



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

Programa Kahoot en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de  
primaria de una institución educativa, 2019

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Educación

**AUTORA:**

Br. Jenny Margot Gonzales Huaman (ORCID: 0000-0002-8497-4579)

**ASESOR:**

Dr. Noel Alcas Zapata (ORCID: 0000-0001-9308-4319)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y aprendizaje

LIMA – PERÚ

2020

**Dedicatoria:**

A Dios por regalarme su sabiduría, su amor y salud. A mi esposo Aldo, a mi hijo Luis, a mis padres Víctor y Paulina y toda mi familia por su apoyo moral, espiritual y su compañía en el camino hacia mi superación.

**Agradecimiento:**

A la prestigiosa universidad César Vallejo por darme la oportunidad de concretizar mis estudios de posgrado y por facilitarme sus confortables ambientes.

Al excelentísimo asesor Dr. Noel Alcas Zapata por sus sabios conocimientos, su dedicación y compromiso que me han permitido alcanzar mi meta a nivel profesional.

A los colaboradores que permitieron la aplicación del programa: I.E. Sagrados Corazones, padres de familia y estudiantes del tercer grado por su confianza en mi persona y su compromiso en el programa.

# PÁGINA DEL JURADO



## DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): **GONZALES HUAMAN, JENNY MARGOT**

Para obtener el Grado Académico de *Maestra en Educación*, ha sustentado la tesis titulada:

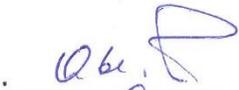
**PROGRAMA KAHOOT EN LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2019**

Fecha: 21 de enero de 2020

Hora: 11:00 a.m.

### JURADOS:

**PRESIDENTE:** Dra. Nancy Cuenca Robles

Firma: 

**SECRETARIO:** Dr. José Mercedes Valqui Oxolón

Firma: 

**VOCAL:** Dr. Noel Alcas Zapata

Firma: 

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

*Aprobado por mayoría*

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

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

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

*Estilo APA*

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

**Nota:** El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

# DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD



## Declaración de autenticidad

Yo, **Jenny Margot Gonzales Huaman**, estudiante de la Escuela de Posgrado, Maestría en Educación, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima Norte; declaro el trabajo académico titulado **“Programa Kahoot en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de una institución educativa, 2019”** presentada, en 85 folios para la obtención del grado académico de Maestro en Educación, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.

No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.

Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 10 de enero del 2020

**Firma**

Jenny Margot Gonzales Huaman  
DNI: 40285162

## **Presentación**

Señores miembros del jurado:

En cumplimiento del Reglamento y la normatividad vigente de la Escuela de Postgrado de la Universidad “Cesar Vallejo”, con la finalidad de optar el grado académico de Magister en Educación, se presenta la tesis cuyo título es “Programa Kahoot en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de una institución educativa, 2019”, que son descritos en los capítulos pertinentes del esquema de acuerdo al protocolo. La tesis consta de los siguientes capítulos:

En el Capítulo I, se detalla los antecedentes, la fundamentación científica, técnica o humanística, la justificación, el problema de investigación, la hipótesis y los objetivos; en el Capítulo II, se consideran las variables, la operacionalización de las variables, la metodología, el tipo de estudio, el diseño, la población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el método de análisis de datos y los aspectos éticos; en el Capítulo III, se presentan los resultados, mediante la descripción e interpretación de tablas, figuras y la estadística respectiva; en el Capítulo IV, se presenta la discusión de los resultados; en el Capítulo V, se considera las conclusiones de la investigación, que dan respuesta a las interrogantes expuestas; en el capítulo VI, se toma en cuenta las recomendaciones de este estudio; en el capítulo VII, se citan las referencias del material bibliográfico utilizado; finalmente, en el capítulo VIII, se muestra la matriz de consistencia, los instrumentos de recolección de datos, validación de los instrumentos, las autorizaciones para la investigación y la matriz de datos.

**La autora**

## Índice

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>II. MÉTODO</b>	13
2.1. Tipo y diseño de investigación	13
2.2. Operacionalización de variables	14
2.3. Población, muestra y muestreo	17
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	18
2.5. Procedimiento	20
2.6. Método de análisis de datos	21
2.7. Aspectos éticos	23
<b>III. RESULTADOS</b>	24
<b>IV. DISCUSIÓN</b>	39
<b>V. CONCLUSIONES</b>	43
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	46
<b>REFERENCIAS</b>	47
<b>ANEXOS</b>	51
Anexo 1: Matriz de consistencia	52
Anexo 2: Matriz de operacionalización de la variable HHSS	55
Anexo 3: Operacionalización de la variable Habilidades Sociales	57
Anexo 4: Instrumento sobre las Habilidades Sociales	58
Anexo 5: Resultado de la prueba piloto	59
Anexo 6: Fiabilidad del instrumento	60

Anexo 7: Estadísticas de total de elemento	61
Anexo 8: Certificado de validez de expertos	62
Anexo 9: Base de datos de las variables de estudio	71
Anexo 10: Solicitud para aplicar el programa Kahoot	75
Anexo 11: Autorizaciones de los padres de familia para aplicar el programa	76
Anexo 12: Carta para solicitar permiso	88
Anexo 13: Constancia de aplicación de sesiones e instrumentos	89
Anexo 14: Sesiones de aplicación	90
Anexo 15: Evidencias	113
Anexo 16: Carta de presentación	117

## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.	
Tabla 1	Secuencia de las sesiones del programa Kahoot	10
Tabla 2	Operacionalización de la variable Habilidades Sociales	57
Tabla 3	Matriz de especificaciones del programa Kahoot en las HHSS	16
Tabla 4	Población de estudiantes del colegio Sagrados Corazones	17
Tabla 5	Muestra de estudiantes	18
Tabla 6	Validez del instrumento que mide las habilidades sociales	19
Tabla 7	Rangos promedio de las HHSS entre el pos-test del GC y GE	31
Tabla 8	Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades sociales	31
Tabla 9	Rangos promedio de las habilidades sociales básicas entre el Pos-test de los grupos de control y experimental	32
Tabla 10	Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las HHSS básicas	32
Tabla 11	Rangos promedio de las habilidades relacionadas con la escuela entre el Pos-test de los grupos de control y experimental	33
Tabla 12	Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades relacionadas con la escuela	33
Tabla 13	Rangos promedio de las habilidades para hacer amistades entre el Pos-test de los grupos de control y experimental	34
Tabla 14	Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades para hacer amistades	35
Tabla 15	Rangos promedio de las habilidades relacionadas con los sentimientos entre el Pos-test de los grupos de control y experimental	35
Tabla 16	Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades relacionadas con los sentimientos	36
Tabla 17	Rangos promedio de las habilidades alternativas a la agresión entre el Pos-test de los grupos de control y experimental	36
Tabla 18	Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades alternativas a la agresión	37
Tabla 19	Rangos promedio de las habilidades para hacer frente al estrés entre el Pos-test de los grupos de control y experimental	38
Tabla 20	Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades para hacer frente al estrés	38

## ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.	
Figura 1	Diseño de investigación	14
Figura 2	Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades sociales	24
Figura 3	Niveles de las habilidades sociales en el pre-test y pos-test	24
Figura 4	Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades sociales básicas	25
Figura 5	Niveles de las habilidades sociales básicas en el pre-test y pos-test	25
Figura 6	Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades relacionadas con la escuela.	26
Figura 7	Niveles de las habilidades relacionadas con la escuela en el pre-test y pos-test	26
Figura 8	Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades para hacer amistades	27
Figura 9	Frecuencias del pre-test y pos-test de las habilidades para hacer amistades	27
Figura 10	Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades relacionadas con los sentimientos	28
Figura 11	Frecuencias del pre-test y pos-test de las habilidades relacionadas con los sentimientos	28
Figura 12	Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades alternativas a la agresión	29
Figura 13	Frecuencias del pre-test y pos-test de las habilidades alternativas a la agresión	29
Figura 14	Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades para hacer frente al estrés	30
Figura 15	Frecuencias del pre-test y pos-test de las habilidades para hacer frente al estrés	30

## Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar, la influencia del programa Kahoot en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019. Asimismo, presentó en su estudio el paradigma es el positivista y el enfoque cuantitativo el cual permitió validar y estructurar el recojo de información para su respectivo análisis y procesamiento estadístico. Además, se contó con la población de 129 estudiantes de los cuales se eligió una muestra intencionada según los criterios de inclusión y exclusión; quienes participaron del trabajo con diseño cuasi experimental con dos grupos, grupo control y grupo experimental, y respondieron las 40 preguntas del cuestionario de habilidades sociales que responden a seis dimensiones, propuesta por Goldstein y McGinnis (1999) y adaptada por Gonzales (2019), en el pre-test y pos-test permitiéndole el análisis de los resultados y la formulación de conclusiones.

Finalmente, se concluye que existe diferencias significativas entre los grupos experimental y control, producto del efecto favorable del programa Kahoot en las habilidades sociales donde se mostró el incremento total hacia el nivel alto del grupo experimental, con el 100.00% en el pos-test. Por ello, se recomendó aplicar el presente proyecto a estudiantes adolescentes para que establezcan mejores vínculos afectivos con sus pares y a estudiantes de menor grado, a quienes se les estimula la creatividad y el uso de las TIC de forma transversal en las diferentes áreas curriculares, y prepararlos para los nuevos tiempos digitales.

**Palabras claves:** Habilidades sociales, programa Kahoot, TIC.

## **Abstract**

The present research had overall aim to determine, the influence of the Kahoot program on the social skills of third-grade students at the. I.E Sagrados Corazones No. 3710, 2019. The research was quantity and positivist approach. These allowed validating and structuring the collection of information for their respective analysis and statistical processing. The sample consisted of 129 students. They were chosen according to the inclusion and exclusion criteria. The research was quasi-experimental design with two groups: control group and experimental group. The students answered 40 questions about the social skills. This research is about six dimensions, proposed by Goldstein and McGinnis (1999) and adapted by Gonzales (2019) in the pre-test and post-test allowing the analysis of the results and the formulation of conclusions.

The result of this study concluded that there are significant differences between the experimental and control groups, as a result of the favorable effect of the Kahoot program on social skills where. The experimental group increase towards the high level, with 100.00% in the post-test. Therefore, it is recommended to apply this project to adolescent students to establish better emotional ties with their peers and lower grade students, who are stimulated creativity and the use of ICT in a cross-cutting manner in the different curricular areas, and prepare them for the new digital times.

**Keywords:** Social skills, Kahoot program, ICT.

## **I. INTRODUCCIÓN**

Los niños en su reflejo de descubrir y adaptarse al medio que lo rodea, han mostrado un intenso interés por los juegos como parte de su adaptación a la sociedad. Frente a su realidad, los niños y niñas han desarrollado diferentes aspectos de su personalidad como las destrezas sociales básicas y avanzadas. Estas habilidades fueron intensificadas con la presencia de las características visuales y auditivas que han presentado los juegos digitales. Asimismo, debido a que han sido un espacio para haber recreado la sociedad en la cual se encuentran inmersos. Además, los juegos digitales o videojuegos han demostrado ser una herramienta capaz de estimular el pensamiento crítico y la creatividad.

Muchas familias han permitido a sus hijos pasar horas disfrutando de diversos juegos digitales, desconociendo las ventajas o desventajas de las mismas. Los videojuegos y la televisión (Rojas, 2008) son considerados como un entretenimiento "seguro", que ha permitido reducir los riesgos de accidente en los niños y tiempo disponible para los padres. Por otra parte, se menciona que son un medio para fortalecer la educación (Hermosa, 2015) y que debido a la sensibilidad al entorno digital permitió un mayor grado de interacción con los dispositivos electrónicos. Mientras que, el campo de los videojuegos (Marí, 2012) hace referencia que es uno de los más estudiados debido a su intervención social, en el campo educativo y psicológico.

Según lo reportado por las estadísticas a nivel nacional y la evaluación diagnóstica, aplicada a los estudiantes de 8 a 12 años se evidenció el aumento del uso del internet, en comparación al año anterior. La encuesta realizada por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018) informa que es el 87,8% de niñas y niños utilizaron el internet para actividades de entretenimiento como videojuegos, películas o música. Mientras que, la conclusión de la apreciación diagnóstica administrada a estudiantes del colegio Sagrados Corazones 3710, distrito de Puente Piedra, concluyeron que el 65 % de los tienen uso excesivo de algún tipo de dispositivo electrónico. Además, las características particulares de los estudiantes como ser hijo único, haber contado con horas recreativas no supervisadas o haber estado al cuidado por parte de un familiar generan un espacio de aislamiento, la cual es utilizado para el disfrute y recreación con los videojuegos.

Por otro lado, las habilidades sociales han permitido incluir a los estudiantes en el ambiente social, formando lazos de amistades con sus pares y fortaleciendo la autoestima. Se entiende por habilidades sociales (Caballo, 2007) a los comportamientos que contienen emociones, cualidades, deseos u opiniones en un contexto interpersonal. Asimismo, es

definido por (García, 2009) como la facultad para responder ante una situación específica la cual es permitido socialmente y aceptado. Esta nueva sociedad del conocimiento (Prensky, 2011) ha recibido la mención de la “generación de los nativos digitales” debido al proceso de adaptación ante lo tecnológico como algo natural en su desarrollo, a diferencia de los inmigrantes digitales.

Es por ello significativo, buscar establecer el aumento de las habilidades sociales en niños a través del programa Kahoot. Con ello, se pretende abordar las dificultades como el aislamiento individual de la persona en lo digital, disminuir el consumo de videojuegos en red que muchas veces presentan escenas de agresión visual y auditiva; y motivar el autoaprendizaje a través del mundo de la informática, desde la coordinación motriz hasta el control de la ansiedad.

El presente estudio es importante para la sociedad debido a que es una opción que presenta una didáctica donde el estudiante se divierte y genera su autoaprendizaje diseñando un programa, la cual compartirá con sus pares en competencia. Además, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pretende reducir conductas violentas o de dominio que distorsionan el concepto de diversión y fortalecer la confianza en el estudiante, resaltando de forma positiva la mejora de las impresiones. Finalmente, beneficia a la comunidad de investigadores quienes utilizan esta información como antecedentes referenciales en futuras tesis de maestría o doctorales, en publicaciones científicas o como fuente de información para enriquecer las cátedras y la docencia.

Por otro lado, se presenta los precedentes al trabajo previo analizado en el campo internacional sobre la variable habilidades sociales. Para ello, se ha encontrado como Campos (2018) afirmó que, los niños de segundo grado desarrollan sus habilidades sociales a través de estrategias de aprendizaje basada en la creatividad y el trabajo colaborativo. Asimismo, Campo (2016) hace mención sobre, los niños con altas capacidades intelectuales privan más sus sentimientos de tristeza, enfado y preocupación que los niños con capacidad intelectual media, generando escasas habilidades sociales. Por otro lado, Gutiérrez (2018) presentó la aplicación del programa de valores Delfos que genera cambios positivos en el comportamiento que presentan los estudiantes del nivel primario. Además, Restrepo y Villegas (2017) han concluido que, a través de una propuesta pedagógica, centrada en las expresiones motrices, el arte y la cultura indígena, se puedan fomentar las formas de relacionarse a nivel interpersonal y social en los niños, de ambas instituciones educativas, indígenas y no indígenas. Finalmente, Carrillo (2016) concluyó que, el desarrollo del trabajo

basado en el trabajo lúdico ha permitido mejorar las relaciones sociales, las cuales están presentes en los niños de educación primaria; especialmente, en su proceso de adaptación en la sociedad.

En relación a los antecedentes previos, revisados en el ámbito nacional, enfocado en la variable habilidades sociales, se encontró a De la Cruz (2018) quien afirmó que, existe una alta relación entre la acción tutorial y la práctica de valores, debido a estudios encontrados en el incremento de las destrezas sociales en la provincia de Chancay. Otro resultado fue de Iman (2019) quien concluyó mencionando que estudiantes de primaria del Callao alcanzaron desarrollar sus habilidades sociales que le permitieron la adaptación a su medio. Además, América (2018) hace mención sobre la aplicación del programa de juegos de roles en niños del IV ciclo, la cual permitió la mejora de habilidades sociales avanzadas y afectivas, características del ciclo. Finalmente, se obtuvo los artículos de Hernández *et al.* (2017) donde se concluyó la falta de relación que justifique el incremento de la agresión en función a alcanzar estrategias sociales en niños de 10 y 12 años; finalmente, Merino *et al.* (2019) mencionó que existe una mayor dependencia entre los factores de empatía cognitiva y empatía afectiva con una variación entre la edad y sexo.

El estudio sobre las habilidades sociales ha demostrado que la persona debe vivir en sociedad para alcanzar su desarrollo y su entrenamiento social. El desarrollo de la persona comprende todo su ser biológico, psicológico y social; y la necesidad de relacionarse constantemente ha generado el avance de las destrezas y habilidades sociales, tales como la intrapersonal e interpersonal. Es por ello que, el enfoque psicosocial busca comprender la conducta de las personas en un entorno social. En relación al enfoque psicosocial (Medina y *et al.*, 2007) mencionó que es la unión entre lo psicológico y lo social, generando una comprensión integral de las relaciones humanas, orientadas al diálogo, la interacción y la autonomía.

El mayor representante presente en el enfoque psicosocial fue alemán Erick Erikson (Bordignon, 2006) quien afirma que la persona existe cuando se da la complementación de tres macroprocesos; el primero, el proceso biológico, el cual involucra el desarrollo fisiológico de la persona (el soma); el proceso psíquico, representa las experiencias individuales y relacionales (psique); y lo ético – social, que representa la relación entre la cultural, la ética y lo espiritual (el ethos). La integración constante de estos procesos ha permitido el estudio social de la personalidad, enmarcada en un contexto social la existencia del ser humano depende de la relación de tres procesos de organización complementaria tales

como el proceso biológico, que involucra el desarrollo fisiológico de la persona (el soma); el proceso psíquico, representa las experiencias individuales y relacional (la psique); y el proceso ético-social, representa la organización cultural, ética y espiritual (el ethos). La integración constante de estos procesos ha permitido el estudio social de la personalidad, enmarcada en un contexto social.

Asimismo, Erickson nos presentó los estadios del desarrollo de la personalidad, los cuales tiene la característica de ser procesales y continuo en toda la existencia, es decir, desde el nacimiento hasta antes de la muerte. Los ocho estadios comprenden estructuras operacionales que permiten el desarrollo de los procesos psicosexual y psicosocial de la persona. Los niños de 8 años se encuentran en la etapa psicosocial de laboriosidad frente a la crisis de inferioridad, donde el niño aprende a desarrollar sus habilidades sociales y experimenta la crisis del sentimiento de inferioridad. Para ello, previamente ha resuelto de forma satisfactoria las etapas previas, de confianza básica frente a la crisis de desconfianza, de autonomía frente a la crisis de vergüenza, y la de iniciativa frente a la crisis de culpa.

La ausencia del proceso psicosocial en la persona, produce problemas psicológicos y de conducta obteniendo como efecto, el inadecuado desarrollo de las destrezas sociales e interpersonal. Es por ello, que la pronta adquisición y adiestramiento de dichas habilidades ha permitido adiestrarlo para su colaboración en la sociedad, de forma competente y eficaz; y es el enfoque psicosocial el medio para su interacción.

El interés por conocer las habilidades sociales ha sido tema de estudio por varias décadas, iniciándose en la psicología social, continuando como habilidades sociales hasta llegar a ser trabajado como asertividad, búsqueda de la aprobación social. Asimismo, son un requisito para desarrollar y establecer buenas relaciones sociales con los demás; y constituyen una herramienta útil que influye en el rendimiento cognitivo y el aprendizaje. Además, las competencias sociales (Ballester, 2010), propias de las habilidades sociales, proporcionan sentimientos de autoeficacia las cuales son fundamentales para la autoestima.

