



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA INCENTIVAR LAS HABILIDADES  
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO BÁSICO**

**AUTOR**

**SEGUNDO RICARDO FRANCO PILAY**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN  
COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TUTORA**

**Lic. Amalin Mayorga Albán, PhD.**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2025**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

---

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Lic. Amalin Mayorga Albán, PhD.  
TUTORA**

---

**Lic. Nelly Cecibel López Vera, Ph.D.  
ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. Lenin Iñiguez Apolo, Mgtr.  
ESPECIALISTA 2**

---

**Abg. María Rivera González, Mgtr.  
SECRETARIA GENERAL  
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN:**

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por SEGUNDO RICARDO FRANCO PILAY como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

---

LIC. AMALIN MAYORGA ALBÁN, PHD.

C.I. 0201306065

**TUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, SEGUNDO RICARDO FRANCO PILAY**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, Juegos Cooperativos para incentivar las habilidades sociales en estudiantes de noveno año básico, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 28 días del mes de febrero del año 2025

---

**SEGUNDO RICARDO FRANCO PILAY**  
C.I. 0911238350  
**AUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**AUTORIZACIÓN**

Yo, SEGUNDO RICARDO FRANCO PILAY

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 28 días del mes de febrero del año 2025

---

SEGUNDO RICARDO FRANCO PILAY  
C.I. 0911238350  
**AUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **Juegos Cooperativos para incentivar las habilidades sociales en estudiantes de noveno año básico**, presentado por el estudiante, **Segundo Ricardo Franco Pilay** fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **3%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
*magister*

## SEGUNDO FRANCO PILAY

3%

Textos sospechosos

< 1% Similitudes

0% similitudes entre comillas (ignorado)

0% entre las fuentes mencionadas (ignorado)

5% Idiomas no reconocidos (ignorado)

0% Textos potencialmente generados por la IA

<p>Nombre del documento: SEGUNDO FRANCO PILAY.docx            ID del documento: a773c1017543f2e848f84ca1bdbf3811c83c02cc            Tamaño del documento original: 407,72 kB            Autores: []</p>	<p>Depositante: Amalin Ladayse Mayorga Albán            Fecha de depósito: 14/3/2025            Tipo de carga: interface            fecha de fin de análisis: 14/3/2025</p>	<p>Número de palabras: 5212            Número de caracteres: 35.801</p>
---	---	---

Ubicación de las similitudes en el documento:




\_\_\_\_\_  
 LIC. AMALIN MAYORGA ALBÁN, PHD.  
 C.I. 0201306065  
**TUTORA**

## AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que me acompañaron. Agradecer a las instituciones que han hecho posible la realización de esta investigación. En primer lugar, agradezco a mi directora de titulación Lic. Amalín Mayorga Albán, PhD. Y a todo quienes conformen este hermoso equipo de trabajo.

*Segundo Ricardo Franco Pílay*

**DEDICATORIA**

Quiero dedicar este trabajo a Dios y a mi familia, quienes siempre han estado a mi lado, brindándome su amor y apoyo incondicional.

Primordialmente a mi esposa Blanca Merejildo Rosalba, a mis hijos Yuleimy Franco M., a mi hijo Justin Steven Franco M., a Kimberly Scarleth Franco Merejildo.

Así mismo a mis hijos mayores Hellen Franco H. a mi hijo Bryan Franco H.

*Segundo Ricardo Franco Pílay*

## ÍNDICE GENERAL

<b>TÍTULO DEL TRABAJO.....</b>	<b>I</b>
<b>TRIBUNAL DE GRADO .....</b>	<b>II</b>
<b>CERTIFICACIÓN: .....</b>	<b>III</b>
<b>DECLARO QUE:.....</b>	<b>IV</b>
<b>AUTORIZACIÓN.....</b>	<b>V</b>
<b>CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO .....</b>	<b>VI</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>VII</b>
<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>VIII</b>
<b>ÍNDICE GENERAL .....</b>	<b>IX</b>
<b>Resumen .....</b>	<b>X</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>XI</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>Estado de arte .....</b>	<b>3</b>
<b>Situación Problemática .....</b>	<b>6</b>
<b>Objetivo General .....</b>	<b>7</b>
<b>Objetivos Específicos .....</b>	<b>7</b>
<b>Propuesta de Solución.....</b>	<b>10</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>16</b>
<b>Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>17</b>

## Resumen

El presente estudio abordó la efectividad en la ejecución de juegos cooperativos en el aula como estrategia para mejorar las habilidades sociales de los educandos del noveno año básico, donde el enfoque principal se centra en el desarrollo de la empatía, toma de decisiones, la interacción grupal, la comprensión y trabajo en equipo, a través de uso adecuado de material didáctico. El abordaje de este tema tiene como objetivo principal la implementación de los juegos cooperativos, a través del uso de material didáctico a fin de fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de la Unidad Educativa José Pedro Varela en el periodo 2024-2025. Esta investigación se realizó en base al enfoque cualitativo mediante el estudio de casos aplicando un cuestionario con los estudiantes, dando como resultado que es importante mejorar el desarrollo socioemocional y la convivencia escolar a través de la aplicación de nuevas prácticas educativas, en conclusión los juegos colaborativos son indispensable para el aprendizaje significativo a través del desarrollo de las habilidades sociales que facilitan la comunicación afectiva y el rendimiento académico.

