas a la agresión con un 65%, seguido por Habilidades avanzadas y Habilidades de planificación que tienen 1% de diferencia, luego encontramos las Habilidades relacionadas con sentimientos y Habilidades para hacer frente al estrés ambos con un 60% y por último tenemos las Primeras habilidades sociales con un 59%. Por lo que, todas las habilidades se vieron afectadas ante la intervención escolar, en donde las habilidades más deficientes



(Habilidades relacionadas con sentimientos y Habilidades para hacer frente al estrés) obtenidas en el pre-test aumentaron entre un 2% a 6% en comparación a las habilidades que estaban más desarrolladas (Habilidades alternativas a la agresión y Habilidades de planificación) que disminuyeron entre un 2% a 9%, Por último se observa que dos habilidades mantuvieron su porcentaje (Primeras habilidades sociales y Habilidades sociales avanzadas).

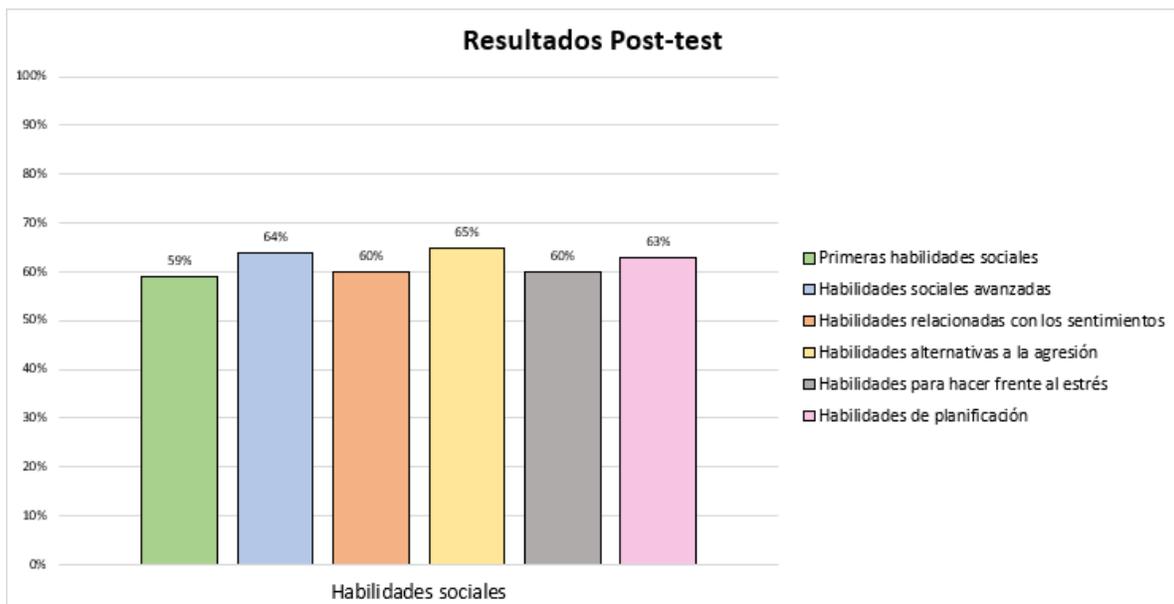


Figura 3: Resultados del post-test de las habilidades sociales en porcentajes. Barra de color verde: dimensión Presentarse y mantener una conversación. Barra de color celeste: dimensión Pedir ayuda y disculparse. Barra de color naranja: dimensión Comprender sentimientos. Barra de color amarillo: dimensión Ayudar a los demás. Barra de color gris: dimensión Responder una queja y defender a un amigo. Barra de color rosado: dimensión Tomar iniciativa.

En la siguiente figura (Fig. 4) se encuentra la comparación de los resultados obtenidos en post test entre hombres y mujeres respecto a las distintas habilidades sociales en estudiantes de 3º ciclo básico. En ninguna de las habilidades se encontró diferencias significativas.