El ambiente donde se desarrollan las habilidades sociales es considerado como un factor flexible que permite generar conductas que aún no se han aprendido y aquellas que cuentan desaprender debido a que perjudican al individuo y a los demás. Las habilidades sociales son importantes (Ballester, 2010) por la presencia de los factores transmitidos por los genes y por la herencia, que influyen en el carácter y la personalidad de las personas; y el más fundamental es el factor ambiental ya que en él se genera la mayor parte de los aprendizajes, es decir, las habilidades sociales se desarrollan por la influencia de las

conductas aprendidas por la observación o imitación social.

En líneas generales, las habilidades sociales fortalecen su importancia cuando existe una adecuada forma de relacionarnos con los demás, de integrarnos y comunicarnos de manera efectiva; cuando adquiere significancia en el desarrollo la persona; y cuando permite enfrentar con asertividad y seguridad las diversas situaciones cotidianas; la cual genera la auto competitividad, indispensable para alcanzar la madurez. Finalmente, las habilidades sociales son importante cuando la persona es expuesta ante la presión de sus pares y opta por la toma efectiva de decisiones en la solución de conflicto y el manejo de las emociones.

Cuando las relaciones interpersonales son envueltas por la ansiedad o frustración se genera déficit interpersonal el cual afecta la autoestima y el autoconcepto. El déficit de habilidades sociales (Hidalgo y Abarca, 1990) ha generado cuatro modelos explicativos que justifican la intensidad de la misma. El primer modelo, la falta de aprendizaje de los recursos verbales, no verbales y paraverbales donde se carece contacto visual y el volumen en la voz para transmitir emociones. El segundo modelo, la inhibición de respuestas donde la persona tiene habilidades para su repertorio, pero las inhibe por ansiedad. El tercer modelo es la inhibición mediatizada, donde su retraimiento está condicionada por los procesos cognitivos distorsionados como las autoverbalizaciones negativas. Y el último modelo explicativo, fallas en la discriminación de situaciones para establecer si el comportamiento social es adecuado o no.

Otros componentes que conforman las habilidades sociales, según Monjas (1993) son la interacción social básica que involucran las conductas paraverbales; la habilidad para relacionarse con amigos la cual es reforzada en el juego; la destreza para iniciar una conversación por primera vez y mantenerla en situaciones posteriores; la que involucran compartir emociones y emitir opiniones; la facilidad para solucionar problemas cotidianos entre pares; y la facilidad para interactuar con un adulto donde el niño muestra cortesía en la solución de problemas con el adulto.

El desarrollo de las habilidades sociales ha permitido a las personas demuestren capacidades favorables en su conducta y en la relación con los demás. Seguidamente, se presenta las algunas de las definiciones establecida para el tema. Es así que Goldstein (1980) la definen como la mezcla de capacidades y habilidades indispensables para tratar bien a los demás y para dar solución a diversas dificultades como la toma de decisión o elección, y lo relacionado al aspecto emocional; las cuales son aplicadas desde la actividad más básica hasta la actividad más avanzadas. Por su lado, Caballo (2007) hace mención que es el grupo

de conductas expuestas por una persona ante una situación específica, las cuales se encuentran envueltas por las emociones, los sentimientos, las actitudes u opiniones de forma aceptada por la sociedad y mostrando consideración al reglamento de cohabitación.

Asimismo, (Combs y Slavy,1977) se conceptualizan a las aptitudes colectivas como la colección de conductas expresadas de forma verbal y de aquellas expresadas por los gestos corporales que permiten la interacción con los demás en los distintos contextos sociales, de maneras específicas que son socialmente aceptadas y valoradas. También, Monjas (2002) nos presenta a las habilidades sociales como el comportamiento adiestrado y eficiente, el cual es adquirido del medio que lo rodea y expresado con seguridad durante una situación de diálogo entre personas.

Inclusive, Ladd y Mize (1983) afirman que las habilidades sociales es la destreza desarrollada para elegir y organizar acciones relacionadas con la inteligencia y el comportamiento demostrado, la cual está sujeta a un constante aprender. Además, se tiene la conceptualización de Ovejero (1990) quien menciona que son repertorios de conductas sociales encargadas del reforzamiento positivo en las habilidades interpersonales y de comunicación. Por otro lado, Alberti y Emmons (1978) menciona sobre las competencias colectivas nos permiten relacionarnos con una intensidad, manteniendo la calma y expresando los sentimientos positivos sin incomodar el espacio de los demás.

Además, expresaron que (Ballester y Gil, 2010) las aptitudes comunitarias son un grupo de habilidades complejas para expresar comportamientos que permitan maximizar las relaciones sociales entre las personas, en un determinado contexto. Asimismo, Rojas (2008) afirma que las estrategias aplicadas en sociedad son una competencia compleja para manifestar comportamientos que alcancen óptimos resultados en la relación entre las personas.

Las competencias aplicadas en sociedad presentan un grupo de comportamientos las cuales son utilizadas en situaciones requeridas por la persona. Al respecto, Goldstein (1980) afirma que el aspecto compartido socialmente forma parte del conjunto de cualidades eficientes en los niños que se relacionan con sus pares, las cuales son asimiladas del entorno y les permite resolver nuevas situaciones de conflictos. Es así como se detallan las seis áreas que forman parte de las conductas que comprenden las habilidades sociales, tales como: habilidades sociales básicas, habilidades relacionadas con la escuela, habilidades para hacer amistades, habilidades para el manejo de los sentimientos, habilidades alternativas ante la agresión y habilidades para el manejo del estrés.

Las habilidades sociales básicas, (Goldstein, 1980) son asimiladas con más facilidad por la persona y a menudo son una condición para el aprendizaje de otras habilidades tales como escuchar, mantener una conversación, mostrar agradecimiento, pedir ayuda y formular preguntas. Por su parte, Monjas (1993) menciona que el aprendizaje de la reciprocidad permita la relación entre pares donde se resalta la correlación entre lo que la persona brinda y en lo que recibe. Finalmente, Cartdege y Milburn (1978) mencionan que el sistema conductual está relacionado con las acciones básicas las cuales son concretizadas en la comunicación verbal, considerando la entonación y los movimientos corporales.

Las habilidades relacionadas con la escuela, (Goldstein, 1980) destaca el logro del éxito escolar con la capacidad para disipar las dudas, corroborar lo aprendido, seguir las pautas y adquirir la pertinencia para saber cuándo y cómo interrumpir. Dichas destrezas son presentadas por Monjas (1993) a través del manejo de las diversas situaciones que se da por parte del líder y en el cumplimiento de las instrucciones. Por su parte, Cartdege y Milburn (1978) menciona que el aspecto intelectual está estructurado por la percepción, la expresión del lenguaje, la intención y análisis del concepto de las diversas posturas sociales.

Las habilidades para hacer amistades, (Goldstein, 1980) menciona que son estimuladas en la interacción positiva con los pares cuando aplica sus conocimientos, ponen atención, esperan su turno, comparten sus objetos y juega de forma adecuada. Además, Monjas (1993) sostiene que el comportamiento colaborativo está interrelacionado con los grupos de amistades donde se estimula la formación de habilidades cooperativas, expresadas bajo los lineamientos de normas de convivencia.

Las habilidades para el manejo de los sentimientos, (Goldstein, 1980) afirma que son diseñadas para conocer y controlar los propios sentimientos y respetar los ajenos, a través de la ayuda a los demás sin perturbación, de la conversación del problema cuando se está molesto, y del identificar el miedo y sus causas. Mientras que, Monjas (1993) afirma que el juego de roles corresponde a la relación recíproca entre personas donde se expresa los sentimientos de forma positiva, se es capaz de ponerse en la situación de los demás y se potencie el bienestar de la vida. Por su parte, Cartdege y Milburn (1978) mencionan que la labor del cuerpo está sujeto por los sentimientos duraderos, las emociones intensas, los estados de ánimo generados por los sentidos y la respuesta del cuerpo frente al sentir.

Las habilidades alternativas ante la agresión, (Goldstein, 1980) proporcionan al niño comportamientos prosociales el cual consiste en aprender a dar sin espera a cambio, le permite manejar y solucionar conflictos, le brinda desarrollar capacidades para adoptar

comportamientos aceptables socialmente, le permite expresar el enojo sin alteraciones y le permite asumir las consecuencias de sus actos. Mientras que, Monjas (1993) sostiene que el apoyo emocional de los pares permite identificar y comprender las emociones intensas para ponerlo en práctica.

Las habilidades para el manejo del estrés (Goldstein, 1980) permiten desarrollar las capacidades para relajarse cuando se encuentra estresado, permiten aceptar y asimilar los errores, permiten admitir la culpa con responsabilidad, permiten admitir la derrota como proceso de aprendizaje y permiten lidiar para reducir el estrés.

El programa gratuito Kahoot es una aplicación que utiliza la TIC para su ejecución. Es considerada como una aplicación móvil educativa y lúdica. Consiste en elaborar preguntas cerradas acerca de un determinado tema para luego ser expuesta públicamente, generando un ambiente de competencia entre los concursantes por responder de forma correctamente y en el menor tiempo posible. El cuestionario es elaborado por un estudiante anfitrión para sus compañeros, quienes asumen el papel de concursantes, permitiendo en ello impulsar las capacidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo de forma educativa y lúdica. Además, presenta la metodología de Mobile Learning o Aprendizaje Móvil la cual Brazuelo y Gallego (2014) la define como un modelo educativo que permite construir el conocimiento, resolver problemas y desarrollar habilidades cognitivas de manera autónoma y omnipresente debido a la interacción de los dispositivos móviles portátiles.

Por su parte, O'Malley *et al.* (2005) menciona que el aprendizaje móvil es una forma de adquirir conocimiento, el cual no requiere compartir el mismo ambiente para todos y se caracteriza por limitar a la persona de apropiarse del beneficio de las ventajas de la información para el uso personal. Asimismo, Rinaldi (2011) menciona que a este aprendizaje se le debe agregar proyectos de formación que despierte el interés de los estudiantes y genere nuevas situaciones de consumo, de modo que recree el diseño pedagógico.

La importancia del programa Kahoot radica en la viabilidad y accesibilidad del servicio digital con la que cuentan los estudiantes en su proceso de desarrollo del aprendizaje, utilizando las TIC. Al respecto, Bajt (2011) manifiesta que los estudiantes se han desarrollado inmerso en un espacio digital y buscan explorar aquellas herramientas que les genere nuevos aprendizajes. Es por ello, que la interacción continua con el programa ha permitido enriquecer los lazos de amistad, el cual es un componente relevante en el proceso de relacionarse con los demás, incentivando la búsqueda de la inteligencia y en la formación de la personalidad, en los niños de la etapa escolar.

Siendo el programa Kahoot una oportunidad de aprendizaje móvil para los estudiantes, presenta características que impactan debido a que él mismo es el protagonista de su aprendizaje y su diversión. Al respecto, Vidal (2015) expresa que el aprendizaje móvil cuenta con características como la flexibilidad en la producción de programas, permite analizar y comprender información de un texto, posee una plataforma divertida y sonora, utiliza la conectividad a internet, su uso depende de un aparato móvil como una tablet, un ordenador o un teléfono móvil y es utilizada como una versión de educación a distancia. Por su parte, (Martínez, 2017) afirma que Kahoot es una forma distinta de aprender utilizando la tecnología, impulsa la integración a través del juego colectivo y motiva el compromiso en el autoaprendizaje.

Para el desarrollo del programa Kahoot se necesita seguir procedimientos como la participación de dos grupos: el estudiante anfitrión y los estudiantes concursantes. Primero, el estudiante anfitrión se registró en la página de Kahoot para después elegir la opción de modo individual como diseño del juego. Luego, el anfitrión formuló un título y varias preguntas cerradas acerca de un tema, según su creatividad. Asimismo, cada pregunta contó con cuatro alternativas, de las cuales solo una de ellas es la respuesta correcta. Finalmente, las preguntas son publicadas en la web para la accesibilidad de los concursantes. Por otro lado, los estudiantes concursantes ingresan a la página web de “Kahoot code” desde un aparato móvil donde registraron el código “pin” del juego que les proporcionó el anfitrión. Después, los concursantes ingresan su nombre el cual aparecerá en la pantalla principal del anfitrión. Finalmente, el concursante elige una respuesta para cada pregunta programada, en el menor tiempo posible y de forma acertada. Al término del juego se observó el puntaje de los tres concursantes que ocuparon los primeros puestos. Por otro lado, el rol de anfitrión y concursante puede permutar sin dificultad, mas no cumplir ambos roles al mismo tiempo.

El programa presenta el objetivo de potenciar las habilidades que permiten relacionarnos de forma asertiva y permite desarrollar la reflexión crítica, a través del programa Kahoot, en la población de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, Puente Piedra.

El programa Kahoot presenta en su estructura un enfoque comunicativo textual, el cual está compuesto por las competencias comunicativas que le permiten interactuar con los demás. El Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2018) expone que el desarrollo del área de comunicación involucra el uso del lenguaje a través de las siguientes competencias comunicativas: la oralidad, lectura de textos y producción de textos; y cada uno con sus

respectivas capacidades y desempeños. Es así como Unidad de Medición Educativa (UMC, 2016) afirmó que el niño en edad escolar necesita conocer herramientas que le permita desarrollar habilidades de aspecto textual para la construcción de la realidad. Asimismo, se consideró los tres primeros tipos de textos básicos presentado por la clasificación de Werlich (1979) las cuales se encuentran relacionados con la estructura cognitiva humana; donde el texto narrativo señala la percepción del tiempo; el texto descriptivo muestra la percepción del espacio y el texto expositivo explica las representaciones conceptuales. Finalmente, el programa Kahoot contó con la secuencia de 8 sesiones de aprendizaje de 60 minutos de tiempo, siendo el martes y jueves los días de aplicación. A continuación, se detalla la secuencia de las sesiones del programa.

Tabla 1

*Secuencia de las sesiones del programa Kahoot*

Sesiones	Tema	Descripción
1	Exploramos el programa Kahoot.	Los estudiantes conocen las características del programa Kahoot como anfitrión y concursante.
2	Nos registramos en el programa Kahoot.	Los estudiantes aperturan una cuenta en el programa Kahoot utilizando un correo electrónico.
3	Creamos preguntas en el programa Kahoot sobre un cuento.	Los estudiantes adecúan y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre el cuento el espejo misterioso.
4	Organizamos preguntas en el programa Kahoot sobre una leyenda.	Los estudiantes escriben preguntas en el programa Kahoot sobre la leyenda del girasol.
5	Programamos un juego en Kahoot sobre un texto descriptivo de persona.	Los estudiantes planifican y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre conociendo a Daniel.
6	Programamos un juego en Kahoot sobre un texto descriptivo de lugar.	Los estudiantes planifican y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre conociendo el valle de Lunahuaná.
7	Programamos un juego en Kahoot sobre un problema social.	Los estudiantes crean y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre el texto expositivo sobre el problema de la basura.
8	Programamos un juego en Kahoot sobre la explicación del néctar.	Los estudiantes crean y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre el texto expositivo sobre la producción de néctar.

El mencionado trabajo de investigación es un estudio básico que pretende profundizar el tema sobre las destrezas que mejoren las relaciones entre pares de tercer grado a través del área de comunicación asumida de forma explícita e implícita; en un contexto educativo, que enriquecer las relaciones intra e interpersonales. El informe presentado a la Unesco (Delors, 1996) expone cómo la educación debe someterse al proceso de transformación de la nación basados en los cuatro pilares que son aprender a conocer, donde se presenta a la educación como un estímulo permanente de aprendizaje durante toda la vida; aprender a hacer, permite adquirir competencias que faciliten enfrentar situaciones imprevistas y el trabajo en equipo; aprender a convivir, entre los pares, la sociedad y la tecnología de forma armoniosa; y aprender a ser, con autonomía y capacidad de juicio crítico para el bienestar de la sociedad.

Además, este trabajo investigativo es una contribución a la comunidad científica debido a la influencia que ejerce las competencias que estimulen la interacción con los demás en la mejora del aprendizaje académico, social, cultural y tecnológico; el cual desarrolla el estudiante en cualquier espacio donde se desenvuelva. Al respecto, se menciona (Paz *et al.*, 2017) al aprendizaje abierto como el principio de flexibilidad para incrementar el acceso y equidad en la educación, permitiendo el avance a un ritmo personal y con autonomía. Finalmente, se expone la práctica de nuevos recursos didácticos tecnológicos que contribuyen en la recrear la imaginación, destreza y conocimientos en los participantes del programa Kahoot, donde ellos mismos son los protagonistas de su propio aprendizaje y autoevaluación.

Para el presente estudio se ha considerado un problema general: ¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019? Asimismo, se tiene seis problemas específicos que se desprenden del problema general, los cuales son: ¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades sociales básicas de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?; ¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades relacionadas con la escuela de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?; ¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades para hacer amistades de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?; ¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?; ¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?; y ¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades para hacer frente al estrés de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?

En el desarrollo del presente estudio ha considerado como hipótesis general: Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019. Por consiguiente, se tiene seis hipótesis específicas que derivan de la hipótesis general, los cuales son: existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades sociales básicas de los estudiantes de tercero de

primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019; existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades relacionadas con la escuela de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019; existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades para hacer amistades de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019; existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades relacionada con los sentimientos de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019; existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019; y existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades para hacer frente al estrés de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

El presente estudio de investigación ha considerado un objetivo general: Determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019. En consecuencia, se tiene seis objetivos específicos que derivan del objetivo general, los cuales son: determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades sociales básicas de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019; determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades relacionadas con la escuela de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019; determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades para hacer amistades de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019; determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019; determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019; y determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades para hacer frente al estrés de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

## **II. MÉTODO**

### **2.1. Tipo y diseño de investigación**

#### **Paradigma Cuantitativo**

El trabajo de investigación se ha planteado desde el paradigma positivista, enfoque cuantitativo, debido al proceso de recojo de información a través de un instrumento sistemático y la realización de su análisis y procesamiento mediante procedimientos estadísticos. Según lo expuesto por Hernández *et al.* (2004) quien afirma que el enfoque cuantitativo presenta un proceso secuencial y estructurado donde se respetan las etapas precedentes, se diseña un plan el cual es sometida a pruebas, se transforman las mediciones en datos cuantificables y se presentan utilizando técnicas estadísticas.

#### **Enfoque**

La presente tesis se ha basado según los lineamientos de la metodología del enfoque cuantitativo porque utiliza el conjunto de procesos secuenciales, desde el recojo de información hasta la comunicación de los resultados. Al respecto, Hernández (2014) mencionó que el enfoque cuantitativo permite recolectar información numérica para luego ser sometida a la comprobación de las hipótesis y la medición estadística de los resultados, llegando así a la comprobación de una teoría. Así mismo, presenta en su estructura el paradigma es el positivista el cual consiste en validar un aspecto observable de la realidad mediante la aplicación de un instrumento medible a través de la estadística.

#### **Tipo de estudio**

El desarrollo del trabajo expone que el tipo de estudio de investigación fue aplicada, donde se buscó resolver un determinado problema mediante la utilización del programa específico para consolidar el conocimiento. Al respecto, la indagación aplicada (Padrón, 2006) busca consolidar el saber y la aplicación de conocimientos para generar su respectivo análisis y las consecuencias prácticas que favorezcan a la sociedad.

#### **Diseño**

El diseño que presenta este estudio es cuasi experimental, donde se ha considerado un par de grupo de trabajo; un llamado control y otro, donde se les administró la prueba estandarizada del pre-test, antes del método, y pos test; para luego analizar los resultados y formular conclusiones. En relación al diseño (Cook y Campbell, 1979) hace mención que los diseños cuasi-experimentales tienen asignación aleatoria, excepto en la aplicación de estrategias donde se provoca la causa de estudio y se analizan sus efectos. El diseño cuasi experimental utilizado se reduce en la siguiente figura.