**Palabras claves:** habilidades sociales, juegos cooperativos, material didáctico.

### **Abstract**

The present study addressed the effectiveness in the execution of cooperative games in the classroom as a strategy to improve the social skills of ninth grade students, where the main focus is on the development of empathy, decision-making, group interaction, understanding and teamwork, through the appropriate use of teaching materials. The main objective of this issue is the implementation of cooperative games, through the use of didactic material in order to strengthen social skills in the students of the José Pedro Varela Educational Unit in the period 2024-2025. This research was carried out from the qualitative approach through the case study through semi-structured interviews with students, resulting in the importance of improving socio-emotional development and school coexistence through the application of new educational practices, in conclusion, collaborative games are fundamental for meaningful learning through the development of social skills that facilitate affective communication and academic performance.

**Keywords:** social skills, cooperative games, didactic material.

## Introducción

Actualmente en la era contemporánea, donde la interacción digital es parte del diario vivir, se presenta un gran desafío preocupante tanto para educadores como para padres de familia y esto se debe a la carencia de habilidades sociales en los estudiantes para desarrollar su crecimiento personal y académico, García y Giménez (2010) expresan que para cultivar la capacidad de interactuar de forma positiva es necesario desarrollar destrezas como la empatía y comunicación afectiva, pero nuestra realidad es otra. Los jóvenes encuentran obstáculos en estos espacios, por lo cual surge un gran problema como es el aislamiento social y la ansiedad.

El déficit de las habilidades sociales puede ser causado por múltiples elementos que se encuentran interconectados, estos impactan el crecimiento emocional y social. Entre ellos tenemos: aumento del uso de redes y dispositivos, entorno familiar, educación formal, problemas de la salud mental, entre otros factores interrelacionados que influyen en el desarrollo emocional y social del individuo. Estos aspectos también influyen en la salud, crecimiento personal y habilidades para relacionarse entre ellos, por tal motivo resulta necesario la aplicación de métodos que impulsen su avance en este contexto.

Con base en Payares y Chamorro (2023), indican que la utilización desmedida de las redes o plataformas sociales impacta sobre el estado emocional de los jóvenes, destacando un incremento de incidencias de ansiedad, problemas psicológicos y depresión. Asimismo, desde la posición de Hernández *et al.* (2017), se justifica que es crucial examinar el correcto uso de las redes sociales debido a que afecta la salud física y mental de los jóvenes, perdiendo el balance entre los ejercicios físicos y la socialización con el medio, por tal motivo es suma importancia sensibilizar las consecuencias adversas del sedentarismo ante el uso de plataformas digitales.

Jaramillo *et al.* (2006), sostienen que toda estructura familiar es fundamental en el desarrollo de capacidades sociales, existen estudiantes que crecen en condiciones limitadas de comunicación, las relaciones entre personas son insatisfechas provocando una dificultad al relacionarse correctamente con los demás, es relevante conocer los factores que influyen en la dinámica social, donde el contexto familiar juega un rol fundamental para desarrollar intervenciones afectivas que promueven una educación saludable y positivo.

Con frecuencia los programas o planes de enseñanza descuidan la formación de destrezas sociales, lo que provoca que los alumnos carezcan de capacidades importantes para comunicarse de manera afectiva, a su vez tienen dificultades interpersonales lo que provoca no estar listos para un futuro exitoso, la enseñanza debe ser un proceso integral que forme a los estudiantes académicamente capaces, comprensivos y cooperativos como señala Escalante (2018), el cual exalta que es necesario aplicar estrategias para desarrollar estas habilidades a través de métodos escogidos con rigurosidad para fomentar el ambiente escolar de manera positiva para contribuir en el proceso de aprendizaje.

En las inmediaciones del ámbito educativo actual, desarrollar las habilidades sociales es muy complejo, es esencial reconocer que estas habilidades no surgen por si solas, se necesita un ambiente propicio que permita ponerla en práctica y desarrollarlas con los estudiantes del noveno año básico de la institución José Pedro Varela, por tal motivo es vital poner en marcha métodos que promuevan el crecimiento social, emocional y académico dentro del sistema educativo. Dentro de este contexto se encuentran los juegos cooperativos, trabajos en grupos, taller de habilidades, mentorías entre otros.