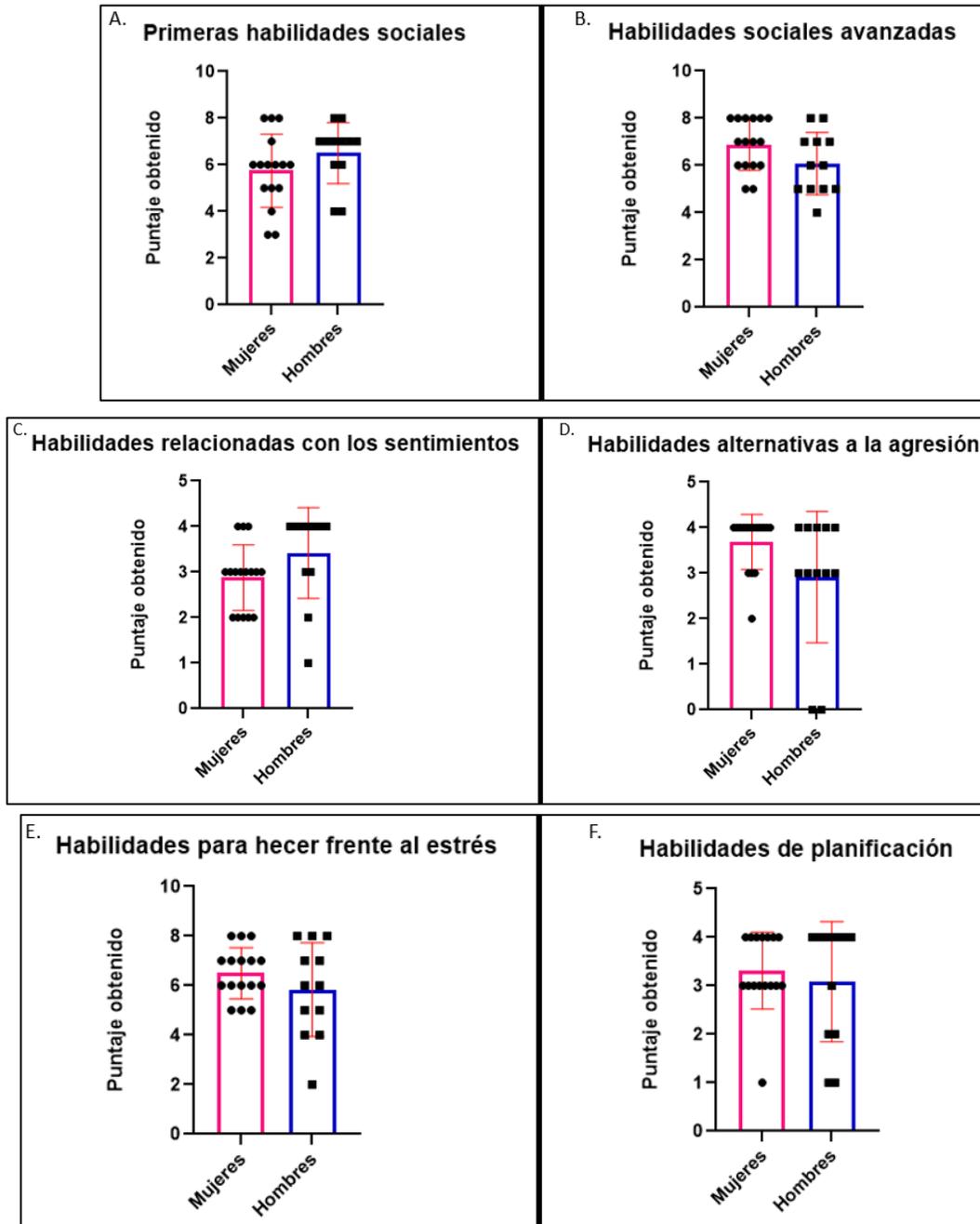


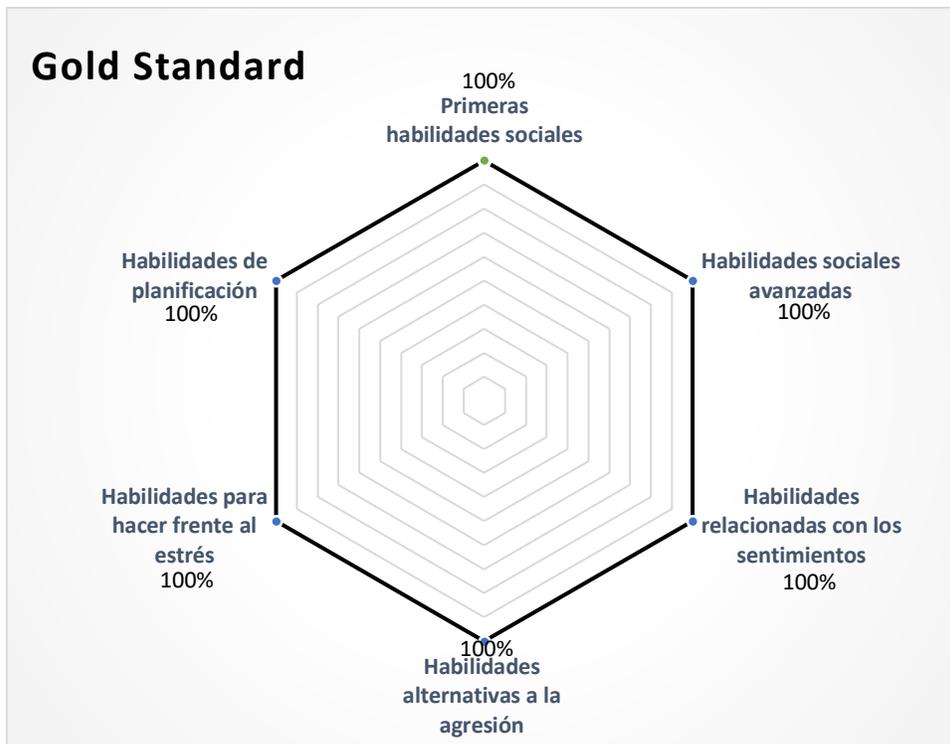
Figura 4: Comparación de los resultados obtenidos en post test entre hombres y mujeres en las habilidades sociales.

A: Comparación Presentarse y mantener una conversación. B: Comparación Responder una queja y defender a un amigo. C: Comparación Tomar iniciativa. D: Comparación Ayudar a los demás. E: Comparación Comprender. F: Comparación Pedir ayuda y disculparse. Barras borde rojo representan mujeres, barras borde negro representan hombres. Análisis t-Student $*p < 0,05$



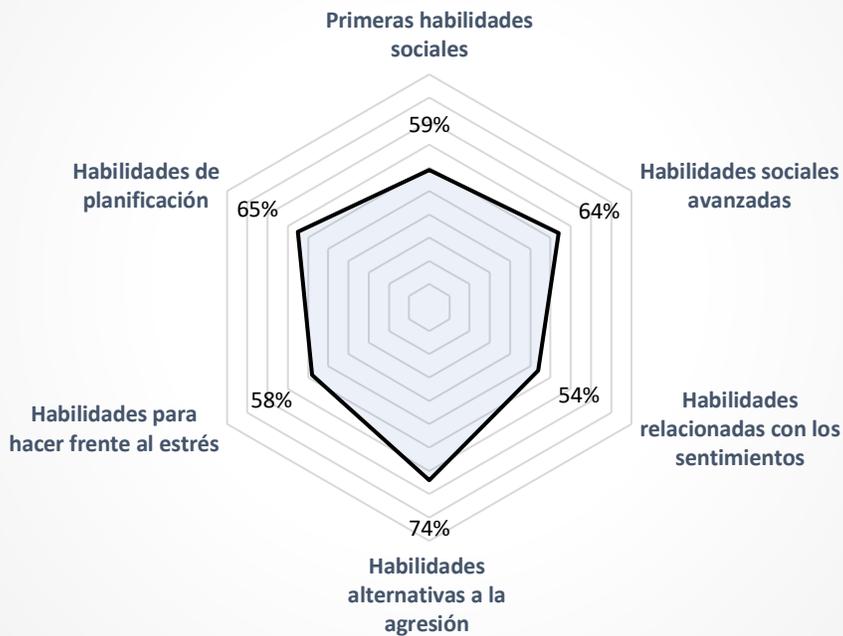
UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