	<b>Pre-test</b>	<b>Programa</b>	<b>Pos-test</b>
G C	√	—	√
G E	√	√	√

*Figura 1.* Diseño de investigación

Donde: GC = Grupo control      GE = Grupo experimental

Ambos grupos fueron sometidos a la prueba estandarizada del cuestionario sobre las habilidades sociales propuesta por Goldstein, la cual presenta 40 preguntas que responde a 6 dimensiones, las cuales permiten un resultado óptimo y objetivo. Por su temporalidad en el recojo de información se tiene dos aspectos. El primero, diseño transversal, permite comparar dos grupos (control y experimental) en un momento concreto, es decir, antes de la aplicación del programa. Y el segundo, diseño longitudinal, permite manipular los datos de la variable para direccionar y orientar al a sus integrantes, después de suministrar el programa. Finalmente, se analiza la información recogida por un diseño cuasi experimental mediante el análisis estadístico.

## **2.2.Operacionalización de variables**

### **Variables**

#### **Definición conceptual de la variable habilidades sociales**

Al respecto, Goldstein (1980) afirma que son una mezcla de capacidades y habilidades indispensables para tratar bien a los demás y para dar una salida a los problemas de tipo interpersonal y socioemocional. Ellas son aplicadas desde la actividad más básica hasta la actividad más avanzadas.

#### **Definición operacional de la variable habilidades sociales**

En función a los aspectos de la variable dependiente se tiene lo siguiente: habilidades sociales básicas, habilidades relacionadas con la escuela, habilidades para hacer amistades, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión y habilidades para hacer frente al estrés; las cuales presenta respectivamente sus indicadores a través del cuestionario de 40 ítems con sus correspondientes rangos.

#### **Definición conceptual de la variable programa Kahoot**

Según Brazuelo y Gallego (2014) definen el programa Kahoot como un sistema educativo que genera inteligencia, permite solucionar problemas de aprendizaje y desarrolla habilidades de forma independiente, con pensamiento crítico y lúdica, a través del empleo de un aparato móvil portable. A continuación, se presenta la tabla 2, véase anexo 3.

El cuestionario sobre las habilidades sociales de Goldstein, el cual nos ha permitido adquirir información, está orientado desde el enfoque cuantitativo debido al análisis de los datos numéricos que permitieron dar solución a una pregunta de investigación. Asimismo, los datos numéricos obtenidos han sido comparados a través de una escala de medición de tipo ordinal, ya que los resultados numéricos son presentados de forma jerárquica.

## Operacionalización

Tabla 3

*Matriz de especificaciones del programa Kahoot en las habilidades sociales*

			Variable dependiente 2: Habilidades sociales					
Variable independiente 1: Programa Kahoot			Dimensiones					
			Habilidades sociales básicas	Habilidades relacionadas con la escuela	Habilidades para hacer amistades	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Habilidades alternativas a la agresión	Habilidades para hacer frente al estrés
Sesiones	Contenidos	Indicadores	Ítems					
S1	Presentación y características del programa Kahoot.	Conocen las características del programa Kahoot como anfitrión y concursante.	Escucha y habla con firmeza.		Espera el turno.	Enfrenta el miedo.		
S2	Genera su registro en la cuenta del programa Kahoot.	Aperturan una cuenta en el programa Kahoot utilizando un correo electrónico.		Sigue instrucciones.	Se une a un grupo.		Resuelve problemas.	Enfrenta los errores.
S3	Programamos un juego Kahoot sobre el texto cuento el espejo misterioso.	Adecúan y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre el cuento el espejo misterioso.	Pide ayuda o favores.	Hace preguntas.	Interpreta a los demás.	Muestra afecto.		Sabe cuándo contar algo.
S4	Programamos un juego Kahoot sobre la leyenda del girasol.	Escriben preguntas en el programa Kahoot sobre la leyenda del girasol.	Da las gracias.	Intenta cuando es difícil.	Participa en un juego.		Maneja su molestia.	Querer ser el primero.
S5	Programamos un juego Kahoot sobre el texto conociendo a Daniel.	Planifican y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre conociendo a Daniel.		Interrumpe de forma oportuna.	Comparte con los demás.		Acepta las consecuencias.	Se enfrenta a la derrota.
S6	Programamos el tiempo en el juego Kahoot sobre el texto descriptivo.	Planifican y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre conociendo el valle de Lunahuaná.	Se recompensa a sí mismo.		Le pide a alguien para jugar.	Maneja el sentirse excluido		Decide qué hacer.
S7	Utilizamos imágenes en el juego Kahoot sobre el texto expositivo.	Planifican y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre problema de la basura.		Sigue instrucciones.	Participa en un juego		Decide si la situación es justa.	Acepta “no” por respuesta.
S8	Jugamos en Kahoot utilizando la creatividad sobre un texto expositivo.	Crean y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre la producción de néctar.	Hablar amablemente.		Ofrece ayuda.	Reconoce sus sentimientos.		Querer ser el primero.

## 2.3.Población, muestra y muestreo

### Población

Las personas implicadas en la investigación corresponden al alumnado del tercer grado de primaria del colegio Sagrados Corazones 3710, Puente Piedra; que en su conjunto son en total 129 estudiantes entre varones y mujeres. Al respecto, Hernández (2014) la define como la totalidad de todas las condiciones que cumplen los sujetos analizados con determinadas especificaciones que concuerdan. La población mencionada se precisa a continuación.

Tabla 4

*Población de estudiantes del colegio Sagrados Corazones*

<b>Grado y sección</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Tercero A	16	16	32
Tercero B	15	16	31
Tercero C	16	18	34
Tercero D	15	17	32
<b>Total</b>	<b>62</b>	<b>67</b>	<b>129</b>

### Muestra

La selección de la muestra fue delimitada según una intención, la cual ha permitido, a la presente investigación, aumentar las probabilidades de resultados fiables. Al respecto, se afirma que (Walpole y Myers, 1996) la selección de los participantes para una investigación se realiza a partir de los criterios que considere el investigador tales como poco válidos o confiables para la obtención de resultados fiables.

### Criterio de inclusión

Los criterios de inclusión especifican las características particulares que presenta la muestra, tales como: tener 9 años de edad, pertenecer al aula del tercer grado del nivel primario del colegio Sagrados Corazones de Puente Piedra, formar parte del aula de la tutoría, presentar las autorizaciones de consentimiento para participar en el programa Kahoot y estar incluido en el grupo que presenta baja tolerancia en las relaciones interpersonales.

### Criterio de exclusión

Los criterios de exclusión presentan las condiciones que alteran los resultados de la investigación, provocando la no selección como muestra, en la investigación; tales como: la inasistencia continua a la aplicación del programa Kahoot, la no aceptación del consentimiento a participar en la aplicación del Programa Kahoot y los estudiantes que no dispongan del uso de una computadora para el desarrollo del programa. A continuación, se presenta la muestra del grupo experimental y control.

Tabla 5

*Muestra de estudiantes*

<b>Grado y sección</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Tercero C	16	18	34
Tercero D	15	17	32
<b>Total</b>	31	35	66

Donde: Tercero C = Grupo experimental

Tercero D = Grupo control

**Muestreo**

La técnica empleada en el presente estudio es no probabilística con el método de muestreo intencional, donde los estudiantes presentan características similares y fueron seleccionados por ser fácil acceso al grupo de la tutoría. Al respecto, se entiende que el muestro intencional (Otzen y Manterola, 2017) permite seleccionar la muestra limitada donde las características que presenta son variable y reducida, que más convenga, y así obtener mayor seguridad en la representatividad.

**2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

**Técnica de la encuesta**

El presente estudio empleó la encuesta de las habilidades sociales para escolares, que permitió recolectar datos en dos momentos como antes y después de suministrar el proyecto en el grupo control y experimental del colegio Sagrados Corazones. En relación al tema, (López y Fachelli, 2015) sostiene que la técnica es el procedimiento para el recojo de datos a través de interrogantes de los sujetos con la finalidad de sistematizar los resultados.

**Ficha técnica de cuestionario**

Nombre: Cuestionario sobre las habilidades sociales para escolares

Autor: Goldstein y McGinnis (1999), adaptada por Gonzales (2019)

Lugar: Comas, Perú

Aplicación: individual

Items: 40 items

Tiempo de aplicación: 10 minutos aproximadamente

Edad: 9 años en adelante

**Significación:**

El cuestionario sobre las habilidades sociales mide las siguientes áreas:

Grupo I : Habilidades sociales básicas.

- Grupo II : Habilidades relacionadas con la escuela.
- Grupo III : Habilidades para hacer amistades.
- Grupo IV : Habilidades relacionadas con los sentimientos.
- Grupo V : Habilidades alternativas a la agresión.
- Grupo VI : Habilidades hacer frente al estrés.

**Puntuación:**

El valor de puntuación a obtener por ítem es 1 como mínimo; mientras que, el valor de puntuación máxima por ítem es 4.

**Descripción del instrumento:**

El cuestionario sobre las habilidades sociales tiene por objetivo definir el nivel en cada una de las dimensiones de la variable dependiente; asimismo, determinar el uso de la misma, que poseen y de aquellas que no los participantes. Para ello, el estudiante respondió los 40 ítems del cuestionario según la escala de valoración de likert siendo 1 - casi nunca, 2 - rara vez, 3 - algunas veces y 4 - casi siempre.

**Validez**

Este proceso en el instrumento, está dado por el juicio de expertos donde se utilizó el procedimiento de índice de autenticidad de contenido nivelado con una escala ordinal. En relación al tema, (Hernández, 2014) afirma que la validez hace mención al nivel en que una herramienta permite medir un tema que se busca investigar, la cual está sujeta a la suma de sus tres tipos de evidencias. La primera, relacionada con el contenido, en la investigación se observó que en los criterios de relevancia, pertinencia y claridad de la validez del juicio de expertos se obtuvo resultados favorables y aplicables. En la segunda evidencia, relacionada con el criterio, se observó a validez del instrumento a través de la medición comparativa de la conclusión de las pruebas estadísticas de pre y pos-test. Y por último, la evidencia relacionada con el constructo, donde se evidenció que el cuestionario sobre las habilidades sociales escolares ha permitido medir la consistencia el efecto que ejerce el programa Kahoot en los participantes del grupo que recibió la propuesta. A continuación, la tabla de validez.

Tabla 6

*Validez del instrumento que mide las habilidades sociales*

<b>Validador</b>	<b>Resultado</b>
Dr. Noel Alcas Zapata	Aplicable
Dr. Jesús Enrique Nuñez Untiveros	Aplicable
Dr. José Mercedes Valqui Oxolón	Aplicable

## **Confiabilidad**

Para determinar la confiabilidad en la herramienta se administró la prueba piloto en una muestra de 30 participantes de las instituciones educativas privada Sagrados Corazones de Puente Piedra, cuyas características homogéneas a la población examinada. En relación al tema, (Hernández, 2014) afirma que, para obtener resultados favorables para la investigación, el instrumento de medición debe demostrar confiabilidad y validez. Para la confiabilidad de la consistencia interna del cuestionario sobre las cualidades aplicada en la sociedad, el cual consta de 40 items, se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach, donde se obtuvo un resultado favorable de 0,876; el cual representa un alto coeficiente de fiabilidad elevada.

## **2.5. Procedimiento**

La presente tesis se inició a partir de la observación a los estudiantes del tercer grado, quienes presentaron una fuerte inclinación adictiva por los juegos electrónicos, donde ellos interactúan citaban amigos en horarios extracurriculares para jugar a través de una plataforma. Dicha problemática, de grupos cerrados, unida al inicio de nuevos compañeros de aula, generó aislamiento en las relaciones sociales de muchos estudiantes. Seguidamente, se buscó una propuesta que capte la atención de los mismos, el cual involucre el aprendizaje y los juegos electrónicos; es así como, se propuso la aplicación del programa Kahoot para el incremento de estrategias de interacción con los demás.

Posteriormente, en el capítulo 1, se ahondó en la bibliografía de tesis y artículos que permitieron definir los trabajos previos, analizados a nivel internacional como nacional. Luego, se profundizó en el marco teórico acerca del enfoque, la importancia, componentes y dimensiones de la variable dependiente, habilidades sociales. Después, se describió las características, importancia, procedimientos, objetivo, estructura y la secuencia de sesiones de la variable independiente, el programa Kahoot.

Ya en el capítulo 2, se detalló con argumentos el método de investigación, el cual permitió analizar y evaluar cuantitativamente a través del cuestionario, donde se expuso el trabajo cuasi experimental con dos equipos; la tabla de operacionalización de la variable dependiente donde se especifica el niveles y rango en cada dimensión. Luego, se describió la población de tercer grado de primaria; la muestra según los criterios de inclusión y exclusión; la técnica de muestreo no probabilístico; el cuestionario sobre las habilidades sociales para escolares propuesta por Goldstein y McGinnis (1999), y adaptada por Gonzales; la validez del instrumento acompañado por los criterios de relevancia, pertinencia

y claridad del juicio de expertos de 3 validadores; y la confiabilidad del instrumento, obtenida por el coeficiente de Alfa de Cronbach, que presentó el resultado favorable de 0,876.

Paralelamente, solicité permiso la dirección del colegio elegido para la investigación, para la emplear el programa Kahoot en la sala de computación os estudiantes de tercero. Luego, se envió a los padres tutores del grupo experimental la autorizaron de participación de su hijo o hija en el taller del programa, para respaldar la concurrencia en el reforzamiento de las capacidades. Seguidamente, se realizó la ejecución del cuestionario de 40 preguntas a ambos grupos; y la ejecución del proyecto Kahoot solo al grupo experimental, en los días y horarios acordados con el colegio.

## **2.6. Método de análisis de datos**

Por otro lado, se analizó los datos registrados de la variable habilidades sociales, donde se utilizó el modelo gráfico de diagrama de cajas; la cual muestra el valor de la mediana de los datos expuestos en el antes del test y después del test; es así como se evidenció que en la evaluación previa, el grupo experimental tiene una mediana inferior al grupo de control; a diferencia, de los resultados en el pos-test, donde se observó que la mediana de la agrupación práctico es superior en relación al grupo de comprobación. Asimismo, se utilizó la magnitud de frecuencias que mide la cantidad reiterada de veces del nivel en que se encuentra cada estudiante, la cual fluctúa entre el nivel bajo, moderado y alto; demostrando que antes del test, el grupo experimental se localiza en la escala moderado mostrando el 94,12%, frente al 84,38% de la clase control; a diferencia de los resultados posterior a la prueba, donde la población experimental se encuentra en la escala de alto con el 100,0%, en relación al 53,1% del nivel moderado en el grupo de control.

Por otro lado, se realizó el análisis descriptivo de las seis dimensiones de la variable independiente, mediante el diagrama de cajas y la magnitud de frecuencias respectivamente. En la primera variable, habilidades sociales básicas, se demostró que en la pre evaluación, el grupo de aplicación consiguió una mediana inferior que el equipo de control, donde la frecuencia del conjunto experimental logró la escala moderado con el 68,8%, frente al 73,5% del grupo de control. A diferencia del pos-test, la mediana fue incrementado en el conjunto experimental que en el de control, donde la frecuencia del equipo trabajado consiguió la posición alta con el 100,0%, en relación al 56,3% del nivel moderado en el grupo de control.

En la segunda variable, habilidades relacionadas con la escuela, se demostró que el antes de la prueba, el sector que recibió la aplicación registró la misma mediana que el otro

equipo, donde la frecuencia del conjunto experimentado logró la escala moderada con el 67,6%, frente al 68,8% del grupo que no recibió la aplicación. Sin embargo, posterior a emplear el instrumento la mediana fue aumentando en el grupo que recibió el programa donde la frecuencia del sector suministrado consiguió el máximo nivel alto con el 97,1%, en relación al 68,8% del nivel moderado en el grupo de control.

En la tercera variable, habilidades para hacer amistades, se demostró que antes del proyecto, el equipo experimental obtuvo mediana mínima que el conjunto de control, donde la frecuencia de la clase experimental logró la categoría de moderado con el 61,8%, frente al 62,5% del grupo de control. Sin embargo, en el pos-test la mediana fue superior, en el grupo de aplicación en relación al de control, donde la frecuencia del equipo ejercitado logró la nivelación alta con el 100,0%, en relación al 68,8% del nivel moderado en el grupo de control.

El cuarto aspecto, vinculada con lo afectivo, se demostró que antes de la prueba, el grupo suministrado obtuvo mediana inferior que el grupo de control, donde la frecuencia del grupo experimentado logró la escala moderado con el 70,6%, frente al 81,3% del grupo de control. Sin embargo, en el pos-test la mediana fue superior en el conjunto desarrollado, en relación al equipo de comprobación, donde la frecuencia del sector trabajado logró la categoría alta con el 100,0%, en relación al 50,0% del nivel alto en el grupo de control.

En el quinta aspecto, vinculado al dilema de agresión, se demostró que antes del programa, el grupo práctico obtuvo mediana inferior que el grupo de control, donde la frecuencia del equipo experimental adquirió el grado moderado con el 82,4%, frente al 62,5% del grupo de control. Sin embargo, en el pos-test la mediana fue en aumento en el conjunto aplicado, en relación al observado, donde la frecuencia del sector trabajado logró la categoría alta con el 100,0%, en relación al 56,3% del nivel moderado en el grupo de control.

Finalmente, en la sexta variable que hacen frente al estrés, se demostró que antes de aplicar el proyecto, el equipo experimental obtuvo mediana menor que el grupo de control, donde la frecuencia del sector trabajado logró la escala moderada con el 82,4%, frente al 68,8% del grupo de control. Sin embargo, en el pos-test la mediana fue aumentando en el conjunto tratado, en relación a los estudiantes de comprobación, donde la frecuencia de la agrupación aplicado logró la escala alto con el 100,0%, en relación al 62,5% del nivel moderado en el grupo de control.

Los resultados descritos anteriormente, han permitido llegar al análisis inferencial donde se verificó la prueba de normalidad, obteniéndose como resultado 17.53 de la diferencia de los rangos promedios de la evaluación de la evaluación posterior al programa, de las agrupaciones de desarrollo y comprobación; lo cual evidencia, cierta mejora en las habilidades sociales del primer grupo en relación al segundo. Es en conclusión que, los resultados de la evaluación de hipótesis de las competencias en interacción con los demás, aplicados mediante el estudio matemático no paramétrico U de Mann-Whitney que permitió la comparación de la mediana de dos muestras; obteniéndose el resultado de  $U = 255,000$ ;  $z = -4,895$  y Sig. asintótica (bilateral) =  $,000 < 0,05$ , el cual expresa que la aplicación del programa Kahoot mejoró las habilidades sociales de los estudiantes en el grupo experimental. Por eso, se impugnó la hipótesis nula, se demostró la desigualdad significativa entre los equipos trabajados, y se corroboró que el estadístico utilizado es verdadero.

## **2.7. Aspectos éticos**

El tratamiento del trabajo se realizó en estricto cumplimiento de la postura moral y legales requerido por la presente universidad, los cuales sustentan el principio de autonomía, de no maleficencia, de beneficencia y de justicia. El principio de autonomía establece que la investigación es una participación libre, consciente, informada y con el consentimiento de los padres de los estudiantes del grupo experimental para la publicación imágenes y videos. El principio de no maleficencia exige que se debe actuar manteniendo el anonimato de los datos de los participantes y su uso solo para fines acordado, sin dañar a los demás ni anteponiendo un beneficio personal.

El principio de beneficencia expresa que se buscó hacer el mayor bien posible al estudiante a través de la aplicación del programa Kahoot y a la comunidad científica que tomarán como referencia para posibles informes o trabajos. Finalmente, el principio de justicia ha exigido un trato con equidad para garantizar la confidencialidad en el desarrollo de la investigación, la integridad y la calidad de la producción científica. Asimismo, se reconoció la autoría de las fuentes de información citadas en la investigación, los cuales fueron consideración en las referencias; se respetó los protocolos requeridos por la Universidad Cesar Vallejo considerando los tiempos programados, se utilizó el estilo de redacción APA, en su sexta edición; y no se ha incidido en el autoplagio de información o alguna situación similar.