Los juegos aparecen como un recurso útil y esencial, para estimular las destrezas y habilidades, favoreciendo no solo la cooperación entre ellos, sino más bien que exista la contribución en generar conexiones interpersonales positivas (Narvárez y Trejo, 2024). En este apartado se subrayan que el juego es netamente una acción natural desde los pequeños por que brinda a oportunidad de relacionarse con su entorno para mejorar sus destrezas motrices, sociales y emocionales. Basado en este estudio, el juego cooperativo es aceptado como un recurso didáctico para profundizar un aprendizaje dinámico e interactivo, proponiendo una educación interesante y atractiva, a través del disfrute de las actividades académicas. Este enfoque nos ofrece una perspectiva totalmente novedosa con el único objeto de fomentar el entretenimiento en la adquisición de competencias específicas de los estudiantes (Gómez y Veas 2023).

Las actividades de cooperación, al ser juegos se necesita la participación activa de cada integrante del equipo para lograr una meta compartida, crear un ambiente en la que los alumnos deban desarrollar destrezas como la comprensión emocional, el diálogo interactivo y la

solución a disputas presentadas durante el ejercicio escolar. Desde el punto de vista de Agüero (2013), se llevan procesos centrados en explorar, experimentar y obtener diferentes maneras de adquirir la paz, al lidiar con desafíos en un contexto de juegos mediante las dinámicas recreativas y colaborativas los estudiantes pueden desarrollar, la comunicación afectiva, la autoafirmación, confianza y solución pacífica de conflictos.

De la misma manera la utilización de juegos recreativos puede ajustarse a diferentes asignaturas, proponiendo un estilo diferente de enseñanza convirtiendo una clase más interesante para los estudiantes. Gómez (2024) indica que los juegos no solo se aplican para el disfrute, sino también para que desarrollen competencias esenciales para la vida cotidiana, como la negociación y la capacidad de decidir ante una situación. La metodología a través de juegos permite que estudiantes sean los actores propios del proceso de aprendizaje, es relevante mencionar que los juegos colaborativos intervienen en el desarrollo holístico de los estudiantes desde las primeras edades.

Las competencias sociales, al incorporarlas en el entorno educativo, conllevan a crear un clima de colaboración para mejorar el proceso de aprendizaje como expresan Buchs y Kimel (2018), que el aprendizaje cooperativo abarca diversas técnicas para que los estudiantes puedan interactuar de manera equitativa dentro de un grupo determinado, para colaborar con las actividades educativas y desarrollar competencias, no solo en educación, sino también que influya en la vida personal y laboral.

El objetivo de esta investigación es conocer la aplicación de los juegos cooperativos, a través del uso de material didáctico que permitan fortalecer las habilidades sociales para desarrollar sus competencias a nivel personal, conductual y cognitivo, asimismo se orienta en la implementación apropiada del uso de material didáctico para brindar estrategias pedagógicas de forma interactiva que permitan la reflexión sobre la importancia de la diversidad y la inclusión en los equipos de trabajos.

### **Estado de arte**

Vivimos en un mundo globalizado donde aprender habilidades de colaboración es esencial. En la actualidad, la falta de habilidades sociales en los jóvenes se convierte en un

desafío significativo en el entorno educativo para llegar a conseguir el éxito personal y académico. La carencia en el desarrollo de estas habilidades, produce una baja autoestima y aislamiento social en los estudiantes para afrontar los problemas diarios y por ende la resolución de conflictos. Los educandos tienen dificultades significativas para desarrollar habilidades sociales, muchos de ellos no pueden expresar sus emociones, pensamientos de forma clara, lo que puede provocar conflictos y malentendidos con el entorno educativo, los jóvenes pueden sentirse incapaces de participar activamente dentro de la jornada escolar o solicitar apoyo cuando sea necesario.

Actualmente, la transformación global que está experimentando la sociedad del siglo XXI, especialmente el sistema educativo, está generando cambios en los desafíos de adoptar nuevas formas no sólo de implementar habilidades sociales sino también nuevas formas de aprendizaje. Es de suma importancia el desarrollo de las relaciones saludables en los educandos porque permite la comunicación asertiva, el reconocimiento emocional, la empatía para que puedan interactuar de forma efectiva y eficaz con su entorno social (Macías et., 2004).