Posterior a los resultados del pre y post test se realizó un análisis de datos en donde se compararon resultados de ambas pruebas a nivel global (curso) por medio de un gráfico de araña en el cual presenta el diagrama llamado Gold Standard cuya imagen corresponde al ideal (objetivo) a obtener en el 3ero básico A y luego encontramos dos diagramas más que corresponden a dos momentos relevantes de la investigación, pre y post- test (Fig. 5)





Pre-Test



Post test

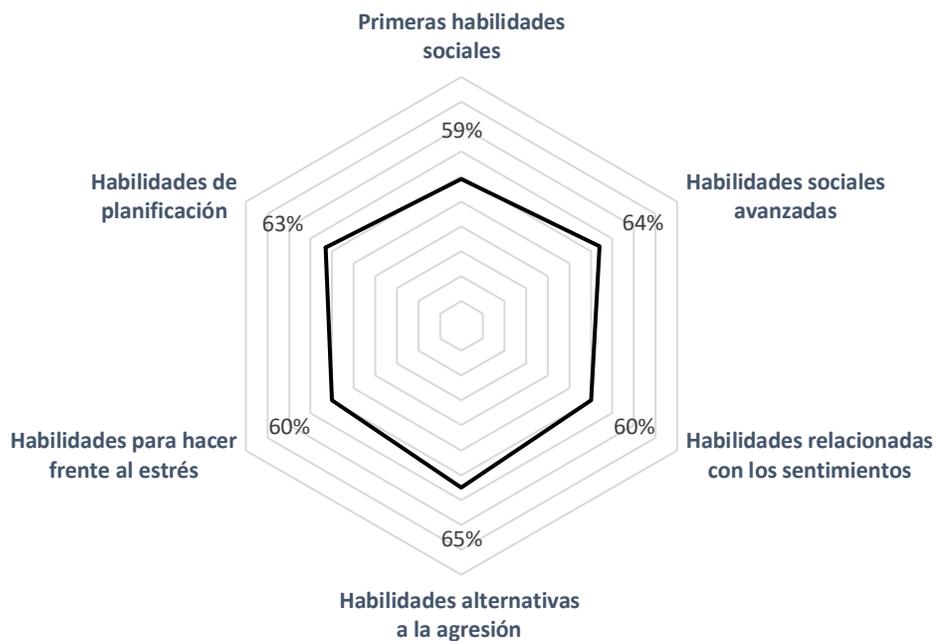


Figura 5: Comparación de los resultados obtenidos en pre y post-test en relación al Gold Standard.

Con aquellos resultados podemos observar los cambios que se generan después de las intervenciones, por lo que se busca un nivel de significancia obtenida en relación con el pre y post, obteniendo solo en una habilidad el nivel de significancia esperado.

En la siguiente figura (Fig. 6) se encuentra la comparación de los resultados obtenidos en pre-test y post test respecto a la habilidad social que presenta un resultado significativo, aquella habilidad fue la de Alternativas a la agresión donde se obtuvo el siguiente nivel de significancia $3,82 \pm 0,47$ vs $3,35 \pm 1,09$. En las demás habilidades sociales no presentar un resultado significativo entre ambas evaluaciones.

Habilidades alternativas a la agresión

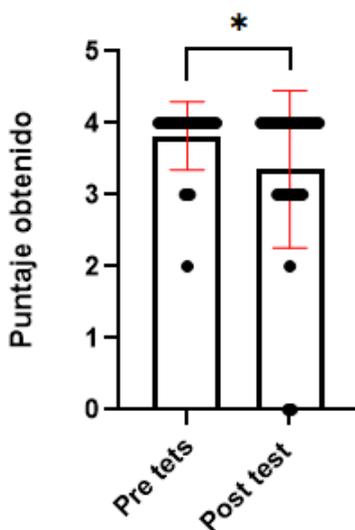


Figura 6: Comparación de los resultados obtenidos en pre y post-test en las habilidades sociales. A: Comparación Presentarse y mantener una conversación. B: Comparación Responder una queja y defender a un amigo. C: Comparación Tomar iniciativa. D: Comparación Ayudar a los demás. E: Comparación Comprender. F: Comparación Pedir ayuda y disculparse. Gráfico de barras con asterisco en su superior señala que presenta un resultado significativo. Análisis t-Student $*p < 0,05$

Las habilidades sociales alternativas a la agresión hacen referencia a la capacidad para compartir, ayudar, conciliar, defender los propios derechos, autocontrolarse, resolver conflictos y solicitar autorizaciones. Este grafico refleja la capacidad que tienen los estudiantes para ayudar a los demás. En los resultados del pre-test en esta habilidad en el



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

gráfico de comparación entre genero se obtuvo un resultado similar entre hombres y mujeres, a diferencia de los resultados del post test que se visualiza una diferencia notoria entre hombres y mujeres, teniendo ambos gráficos una diferencia no significativa. A pesar de lo anterior, en el grafico a nivel global se observa una diferencia significativa entre el pre y post-test, esto se debe a que los hombres en el post test obtuvieron un resultado inferior al pre-test, evidenciando que por medio de los juegos cooperativos no desarrollaron la habilidad.

Discusión:

Posterior a los resultados obtenidos a nivel global en el pre-test, el curso ha presentado dos habilidades poco desarrolladas que son: las habilidades relacionadas a los sentimientos (comprender sentimientos) y las habilidades para hacer frente al estrés (responder una queja y defender a un amigo). Pensamos que esto es debido a que los estudiantes se encuentran en un proceso de transición de la etapa preoperacional a la etapa de operaciones concretas, en donde su desarrollo conductual y cognitivo está sufriendo cambios, deben dejar de pensar solo en su bienestar personal y reconocer los sentimientos de los demás. El autor Jean Piaget (1997) nos confirma que el ser humano a lo largo de su desarrollo va organizando sus esquemas cognitivos desde su nacimiento para asimilar de una u otra forma la información que recibe tanto del entorno, de las demás personas y sobre él mismo. En este nivel educativo, gran parte de los estudiantes se debe encontrar en la etapa de operaciones concretas que abarca aproximadamente entre los 7 a los 12 años. El individuo comienza a usar la lógica para llegar a conclusiones validas, a partir de situaciones concretas y no abstractas, el estilo de pensamiento deja de ser tan egocentrista y se construyen nuevas relaciones interindividuales (aspectos cognoscitivos y afectivos de la conducta son indisociables) (J. Piaget, 1997).