### III. RESULTADOS

#### 3.1 Descripción de la variable habilidades sociales

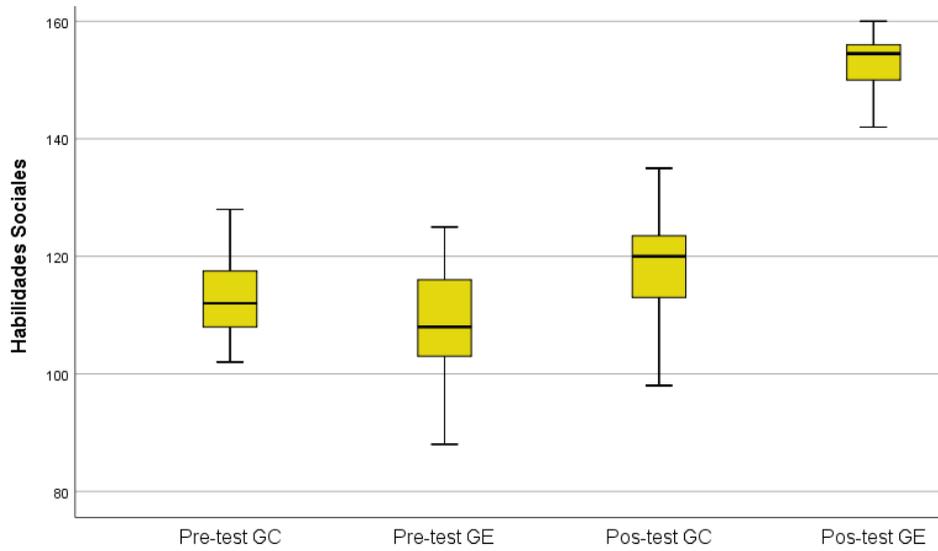


Figura 2. Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades sociales

En la figura 2, se muestran los resultados del pre-test y pos-test de las habilidades sociales, en los grupos de control y experimental. Se observa, además, que antes del test, el sector experimental tiene una mediana inferior al grupo de control. Sin embargo, en los resultados del pos-test se evidencia que la mediana del equipo aplicado es superior en relación al control.

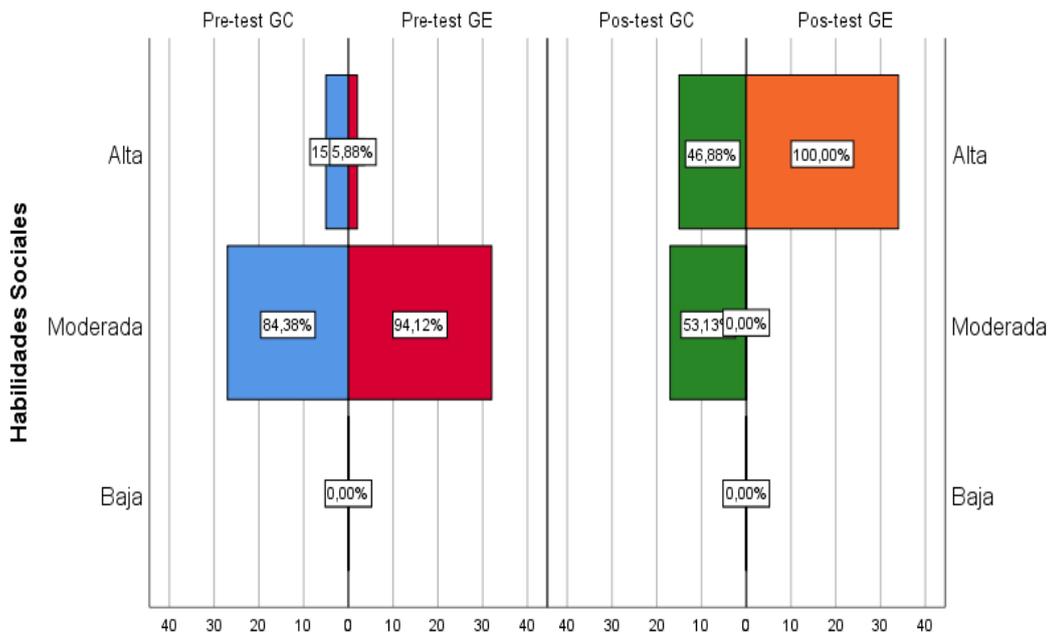


Figura 3. Niveles de las habilidades sociales en el pre-test y pos-test

En la figura 3, se observa las frecuencias de las categorías de las habilidades sociales de ambos equipos y ambos momentos. En los resultados previos al test, el grupo experimental se encuentra en el nivel moderado con el 94,12%, frente al 84,38% del grupo opuesto. Asimismo, los productos del pos-test, evidencian que el equipo experimental se encuentra en la escala alta con el 100,0%, en relación al 53,1% del nivel moderado en el grupo disímil.

## Descripción de las dimensiones de la variable habilidades sociales

### Habilidades sociales básicas

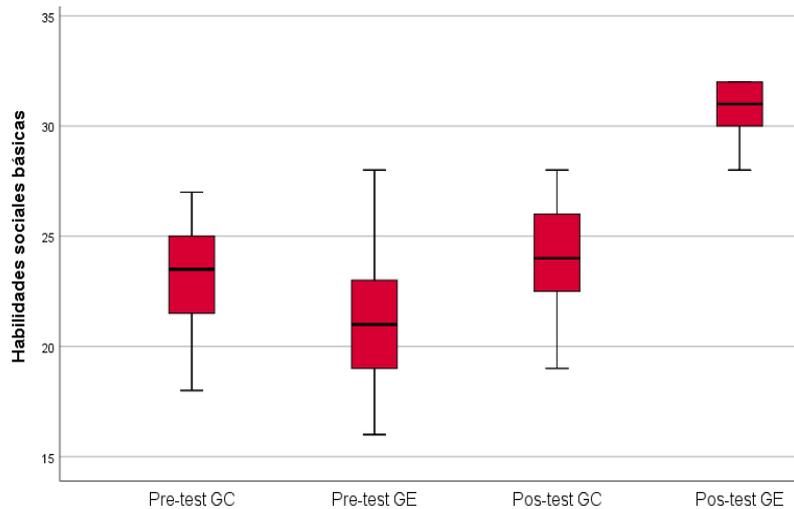


Figura 4. Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades sociales básicas.

En la figura 4, se evidencia el producto del pre-test y pos-test de las cualidades sociales básicas, en los dos equipos. Se observa, además, que antes del programa, las personas del experimental tienen una mediana inferior al grupo de control. Sin embargo, en los resultados del pos-test se evidencia que la mediana del colectivo experimental es superior, en relación al opuesto.

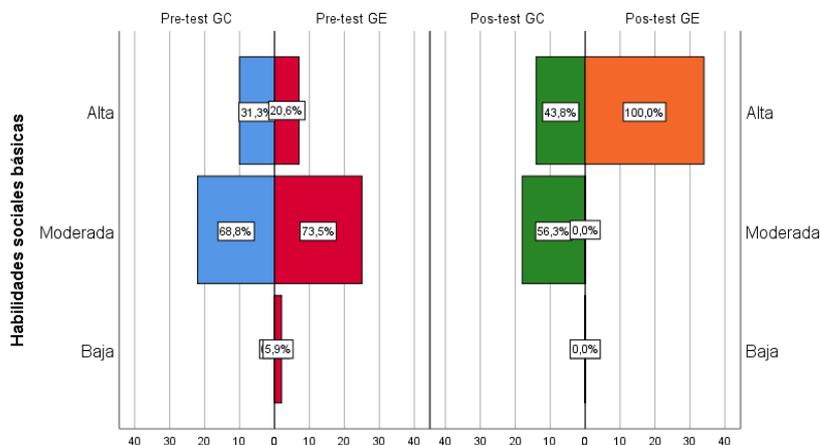


Figura 5. Niveles de las habilidades sociales básicas en el pre-test y pos-test

En la figura 5, se examina las frecuencias de los niveles de los grupos trabajados antes y después de la aplicación respectivamente. En el primero, el conjunto experimental se encuentra en el grado moderado con el 73,5%, frente al 68,8% del contradictorio. Asimismo, los efectos del pos-test, evidencian que el sector trabajado se encuentra en la nivelación alto con el 100,0%, en relación al 56,3% del nivel moderado que el de observación.

### Habilidades relacionadas con la escuela

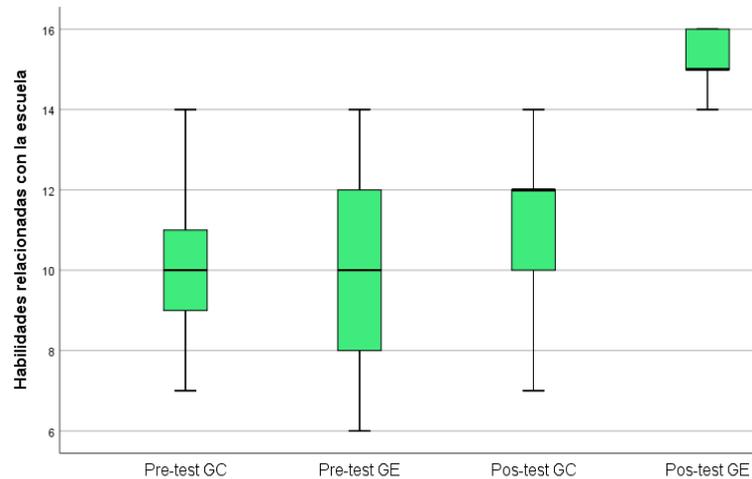


Figura 6. Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades relacionadas con la escuela.

En la figura 6, se presenta el rendimiento antes y después de la propuesta de las habilidades relacionadas con la escuela, en ambos los grupos. Se infiere, además que, en el previo a la aplicación, el grupo experimental tiene la misma mediana que el grupo contradictorio. Sin embargo, en los resultados del pos-test se evidencia una mediana en la colección practicado es superior en relación al opuesto.

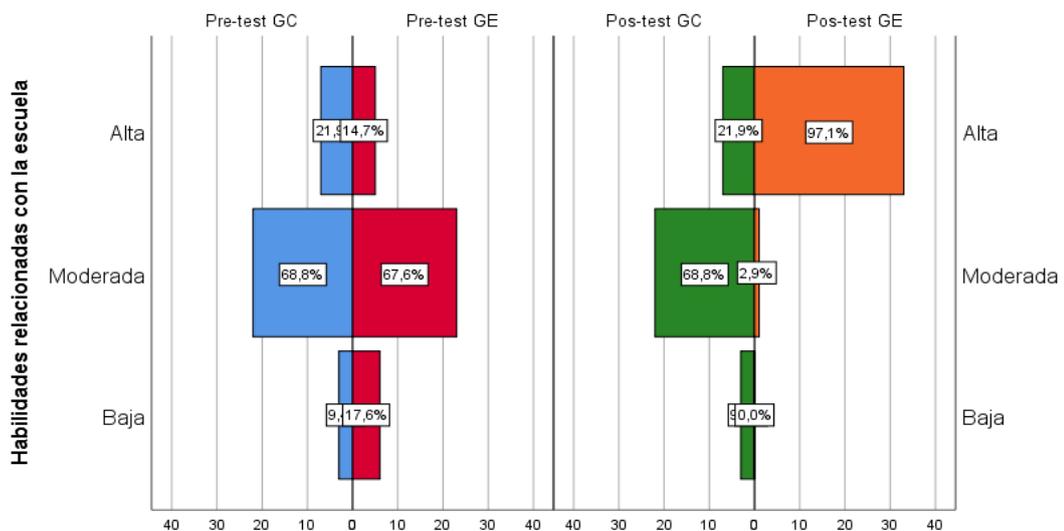


Figura 7. Niveles de las habilidades relacionadas con la escuela en el pre-test y pos-test

En la figura 7, se muestran las frecuencias de las escalas de las destrezas hacia la escuela, de dos equipos en el previo y posterior respectivamente. En el primero, el grupo experimental se encuentra en la categoría moderado con el 67,6%, frente al 68,8% del opuesto. Asimismo, en los resultados del pos-test, evidencian que los estudiantes experimentados se encuentran en la escala alta con el 97,1%, en relación al 68,8% del nivel moderado en el grupo de control.

### Habilidades para hacer amistades

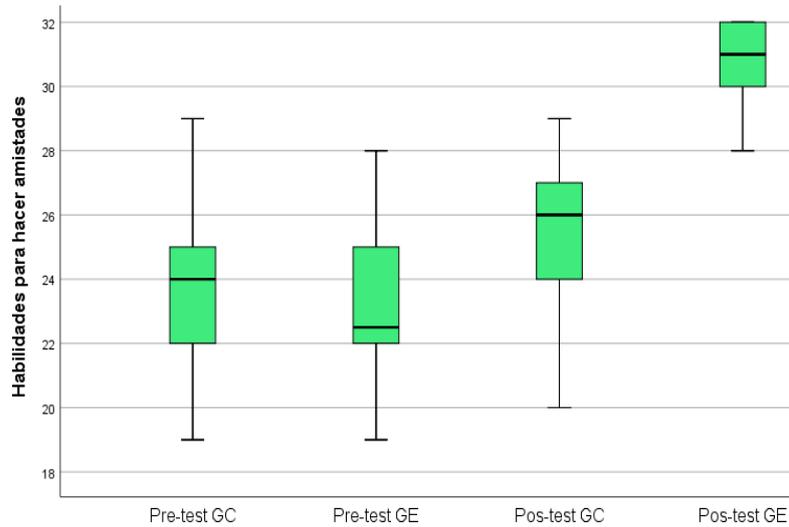


Figura 8. Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades para hacer amistades

La figura 8, detalla los productos presentados antes y después de la aplicación de las estrategias en generar amistades, de las personas implicadas. Es por ello que, en previo al cuestionario, el sector experimental tiene una mediana inferior al grupo de control. Sin embargo, en los resultados del pos-test se evidencia como la mediana del conjunto trabajado es superior en relación al no trabajado.

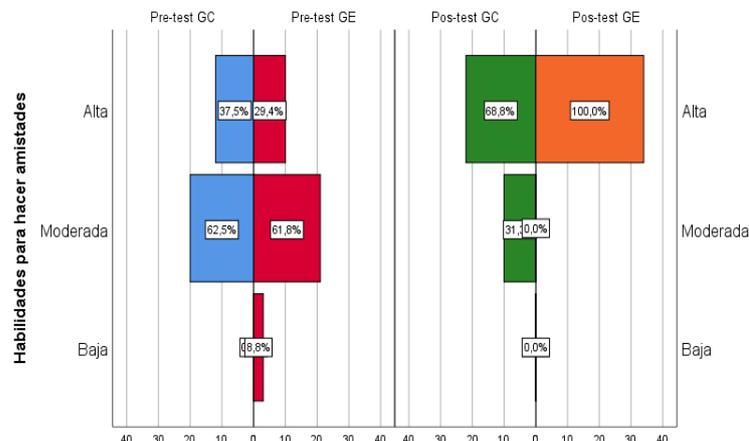


Figura 9. Frecuencias del pre-test y pos-test de las habilidades para hacer amistades

En la figura 9, se muestran las frecuencias de los niveles de las habilidades para hacer amistades de dos agrupaciones, previa y posterior a la aplicación, respectivamente. En la previa, la clase aplicada se encuentra en la escala moderada con el 61,8%, frente al 62,5% del otro equipo. Asimismo, el rendimiento en el pos-test, evidencian a un sector experimentado en la categoría alta con el 100,0%, en relación al 68,8% del nivel moderado en el opuesto.

### Habilidades relacionadas con los sentimientos

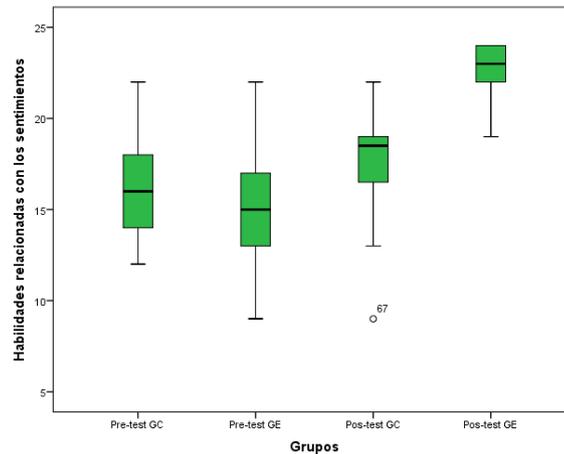


Figura 10. Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades relacionadas con los sentimientos

En la figura 10, se evidencia el rendimiento antes y después de la aplicación del cuestionario de las capacidades vinculadas con los sentimientos, en los grupos de control y experimental. Se observa, además, que antes del cuestionario, el equipo experimental tiene una mediana inferior al grupo de control. Sin embargo, en los resultados del pos-test se evidencia la mediana del conjunto experimental superior en relación al opuesto.

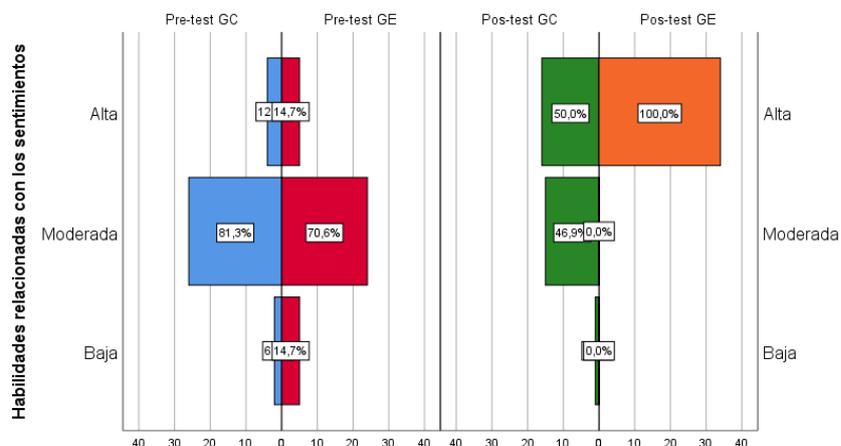


Figura 11. Frecuencias del pre-test y pos-test de las habilidades relacionadas con los sentimientos

En la figura 11, se evidencia la frecuencia de las categorías de las competencias hacia los sentimientos de los grupos trabajados, previos y posteriori, respectivamente. El producto antes de la aplicación, las personas experimentadas se encuentran en la categoría moderado con el 70,6%, frente al 81,3% del otro observado. Asimismo, el producto del pos-test, evidencia que el conjunto de prueba se encuentra en la escala alta con el 100,0%, en relación al 50,0% del nivel alto del opuesto.

### Habilidades alternativas a la agresión

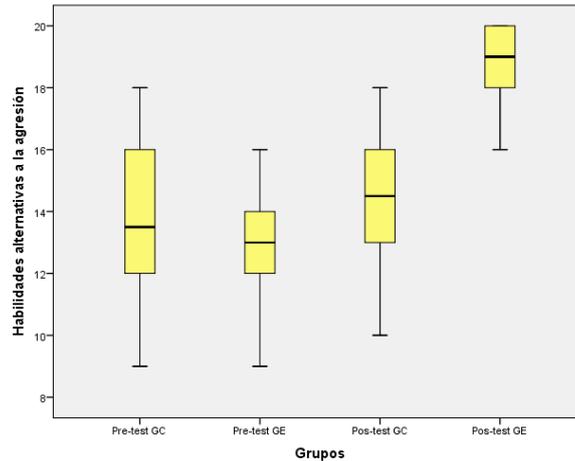


Figura 12. Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades alternativas a la agresión

En la figura 12, se observa las evidencias de antes y después de aplicar el programa de las aptitudes que previenen la hostilidad, en los grupos de control y experimental. Se observa, además, que antes del programa, el colectivo experimental tiene la mediana inferior al grupo de control. Sin embargo, en los resultados del pos-test se evidencia la mediana del equipo trabajado es superior en relación al otro.