A juicio de Cárdenas (2012), los juegos de cooperación son actividades recreativas, organizadas, esenciales y fundamentales para desarrollar valores que promueven la integración comunitaria de los educandos, mejorando actitudes positivas en sus diferentes estilos de vida, que promueven el trabajo en conjunto, la comunicación activa y colaboración entre ellos para fortalecer las relaciones interpersonales creando un ambiente de aprendizaje favorable para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Candela et al. (2024) manifiesta que estas estrategias se centran en actividades que desarrollan la comunicación interpersonal, el trabajo en conjunto, la empatía entre ellos y la confianza en el proceso de aprendizaje a través de la participación en actividades grupales, la retroalimentación y las relaciones entre individuos. Se debe tomar en cuenta que el juego es una actividad muy importante en la educación de los escolares porque mejora física y mentalmente, siendo enriquecedoras en el período de su etapa estudiantil. Gracias al juego junto a su diversidad los educandos muestran la satisfacción y el disfrute de las clases en conjunto con sus compañeros puedan resolver problemas cotidianos de manera efectiva, es transcendental recalcar la relevancia que tiene estos juegos, sin ellos sería un poco complejo la

asimilación de los contenidos (Callado, 2014).

A su vez, los educandos pueden servirse de estos juegos para seguir con su desarrollo para adquirir los beneficios para una sana convivencia escolar. Desde el punto de vista Moncada (2023) existen varias características comunes que identifica a los juegos, pero en esencial se considera que dicha actividad debe ser libre y voluntaria, aunque en muchos entornos educativos suele ser una actividad obligatoria porque se debe cumplir con una o más reglas estrictas no se puede pasar por alto que lo realmente importante del juego es el disfrute y la diversión, no quien gana o quien pierde esto ayudara a desarrollar con un carácter totalmente imaginario.

Es relevante la implementación y ejecución de juegos cooperativos a través de talleres, en vista que se puede aplicarse en todas las áreas y a su vez la libre participación de la comunidad educativa, por ser principales fuentes para el proceso integrador entre la práctica y la teoría, donde la vivencia, experiencia, el aprendizaje grupal es de suma importancia porque nos permite construir nuevos conocimientos, ante lo expuesto es necesario dar relevancia investigativa a esta proyecto que busca mejorar el sistema educativo, es importante conocer y describir a los juego cooperativo como estrategia para la adaptación de los educandos en el ambiente escolar (Agüero, 2013).

A juicio de Dávila (2018), el cual examina la importancia de los entornos de aprendizaje y como estos pueden afectar significativamente la enseñanza, esta atención se centra en crear áreas versátiles adecuadas y bien estructuradas para que los docentes puedan utilizar diferentes métodos pedagógicos, facilitar la comunicación entre ellos y la aplicación de las tácticas motivacionales, para mejorar el rendimiento académico, perfeccionar la calidad del aprendizaje e impactar de forma positiva los objetivos escolares que se proponen en cada periodo lectivo dentro de la institución.

Es pertinente resaltar los beneficios al desarrollar actividades que promuevan una comunicación activa con empatía y trabajo en equipo entre los estudiantes del noveno año de educación básica de la unidad educativa en estudio, no sólo para lograr el éxito académico sino también en la vida personal y profesional. El mejoramiento de estas habilidades a través del

juego grupal provoca que los estudiantes puedan esperar no sólo mejores resultados académicos sino también una mayor cohesión, armonía en el ambiente escolar y sana convivencia (Bennasar et al., 2021).

### **Situación Problemática**

En la provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena se ubica la emblemática Unidad Educativa "José Pedro Varela" que esta constituida por 2.700 niños y adolescentes bajo un sistema de 2 jornadas, matutina y vespertina; con un cuerpo administrativo docente de 74 maestros que imparten la praxis educativa, lamentablemente se presenta muchas dificultades al momento de realizar el ejercicio académico, primero porque nos encontramos ubicados en una zona de escasos recursos donde asisten estudiantes de diferentes niveles económicos y sociales, esto es un contexto crítico que influyen en el rendimiento académico, comportamental. Se puede identificar la gran necesidad de elevar la autoestima, confianza en sí mismo, comunicación, empatía y trabajo en equipo. Existen muchas causas importantes que limitan el desarrollo de habilidades sociales dentro del entorno educativo también tomamos como referencia, el uso excesivo de tecnología, redes sociales, limitación de la práctica de habilidades de comunicación verbal y no verbal, falta de espacios para la interacción familiar.

Otro punto de gran interés es la asimilación de los cambios abruptos provocados por la pandemia, aquello provocó una serie de ansiedades y actitudes negativas en la humanidad, la juventud actual presenta varias dificultades entre ellos la falta de seguridad al relacionarse con los compañeros. La dependencia móvil en el uso excesivo de la tecnología demuestra que existen estudiantes pasivos y otros agresivos, que no muestran un comportamiento asertivo, estos trastornos de conducta pueden deberse a muchos motivos. Según García et al. (2017), existen dificultades al expresarse, barreras para interactuar, problemas de ansiedad o depresión, situaciones estresantes en casa, la falta de habilidades sociales puede causar angustia en los jóvenes alterando sus relaciones interpersonales y la capacidad de comunicarnos con el entorno, creando situaciones conflictivas. La ansiedad y la falta de comunicación pueden causar situaciones conflictivas e incómodas como resultado de las interacciones inapropiadas, esto provoca que una persona se sienta aislada constantemente ante el entorno en que se desenvuelven.