Cuando realizamos comparación de todas las habilidades evaluadas según la diferencia de género se obtuvo que las mujeres presentan un mayor puntaje a diferencia de los hombres, obteniendo dos gráficos con una diferencia significativa (habilidades sociales avanzadas y habilidades de planificación), esto es debido a que existe una diferencia biológica, fisiológica y social entre hombres y mujeres. Tal como nos indican los autores Maccoby EE y Jaclin CN (1974); Berenbaum SA y liben LS (2009) existen diferencias relacionadas con el sexo, en la cual las mujeres son más orientadas socialmente y más hábiles que los



hombres. Hay una evidencia en apoyo a este punto de vista, el cual nos indica que, desde el nacimiento hasta el primer año, los bebés (mujeres) muestran respuestas de orientación social más fuertes que los bebés (hombres) a través del contacto visual con un mayor interés hacia el rostro humano, logrando así el primer paso de interacción social (J. Connellan & col., 2000; Lutchmaya S, Baron-Cohen S 2002). Sin embargo, a lo largo de la infancia y de la edad adulta, las niñas y las mujeres continúan siendo más expresivas y receptivas socialmente que los niños y los hombres de la misma edad. Las mujeres demuestran más expresión emocional y son más hábiles para descifrar las emociones (Hall JA, Carter JD, Horgan TG, 2000; McClure EB, 2000) y la comprensión de los pensamientos de los demás (Happé FGE, 1995; Walker S, 2005). En otra investigación nos indican sobre la diferencia de género en temas de personalidad y de conducta, en donde las chicas están más orientadas interpersonalmente (conducta más prosociales o cooperativas y más afectadas por la desaprobación social) a diferencia de los chicos, los cuales están orientados más instrumentalmente (preocupados por el control de los eventos externos, más agresivos físicamente y con más dominio hacia los pares) (Block, 1983; Anastasio, 1984).

En los resultados globales obtenidos en el post-test, se puede observar que algunas habilidades aumentaron su porcentaje (habilidades relacionadas con los sentimientos y habilidades para hacer frente al estrés), otras se mantuvieron (Primeras habilidades básicas y habilidades sociales avanzadas) y otras disminuyeron (Habilidades alternativas a la agresión y habilidades de planificación). Aquellas habilidades que disminuyeron tanto en Mujeres como en Hombres se deben a que, en las intervenciones realizadas no contaban con las características necesarias para desarrollarlas o incluso, si se encontraban, estaban en un 2do plano, por lo que si una habilidad no se enseña, no se observa o no se practica, esta no llega a desarrollarse, así lo abala Muñoz, Crespi y Angrehs (2011) que determinan que, para que una persona sea socialmente hábil debe pasar por cuatro etapas que lo llevan a consolidar una habilidad social, las cuales son: La experiencia directa (interacción con otros), la observación (modo de modelamiento), La instrucción y el feedback (reforzamientos necesarios), que son necesarias para el aprendizaje de la habilidad social y para formar parte de su vida cotidiana. Las habilidades en la infancia que se desarrollen van a depender netamente del contexto en el que se encuentren y como el niño o niña se desenvuelve con sus pares, puesto que, no todos los niños y niñas presentan las mismas



habilidades ni las expresan de la misma forma, pero si es necesario que exista el uso frecuente de ellas y que les permitan desenvolverse satisfactoriamente, siendo esto un aporte a su crecimiento personal (E. Peñafiel, 2010). Manteniendo la línea de la idea mencionada, Caseres (1993) nos indica que la familia es quien comienza con la socialización y en ella el niño encuentra sus primeros objetos de relación y apego. Durante los primeros años de vida la familia es la responsable de formar la conducta de relación interpersonal del niño o niña, ya que es el primer contexto en donde este se desarrolla y crece. Este núcleo de interacción controla el ambiente social en el que vive y por lo tanto facilita las oportunidades sociales ya que actúa como filtro para otros ambientes en donde se desarrollara el niño.

En los resultados de la comparación de habilidades por género en la etapa post-test encontramos que ocurrieron cambios en los puntajes de ambos individuos, ya que, por una parte, las mujeres lograron mantener el mismo resultado en 4 habilidades sociales (habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión y habilidades para hacer frente al estrés) y solo en dos habilidades disminuyeron (primeras habilidades sociales y habilidades de planificación). Sin embargo, a comparación de los hombres, estos lograron aumentar el puntaje en 4 habilidades (primeras habilidades sociales, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación), mantuvieron las habilidades sociales avanzadas y disminuyeron en la habilidad alternativas a la agresión. Esto nos indica que los juegos cooperativos si logran un cambio en las habilidades sociales de ambos géneros, ya sea para mantenerlas, potenciarlas o disminuirlas. Durante la niñez, el niño comienza una transición desde el juego paralelo (juego de dos de manera individual en un mismo lugar, sin interacción entre ellos) hacia un juego más interactivo y cooperativo, por lo que aumenta la frecuencia y duración de la interacción con sus pares (Griffa y Moreno, citado por Lacunza y Contini de González 2009). El juego y las interacciones asociadas con los compañeros reflejan la competencia social de los niños y les otorga un entorno único en el que pueden adquirir diversas e importantes habilidades sociales y sociocognitivas (Coplan RJ, Rubín KH, Findley LC 2006; Coplan RJ, Arbeau K 2008; Pellegrini AD, Smith PK 1998). Estudios realizados por Espejel López & Góngora Coronado (2017) en México, observaron efectos significativos en relación a los cambios que producen los juegos cooperativos en las conductas sociales, afirmando que es posible generar



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

cambios en la conducta prosocial y la socialización positiva, mediante una intervención basada en juegos de cooperación. Otro autor que coincide con estos estudios es Arévalo sanches (2016) que también afirma que la propuesta de los juegos cooperativos produce cambios positivos en las conductas. A su vez, otros estudios realizados en España: Garaigordobil (2003) y Ecuador: Guerrero (2017) observaron que la aplicación de juegos cooperativos genera cambios significativos en las habilidades sociales y sirven como estrategia en el desarrollo de la conducta prosocial.