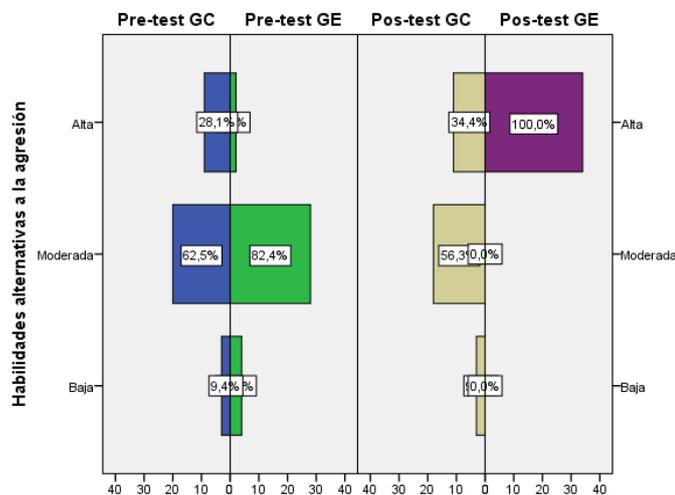


Figura 13. Frecuencias del pre-test y pos-test de las habilidades alternativas a la agresión

En la figura 13, se muestran las frecuencias de las opciones de las competencias a la agresión del conjunto control y aplicado, en el antes y después del test respectivamente. En el primer momento, los niños que participaron del programa se encuentran en el grado moderado con el 82,4%, frente al 62,5% a los demás. Asimismo, se evidenció que posterior a la aplicación, el equipo experimental se ubica en la escala alta con el 100,0%, en relación al 56,3% del nivel moderado en el grupo de control.

### Habilidades para hacer frente al estrés

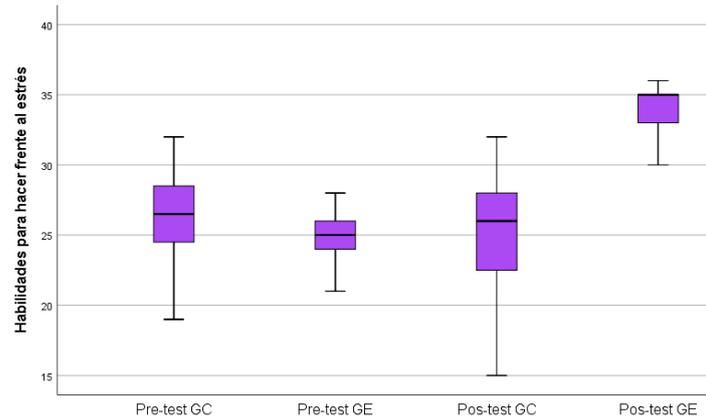


Figura 14. Diagrama de cajas para el pre-test y pos-test de las habilidades para hacer frente al estrés

En la figura 14, se registró el rendimiento previo y posterior a la aplicación de las competencias favorables ante la tensión, en los dos grupos. Se evidencia, además, que antes de la prueba, el grupo experimental tiene una mediana inferior al grupo de control. Sin embargo, en los resultados del pos-test se evidencia la mediana de las personas que recibieron la experiencia es mayor en relación al segundo conjunto.

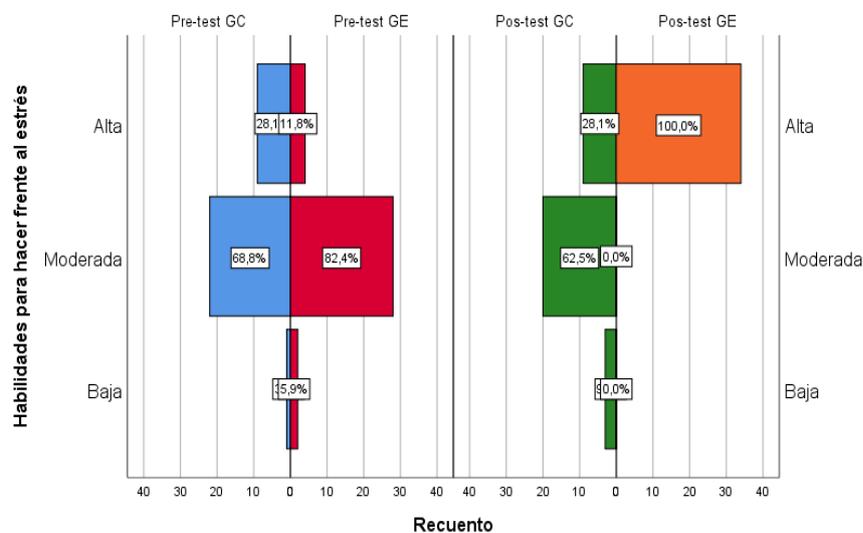


Figura 15. Frecuencias del pre-test y pos-test de las habilidades para hacer frente al estrés.

En la figura 15, se muestran las frecuencias de los niveles de las capacidades para afrontar el estrés de ambos grupos, en el pre-test y pos-test respectivamente. En la primera situación, el grupo experimental alcanza la escala moderada con el 82,4%, frente al 68,8% del no trabajado. Asimismo, el logro del pos-test, se evidencia en el equipo aplicado el cual se encuentra en la categoría alta con el 100,0%, en relación al 62,5% del nivel moderado en el grupo disímil.

### 3.2 Prueba de hipótesis

#### Hipótesis general

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas entre los grupos trabajados en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

Regla de decisión:

Si sig. bilateral < 0,05; rechazar H<sub>0</sub>

Si sig. Bilateral ≥ 0,05; aceptar H

Tabla 7

*Rangos promedio de las habilidades sociales entre el Pos-test de los grupos de control y experimental*

	Rangos			
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades Sociales	Pos-test GC	32	24,47	783,00
	Pos-test GE	34	42,00	1428,00
	Total	66		

En la tabla 7, se muestran los rangos promedios de las habilidades sociales entre el Pos-test de ambos equipos. Se observa, además, que la diferencia es igual a 17.53, lo cual evidencia que hay cierta mejora en las competencias de interacción hacia los demás de las personas implicadas.

Tabla 8

*Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades sociales*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Habilidades Sociales
U de Mann-Whitney	255,000
W de Wilcoxon	783,000
Z	-4,895
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

La tabla 8, evidencia el producto de la evaluación de hipótesis de las habilidades sociales, a través del estadístico no paramétrico U de Mann-Whitney. Se afirma también, que la U de Mann-Whitney = 255,000;  $z = -4,895$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Esto significa que la aplicación de Kahoot, optimizó las habilidades sociales de los estudiantes que recibieron la aplicación. Lo que significa, rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, existen diferencias significativas entre los dos grupos seleccionados, en las destrezas sociales de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

### Primera hipótesis específica

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas entre los dos grupos especificados en las destrezas sociales básicas de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas entre los grupos descritos en las competencias sociales básicas de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

### Regla de decisión:

Si sig. bilateral < 0,05; rechazar H<sub>0</sub>

Si sig. bilateral ≥ 0,05; aceptar H

Tabla 9

*Rangos promedio de las habilidades sociales básicas entre el Pos-test de los grupos de control y experimental*

		Rangos			
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	
Habilidades sociales básicas	Pos-test GC	32	23,94	766,00	
	Pos-test GE	34	42,50	1445,00	
	Total	66			

En la tabla 9, se muestran los rangos promedios de las habilidades sociales básicas entre el posterior de los equipos trabajados. Además, se observa que la diferencia es igual a 18,56, lo cual evidencia que hay cierta mejora en las competencias sociales básicas del grupo experimental frente al segundo equipo.

Tabla 10

*Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades sociales básicas*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
Habilidades sociales básicas	
U de Mann-Whitney	238,000
W de Wilcoxon	766,000
Z	-5,089
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

La tabla 10, muestra los efectos de la evaluación de hipótesis de las habilidades sociales básicas, realizado por el estadístico no paramétrico U de Mann-Whitney. Se expone también, que la U de Mann-Whitney = 238,000;  $z = -5,089$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Esto significa que el proyecto Kahoot, enriqueció las cualidades sociales básicas de los estudiantes en el equipo experimental; lo cual implica, rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, existen diferencias significativas entre los ambos grupos en la presente dimensión de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710.

### Segunda hipótesis específica

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas entre los equipos experimental y de control en las competencias afines con la escuela de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas entre el conjunto experimental y de control en las habilidades relacionadas con la escuela de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

### Regla de decisión:

Si sig. bilateral < 0,05; rechazar H<sub>0</sub>

Si sig. bilateral ≥ 0,05; aceptar H

Tabla 11

*Rangos promedio de las habilidades relacionadas con la escuela entre el Pos-test de los grupos de control y experimental*

		Rangos			
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos	
Habilidades relacionadas con la escuela	Pos-test GC	32	20,67	661,50	
	Pos-test GE	34	45,57	1549,50	
	Total	66			

En la tabla 11, se muestran los rangos promedios de las destrezas relacionadas con la escuela entre el Pos-test de ambos grupos. Se evidencia, además, que la diferencia es igual a 25,00, lo cual evidencia que hay cierta mejora en las aptitudes coherentes con la escuela del equipo experimental con respecto al otro.

Tabla 12

*Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades relacionadas con la escuela*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
Habilidades relacionadas con la escuela	
U de Mann-Whitney	133,500
W de Wilcoxon	661,500
Z	-6,143
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

La tabla 12, muestra las consecuencias de la evaluación de hipótesis de las habilidades relacionadas con la escuela, realizado con el estadístico no paramétrico U de Mann-Whitney. Se informa, que la U de Mann-Whitney = 133,500;  $z = -6,143$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Esto significa que el Programa Kahoot, mejoró las capacidades utilizadas con la escuela de los estudiantes en el grupo trabajado. Lo cual implica, rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, existen desacuerdos significativos entre ambos equipos en la dimensión descrita s de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

### Tercera hipótesis específica

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas entre los equipos experimental y de control en las competencias para hacer amistades de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas entre el conjunto experimental y de control en las competencias para hacer amistades de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

### Regla de decisión:

Si sig. bilateral < 0,05; rechazar H<sub>0</sub>

Si sig. bilateral ≥ 0,05; aceptar H

Tabla 13

*Rangos promedio de las habilidades para hacer amistades entre el Pos-test de los grupos de control y experimental*

		Rangos		
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades para hacer amistades	Pos-test GC	32	28,19	902,00
	Pos-test GE	34	38,50	1309,00
	Total	66		

En la tabla 13, se muestran los rangos promedios de las habilidades para hacer amistades entre ambos equipos. Además, se observa que la diferencia es igual a 10,31, lo cual evidencia que hay cierta mejora en las habilidades para hacer amistades del equipo experimentado frente al otro equipo.

Tabla 14

*Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades para hacer amistades*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
Habilidades para hacer amistades	
U de Mann-Whitney	374,000
W de Wilcoxon	902,000
Z	-3,512
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

La tabla 14, expresa las evidencias de la evaluación de hipótesis de las habilidades para hacer amistades, adquiridas a través del estadístico no paramétrico U de Mann-Whitney, donde se registra el resultado de = 374,000;  $z = -3,512$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Esto significa que el proyecto Kahoot, optimizó esta dimensión de los estudiantes experimentados. Esto implica, rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, existen oposición relevante entre los dos equipos relacionadas a la presente dimensión.

#### **Cuarta hipótesis específica**

**H<sub>0</sub>:** No existen diferencias significativas entre los equipos experimental y de control en las competencias que implican los sentimientos de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

**H<sub>1</sub>:** Existen diferencias significativas entre los equipos experimental y de control en las destrezas concernientes con los sentimientos de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

#### **Regla de decisión:**

Si sig. bilateral < 0,05; rechazar H<sub>0</sub>

Si sig. bilateral ≥ 0,05; aceptar H<sub>0</sub>

Tabla 15

*Rangos promedio de las habilidades relacionadas con los sentimientos entre el Pos-test de los grupos de control y experimental*

<b>Rangos</b>				
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades relacionadas con los sentimientos	Pos-test GC	32	25,00	800,00
	Pos-test GE	34	41,50	1411,00
	Total	66		

En la tabla 15, se muestran los rangos promedios de las destrezas implicadas con las emociones antes y después de aplicar el proyecto en los dos equipos. Se observa, además, que la diferencia es igual a 16,50, lo cual evidencia que hay cierta mejora en las competencias concernientes con las emociones del equipo aplicado con relación al otro equipo.

Tabla 16

*Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades relacionadas con los sentimientos*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
Habilidades relacionadas con los sentimientos	
U de Mann-Whitney	272,000
W de Wilcoxon	800,000
Z	-4,690
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

La tabla 16, registra los efectos de la evaluación de hipótesis de las estrategias relacionadas con los sentimientos, hallados a través del estadístico no paramétrico U de Mann-Whitney. Se estima también, que la U de Mann-Whitney = 272,000;  $z = -4,690$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Esto significa que el Programa Kahoot, mejoró las destrezas concernientes con las emociones de los estudiantes en el equipo experimental. Esto implica, rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, existen oposiciones reveladoras entre los equipos mencionados en la presente dimensión.

### **Quinta hipótesis específica**

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas entre los equipos experimental y de control en las destrezas alternativas ante la agresión de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas entre los equipos experimental y de control en las destrezas alternativas ante la agresión de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

### **Regla de decisión:**

Si sig. bilateral < 0,05; rechazar H<sub>0</sub>

Si sig. Bilateral ≥ 0,05; aceptar H<sub>0</sub>

Tabla 17

*Rangos promedio de las habilidades alternativas a la agresión entre el Pos-test de los grupos de control y experimental*

	<b>Rangos</b>			
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades alternativas a la agresión	Pos-test GC	32	22,34	715,00
	Pos-test GE	34	44,00	1496,00
	Total	66		

En la tabla 17, se muestran los rangos promedios de las competencias para hacer frente a la agresión después de aplicar el programa al equipo experimentado y de control. Se observa, además, que la diferencia es igual a 21,66, lo cual evidencia que hay cierta mejora en las habilidades que permitan enfrentar la agresión del equipo experimentado con respecto al otro equipo.

Tabla 18

*Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades alternativas a la agresión*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
<b>Habilidades alternativas a la agresión</b>	
U de Mann-Whitney	187,000
W de Wilcoxon	715,000
Z	-5,626
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

En la tabla 18, se evidencia los efectos de la evaluación de hipótesis de las competencias electivas frente a la agresión, utilizando el estadístico no paramétrico U de Mann-Whitney. Es por ello, que la U de Mann-Whitney = 187,000;  $z = -5,626$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Esto significa que el Programa Kahoot, mejoró las destrezas que hacen frente a la agresión del alumnado del grupo experimental, por ello se rechazar la hipótesis nula. Por consiguiente, existen discrepancias demostrativas entre los dos equipos en la presente competencia.

### **Sexta hipótesis específica**

**H<sub>0</sub>:** No existen diferencias significativas entre los equipos experimental y de control en las habilidades para hacer frente al estrés de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

**H<sub>1</sub>:** Existen diferencias significativas entre los equipos experimental y de control en las habilidades para hacer frente al estrés de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

### **Regla de decisión:**

Si sig. bilateral < 0,05; rechazar H<sub>0</sub>

Si sig. bilateral ≥ 0,05; aceptar H<sub>0</sub>

Tabla 19

*Rangos promedio de las habilidades para hacer frente al estrés entre el Pos-test de los grupos de control y experimental*

<b>Rangos</b>				
	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades para hacer frente al estrés	Pos-test GC	32	21,28	681,00
	Pos-test GE	34	45,00	1530,00
	Total	66		

En la tabla 19, se muestran los rangos promedios de las competencias para enfrentar la tensión posterior a la aplicación del grupo trabajado y controlado. Se analiza, además, la diferencia es igual a 23.72, lo cual evidencia que hay cierta mejora en las estrategias para confrontar la impaciencia del equipo experimentado en relación al equipo opuesto.

Tabla 20

*Estadístico de prueba de U de Mann-Whitney de las habilidades para hacer frente al estrés*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
Habilidades para hacer frente al estrés	
U de Mann-Whitney	153,000
W de Wilcoxon	681,000
Z	-6,015
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Variable de agrupación: Grupos

En la tabla 20, se demuestran las consecuencias de la evaluación de hipótesis de las destrezas para confrontar el estrés, utilizando el estadístico no paramétrico U de Mann-Whitney. Se enfatiza también, que la U de Mann-Whitney = 153,000; z = - 6,015 y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Esto significa que el Programa Kahoot, mejoró las destrezas para combatir el estrés de los estudiantes en el equipo experimentado; e implica, rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, existe desigualdad relevante entre el equipo trabajado y el controlado en las competencias de la presente tabla.

#### **IV. DISCUSIÓN**

Este estudio tuvo como propósito, determinar el efecto del proyecto Kahoot en las competencias de interacción con los demás estudiantes de tercero de primaria de un colegio educativa, 2019.

En mención a la meta general, los efectos descriptivos advierten que antes de aplicar el cuestionario sobre las habilidades sociales, el grupo experimental se localiza en la escala moderado con el 94,12%, frente al 84,38% del equipo opuesto. Asimismo, después de aplicar el proyecto se evidencia que el equipo experimentado se encuentra en la nivelación alta con el 100,0%, en relación al 53,1% del nivel moderado en el grupo de control. También, los efectos inferenciales muestran que el proyecto Kahoot, mejoró las competencias sociales de los estudiantes en el equipo experimentado, evidenciándose con el estadístico U de Mann-Whitney = 255,000;  $z = -4,895$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Por ello, se registran oposiciones demostrativas entre los equipos estudiados en las competencias sociales de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019. Estos resultados son similares con los que obtuvo Campos (2018) quien concluyó que, los niños de segundo grado desarrollan sus destrezas colectivas mediante las estrategias de aprendizaje basada en la creatividad y el trabajo colaborativo. Asimismo, Campo (2016) hace mención sobre, los niños con altas capacidades intelectuales privan más sus sentimientos de tristeza, enfado y preocupación que los niños con capacidad intelectual media, generando escasas habilidades sociales.

En relación al primer objetivo específico, los efectos descriptivos indican que antes de aplicar las destrezas sociales básicas, el equipo experimentado se encuentra en la categoría moderado con el 73,5%, frente al 68,8% del equipo controlado. Asimismo, las consecuencias después de aplicar el proyecto, evidencian que el equipo experimentado se encuentra en la categoría alta con el 100,0%, en relación al 56,3% del nivel moderado en el grupo de control. También, las conclusiones inferenciales mencionan que el proyecto Kahoot, mejoró las destrezas sociales básicas de los estudiantes en el grupo experimental, evidenciándose con el estadístico U de Mann-Whitney = 238,000;  $z = -5,089$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. En conclusión, existen desacuerdos demostrativos entre ambos equipos en la presente estrategia. Otro resultado, que es similar a este, es el de Gutiérrez (2018) presentó la aplicación del programa de valores Delfos que genera cambios positivos en la conducta de los estudiantes de primaria. También se tiene a Restrepo y Villegas (2017) quienes concluyeron que, a través de una propuesta pedagógica, centrada en las expresiones

motrices, el arte y la cultura indígena, se puedan fomentar las formas de relacionarse a nivel interpersonal y social en los niños, de ambas instituciones educativas, indígenas y no indígenas.

En mención al segundo objetivo específico, los efectos descriptivos señalan que antes del test acerca de las destrezas concernientes con la escuela, el equipo experimentado se encuentra en la escala moderado con el 67,6%, frente al 68,8% del grupo de control. Asimismo, el resultado posterior al proyecto, evidencian que el equipo experimentado se encuentra en el logro alto con el 97,1%, en relación al 68,8% del nivel moderado en el equipo controlado. También, los efectos inferenciales mencionan que el Programa Kahoot, mejoró las destrezas implicadas con la escuela de los estudiantes en el grupo experimental, verificándose con el estadístico U de Mann-Whitney = 133,500;  $z = -6,143$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Por lo tanto, existen oposiciones demostrativas entre el equipo experimentado y controlado en las competencias implicadas con la escuela de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019. Los efectos alcanzados son comparables a los de Carrillo (2016) concluyó que, el desarrollo del proyecto lúdico permite el progreso del desarrollo de competencias sociales en niños de primaria, en su proceso de adaptación en la sociedad. También, De la Cruz (2018) quien afirmó que, existe una alta relación entre la acción tutorial y la práctica de valores, debido al incremento de las competencias sociales del alumnado de Chancay.