Esta investigación tiene como objetivo comprender cómo el uso de juegos cooperativos influye en las habilidades sociales de los estudiantes de la Unidad Educativa José Pedro Varela, a través del consentimiento informado de los estudiantes menores de edad y el manejo adecuado de la información, se garantizaron los objetivos de la investigación. Se respetó el derecho a la confidencialidad de los datos que serán recogidos mediante encuestas. Además, el investigador mantendrá la confidencialidad de toda la información obtenida durante el estudio.

### **Objetivo General**

Implementar los juegos cooperativos, a través del uso de material didáctico que permitan fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes del noveno año básico.

### **Objetivos Específicos**

1. Identificar las habilidades sociales más significativas que surgen en aplicación de los juegos cooperativos.
2. Orientar a los estudiantes en el desarrollo apropiado de los juegos cooperativos que permitan mejorar sus habilidades sociales.
3. Evaluar la importancia de los juegos en el desarrollo de habilidades sociales específicas como la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo.

### **Metodología**

La investigación analizó de qué manera los juegos cooperativos fomentan las habilidades sociales de los estudiantes de noveno año básico. Para lograr aquello se utilizó el método cualitativo con un diseño explicativo, que no implica experimentación y facilita la observación de las variables en su contexto actual, es decir no son manipuladas directamente, pero a la vez se centra describir la conexión entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales. Este método se centra en la recolección de datos que luego fueron analizados para comprender los resultados observados e instaurar vínculos entre las variables implicadas. Al implementar este enfoque, es posible obtener resultados tangibles concretados en evidencias, lo que permitirá una interpretación clara sobre el tema de investigación. (Hernández y Baptista, 2006). Se realizó una investigación de campo en la Unidad Educativa con los estudiantes del noveno año básico los cuales aportaron con datos importantes.

El estudio contó con una población de 20 estudiantes del Noveno año Básica Superior Paralelo “A” y 20 estudiantes del Noveno año Básica Superior Paralelo “B” en total 40 jóvenes de la Unidad Educativa José Pedro Varela. Zamora (2021) menciona que nuestra población será conjunto de todos los elementos que participan en el desarrollo del estudio que se realizó en la unidad en mención, el cual estuvo dirigido a estudiantes de entre 14 y 15 años. Como lo hace notar Tejada y Elizalde (2017) que la muestra es una parte representativa del universo del objeto de estudio donde se utilizó un muestreo no probabilístico, puesto que se basará en seleccionar muestra con base al criterio del investigador; donde se solicitó autorización y la intervención de personas que aporte con sus conocimientos en el desarrollo de la investigación considerando una muestra un total de 20 individuos, de la jornada vespertina. Se presenta la tabla 1 la muestra.

**Tabla 1**

*Muestra de la Investigación*

<i>Muestra</i>		
	N.º	%
Estudiantes de 9no año A	10	50%
Estudiantes de 9no año B	10	50%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Fuente de elaboración propia: Segundo Franco Pilay.

Para la presente investigación se empleó la técnica del cuestionario en base a 10 preguntas dirigidas a los estudiantes del noveno año básico, las preguntas fueron formuladas con el objeto de identificar las habilidades sociales más importantes que se desenvuelven en la práctica de los juegos cooperativos, a su vez orientar al desarrollo de las actividades para finalmente evaluar su impacto, estos datos obtenidos permitieron llegar a conclusiones claras sobre el tema de estudio. Este método de recopilación de información valiosa, es utilizado tanto en investigaciones formales como en contexto informales, siguiendo características y procedimientos específicos (Bertomeu, 2019).

Esta metodología es utilizada para alcanzar los objetivos generales y específicos, como comprender el uso adecuado de juegos cooperativos que influye en las habilidades sociales de los estudiantes de la Unidad Educativa José Pedro Varela, también, se llevaron a cabo todos los procedimientos de consentimiento informado de los estudiantes menores de edad y el manejo adecuado de la información. Se respetó el derecho a la confidencialidad de los datos que fueron recogidos mediante encuestas.

## **Resultados**

Después de aplicar la metodología se obtuvo los resultados mediante la información recolectada a través de la encuesta y las observaciones. Mediante la aplicación de los juegos cooperativos, se pudieron identificar las habilidades sociales más significativas, la orientación en el desarrollo de actividades colaborativas y la evaluación del impacto de habilidades específicas.

### **Reconocimiento de Habilidades Sociales Relevantes**

- Trabajo en equipo: los estudiantes manifestaron que es importante realizar las actividades en conjunto y asumir responsabilidades para resolver de la manera pacífica los problemas que se presentan a diario.
- Diálogo afectivo: mediante la aplicación de los juegos cooperativos y la participación activa en las diferentes actividades se puede mejorar la capacidad para escuchar, analizar, interpretar y mejorar las ideas al momento de expresarlas.
- Empatía: en la actualidad nos encontramos con el déficit en la práctica de este valor, son pocos los estudiantes que demuestran respeto y consideración por sus compañeros.