El siguiente punto es uno de los más relevantes de esta investigación, el cual es el resultado de comparación entre las etapas de pre y post- test, en donde se observaron los cambios por habilidad que se produjeron desde el periodo de diagnóstico (pre-test), la aplicación de juegos cooperativos al grupo de investigación y el periodo final de evaluación (post-test), obteniendo que, en la habilidad alternativa a la agresión, se aprecia una diferencia estadísticamente significativa. Si bien existieron cambios en diferentes habilidades después de la aplicación del programa de juegos cooperativos, podemos apreciar que la que más se destacó fue aquella habilidad ya mencionada. El resultado obtenido es que se generó un estancamiento en la habilidad alternativas a la agresión en las mujeres y se disminuyó en hombres, lo cual nos permite deducir que fue producto de que la habilidad no fue desarrollada en los juegos efectuados, por lo que no se generó una motivación para desarrollar o simplemente no es una habilidad que se practica en diferentes contextos sociales, ya sea en un ambiente familiar, entre compañeros, entre amigos, en un ambiente deportivo, etc. Los autores Ballester Arnal & Gil Llarío (2002) expresan que las dificultades de interacción social que presentan los individuos en diferentes situaciones y/o momentos de su vida pueden obedecer a diferentes causas. Es posible que, el individuo carezca de habilidades (no interactúa correctamente porque no cuenta con las habilidades que precisa la situación social de que se trate), carezca de elementos o componentes (dichas habilidades no se llegaron a desarrollar) y/o posea las habilidades precisas, pero no sabe emplearlas apropiadamente. Una persona que no aplica las habilidades precisas en el momento adecuado quizás carezca de la motivación necesaria para hacerlo o quizás no sepa extraer información valiosa de las claves que permiten distinguir su pertenencia.

En una investigación realizada en Lima- Perú los autores Díaz Montenegro, R & Alberca Guerrero, M (2017) comprobaron como influyen las acciones de juego para desplegar las



destrezas de socialización de la primera infancia. Esto fue realizado por medio de un trabajo práctico “pre y post- test”, ejecutando sesiones de juegos cooperativos en donde se contrastó y verificó el avance significativo que se había logrado después de las intervenciones, concluyendo que, dicho conjunto de sesiones influyó positivamente para mejorar la socialización de los niños. Estas fueron las dimensiones de primeras habilidades sociales con un 22%, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos y **habilidades alternativas a la agresión** con un 50%. Es por esto que, determinamos un supuesto del por qué se produjo lo contrario en nuestra investigación, nos percatamos que no se logra desarrollar la habilidad, ya que los estudiantes no requerían de esta para realizar los juegos cooperativos y para interactuar entre sus pares, generando así una disminución considerable posterior a las intervenciones.

Considerando todo lo mencionado con anterioridad, podemos establecer que la investigación contó con algunas limitaciones como:

- Tiempo de intervención durante la clase de educación física: Se aplican los juegos cooperativos solo al inicio de la clase.
- Cantidad de sesiones para realizar la intervención: Con 4 sesiones no se reflejan las diferencias significativas deseadas al comparar los resultados del pre y post test.
- Tamaño de la muestra: Al realizar filtro de estudiantes por asistencia la muestra disminuyó a un 80%.
- Control de otras variables: No aplicar el test al núcleo familiar de los estudiantes pueden generar incongruencia en las habilidades que se están desarrollando en el centro educativo y en el hogar.

Por otro lado, para enriquecer futuras investigaciones e intervenciones relacionadas al tema se sugiere:

- Aumentar la muestra (abordar otras edades y/o cantidad de estudiantes).
- Incluir una evaluación para el núcleo familiar obteniendo un punto inicial o de referencia, además de evaluar la percepción que tienen los propios padres de sus hijos y establecer una comparación.
- Aplicar otros instrumentos que puedan profundizar más en el tema y/o realizar seguimiento en el tiempo para detectar una evolución de los estudiantes.



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

Conclusión:

Se determinó gracias a los resultados obtenidos que las habilidades sociales se ven afectadas por medio de una aplicación de un programa de juegos cooperativos, ya que se demostraron cambios positivos como negativos en el post- test. Debido a un resultado relativamente simétrico de las habilidades sociales en la evaluación final, se concluye que, a pesar de no presentar diferencias significativas, se logró aumentar el desarrollo de dos habilidades (habilidades relacionadas con los sentimientos y habilidades para hacer frente al estrés) y el mantenimiento de otras (primeras habilidades sociales y habilidades sociales avanzadas). Sin embargo, en esta investigación la hipótesis se rechaza ante la existencia de solo una habilidad (habilidades alternativas a la agresión) que presentó diferencias significativas pero negativas, es decir que, disminuyó el desarrollo de la habilidad posterior a las intervenciones realizadas.

Por otro lado, en los resultados de comparación por género se demostró que en el post- test no se encontraron diferencias significativas entre los resultados de mujeres y hombres, a diferencia del pre-test que si se generó una diferencia significativa en dos habilidades (habilidad para hacer frente al estrés y habilidad de planificación). A partir de esto, se determinó que, si se logran apreciar diferencias en el desarrollo de habilidades sociales entre hombres y mujeres, debido a que en los resultados del post-test de los hombres se produjo un mayor cambio o impacto (positivo/negativo) en las habilidades. Por otro lado, las mujeres mantuvieron cuatro habilidades y en las otras dos restantes disminuyeron su desarrollo.

A pesar de lo obtenido a nivel global y en la comparación entre género, se logró nivelar las habilidades sociales posterior a la intervención, provocando que se vuelva más factible el incremento del desarrollo de todas las habilidades sociales simultáneamente. Esta situación beneficia al centro educativo, ya que tendrán la opción de seguir implementando aquellos juegos cooperativos en la clase de Educación Física.