Sobre el tercer ideal específico, los efectos descriptivos indican que antes de la aplicación del proyecto sobre las competencias para consolidar amistades, el equipo experimentado se encuentra en la categoría moderado con el 61,8%, frente al 62,5% del equipo controlado. Asimismo, la consecuencia posterior al proyecto, evidencian que el conjunto experimentado se encuentra en la categoría alta con el 100,0%, en relación al 68,8% del nivel moderado en la clase controlada. También, los efectos inferenciales mencionan que el Programa Kahoot, mejoró las estrategias con la escuela de los estudiantes en el sector experimental, corroborado con el estadístico U de Mann-Whitney = 133,500;  $z = -6,143$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Por lo tanto, existen desacuerdos reveladores entre la clase experimentada y controlada en las aptitudes de la presente estrategia. Asimismo, en otras investigaciones como la de Iman (2019) quien concluyó mencionando que estudiantes de primaria del Callao alcanzaron desarrollar sus habilidades sociales que le permitieron la adaptación a su medio. Asimismo, América (2018) hace mención sobre el estudio del

proyecto de juegos de roles en niños del IV ciclo, la cual permitió la mejora de habilidades sociales avanzadas y afectivas, características del ciclo.

En relación a la cuarta meta específica, los efectos descriptivos indican que antes del proyecto las competencias afines con las emociones, el grupo experimentado alcanza la escala de moderado con el 70,6%, frente al 81,3% del equipo controlado. Asimismo, el rendimiento posterior al proyecto, evidencian que la clase experimentada se encuentra en la escala alta con el 100,0%, en relación al 50,0% del nivel alto en la clase controlada. También, los efectos inferenciales mencionan que el Programa Kahoot, mejoró las competencias afines con los sentimientos de los estudiantes en la clase experimentada, evidenciado en el estadístico U de Mann-Whitney = 272,000;  $z = -4,690$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Es por ello, existen discrepancias relevantes entre la clase experimentada y controlada en las capacidades implicadas con los sentimientos del alumnado de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019. Otro resultado empírico similar fue el de Merino *et al.*, (2019) mencionó que existe una mayor dependencia entre los factores de empatía cognitiva y empatía afectiva con una variación entre la edad y sexo.

En cuanto al quinto objetivo específico, los resultados descriptivos indican que en el pre-test las destrezas frente a la agresión, el equipo experimentado se encuentra en la escala moderado con el 82,4%, frente al 62,5% del equipo controlado. Asimismo, las consecuencias posteriores al proyecto, evidencian que la clase experimentada se encuentra en la categoría alta con el 100,0%, en relación al 56,3% del nivel moderado en el equipo controlado. También, los efectos inferenciales afirman que el Programa Kahoot, mejoró las competencias frente a la agresión de los estudiantes en clase experimentada, lo cual se comprueba con el estadístico U de Mann-Whitney = 187,000;  $z = -5,626$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Concluyéndose, la existencia de desacuerdos relevantes entre el equipo experimentado y controlado en las competencias frente a la agresión de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

En mención a la sexta meta específica, los efectos descriptivos afirman que en el pre-test de las competencias frente a la angustia, el grupo experimental se encuentra en la categoría moderado con el 82,4%, frente al 68,8% del equipo controlado. Asimismo, la consecuencia posterior al programa, evidencian que el equipo experimentado se encuentra en el logro alto con el 100,0%, en relación al 62,5% del nivel moderado en el grupo de control. Por otro lado, los efectos inferenciales indican que el Programa Kahoot, mejoró las aptitudes para enfrente al estrés del alumnado en el grupo experimental, evidenciado con el

estadístico U de Mann-Whitney = 153,000;  $z = -6,015$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. En conclusión, se afirma la existencia de discrepancias significativas entre los dos grupos en las estrategias para enfrentar el estrés del alumnado de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

## V. CONCLUSIONES

**Primero:** En referencia al objetivo general se concluye que, en los resultados descriptivos, el pos-test indica que el equipo experimentado se encuentra en la escala alta con el 100,0%, en relación al 53,1% del nivel moderado en el equipo controlado. Asimismo, sobre los logros inferenciales se concluye que el proyecto Kahoot, permitió mejorar las competencias sociales del alumnado en el grupo experimental, evidenciándose en el estadístico U de Mann-Whitney = 255,000;  $z = -4,895$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Por ello, se evidenció desigualdades importantes entre los dos grupos en las capacidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

**Segundo:** Sobre el primer objetivo específico, se concluye que los resultados descriptivos del pos-test, evidencian que el equipo experimentado se encuentra en la categoría alta con el 100,0%, en relación al 56,3% del nivel moderado en el grupo de control. También, en cuanto a los efectos inferenciales se concluye, que el proyecto Kahoot, aumentó las capacidades sociales básicas del alumnado en el grupo experimental, evidenciándose en el estadístico U de Mann-Whitney = 238,000;  $z = -5,089$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Por ello, se corrobora la existencia de discrepancias significativas entre los dos equipos en las capacidades sociales básicas de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

**Tercero :** En relación al segundo objetivo específico, los efectos descriptivos indican que en el pos-test el grupo experimental se encuentra en la escala alta con el 97,1%, en relación al 68,8% del nivel moderado en el equipo control. También los resultados inferenciales informan que el Programa Kahoot, mejoró las habilidades relacionadas con la escuela de los estudiantes en el grupo experimental, lo cual se demuestra con el estadístico U de Mann-Whitney = 133,500;  $z = -6,143$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Por lo tanto, existen diferencias importantes entre los dos grupos en las capacidades relacionadas con la escuela del alumnado de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

**Cuarto :** En función al tercer objetivo específico, los efectos descriptivos permiten concluir que, en el pos-test, el grupo experimental se encuentra en el nivel alto con el 100,0%, en relación al 68,8% del nivel moderado en el grupo de control. Asimismo, se evidencia que la prueba de hipótesis, informa que el Programa Kahoot, mejoró

las aptitudes relacionadas con la escuela de los estudiantes en el grupo experimental, evidenciado en el estadístico U de Mann-Whitney = 133,500;  $z = -6,143$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Por lo tanto, existen desacuerdos significativos entre ambos grupos en las estrategias relacionadas con la escuela de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

**Quinto** : En cuanto a la cuarta meta específica, los efectos descriptivos indican que, en posterior al test de las aptitudes relacionadas con los sentimientos, el grupo experimentado se ubica en la categoría alta con el 100,0%, en relación al 50,0% de la escala alta en el grupo controlado. Por otro lado, a nivel de los resultados inferenciales se concluye que el Programa Kahoot, mejoró las competencias afines con los sentimientos del alumnado en el grupo experimental, verificándose con el estadístico U de Mann-Whitney = 272,000;  $z = -4,690$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Por lo tanto, se comprueba que existe oposiciones significativas entre los equipos experimental y control en las estrategias relacionadas con los sentimientos de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

**Sexto** : Sobre el quinto objetivo específico, los efectos descriptivos permiten afirmar que, en pos-test de las capacidades alternativas a la agresión, el grupo experimental se encuentra en el grado alto con el 100,0%, en relación al 56,3% del nivel moderado en el grupo de control. Por otro lado, en la prueba de hipótesis se puede concluir que el Programa Kahoot, mejoró las destrezas alternativas a la agresión de los estudiantes en el equipo experimental, lo cual se comprueba con el estadístico U de Mann-Whitney = 187,000;  $z = -5,626$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05. Por lo tanto, se corrobora que existe diferencias relevantes entre ambos grupos en las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

**Sétimo**: En relación al sexto objetivo específico, los resultados descriptivos permiten afirmar que, en el pos-test de las competencias para hacer frente al estrés, el grupo experimental se ubica en la categoría alta con el 100,0%, en relación al 62,5% del nivel moderado en el grupo de control. También los resultados inferenciales evidencian que el Programa Kahoot, mejoró las aptitudes para hacer frente al estrés del alumnado del grupo experimental, demostrado a través del estadístico U de

Mann-Whitney = 153,000;  $z = -6,015$  y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 < 0,05.  
Por lo tanto, existe diferencias significativas entre ambos equipos en las capacidades para enfrentar el estrés de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Sagrados Corazones N° 3710, 2019.

## **VI. RECOMENDACIONES**

- Primero:** En relación al objetivo general se recomienda a la comunidad científica que, se aplique el presente proyecto a estudiantes adolescentes debido a los vínculos afectivo que ellos establecen constantemente con sus amistades; y es el programa Kahoot el medio que facilitaría relacionarse con los demás debido a su versatilidad, interactividad y competitividad.
- Segundo:** En cuanto a los efectos evidenciados en la investigación, el cual muestra en las consecuencias un incremento total de nivel en el grupo experimental, se recomienda a la Institución Educativa la aplicación del programa Kahoot en los dos niveles educativos como un recurso digital de uso frecuente y transversal, debido a que incentiva el pensamiento crítico y reflexivo, la producción de preguntas, la comprensión de textos y la rapidez en el procesamiento.
- Tercero:** En relación al uso del programa Kahoot, se recomienda para futuras investigaciones similares, explorar otras diversiones como el juego en equipo, la encuesta, la rompecabeza y por la afiliación a un plan anual es posible agregar diapositivas a las preguntas, acceder a base de datos por área y mucho más; permitiendo así, el recojo de información para la evaluación formativa, el desenvolvimiento en entornos virtuales y la preparación para la próxima era digital.

## REFERENCIAS

- Alberti, R. y Emmons, M. (1978). *Your perfect Right: A Guide to Assertive Behavior*. (3era edición). California, Estados Unidos: Impact Publishers.
- América, R. (2018). *Aplicación de los juegos de roles para mejorar las habilidades sociales en niños de IV ciclo de la IE. N° 32300 Cochapampa - Huánuco, 2017* (Tesis de maestría). Univ.Nac. Hermilio Valdizán, Perú. Recuperado de <https://bit.ly/382M0NB>
- Bajt, S. K. (2011). Web 2.0 Technologies: Applications for Community Colleges. *Wiley Periodicals, Inc.*, (154), 53-62. Doi:10.1002/cc.446
- Ballester, R. y Gil, M. (2010). *Habilidades sociales*. Teoría, investigación e intervención. Madrid, España: Síntesis
- Bordignon, N. (2006). *El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto*. Universidad Católica de Brasilia. Brasil.
- Brazuelo, F. y Gallego, D. (2014). *Estado del Mobile Learning en España*. *Educación e Investigación*, (4). DOI: 10.1590/0104-4060.38646
- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales*. (7ma edición). Madrid, España: Siglo XXI. Recuperado desde <https://bit.ly/35EGMWk>
- Campo, M. (2016). *Regulación emocional y habilidades sociales en niños con altas capacidades intelectuales* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado desde <https://eprints.ucm.es/38843/1/T37656.pdf>
- Campos, Y. (2018). *Estrategias de aprendizaje basadas en la creatividad y el trabajo colaborativo para fortalecer las habilidades sociales en niños de segundo grado* (Tesis de maestría) Univ. Icesi, Cali, Colombia. Recuperado de <https://bit.ly/2kqHK7a>
- Cartledge, G. y Milburn, J. (1978). The Case for Teaching Social Skills in the Classroom: A Review. *Review of Educational Research*, 48(1), 133–156. Nueva York: PergamonPress. Retrieved from <https://doi.org/10.3102/00346543048001133>
- Carrillo, G. (2016). *Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, España. Recuperado desde <https://hera.ugr.es/tesisugr/25934934.pdf>
- Combs, M. y Slavy, D. (1977). *Social skill training with children*. Advances in clinical psychology. New York, Estados Unidos: Plenum Press
- Cook, T. y Campbell, D. (1979). *Quasi-experimentation*. Design and analysis issues for field settings. Chicago, IL: Rand McNally.
- Delors, J. (1996) La educación encierra un Tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión

- Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Editorial Santillana.
- De la Cruz, E. (2018). *Acción tutorial, practica de valores en las habilidades sociales de los estudiantes en las instituciones educativas públicas de chancay* (Tesis doctoral). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. Recuperado desde <https://bit.ly/36DIOJ2>
- García, R. (2009). *Desarrollo profesional docente*. Ediciones Narcea, Madrid.
- Goldstein, A.; Sprafkin, R.; Gershaw, J.y Klein, P. (1980). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Un programa de enseñanza*. Barcelona, España: Martínez Roca S.A.
- Goldstein, M. (1987). Technology Training. *National Productivity Review*. Retried from DOI. <https://doi.org/10.1002/npr.4040070110>
- Goldstein, A. y McGinnis, E. (1999). *Manual de la Lista de chequeo de las habilidades sociales*.
- Gutierrez, E. (2018). *Conductas apropiadas, desarrollo de habilidades sociales y juego justo en educación física en educación primaria* (Tesis doctoral). Universidad de Castilla La Mancha, España. Recuperado desde <http://hdl.handle.net/10578/18353>
- Hermosa del Vasto, P. (2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. *Revista Científica Gen. José María Córdova*, Bogotá, Colombia, 13(16), 121-132. Recuperado desde <http://www.scielo.org.co/pdf/recig/v13n16/v13n16a07.pdf>
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2004). *Metodología de la investigación*. Editorial McGraw-Hill Interamericana. México.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mcgraw-Hill / Interamericana (6ta edición). México. ISBN: 978-1-4562-2396-0
- Hernández, E.; Cancino, K.; Mendoza, C.; Vidaurre, W. y Lloclla, H. (2017). Agresividad y las habilidades sociales en niños de educación primaria de la Institución Educativa 10020, Zaña. *Revista de Investigación y Cultura*, Universidad César Vallejo, Chiclayo, Lambayeque, 6 (2). Recuperado desde <https://bit.ly/39SRJaj>
- Hidalgo, C.; Abarca, N. (1990). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes universitarios. *Revista Latinoamericana de Psicología*. 22(2), 265-282. Bogotá, Colombia. Recuperado desde <https://www.redalyc.org/pdf/805/80522205.pdf>
- Iman, M. (2019). *Habilidades sociales en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública del callao* (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola, Perú. Recuperado desde <https://bit.ly/39ToUdU>

- INEI (2018). Estado de la Niñez y Adolescencia. Trimestre: Enero-febrero-marzo 2017 y 2018. *Informe técnico*, 2 - Junio 2018. Recuperado de: <https://bit.ly/2T6lNZZ>
- Ladd, W. y Mize, J. (1983). A cognitive-social learning model of social skill training. *Psychological Review*, 90, 127-157
- López, P. y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universidad Autónoma de Barcelona. España. DOI: <http://ddd.uab.cat/record/129382>
- Marí, D. (2012). In game advertising en la infancia (6 a 12 años). Estudio de los alumnos de Primaria y de sus padres en Pontevedra. *Revista Internacional de Investigación en Comunicación*. 5 (5), 8-23. Recuperado de: <https://doi.org/10.7263/adresic-005-05>
- Martínez, G. (2017) *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender 264 jugando*. El caso de Kahoot. Univ. Complutense de Madrid (España). Año 33(83), p. 252-277
- Medina, M.; Layne, B.; Galeano, M.; Lozada, C. (2007). Lo psicosocial desde una perspectiva holística. *Revista Tendencia y Retos*. 12: 177-189 / Octubre 2007
- Merino, C., López, V., y Grimaldo, M. (2019). Invarianza de medición y estructural de la Escala Básica de Empatía Breve en niños y adolescentes peruanos. *Revista Colombiana de Psicología*, 28, 15-32. DOI: 10.15446/rcpv28n2.69478
- Minedu (2018). *Programa curricular de educación primaria*. Ministerio de educación del Perú.
- Monjas, M. (1993). *Evaluación de la competencia social y las habilidades sociales en la edad escolar*. Evaluación curricular. Una guía para la intervención psicopedagógica. 423- 497. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Monjas, M. (2002). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. Madrid. España: CEPE
- O'Malley, C.; Vavoula, G.; Glew, J.; Taylor, J.; Sharples, M.; Lefrere, P.; Lonsdale, P.; Naismith, L. y Waycott, J. (2005). *Guidelines for Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment*. Retried from <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00696244>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*. 35(1), 227-232. Recuperado desde <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Ovejero, A. (1990). *Las habilidades sociales y su entrenamiento; un enfoque necesariamente psicosocial*. Universidad de Oviedo Oviedo, España. 2(2). pp. 93-112 recuperado desde: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72702204>
- Padrón, J. (2006). *Investigar, reflexionar y actuar en la práctica docente*. Recuperado desde

<http://padron.entretemas.com/InvAplicada/index.htm>

- Paz, A.; Mousalli, G.; Calderón, J.; Fernández, J.; Ferrari, L.; Betti, M.; Vignoli, M. y Guglielmi, D. (2017). *Aprendizaje a lo largo de la vida*. Cali, Colombia: Universidad Icesi. ISBN: 978-958-8936-26-0.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Ediciones SM, Madrid.
- Restrepo, M. y Villegas, J. (2017) *Desarrollo de las habilidades sociales en los niños del grado tercero de la Institución Educativa Luis Carlos Sarmiento, y del Instituto Integrado Custodio García Rovira del Municipio de Inírida* (Tesis de maestría). Universidad Pontificia Bolivariana, Departamento del Guainía, Bolivia.
- Rinaldi, M. (2011). *Mobile Learning*. Blog. Marcello Rinaldi, e-learning y m-learning <http://www.marcellorinaldi.com>
- Roja, H. (2004). *Habilidades sociales*. Para una mejor relación interpersonal. Lima, Perú: Luna Graf
- Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista Chilena de Pediatría*, noviembre, 79 (1): 80-85. Recuperado desde <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rcp/v79s1/art12.pdf>
- UMC (2016). *Informe para docentes*. Oficina de Medición de la Calidad de los aprendizajes. Recuperado desde <https://bit.ly/2T8CAMb>
- Vidal, M.; Gavilondo, X.; Rodríguez, A., y Cuéllar, A. (2015). Aprendizaje móvil. *Educación Médica Superior*. 29 (3) Recuperado desde <https://bit.ly/2R6VGzs>
- Walpole, R. y Myers, R. (1996). *Probabilidad y Estadística*. 4ta edición. Ciudad de México, McGraw-Hill.
- Werlich, E. (1979). *Typologie der Texte*. Entwurf eines textlinguistischen Modells zur Grundlegung einer Textgrammatik. Heidelberg: Quelle & Meyer, (2<sup>a</sup> ed.). ISBN 13: 9783494020525

## **ANEXOS**

## Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Programa Kahoot en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de una Institución Educativa, 2019						
Autor: Jenny Margot Gonzales Huaman						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores			
<p><b>Problema General:</b> ¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <p>¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades sociales básicas de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades relacionadas con la escuela de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades para hacer amistades de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades sociales básicas de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.</p> <p>Determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades relacionadas con la escuela de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.</p> <p>Determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades para hacer amistades de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <p>Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades sociales básicas de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.</p> <p>Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades relacionadas con la escuela de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.</p> <p>Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades para hacer amistades de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.</p>	<b>Variable 1: Programa Kahoot</b>			
			<b>Géneros textuales</b>	<b>Tipos de textos</b>	<b>Sesión</b>	
			Presentación y registro	Registro en el programa Kahoot y en el correo electrónico.	1 – 2	
			Narrativo	Cuento	3 – 4	
				Leyenda		
			Descriptivo	Persona	5 – 6	
				Lugar		
			Expositivo	Problema	7 – 8	
				Explicación		
			<b>Variable 2: Habilidad sociales</b>			
<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>		
Habilidades sociales básicas	Escuchar.	1 – 8	Acierto = 1 No acierto = 0	Baja = 8 – 16 Moderado = 17 – 24 Alta = 25 – 32		
	Hablar amablemente.					
	Hablar con firmeza.					
	Dar las gracias.					
	Recompensarse uno mismo.					
	Pedir ayuda.					
Habilidades relacionadas con la escuela	Pedir un favor.	9 – 12	Acierto = 1 No acierto = 0	Baja = 1 – 2 Moderado = 3 Alta = 4		
	Ignorar a alguien.					
	Hacer una pregunta.					
	Seguir instrucciones.					
	Intentar cuando es difícil.			Baja = 8 – 16		
	Interrumpir.					
	Saludar a otros.					
	Interpretar a los demás.					