### **Orientación en el desarrollo de actividades colaborativas**

- Se observó que existe un punto clave para garantizar la efectividad de los juegos cooperativos por lo que fue necesario realizar una orientación clara y una explicación

especifica de las reglas garantizando la participación activa.

- La falta de respeto mutuo impide crear un ambiente agradable por lo que se consideró relevante trabajar con el respeto y valoración entre ellos.
- Al culminar cada actividad fue necesario realizar sesiones reflexivas para reforzar las habilidades sociales desarrolladas.

#### Evaluación del Impacto en Habilidades Sociales Específicas

- Mediante la encuesta nos indica que un 85% de los educandos indico sentirse seguros al expresar sus ideas frente los demás compañeros durante el desarrollo de los juegos, pero también manifestaron que se debe mejorar dichas actividades.
- El 70% manifestó que mediante la aplica de los juegos se puede mejorar las emociones y fomentar relaciones solidas.
- El 90% indico que se puede colaborar eficazmente en el trabajo en equipo con el aporte de todos los integrantes siempre y cuando se implemente la actividad especifica.

Estos resultados indican que los juegos colaborativos fortalecen el bienestar emocional y académico además de desarrollar habilidades específicas que contribuyen en el desarrollo intelectual de los estudiantes.

#### **Propuesta de Solución**

Después de un riguroso análisis de los resultados fue importante mejorar la aplicación de los juegos colaborativos, la cual toman un valor importante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. La aplicación de prácticas colaborativas contribuye a las mejoras de habilidades sociales necesarias para la formación del estudiante dentro del campo estudiantil, debido que en la actualidad los estudiantes carecen de las destrezas de expresión, se estresan con facilidad, ellos no mantienen un diálogo activo, pierden la concentración con frecuencia y evitan la

socialización entre compañeros, provocando un aislamiento social. Por tal motivo es de vital importancia la aplicación de nuevos juegos recreativos que involucren la cooperación de todos.

### **Recursos y Actividades**

Estos juegos fueron ejecutados en diferentes momentos de la jornada de clases, al inicio, durante e incluso en los descansos, como parte de las actividades concretas de desarrollo de habilidades sociales utilizando los siguientes materiales de apoyo.

#### ***Materiales:***

- ✓ Materiales de apunte
- ✓ Tijeras
- ✓ Cinta adhesiva
- ✓ Ovillo de lana o cuerda
- ✓ Vendas para los ojos
- ✓ Tarjetas con palabras o frases (para Pictionary)
- ✓ Cronómetro o reloj
- ✓ Pizarra o rotafolio para instrucciones y reflexiones
- ✓ Objetos pequeños para "La isla desierta encantada"

#### ***Espacio:***

- ✓ Un aula con espacio suficiente para moverse
- ✓ Posiblemente acceso a un área exterior para algunos juegos

#### ***Recursos humanos:***

- ✓ Docente principal
- ✓ Posible asistente o co-facilitador para grupos grandes

#### ***Recursos tecnológicos (opcionales):***

- ✓ Proyector para mostrar instrucciones o temporizadores
- ✓ Dispositivo para evidenciar las actividades

La selección adecuada de los recursos hizo posible la excelente aplicación de los juegos para alcanzar los objetivos planteados con los estudiantes del noveno año básico durante las horas pedagógicas, mediante la colaboración de todos los actores educativos se pudieron obtener los materiales necesarios para la práctica de las actividades. Ahora bien, vamos a mostrar una variedad de juegos cooperativos que ayudaron a mejorar el aprendizaje de los estudiantes, reforzando los juegos antes aplicados. Se muestra la tabla 1.

### **Tabla**

*Los juegos cooperativos dinámicos.*

Dinámica	Actividad
1. "Jugando con la telaraña"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta: incentivar el trabajo en equipo mediante una buena comunicación.</li> <li>• Instrucciones: cada alumno crea un grupo para formar un círculo para luego pasar un objeto que simule un novillo, para crear una telaraña mientras desarrolla el tema de la clase o algo sobre su vida privada.</li> </ul>
2. "Creando equipos"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta: mejorar la organización y planificación.</li> <li>• Instrucciones: los estudiantes deben elegir algún material resistente para crear una estructura que los ayude a estar juntos durante la actividad.</li> </ul>
3. "Tu amigo necesita guía"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta: desarrollar la comunicación y confianza entre ellos.</li> <li>• Instrucciones: recorrer un camino determinado con la guía del compañero de clase.</li> </ul>

4. "Siempre existe una solución"
  - Meta: toma de decisiones en equipo.
  - Instrucciones: mediante un dialogo seleccionar temas relevantes para buscar solucione entre ellos.
  