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

Bibliografía:

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

Blakemore JEO, Berenbaum SA, Liben LS (2009) *Desarrollo de género*. New York: Psychology Press.. 519 p.

Connellan J, Baron-Cohen S, Wheelwright S, Batki A, Ahluwalia J (2000) Diferencias sexuales en la percepción social neonatal humana. *Infant Behav Dev* 23: 113–118.

Coplan RJ, Rubin KH, Findley LC (2006) Juego social y no social. En: Fromberg DP, Bergen D, editores. *El juego desde el nacimiento hasta los doce años: contextos, perspectivas y significados*. New York: Routledge. pp. 75–86.

Coplan RJ, Arbeau K (2008) Interacciones entre pares y juego en la primera infancia. En: Rubin KH, Bukowski W, Laursen B, editores. *Manual de interacciones, relaciones y grupos entre iguales*. New York: Guilford Press. pp. 143–161

Cuevas Cerveró, Aurora y Simeão, Elmira (Coord.) (2013) *Investigación en Información. Documentación y Sociedad. Diálogos entre Brasil y España*. Otros. Facultad de Documentación (Universidad Complutense), Madrid.

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/recip/article/view/134>

Gilleta, V. (2015). *Juegos Deportivos y Praxiología Motriz*. 11º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 28 de septiembre al 10 octubre de 2015, Ensenada, Argentina. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7211/ev.7211.pdf

Hall JA, Carter JD, Horgan TG (2000) Diferencias de género en la comunicación no verbal de la emoción. En: Fischer AH, editor.

Garaigordobil Landazábal, 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.arteindividuoy sociedad.es/articles/N18/>

Género y emoción: Perspectivas psicológicas sociales. Nueva York: Prensa de la Universidad de Cambridge. pp. 97–117.

Happé FGE (1995) El papel de la edad y la habilidad verbal en el desempeño de tareas de teoría de la mente de sujetos con autismo. *Child Dev* 66: 843–855.

Hernandez Sampieri, R. (2006). *Metodología de La Investigación*. McGraw-Hill Companies. https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

Ibarra Santacruz, M. E. (2020). Las habilidades sociales desde la tipología de Goldstein: un análisis psicosocial en niños 6 a 8 años en la ciudad de Victoria de Durango (Doctoral dissertation, Universidad Juárez del Estado de Durango: Facultad de Psicología y Terapia de la Comunicación Humana. División de Estudio de Posgrado e Investigación.).

Lutchmaya S, Baron-Cohen S (2002) Diferencias de sexo humano en las preferencias de apariencia social y no social, a los 12 meses de edad. *Infant Behav Dev* 25: 319–325.

Ma Cruz Pecci Garrido, Teresa Herrero Olaizola, María López García, Alejandra Mozos Pernias. (2010). El juego infantil y su metodología. Grado Superior. McGraw-Hill y Blink Learning.

Maccoby EE, Jacklin CN (1974) La psicología de las diferencias sexuales. Stanford, CA: Stanford University Press. 634 p.

Morales Garcia 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>

Muñoz, C., Crespí, P. y Angrehs, R. (2011). Habilidades sociales. Madrid, España: Ediciones Paraninfo, SA.

McClure EB (2000) Una revisión meta-analítica de las diferencias sexuales en el procesamiento de la expresión facial y su desarrollo en bebés, niños y adolescentes. *Psychol Bull* 126: 424–453.

OMS. (2022, octubre 5). Actividad física. Who.int. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>

OMS. (2020, noviembre 25). Cada movimiento cuenta para mejorar la salud – dice la OMS. Who.int. <https://www.who.int/es/news/item/25-11-2020-every-move-counts-towards-better-health-says-who>

OPS. (2020, diciembre 4). Elige Vivir Sano y OPS/OMS Chile presentaron las nuevas recomendaciones sobre actividad física. Paho.org. <https://www.paho.org/es/noticias/4-12-2020-elige-vivir-sano-opsoms-chile-presentaron-nuevas-recomendaciones-sobre-actividad>

Pavez, E., & Pavez, M. F. (2022). Dossier Educa-motriz.

Pellegrini AD, Smith PK (1998) El desarrollo del juego en la infancia: Formas y funciones posibles. *Child Psycho Psychiatry Review* 3: 51–57.

Peñafiel, E y Serrano, C. (2010). Habilidades sociales. Madrid, España: Editorial Edítex



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

Pilicita Quishpe, C. G. (2017). Los juegos recreativos y su aporte para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de educación general básica en la escuela Rebeca Jarrín (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Maestría en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo).

Rodríguez, Á., Rodríguez, J., Guerrero, H., Arias, E., Paredes, A., & Chávez, V. (202, julio 01). Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(2).

Rodríguez Matamoros, L. Y., Cacheiro González, M. L., & Gil Pascual, J. A. (2014). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes mexicanos de preparatoria a través de actividades virtuales en la plataforma Moodle= Promoting social skills of mexican high school students through virtual activities in the Moodle platform.

Rodríguez Ribas, J. P., & Hernández Moreno, J. (2004). *La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones*. INDE Publicaciones.

Rodríguez-Rodríguez, F. (2016). Medición de la calidad de la Educación Física en Chile, un desafío pendiente. *Revista de Educación*, 26, 173-185.

Saraví, J. R. (2016). Juegos motores y praxiología motriz. *Memoria Académica*. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/programas/pp.9662/pp.9662.pdf>

Serón, P., & Muñoz, S. (2010). Nivel de actividad física medida a través del cuestionario internacional de actividad física en población chilena. *Rev Med Chile*, 1232-1239.

Walker S (2005) Diferencias de género en relación entre la competencia social relacionada con los compañeros de los niños pequeños y las diferencias individuales en la teoría de la mente. *J Genet Psychol* 166: 297–312.