Sagrados Corazones N° 3710, 2019?  ¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades relacionada con los sentimientos de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?  ¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?  ¿Cuál es el efecto del programa Kahoot en las habilidades para hacer frente al estrés de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019?	Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.	Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.	Habilidades para hacer amistades	Unirse a un grupo. Esperar el turno. Compartir. Ofrecer ayuda. Pedirle a alguien que juegue. Participar en un juego.	13 – 20	Acierto = 1 No acierto = 0	Moderado = 17 – 24 Alta = 25 – 32
	Determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades relacionada con los sentimientos de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.	Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades relacionada con los sentimientos de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Reconocer los propios sentimientos. Manejar el sentirse excluido. Buscar a alguien con quien hablar. Enfrentar el miedo. Decidir cómo se siente alguien. Mostrar afecto.	21 – 26	Acierto = 1 No acierto = 0	Baja = 6 – 12 Moderado = 13 – 18 Alta = 19 – 24
	Determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.	Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades alternativas a la agresión de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.	Habilidades alternativas a la agresión	Enfrentarse con ser molestado. Manejar el sentirse enfadado. Decidir si es justo. Resolver un problema. Aceptar las consecuencias.	27 – 31	Acierto = 1 No acierto = 0	Baja = 5 – 10 Moderado = 11 – 15 Alta = 16 – 20
	Determinar la influencia del programa Kahoot en las habilidades para hacer frente al estrés de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.	Existen diferencias significativas entre los grupos experimental y de control en las habilidades para hacer frente al estrés de los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710, 2019.	Habilidades para hacer frente al estrés	Relajarse. Enfrentar los errores Ser honesto Saber cuándo contar algo Enfrentarse con la derrota Querer ser el primero Decir “no”. Aceptar “no” por respuesta Decidir qué hacer	32 – 40	Acierto = 1 No acierto = 0	Baja = 9 – 18 Moderado = 19 – 27 Alta = 28 – 36

Nivel diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<b>Nivel:</b> Cuantitativo  <b>Diseño:</b> Cuasiexperimental  <b>Método:</b> Hipotético deductivo	<b>Población:</b> Los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Sagrados Corazones N° 3710	<b>Variable 1: Programa Kahoot</b>  <b>Técnicas:</b> -----  <b>Instrumentos:</b> -----  Autor: Jenny Margot Gonzales Huaman	<b>DESCRIPTIVA:</b> Los resultados descriptivos indican que en el pre-test las habilidades sociales, el grupo experimental se encuentra en el nivel moderado con el 94,12%, frente al 84,38% del grupo de control. Asimismo, en el pos-test se evidencia que el grupo experimental se encuentra en el nivel alto con el 100,0%, en

	<p><b>Tipo de muestreo:</b> No probabilístico</p> <p><b>Tamaño de muestra:</b> 32 estudiantes en el grupo control 34 estudiantes en el experimental</p>	<p>Año: 2019 Ámbito de Aplicación: I.E. Sagrados Corazones N° 3710 Forma de Administración: martes y jueves por 60 minutos por día.</p> <hr/> <p><b>Variable 2: Habilidades sociales</b></p> <p><b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Cuestionario sobre las habilidades sociales de Goldstein</p> <p>Autor: Goldstein y McGinnis (1999), adaptada por Gonzales Año: 2019 Ámbito de Aplicación: I.E. Sagrados Corazones N° 3710 Forma de Administración: pre-test y pos-test al grupo control y experiomental</p>	<p>relación al 53,1% del nivel moderado en el grupo de control</p> <p><b>INFERENCIAL:</b> Los resultados inferenciales indican que el Programa Kahoot, mejoró las habilidades sociales de los estudiantes en el grupo experimental, lo cual se verifica con el estadístico U de Mann-Whitney = 255,000; z = -4,895 y Sig. asintótica (bilateral) = ,000 &lt; 0,05.</p>
--	---	--	--

Anexo 2: **Matriz de operacionalización de la variable Habilidades Sociales (HHSS)**

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Habilidades sociales básicas	Escuchar.	¿Escuchas y comprendes cuando otras personas te hablan?	Ordinal  1 = Casi nunca 2 = Rara vez 3 = Algunas veces 4 = Casi siempre
	Hablar amablemente	¿Hablas con otras personas de manera amigable?	
	Hablar con firmeza	¿Actúas de manera segura o asertiva cuando te encuentras en conflicto con otros niños?	
	Dar las gracias	¿Das las gracias o muestras agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por ti?	
	Recompensarse uno mismo	¿Comentas cuando has hecho un buen trabajo?	
	Pedir ayuda	¿Pides de buena manera cuando necesitas ayuda?	
	Pedir un favor	¿Pides favores a otros de manera amable?	
	Ignorar a alguien	¿Ignoras a otros niños cuando es necesario ignorarlos?	
Habilidades relacionadas con la escuela	Hacer una pregunta	¿Haces preguntas sobre cosas que no entiendes?	
	Seguir instrucciones	¿Entiendes y sigues las instrucciones que otros te dan?	
	Intentar cuando es difícil	¿Sigues intentando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo?	
	Interrumpir	¿Sabes cuándo y cómo interrumpir cuando necesitas o quieres algo?	
Habilidades para hacer amistades	Saludar a otros	¿Saludas a todos cuando llegas o cuando es apropiado?	
	Interpretar a los demás	¿Pones atención a lo que se te quiere decir y lo entiendes?	
	Unirse a un grupo	¿Conoces la manera de integrarte en una actividad con la familia y los amigos?	
	Esperar el turno	¿Esperas tu turno cuando juegas con otros?	
	Compartir.	¿Compartes materiales y juguetes con tus amigos?	
	Ofrecer ayuda.	¿Reconoces cuando alguien necesita o quiere tu ayuda y se la ofreces?	
	Pedirle a alguien que juegue	¿Pides a otros niños para jugar o unirse a su actividad?	
	Participar en un juego	¿Juegas con tus amigos de buena manera?	

Habilidades relacionadas con los sentimientos	Reconocer los propios sentimientos	¿Identificas tus sentimientos?
	Manejar el sentirse excluido	¿Sabes quedarte en una actividad sin perder el control o sentirte molesto?
	Buscar a alguien con quien hablar	¿Hablas de tus problemas cuando estás molesto?
	Enfrentar el miedo	¿Sabes por qué tienes miedo y manejas tu temor de manera positiva?
	Decidir cómo se siente alguien	¿Identificas cómo se sienten las personas a través de lo que te dicen?
	Mostrar afecto.	¿Demuestras que te agrada alguien de manera aceptable?
Habilidades alternativas a la agresión	Enfrentarse con ser molestado	¿Te comportas de manera aceptable cuando te molestan?
	Manejar el sentirse enfadado	¿Utilizas formas adecuadas para expresar tu cólera?
	Decidir si es justo	¿Sabes diferenciar lo que es justo e injusto?
	Resolver un problema	¿Cuándo ocurre un problema, ofreces alternativas o formas aceptable de resolverlo?
	Aceptar las consecuencias	¿Aceptas las consecuencias de tu conducta sin molestarte o incomodarte?
Habilidades para hacer frente al estrés.	Relajarse.	¿Puedes relajarte cuando estas tenso o fastidiado?
	Enfrentar los errores	¿Aceptas tus errores sin fastidiarte?
	Ser honesto	¿Admites que has hecho algo malo cuando te preguntan?
	Saber cuándo contar algo	¿Evitas contar a los demás sobre los problemas pequeños?
	Enfrentarse con la derrota	¿Aceptas perder el juego sin molestarte o fastidiarte?
	Querer ser el primero.	¿Aceptas no ser el primero en una actividad o juego?
	Decir "no".	¿Dices no de manera aceptable a compañeros que no quiere trabajar o que podrían lastimarte?
	Aceptar "no" por respuesta	¿Aceptas que te digan no sin fastidiarte?
	Decidir qué hacer	¿Escoges actividades aceptables por ti mismo cuando te sientes aburrido?

### Anexo 3

Tabla 2

*Operacionalización de la variable Habilidades Sociales*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición y valores	Niveles y rango
Habilidades sociales básicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escuchar.</li> <li>✓ Hablar amablemente</li> <li>✓ Hablar con firmeza</li> <li>✓ Dar las gracias</li> <li>✓ Recompensarse uno mismo</li> <li>✓ Pedir ayuda</li> <li>✓ Pedir un favor</li> <li>✓ Ignorar a alguien</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Acierto = 1 No acierto= 0	Baja = 8 – 16 Moderado =17 – 24 Alta = 25 – 32
Habilidades relacionadas con la escuela	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Hacer una pregunta</li> <li>✓ Seguir instrucciones</li> <li>✓ Intentar cuando es difícil</li> <li>✓ Interrumpir</li> </ul>	9, 10, 11, 12	Acierto = 1 No acierto= 0	Baja = 1 – 2 Moderado = 3 Alta = 4
Habilidades para hacer amistades	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludar a otros</li> <li>✓ Interpretar a los demás</li> <li>✓ Unirse a un grupo</li> <li>✓ Esperar el turno</li> <li>✓ Compartir</li> <li>✓ Ofrecer ayuda</li> <li>✓ Pedirle a alguien que juegue</li> <li>✓ Participar en un juego</li> </ul>	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	Acierto = 1 No acierto= 0	Baja = 8 – 16 Moderado= 17 – 24 Alta = 25 – 32
Habilidades relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconocer los propios sentimientos</li> <li>✓ Manejar el sentirse excluido</li> <li>✓ Buscar a alguien con quien hablar</li> <li>✓ Enfrentar el miedo</li> <li>✓ Decidir cómo se siente alguien</li> <li>✓ Mostrar afecto</li> </ul>	21, 22, 23, 24, 15, 26	Acierto = 1 No acierto= 0	Baja = 6 – 12 Moderado =13– 18 Alta = 19 – 24
Habilidades alternativas a la agresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Enfrentarse con ser molestado</li> <li>✓ Manejar el sentirse enfadado</li> <li>✓ Decidir si es justo</li> <li>✓ Resolver un problema</li> <li>✓ Aceptar las consecuencias</li> </ul>	27, 28, 29, 30, 31	Acierto = 1 No acierto= 0	Baja = 5 – 10 Moderado =11– 15 Alta = 16 – 20
Habilidades para hacer frente al estrés	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Relajarse</li> <li>✓ Enfrentar los errores</li> <li>✓ Ser honesto</li> <li>✓ Saber cuándo contar algo</li> <li>✓ Enfrentarse con la derrota</li> <li>✓ Querer ser el primero</li> <li>✓ Decir “no”.</li> <li>✓ Aceptar “no” por respuesta</li> <li>✓ Decidir qué hacer</li> </ul>	32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40	Acierto = 1 No acierto= 0	Baja = 9 – 18 Moderado= 19 – 27 Alta = 28 – 36

## Anexo 4: Instrumento Cuestionario sobre las Habilidades Sociales de Goldstein

A continuación, encontrarás una lista con diferentes aspectos de las habilidades sociales que los estudiantes como tú pueden poseer en mayor o menor grado. Señala un aspa (X) en el grado en que te ocurre lo que indica cada una de las cuestiones. Es necesario marcar todas las indicaciones.

**Sexo** :  Femenino  Masculino **Edad** : \_\_\_\_\_ años

**Puntaje:**

1 = Casi nunca	2 = Rara vez	3 = Algunas veces	4 = casi siempre
----------------	--------------	-------------------	------------------

N°	ÍTEMS	1	2	3	4
1.	¿Escuchas y comprendes cuando otras personas te hablan?				
2.	¿Hablas con otras personas de manera amigable?				
3.	¿Actúas de manera segura o asertiva cuando te encuentras en conflicto con otros niños?				
4.	¿Das las gracias o muestras agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por ti?				
5.	¿Comentas cuando has hecho un buen trabajo?				
6.	¿Pides de buena manera cuando necesitas ayuda?				
7.	¿Pides favores a otros de manera amable?				
8.	¿Ignoras a otros niños cuando es necesario ignorarlos?				
9.	¿Haces preguntas sobre cosas que no entiendes?				
10.	¿Entiendes y sigues las instrucciones que otros te dan?				
11.	¿Sigues intentando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo?				
12.	¿Sabes cuándo y cómo interrumpir cuando necesitas o quieres algo?				
13.	¿Saludas a todos cuando llegas o cuando es apropiado?				
14.	¿Pones atención a lo que se te quiere decir y lo entiendes?				
15.	¿Conoces la manera de integrarte en una actividad con la familia y los amigos?				
16.	¿Esperas tu turno cuando juegas con otros?				
17.	¿Compartes materiales y juguetes con tus amigos?				
18.	¿Reconoces cuando alguien necesita o quiere tu ayuda y se la ofreces?				
19.	¿Pides a otros niños para jugar o unirse a su actividad?				
20.	¿Juegas con tus amigos de buena manera?				
21.	¿Identificas tus sentimientos?				
22.	¿Sabes quedarte en una actividad sin perder el control o sentirte molesto?				
23.	¿Hablas de tus problemas cuando estás molesto?				
24.	¿Sabes por qué tienes miedo y manejas tu temor de manera positiva?				
25.	¿Identificas cómo se sienten las personas a través de lo que te dicen?				
26.	¿Demuestras que te agrada alguien de manera aceptable?				
27.	¿Te comportas de manera aceptable cuando te molestan?				
28.	¿Utilizas formas adecuadas para expresar tu cólera?				
29.	¿Sabes diferenciar lo que es justo e injusto?				
30.	¿Cuándo ocurre un problema, ofreces alternativas o formas aceptable de resolverlo?				
31.	¿Aceptas las consecuencias de tu conducta sin molestarte o incomodarte?				
32.	¿Puedes relajarte cuando estas tenso o fastidiado?				
33.	¿Aceptas tus errores sin fastidiarte?				
34.	¿Admites que has hecho algo malo cuando te preguntan?				
35.	¿Evitas contar a los demás sobre los problemas pequeños?				
36.	¿Aceptas perder el juego sin molestarte o fastidiarte?				
37.	¿Aceptas no ser el primero en una actividad o juego?				
38.	¿Dices no de manera aceptable a compañeros que no quiere trabajar o que podrían lastimarte?				
39.	¿Aceptas que te digan no sin fastidiarte?				
40.	¿Escoges actividades aceptables por ti mismo cuando te sientes aburrido?				

**Anexo 5: Resultado de la prueba piloto**

p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32	p33	p34	p35	p36	p37	p38	p39	p40	
3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	1	2	3	2		
3	2	1	4	2	3	1	1	2	1	2	1	4	2	2	4	3	3	4	4	3	4	2	1	2	3	4	3	2	1	3	1	2	1	4	4	4	4	3	1	2
3	2	3	3	2	2	4	1	3	2	4	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3
4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	3	3	4	3	2	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	
3	3	1	4	1	4	1	2	4	4	4	2	4	1	1	1	2	1	3	2	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1
3	2	4	4	2	3	2	2	1	4	2	2	2	3	4	4	2	3	4	4	3	3	2	4	3	4	2	2	1	3	4	4	3	2	2	3	2	1	3	4	
4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	1	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	
3	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	2	4	3	3	2	4	
1	1	2	3	4	1	2	2	2	4	4	2	3	4	2	1	1	3	1	1	4	2	1	2	3	1	3	1	4	2	3	1	4	2	4	4	4	1	3	2	
4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	
3	3	2	3	2	3	4	1	1	4	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	2	4	3		
3	4	2	4	3	3	4	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	
4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	
3	3	2	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	
3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	
4	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	
3	4	1	3	4	4	4	1	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	
3	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	1	4	4	3	2	4	
3	3	2	4	1	1	2	3	4	4	4	2	1	3	4	4	3	1	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	
3	2	4	3	4	2	2	1	2	2	2	1	3	3	1	2	2	2	1	2	4	3	3	4	1	3	3	1	3	2	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	
4	4	3	4	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	1	2	2	3	3	3	4	4	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	
3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	4	3	4	1	3	3	1	2	4	2	1	2	3	2	3	3	1	3	3	2	4	3	3	2	3	
3	3	3	3	2	4	4	1	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	1	3	2	
4	4	3	3	3	4	1	1	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
4	3	2	4	3	4	4	2	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	1	1	1	4	3	2	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	
4	3	2	4	4	4	3	2	2	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	1	1	1	4	3	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
3	4	2	4	3	3	3	2	2	4	3	1	4	4	3	4	4	3	2	3	3	2	3	2	1	3	4	3	4	3	4	3	3	1	3	4	3	3	3	4	3
4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3
3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4
4	4	3	3	2	4	4	1	3	3	3	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	2	4	2	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4
4	2	4	3	1	4	3	1	4	3	4	3	1	4	4	3	3	4	4	3	4	1	4	4	4	4	3	1	2	2	1	1	1	3	1	3	1	3	3	3	
4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	1	2	3	3	2	4	1	2	3	2	4	2	4	4	
4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	1	1	2	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	1	2	3	3	4	1	1	3	3	2	4	4	3	3	4	

## Anexo 6: Fiabilidad del instrumento

### Notas

Salida creada		10-NOV-2019 11:20:33
Comentarios		
Entrada	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	34
	Entrada de matriz	
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas se basan en todos los casos con datos válidos para todas las variables en el procedimiento.
Sintaxis	RELIABILITY /VARIABLES=p1 p2 p3 p4 p5 p6 p7 p8 p9 p10 p11 p12 p13 p14 p15 p16 p17 p18 p19 p20 p21 p22 p23 p24 p25 p26 p27 p28 p29 p30 p31 p32 p33 p34 p35 p36 p37 p38 p39 p40 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /SUMMARY=TOTAL.	
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00.00
	Tiempo transcurrido	00:00:00.00

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	34	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	34	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,876	40

### Anexo 7: Estadísticas de total de elemento

	<i>Media de escala si el elemento se ha suprimido</i>	<i>Varianza de escala si el elemento se ha suprimido</i>	<i>Correlación total de elementos corregida</i>	<i>Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido</i>
p1	119,29	201,184	,413	,873
p2	119,53	197,893	,462	,872
p3	119,82	200,513	,277	,875
p4	119,09	206,022	,208	,876
p5	119,88	200,046	,287	,875
p6	119,44	202,921	,208	,876
p7	119,62	195,152	,478	,871
p8	120,53	205,469	,094	,879
p9	119,74	202,019	,256	,875
p10	119,44	208,860	-,007	,879
p11	119,44	206,557	,101	,877
p12	120,29	199,547	,355	,873
p13	119,71	210,275	-,070	,882
p14	119,47	198,014	,491	,871
p15	119,35	189,872	,738	,866
p16	119,15	194,493	,584	,869
p17	119,38	195,213	,600	,869
p18	119,53	201,166	,357	,873
p19	119,62	200,971	,313	,874
p20	119,32	198,953	,444	,872
p21	119,12	199,865	,480	,872
p22	119,71	195,790	,500	,871
p23	120,03	202,029	,200	,877
p24	119,62	198,971	,302	,875
p25	119,74	193,473	,507	,870
p26	119,35	191,569	,619	,868
p27	119,88	201,743	,316	,874
p28	119,88	194,834	,533	,870
p29	119,41	198,977	,433	,872
p30	119,71	193,971	,600	,869
p31	119,71	200,638	,335	,874
p32	119,79	187,684	,679	,866
p33	119,74	199,291	,385	,873
p34	119,56	193,830	,574	,869
p35	119,85	205,341	,113	,878
p36	119,32	206,165	,121	,877
p37	119,41	210,795	-,093	,881
p38	119,85	196,796	,459	,871
p39	119,65	198,902	,432	,872
p40	119,41	196,431	,551	,870