5. "El nudo fortalecido"
  - Objetivo: Promover la cooperación y la resolución de problemas.
  - Instrucciones: después de haber entre lazado las manos deben intentar salir de ellos sin perjudicarse.
  
6. "Pictionary divertido"
  - Meta: Mejorar la comunicación no verbal y la interpretación.
  - Instrucciones: adivinar lo que el compañero quiere proyectar. Se lo realiza en equipo para una competencia sana.
  
7. "Un lugar encantado"
  - Metas: mejorar la toma de decisiones y resolución de conflictos.
  - Instrucciones: elegir algún material para llevar a un lugar imaginario y argumentar porque lo escogieron.
  
8. "Las historias escogidas"
  - Meta: escuchar atentamente y mejorar la empatía.
  - Instrucciones: respetando los turnos los estudiantes van creando historias para mejorar la idea y terminar la actividad con la intervención de todos.

9. "El papel mágico"
- Meta: planificación y organización.
  - Instrucción: deben imaginar crear un puente de papel, cruzar al momento de organizarnos en una actividad determinada.
10. "Me demuestro mediante mímicas"
- Meta: la atención y la comunicación verbal.
  - Instrucciones: se forma grupos donde se demuestra a través de las mímicas un mensaje los demás deben descubrir y luego hacer lo mismo de forma diferente.

*Nota.* Fuente de elaboración propia.

Para la ejecución de los juegos cooperativos fue necesario la planificación a través de un cronograma específico donde intervinieron todos los actores educativos.

### ***Cronograma***

#### Actividad 1: Introducción y evaluación inicial-semana 1-2

- Presentación del programa de juegos cooperativos
- Evaluación inicial de habilidades sociales
- Juego: "La telaraña" para romper el hielo

#### Actividad 2: Comunicación- semana 3-4

- Juego: "Guía al ciego"
- Juego: "Cadena de historias"
- Reflexión sobre habilidades de comunicación

#### Actividad 3: Trabajo en equipo- semana 5-6

- Juego: "Construcción en equipo"

- Juego: "El puente de papel"
- Discusión sobre la importancia del trabajo colaborativo

#### Actividad 4: Resolución de problemas-semana 7-8

- Juego: "El nudo humano"
- Juego: "Resolución de problemas en grupo"
- Análisis de estrategias de resolución de problemas

#### Actividad 5: Toma de decisiones-semana 9-10

- Juego: "La isla desierta"
- Continuación de "Resolución de problemas en grupo"
- Reflexión sobre el proceso de toma de decisiones

#### Actividad 6: Comunicación no verbal-semana 11-12

- Juego: "Pictionary en equipo"
- Juego: "Mímica en cadena"
- Discusión sobre la importancia de la comunicación no verbal

#### Actividad 7: Integración de habilidades-semana 13-14

- Repetición de juegos favoritos elegidos por los estudiantes
- Introducción de variaciones en los juegos
- Reflexión sobre el progreso individual y grupal

#### Actividad 8: culminación del programa-semana 15-16

- Análisis final
- Actividades divertidas

- Reflexión de conclusión

### ***Indicaciones***

- ✓ Respetar las reglas del juego luego divertirse respetando a los integrantes
- ✓ Se recomienda respetar los tiempos al menos 30 minutos por actividad.
- ✓ Mantener las sesiones constates dependiendo de la disponibilidad en la carga horaria.
- ✓ El cronograma se ajusta al grupo de estudiantes.
- ✓ Se deben unificar algunos juegos para llegar al objetivo planteado.

### **Conclusiones**

Para finalizar las diferentes conclusiones con base a los resultados observados y después de la aplicación de los nuevos juegos colaborativos en el noveno grado siendo estos un método eficaz para potenciar las competencias sociales de los alumnos. Las prácticas de juegos colaborativos fueron efectivas para mejorar y potenciar las habilidades sociales promoviendo el trabajo en equipo las evidencias indican que existe un cambio favorable en el desarrollo de múltiples competencias sociales como la resolución de conflictos, trabajo grupal, la colaboración participativa y el respeto ante sus acciones.

Los juegos cooperativos han facilitado el reconocimiento de habilidades sociales, tales como la capacidad de comunicarse con eficacia, la empatía y la colaboración en equipo. Estas destrezas son vitales para triunfar en contextos colaborativo y han sido fortalecidas durante todo el proceso. La conexión y motivación entre los estudiantes fue evidenciado al momento de realizar estas prácticas pedagógicas grupales, es decir que estos juegos cooperativos crearon un clima escolar agradable e interactivo promoviendo el desarrollo del pensamiento constructivo. Después del análisis realizado se realizó un cambio a las metodologías empleadas en clases a través de la utilización de nuevas estrategias, donde los docentes desempeñaron una función crucial en la ejecución de los juegos, debido a sus capacitaciones continuas. La aplicación de estos juegos brinda a los estudiantes la capacidad de asumir roles de liderazgo escolar para direccionar a sus compañeros en objetivos concretos de la misma manera potencian el trabajo en equipo e incrementan la motivación individual y colectiva.