Anexos:

1. Carta Gantt:

Intervención de Educación Nivel Básica.									
Colegio El bosque de Puente Alto (particular subvencionado)									
Mes	Octubre			Noviembre			Diciembre		
Día (jueves 8:15 hrs.)	17-oct	20-oct	27-oct	03-nov	10-nov	17-nov	24-nov	01-dic	
Actividades	Enviar consentimiento informado al								
	Diagnostico " Test de desarrollo personal y social.		inicio						
	Intervención (Aplicación Dossier)			inicio	inicio	inicio	inicio	inicio	
	desarrollo personal y social"							cierre	

Tabla5: Carta Gantt. Creación propia.



2. Carta de consentimiento informado.

Consentimiento informado para participar en un estudio de investigación educativa.

Tesis de pregrado.

Título de la investigación: Impacto de los juegos cooperativos en las habilidades socioemocionales y el patrón motor de carrera en estudiantes de etapa escolar básica.

Investigadores: Estephany Alejandra Pavez Morales y María Fernanda Pavez Morales, estudiantes de 5to año de Pedagogía en Educación Física de la Universidad San Sebastián.

Propósito de investigación: Conocer el impacto que generan los juegos cooperativos en las habilidades socioemocionales y el patrón motor de carrera en estudiantes de 3ero básico.

Tipo de intervención en la investigación: Esta investigación pretende aplicar juegos cooperativos en la clase de educación física a estudiantes de educación básica para conocer el impacto que genera en sus habilidades socioemocionales y en el patrón motor de carrera.

Selección de participantes: Para la investigación se seleccionó a estudiantes de 3ero básico ya que se espera que el patrón motor de carrera y sus habilidades sociales se vean poco desarrolladas por los 2 años de confinamiento (2020 - 2021).

Procedimientos: En la primera semana se realizará una evaluación de las habilidades motrices básicas del patrón motor de carrera (test de Gallahue) y de las habilidades socioemocionales (test de A. Goldstein-Adaptado), posterior a esto se realizarán de 6 a 8 intervenciones en el inicio y/o cierre de la clase de educación física con juegos cooperativos. Finalmente en la sexta semana se reevaluará las habilidades motrices básicas de patrón motor de carrera y de las habilidades socioemocionales.

Duración: La investigación está contemplada para llevarse a cabo durante 6 semanas.

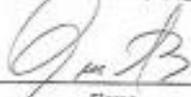
Participación: Totalmente voluntaria y no se obligará a ningún estudiante a realizar las evaluaciones o juegos cooperativos si no lo desea.

Beneficios: Esta investigación no presenta beneficios de ninguna índole, tanto para los investigadores como para los estudiantes. Solo se espera que la experiencia sea grata para ambas partes.

Confidencialidad: Datos arrojados e información recopilada será cuantificada por lo que no se utilizarán nombres, dejando la identidad de los estudiantes totalmente anónima. Los resultados obtenidos serán utilizados para análisis estadísticos en tesis de pregrado.

Formulario de Consentimiento:

Yo Carolina Bernal Bruto he leído y comprendido la información anteriormente entregada. Entiendo que los resultados serán anónimos y utilizados para fines investigativos por lo que autorizo a mi hijo(a) Estudiantes 3° Básico a participar.


Firma



17-10-2022
Fecha

3. Escala de habilidades sociales de A. Goldstein & col. 1978 (adaptado).

HABILIDADES	DIMENSIONES	PREGUNTAS	RESPUESTAS			
			Muy pocas veces (1)	Algunas veces (2)	Bastante veces (3)	Muchas veces (4)
Primeras Habilidades sociales.	Mantener una conversación.	¿Conversas con amigos/as o familiares sobre cosas que le gusten a los/las dos?				
	Presentarse.	¿Saludas y/o dices como te llamas cuando llegas a un lugar/conoces a alguien?				
Habilidades sociales avanzadas.	Pedir ayuda.	Cuando tienes un problema, ¿Pides ayuda?				
	Disculparse.	Cuando te equivocas, ¿Pides disculpa o perdón?				
Habilidades relacionadas con los sentimientos.	Comprender los sentimientos de los demás.	Cuando alguien está muy feliz, triste o enojado/a, ¿Entiendes por qué se siente así?				
Habilidades alternativas a la agresión.	Ayudar a los demás.	Si alguien te pide ayuda, ¿Lo ayudas?				
Habilidades para hacer frente al estrés.	Responder a una queja.	Si alguien reclama de algo con razón, ¿Tratas de solucionar lo que le molesta?				
	Defender a un amigo.	Si alguien ha tratado mal a un/a amigo/a tuyo/a, ¿le cuentas a los demás?				
Habilidades de planificación.	Tomar iniciativas.	Si te aburres, ¿te pones hacer algo diferente que te guste?				

Tabla 6: Tabla de habilidades sociales a evaluar. A. Goldstein & Col, 1978.

Tabla de resultados según puntuación obtenida en cada habilidad con sus respectivas dimensiones.

Tabla resultados	Habilidad I	Habilidad II	Habilidad III	Habilidad IV	Habilidad V	Habilidad VI
Puntaje directa obtenido (PDO)						
Puntaje directa maxima (PDM)	288	288	144	144	288	144
Puntaje directa ponderada (PDP)						

Tabla 7: Tabla de resultados de habilidades sociales. A. Goldstein & Col, 1978.