## Referencias Bibliográficas

- Agüero, E. C. (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. *Revista de paz y conflictos*, (6), 107-123.
- Bertomeu, P. F., Amundarain, M. G., & Higuera, P. A. (2019). Los procesos participativos en aprendizaje-servicio. *Bordón: Revista de pedagogía*, 71(3), 115-131.
- Bennasar-García, M. I., Pérez, J. D. C. B., & Phart, G. B. P. (2021). Posibilidades para optimizar la praxis educativa desde la modalidad virtual. Asignatura: Tiempo libre y estilo de vida saludable. *Educación Superior*, (31), 97-116.
- Buchs, C., & Kimel, M. G. (2018). Preparación de los estudiantes para potenciar los beneficios del aprendizaje cooperativo. *APRENDIZAJE COOPERATIVO*, 73.
- Callado, C. V. (2014). Aprendizaje cooperativo: aproximación teórico-práctica aplicada a la educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (29), 19-31.
- Candela Oropeza, S. F. (2024). El aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales en una institución educativa de secundaria, Huancavelica, 2023.
- Cárdenas, A. (2012). El proyecto Goles por la paz en Colombia y Filipinas: un acercamiento al uso de los deportes y los juegos cooperativos para la paz. *La peonza: Revista de Educación Física para la paz*, (7), 12-23.
- Dávila Ponce de León Gámez, M. J. (2018). Arquitectura y espacios de aprendizaje.
- Dávila Valdivieso, N. E. (2019). *Uso de la Tecnología y Habilidades Sociales en Adolescentes. Unidad Educativa "San Felipe Neri", Riobamba, 2018* (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Chimborazo, 2019).
- Escalante López, J. I. (2018). Modelo De Programa De Habilidades Sociales Para Mejorar La Convivencia Escolar En Estudiantes Del Cuarto Grado De Educación Secundaria Del Colegio Nacional "Santa Lucía" De La Ciudad De Ferreñafe.
- García-Fernández, M., & Giménez-Mas, S. I. (2010). La inteligencia emocional y sus principales modelos: propuesta de un modelo integrador.
- García-Peñalvo, F. J. (2017). Uso de herramientas digitales para investigación y publicación. *Salamanca, España: Grupo GRIAL*. Retrieved from <https://repositorio.grial.eu/handle/grial/1055>. doi, 10
- Gómez, B. J. M. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294.
- Gómez, S. L. R., Bermeo, Z. M. M., & Veas, N. D. R. (2023). Impacto de las actividades

- lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Revista Franz Tamayo*, 5(14), 9-28.
- Hernández Mite, K. D., Yanez Palacios, J. F., & Carrera Rivera, A. A. (2017). Las redes sociales y adolescencias: repercusión en la actividad física. *Revista universidad y sociedad*, 9(2), 242-247.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Lucio P. (2006). Metodología de la Investigación. México: Editorial McGraw. Horngren, C., Harrison
- Jaramillo, J. M., Díaz Ortiz, K., Niño, L. A., Tavera, A. L., & Velandia Ortiz, A. (2006). Factores individuales, familiares y escolares asociados a la aceptación y el rechazo social en grupos de niños escolarizados entre los 9 y 11 años de edad. *Diversitas: Perspectivas en psicología*, 2(2), 205-215.
- Macías, M. Y. B., & Cao, E. R. (2024). Actividades lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades sociales en estudiantes de bachillerato. *Maestro y Sociedad*, 21(1), 438-448.
- Montenegro Iglesias, E. A., & Martínez Martínez, M. D. (2022). Juegos Cooperativos como Estrategia Pedagógica para alcanzar la sana convivencia entre estudiantes de grado Sexto D del IED Rodrigo Vives de Andreis.
- Narváez Maya, J. G., & Trejo Jojoa, S. M. (2024). *Los juegos cooperativos para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en niños con rasgos de timidez del grado de transición de la Institución Educativa Municipal Libertad San Juan de Pasto* (Doctoral dissertation, San Juan de Pasto-Nariño [Colombia]: Universidad CESMAG).
- Payares Medina, M. M., & Chamorro Posso, M. J. (2023). Impacto negativo del uso excesivo de redes sociales en la salud mental de jóvenes y adolescentes.
- Tejada, C. Y. R., & Elizalde, E. A. (2017). Técnicas e instrumentos de investigación para la intervención metodológica en Trabajo Social.
- Zamora, K. T. (2021). Capítulo III. Marco metodológico.