Cálculo de la puntuación directa ponderada (PDP %) a reflejar en una gráfica:

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

4. Planificaciones de intervención:

Curso:	3ero básico A
Fecha:	Jueves 27 de octubre de 2022
Hora Inicio-termino:	8:15 a 9:00 hrs.
Actividades:	<p>1. Juego el semáforo: Se otorga acciones a cada color del semáforo para que los niños los realicen al momento de mostrar el objeto (peto deportivo) de color. Se utilizará toda la cancha, los estudiantes estarán moviendo en diferentes direcciones, al momento que se nombre o se muestre un color del semáforo estos deberán realizar la acción determinada al color:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verde: Correr - Amarillo: Caminar - Rojo: Detenerse y Saludar al compañero (1: apretón de manos y decir su nombre, 2: saludo juntando puñitos, 3: saltar y chocar ambas manos). <p>2. Fotografía instantánea: Hacemos una carrea de treinta metros y les indicamos que el objetivo es llegar todos a la vez de manera que cuando se diga SELFIE, todos queden como imagen fotográfica congelada. Comienza la carrera y cuando estén por llegar a la línea de mitad de cancha se dice: "Tres, dos, uno, Selfie". En ese momento los niños quedan como estatuas.</p>
Pregunta(s) y mayoría de respuestas:	<p>¿Les gustaron los juegos? R: Si. Juego 3,2,1 selfie</p> <p>¿Qué características presentan estos juegos? R: compartir con el curso, trabajar la amistad, había que chocar las manos, necesitábamos agilidad, había que correr, estábamos haciendo ejercicio físico.</p>
Observado:	<ul style="list-style-type: none"> - Choques entre estudiantes. - Todos realizan las actividades y acciones solicitadas. - No se toman de las manos entre damas y varones o se demoran en hacerlo por que se sienten obligados. - No llegan a un consenso en grupos grandes en que posición quedarse. - No hubo accidentes ni peleas.



Curso:	3ero básico A
Fecha:	Jueves 03 de noviembre de 2022
Hora Inicio-termino:	8:15 a 8:45 hrs.
Actividades:	<ol style="list-style-type: none">1. El piso es lava: Colocamos en el suelo de 8 a 9 aros. Todos se mueven alrededor de la cancha, cuando el profesor diga “el piso es lava” todos deben meterse dentro de un aro. Lo repetimos, pero esta vez con menos aros (sacar uno después de cada ronda). Seguimos así sucesivamente de manera que cada vez habrá menos y por tanto cada vez habrá más personas dentro de cada aro.2. Cuadrado mágico: formar un cuadro de un metro por un metro con cinta u otro material en el suelo. Niños y niñas deberán ingresar al metro cuadrado al momento que el profesor se los indique e intentar que la mayor cantidad de niños caigan dentro del lugar designado. Serán 30 segundos para realizar la actividad.
Pregunta(s) y mayoría de respuestas:	<p>¿Qué habilidades trabajamos en los juegos? R: Trabajamos el compañerismo, hacer las paces, trabajar en equipo, idear estrategias para caer todos en los aros y en el cuadrado.</p>
Observado:	<ul style="list-style-type: none">- Todos se abrazaban para caer en los aros.- Ayudaban a sus compañeros diciendo donde estaban los aros vacíos para que corrieran a introducirse en ellos.- Se pusieron de acuerdo para saber quien entraba primero y ultimo en el cuadrado mágico.- No hubo accidentes ni peleas.

Curso:	3ero básico A
Fecha:	Jueves 10 de noviembre de 2022
Hora Inicio-termino:	8:15 a 8:45 hrs
Actividades:	<ol style="list-style-type: none">1. Imagen para dos: A cada niño se le dará la mitad de alguna imagen. Al momento que suene le silbato, los niños deberán buscar la otra mitad de la imagen haciendo coincidir la imagen hasta que encuentren a su otra mitad (sin hablar). Variante: pueden hablar, pero no gritar.2. Reunirse por: Los estudiantes estarán dispersos por la cancha, cuando el profesor diga “reunirse por...” (edad, año de nacimiento, color favorito, asignatura favorita, etc.) deberán juntarse con los compañeros según lo solicitado.
Pregunta(s) y mayoría de respuestas:	<p>¿Qué juego les gusto más? R: el juego de las figuras (imagen para dos) - A algunos estudiantes no les gusto el 2do juego por mucho ruido.</p> <p>¿Qué puede destacar de los juegos realizados? R: teníamos que trabajar en equipo, comunicamos para saber reunirnos, no sabía que nos gustaban las mismas cosas con otros compañeros.</p>
Observado:	<ul style="list-style-type: none">- Se comunican y ayudan a encontrar a sus otras mitades.- Se comunican para reunirse por grupos según lo solicitado.- Determinan un punto de encuentro para grupos.- No hubo accidentes ni peleas.



Curso:	3ero básico A
Fecha:	Jueves 24 de noviembre de 2022
Hora Inicio-termino:	8:15 a 8:45 hrs
Actividades:	<p>1. Creando figuras/formas: Los estudiantes deberán realizar la figura que va a mostrar el profesor en una hoja de papel.</p>  <p>2. Teléfono descompuesto 2.0: Todos los estudiantes deberán formar una hilera, el primero de esta va a mirar al profesor y el resto deberá voltearse y dar la espalda. El profesor dará el mensaje con el cuerpo al estudiante para que este toque el hombro del siguiente compañero para que se voltee y pueda repetir el mensaje corporalmente. Cuando el mensaje llegue hasta el último de la hilera, todos los estudiantes formarán un círculo y a la cuenta de 3 tendrán que realizar el mensaje que recibieron todos juntos. Reglas: no se puede hablar, voltearse a mirar, salir de la hilera.</p>
Pregunta(s) y mayoría de respuestas:	<p>¿Qué les gusto más, trabajar individual o en equipo? ¿Por qué? R: En equipo por que la pasamos muy bien, fue divertido.</p> <p>¿Qué figura se les hizo complicado para realizar en equipos? R: la última figura estaba muy difícil, todas las figuras en equipos.</p> <p>¿Qué fue lo más difícil de trabajar en equipo? R: Ponerse de acuerdo, teníamos que ver quien pensaba menos para subirlo, algunos tenían zapatillas que dolían cuando se subían.</p> <p>¿Qué les llamó la atención de este juego? R: Se utilizaba el cuerpo para pasar el mensaje</p> <p>¿Todos realizaron la misma figura al final? ¿Por qué paso eso? R: No, porque algunos no mostraban bien la figura, se nos olvidaba.</p>
Observado:	<ul style="list-style-type: none">- Se realizaron grupos espontáneamente para armar las figuras.- Pedían ayuda a otros compañeros (más pequeños) para cumplir con la imagen- Comunicación constante entre los estudiantes.- Todos esperaron su turno en el teléfono, todos participaron y se quedaban esperando a que los estudiantes que no habían recibido el mensaje lo recibieran.- No hubo accidentes ni peleas.