## Anexo 8: Certificado de validez de expertos

### Primer validador

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Escuchas y comprendes cuando otras personas te hablan?	√		√		√		
2	¿Hablas con otras personas de manera amigable?	√		√		√		
3	¿Actúas de manera segura o asertiva cuando te encuentras en conflicto con otros niños?	√		√		√		
4	¿Das las gracias o muestras agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por ti?	√		√		√		
5	¿Comentas cuando has hecho un buen trabajo?	√		√		√		
6	¿Pides de buena manera cuando necesitas ayuda?	√		√		√		
7	¿Pides favores a otros de manera amable?	√		√		√		
8	¿Ignoras a otros niños cuando es necesario ignorarlos?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES RELACIONADAS CON LA ESCUELA</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
9	¿Haces preguntas sobre cosas que no entiendes?	√		√		√		
10	¿Entiendes y sigues las instrucciones que otros te dan?	√		√		√		
11	¿Sigues intentando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo?	√		√		√		
12	¿Sabes cuándo y cómo interrumpir cuando necesitas o quieres algo?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES PARA HACER AMISTADES</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
13	¿Saludas a todos cuando llegas o cuando es apropiado?	√		√		√		
14	¿Pones atención a lo que se te quiere decir y lo entiendes?	√		√		√		
15	¿Conoces la manera de integrarte en una actividad con la familia y los amigos?	√		√		√		
16	¿Esperas tu turno cuando juegas con otros?	√		√		√		
17	¿Compartes materiales y juguetes con tus amigos?	√		√		√		
18	¿Reconoces cuando alguien necesita o quiere tu ayuda y se la ofreces?	√		√		√		
19	¿Pides a otros niños para jugar o unirse a su actividad?	√		√		√		
20	¿Juegas con tus amigos de buena manera?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
21	¿Identificas tus sentimientos?	√		√		√		
22	¿Sabes quedarte en una actividad sin perder el control o sentirte molesto?	√		√		√		
23	¿Hablas de tus problemas cuando estás molesto?	√		√		√		
24	¿Sabes por qué tienes miedo y manejas tu temor de manera positiva?	√		√		√		
25	¿Identificas cómo se sienten las personas a través de lo que te dicen?	√		√		√		
26	¿Demuestras que te agrada alguien de manera aceptable?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
27	¿Te comportas de manera aceptable cuando te molestan?	√		√		√		
28	¿Utilizas formas adecuadas para expresar tu cólera?	√		√		√		
29	¿Sabes diferenciar lo que es justo e injusto?	√		√		√		
30	¿Cuándo ocurre un problema, ofreces alternativas o formas aceptable de resolverlo?	√		√		√		
31	¿Aceptas las consecuencias de tu conducta sin molestarte o incomodarte?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
32	¿Puedes relajarte cuando estas tenso o fastidiado?	√		√		√		
33	¿Aceptas tus errores sin fastidiarte?	√		√		√		
34	¿Admites que has hecho algo malo cuando te preguntan?	√		√		√		
35	¿Evitas contar a los demás sobre los problemas pequeños?	√		√		√		
36	¿Aceptas perder el juego sin molestarte o fastidiarte?	√		√		√		
37	¿Aceptas no ser el primero en una actividad o juego?	√		√		√		
38	¿Dices no de manera aceptable a compañeros que no quiere trabajar o que podrían lastimarte?	√		√		√		
39	¿Aceptas que te digan no sin fastidiarte?	√		√		√		
40	¿Escoges actividades aceptables por ti mismo cuando te sientes aburrido?	√		√		√		

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia	Relevancia	Claridad
1	¿Escuchas y comprendes cuando otras personas te hablan?	2	2	2
2	¿Hablas con otras personas de manera amigable?	2	2	2
3	¿Actúas de manera segura o asertiva cuando te encuentras en conflicto con otros niños?	2	2	2
4	¿Das las gracias o muestras agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por ti?	2	2	2
5	¿Comentas cuando has hecho un buen trabajo?	2	2	2
6	¿Pides de buena manera cuando necesitas ayuda?	2	2	2
7	¿Pides favores a otros de manera amable?	2	2	2
8	¿Ignoras a otros niños cuando es necesario ignorarlos?	2	2	2
9	¿Haces preguntas sobre cosas que no entiendes?	2	2	2
10	¿Entiendes y sigues las instrucciones que otros te dan?	2	2	2
11	¿Sigues intentando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo?	2	2	2
12	¿Sabes cuándo y cómo interrumpir cuando necesitas o quieres algo?	2	2	2
13	¿Saludas a todos cuando llegas o cuando es apropiado?	2	2	2
14	¿Pones atención a lo que se te quiere decir y lo entiendes?	2	2	2
15	¿Conoces la manera de integrarte en una actividad con la familia y los amigos?	2	2	2
16	¿Esperas tu turno cuando juegas con otros?	2	2	2
17	¿Compartes materiales y juguetes con tus amigos?	2	2	2
18	¿Reconoces cuando alguien necesita o quiere tu ayuda y se la ofreces?	2	2	2
19	¿Pides a otros niños para jugar o unirte a su actividad?	2	2	2
20	¿Juegas con tus amigos de buena manera?	2	2	2
21	¿Identificas tus sentimientos?	2	2	2
22	¿Sabes quedarte en una actividad sin perder el control o sentirte molesto?	2	2	2
23	¿Hablas de tus problemas cuando estás molesto?	2	2	2
24	¿Sabes por qué tienes miedo y manejas tu temor de manera positiva?	2	2	2
25	¿Identificas cómo se sienten las personas a través de lo que te dicen?	2	2	2
26	¿Demuestras que te agrada alguien de manera aceptable?	2	2	2
27	¿Te comportas de manera aceptable cuando te molestan?	2	2	2
28	¿Utilizas formas adecuadas para expresar tu cólera?	2	2	2
29	¿Sabes diferenciar lo que es justo e injusto?	2	2	2
30	¿Cuándo ocurre un problema, ofreces alternativas o formas aceptable de resolverlo?	2	2	2
31	¿Aceptas las consecuencias de tu conducta sin molestarte o incomodarte?	2	2	2
32	¿Puedes relajarte cuando estas tenso o fastidiado?	2	2	2
33	¿Aceptas tus errores sin fastidiarte?	2	2	2
34	¿Admites que has hecho algo malo cuando te preguntan?	2	2	2
35	¿Evitas contar a los demás sobre los problemas pequeños?	2	2	2
36	¿Aceptas perder el juego sin molestarte o fastidiarte?	2	2	2
37	¿Aceptas no ser el primero en una actividad o juego?	2	2	2
38	¿Dices no de manera aceptable a compañeros que no quiere trabajar o que podrían lastimarte?	2	2	2
39	¿Aceptas que te digan no sin fastidiarte?	2	2	2
40	¿Escoges actividades aceptables por ti mismo cuando te sientes aburrido?	2	2	2

Legenda: 0= anulación; 1 = rectificar; 2= aceptado

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable []   Aplicable después de corregir []   No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador (D<sup>a</sup>) Mg: ALCAS ZAPATA NOEL

DNI: 06167282

Especialidad del validador Metodólogo, Especialista en Docencia universitaria e investigación

\_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ del 2 019

- <sup>1</sup> Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup> Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup> Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

-----  
  
Firma del Exparto Informante.  
**Dr. Noél Alcas Zapata**  
Docente de Metodología de Investigación

## Segundo validador

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Escuchas y comprendes cuando otras personas te hablan?	√		√		√		
2	¿Hablas con otras personas de manera amigable?	√		√		√		
3	¿Actúas de manera segura o asertiva cuando te encuentras en conflicto con otros niños?	√		√		√		
4	¿Das las gracias o muestras agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por tí?	√		√		√		
5	¿Comentas cuando has hecho un buen trabajo?	√		√		√		
6	¿Pides de buena manera cuando necesitas ayuda?	√		√		√		
7	¿Pides favores a otros de manera amable?	√		√		√		
8	¿Ignoras a otros niños cuando es necesario ignorarlos?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES RELACIONADAS CON LA ESCUELA</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
9	¿Haces preguntas sobre cosas que no entiendes?	√		√		√		
10	¿Entiendes y sigues las instrucciones que otros te dan?	√		√		√		
11	¿Sigues intentando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo?	√		√		√		
12	¿Sabes cuándo y cómo interrumpir cuando necesitas o quieres algo?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES PARA HACER AMISTADES</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
13	¿Saludas a todos cuando llegas o cuando es apropiado?	√		√		√		
14	¿Pones atención a lo que se te quiere decir y lo entiendes?	√		√		√		
15	¿Conoces la manera de integrarte en una actividad con la familia y los amigos?	√		√		√		
16	¿Esperas tu turno cuando juegas con otros?	√		√		√		
17	¿Compartes materiales y juguetes con tus amigos?	√		√		√		
18	¿Reconoces cuando alguien necesita o quiere tu ayuda y se la ofreces?	√		√		√		
19	¿Pides a otros niños para jugar o unirse a su actividad?	√		√		√		
20	¿Juegas con tus amigos de buena manera?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
21	¿Identificas tus sentimientos?	√		√		√		
22	¿Sabes quedarte en una actividad sin perder el control o sentirte molesto?	√		√		√		
23	¿Hablas de tus problemas cuando estás molesto?	√		√		√		
24	¿Sabes por qué tienes miedo y manejas tu temor de manera positiva?	√		√		√		
25	¿Identificas cómo se sienten las personas a través de lo que te dicen?	√		√		√		
26	¿Demuestras que te agrada alguien de manera aceptable?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
27	¿Te comportas de manera aceptable cuando te molestan?	√		√		√		
28	¿Utilizas formas adecuadas para expresar tu cólera?	√		√		√		
29	¿Sabes diferenciar lo que es justo e injusto?	√		√		√		
30	¿Cuándo ocurre un problema, ofreces alternativas o formas aceptable de resolverlo?	√		√		√		
31	¿Aceptas las consecuencias de tu conducta sin molestarte o incomodarte?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
32	¿Puedes relajarte cuando estas tenso o fastidiado?	√		√		√		
33	¿Aceptas tus errores sin fastidiarte?	√		√		√		
34	¿Admites que has hecho algo malo cuando te preguntan?	√		√		√		
35	¿Evitas contar a los demás sobre los problemas pequeños?	√		√		√		
36	¿Aceptas perder el juego sin molestarte o fastidiarte?	√		√		√		
37	¿Aceptas no ser el primero en una actividad o juego?	√		√		√		
38	¿Dices no de manera aceptable a compañeros que no quiere trabajar o que podrían lastimarte?	√		√		√		
39	¿Aceptas que te digan no sin fastidiarte?	√		√		√		
40	¿Escoges actividades aceptables por ti mismo cuando te sientes aburrido?	√		√		√		

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia	Relevancia	Claridad
1	¿Escuchas y comprendes cuando otras personas te hablan?	2	2	2
2	¿Hablas con otras personas de manera amigable?	2	2	2
3	¿Actúas de manera segura o asertiva cuando te encuentras en conflicto con otros niños?	2	2	2
4	¿Das las gracias o muestras agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por ti?	2	2	2
5	¿Comentas cuando has hecho un buen trabajo?	2	2	2
6	¿Pides de buena manera cuando necesitas ayuda?	2	2	2
7	¿Pides favores a otros de manera amable?	2	2	2
8	¿Ignoras a otros niños cuando es necesario ignorarlos?	2	2	2
9	¿Haces preguntas sobre cosas que no entiendes?	2	2	2
10	¿Entiendes y sigues las instrucciones que otros te dan?	2	2	2
11	¿Sigues intentando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo?	2	2	2
12	¿Sabes cuándo y cómo interrumpir cuando necesitas o quieres algo?	2	2	2
13	¿Saludas a todos cuando llegas o cuando es apropiado?	2	2	2
14	¿Pones atención a lo que se te quiere decir y lo entiendes?	2	2	2
15	¿Conoces la manera de integrarte en una actividad con la familia y los amigos?	2	2	2
16	¿Esperas tu turno cuando juegas con otros?	2	2	2
17	¿Compartes materiales y juguetes con tus amigos?	2	2	2
18	¿Reconoces cuando alguien necesita o quiere tu ayuda y se la ofreces?	2	2	2
19	¿Pides a otros niños para jugar o unirse a su actividad?	2	2	2
20	¿Juegas con tus amigos de buena manera?	2	2	2
21	¿Identificas tus sentimientos?	2	2	2
22	¿Sabes quedarte en una actividad sin perder el control o sentirte molesto?	2	2	2
23	¿Hablas de tus problemas cuando estás molesto?	2	2	2
24	¿Sabes por qué tienes miedo y manejas tu temor de manera positiva?	2	2	2
25	¿Identificas cómo se sienten las personas a través de lo que te dicen?	2	2	2
26	¿Demuestras que te agrada alguien de manera aceptable?	2	2	2
27	¿Te comportas de manera aceptable cuando te molestan?	2	2	2
28	¿Utilizas formas adecuadas para expresar tu cólera?	2	2	2
29	¿Sabes diferenciar lo que es justo e injusto?	2	2	2
30	¿Cuándo ocurre un problema, ofreces alternativas o formas aceptable de resolverlo?	2	2	2
31	¿Aceptas las consecuencias de tu conducta sin molestarte o incomodarte?	2	2	2
32	¿Puedes relajarte cuando estas tenso o fastidiado?	2	2	2
33	¿Aceptas tus errores sin fastidiarte?	2	2	2
34	¿Admites que has hecho algo malo cuando te preguntan?	2	2	2
35	¿Evitas contar a los demás sobre los problemas pequeños?	2	2	2
36	¿Aceptas perder el juego sin molestarte o fastidiarte?	2	2	2
37	¿Aceptas no ser el primero en una actividad o juego?	2	2	2
38	¿Dices no de manera aceptable a compañeros que no quiere trabajar o que podrían lastimarte?	2	2	2
39	¿Aceptas que te digan no sin fastidiarte?	2	2	2
40	¿Escoges actividades aceptables por ti mismo cuando te sientes aburrido?	2	2	2

Legenda: 0= anulación; 1 = rectificar; 2= aceptado

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

SI HAY SUFICIENCIA.

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable []   Aplicable después de corregir []   No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: NUÑEZ UNIVERSAL JESUS ENRIQUE.

DNI: 07876624

Especialidad del validador Mg. en Docencia Universitaria - Abogado - Lic. Psicología.

\_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ del 2 019

<sup>1</sup> **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup> **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup> **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

Especialidad

### Tercer validador

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Escuchas y comprendes cuando otras personas te hablan?	√		√		√		
2	¿Hablas con otras personas de manera amigable?	√		√		√		
3	¿Actúas de manera segura o asertiva cuando te encuentras en conflicto con otros niños?	√		√		√		
4	¿Das las gracias o muestras agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por tí?	√		√		√		
5	¿Comentas cuando has hecho un buen trabajo?	√		√		√		
6	¿Pides de buena manera cuando necesitas ayuda?	√		√		√		
7	¿Pides favores a otros de manera amable?	√		√		√		
8	¿Ignoras a otros niños cuando es necesario ignorarlos?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES RELACIONADAS CON LA ESCUELA</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
9	¿Haces preguntas sobre cosas que no entiendes?	√		√		√		
10	¿Entiendes y sigues las instrucciones que otros te dan?	√		√		√		
11	¿Sigues intentando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo?	√		√		√		
12	¿Sabes cuándo y cómo interrumpir cuando necesitas o quieres algo?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES PARA HACER AMISTADES</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
13	¿Saludas a todos cuando llegas o cuando es apropiado?	√		√		√		
14	¿Pones atención a lo que se te quiere decir y lo entiendes?	√		√		√		
15	¿Conoces la manera de integrarte en una actividad con la familia y los amigos?	√		√		√		
16	¿Esperas tu turno cuando juegas con otros?	√		√		√		
17	¿Compartes materiales y juguetes con tus amigos?	√		√		√		
18	¿Reconoces cuando alguien necesita o quiere tu ayuda y se la ofreces?	√		√		√		
19	¿Pides a otros niños para jugar o unirse a su actividad?	√		√		√		
20	¿Juegas con tus amigos de buena manera?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
21	¿Identificas tus sentimientos?	√		√		√		
22	¿Sabes quedarte en una actividad sin perder el control o sentirte molesto?	√		√		√		
23	¿Hablas de tus problemas cuando estás molesto?	√		√		√		
24	¿Sabes por qué tienes miedo y manejas tu temor de manera positiva?	√		√		√		
25	¿Identificas cómo se sienten las personas a través de lo que te dicen?	√		√		√		
26	¿Demuestras que te agrada alguien de manera aceptable?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
27	¿Te comportas de manera aceptable cuando te molestan?	√		√		√		
28	¿Utilizas formas adecuadas para expresar tu cólera?	√		√		√		
29	¿Sabes diferenciar lo que es justo e injusto?	√		√		√		
30	¿Cuándo ocurre un problema, ofreces alternativas o formas aceptable de resolverlo?	√		√		√		
31	¿Aceptas las consecuencias de tu conducta sin molestarte o incomodarte?	√		√		√		
	<b>HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
32	¿Puedes relajarte cuando estas tenso o fastidiado?	√		√		√		
33	¿Aceptas tus errores sin fastidiarte?	√		√		√		
34	¿Admites que has hecho algo malo cuando te preguntan?	√		√		√		
35	¿Evitas contar a los demás sobre los problemas pequeños?	√		√		√		
36	¿Aceptas perder el juego sin molestarte o fastidiarte?	√		√		√		
37	¿Aceptas no ser el primero en una actividad o juego?	√		√		√		
38	¿Dices no de manera aceptable a compañeros que no quiere trabajar o que podrían lastimarte?	√		√		√		
39	¿Aceptas que te digan no sin fastidiarte?	√		√		√		
40	¿Escoges actividades aceptables por ti mismo cuando te sientes aburrido?	√		√		√		

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia	Relevancia	Claridad
1	¿Escuchas y comprendes cuando otras personas te hablan?	2	2	2
2	¿Hablas con otras personas de manera amigable?	2	2	2
3	¿Actúas de manera segura o asertiva cuando te encuentras en conflicto con otros niños?	2	2	2
4	¿Das las gracias o muestras agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por tí?	2	2	2
5	¿Comentas cuando has hecho un buen trabajo?	2	2	2
6	¿Pides de buena manera cuando necesitas ayuda?	2	2	2
7	¿Pides favores a otros de manera amable?	2	2	2
8	¿Ignoras a otros niños cuando es necesario ignorarlos?	2	2	2
9	¿Haces preguntas sobre cosas que no entiendes?	2	2	2
10	¿Entiendes y sigues las instrucciones que otros te dan?	2	2	2
11	¿Sigues intentando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo?	2	2	2
12	¿Sabes cuándo y cómo interrumpir cuando necesitas o quieres algo?	2	2	2
13	¿Saludas a todos cuando llegas o cuando es apropiado?	2	2	2
14	¿Pones atención a lo que se te quiere decir y lo entiendes?	2	2	2
15	¿Conoces la manera de integrarte en una actividad con la familia y los amigos?	2	2	2
16	¿Esperas tu turno cuando juegas con otros?	2	2	2
17	¿Compartes materiales y juguetes con tus amigos?	2	2	2
18	¿Reconoces cuando alguien necesita o quiere tu ayuda y se la ofreces?	2	2	2
19	¿Pides a otros niños para jugar o unirte a su actividad?	2	2	2
20	¿Juegas con tus amigos de buena manera?	2	2	2
21	¿Identificas tus sentimientos?	2	2	2
22	¿Sabes quedarte en una actividad sin perder el control o sentirte molesto?	2	2	2
23	¿Hablas de tus problemas cuando estás molesto?	2	2	2
24	¿Sabes por qué tienes miedo y manejas tu temor de manera positiva?	2	2	2
25	¿Identificas cómo se sienten las personas a través de lo que te dicen?	2	2	2
26	¿Demuestras que te agrada alguien de manera aceptable?	2	2	2
27	¿Te comportas de manera aceptable cuando te molestan?	2	2	2
28	¿Utilizas formas adecuadas para expresar tu cólera?	2	2	2
29	¿Sabes diferenciar lo que es justo e injusto?	2	2	2
30	¿Cuándo ocurre un problema, ofreces alternativas o formas aceptable de resolverlo?	2	2	2
31	¿Aceptas las consecuencias de tu conducta sin molestarte o incomodarte?	2	2	2
32	¿Puedes relajarte cuando estas tenso o fastidiado?	2	2	2
33	¿Aceptas tus errores sin fastidiarte?	2	2	2
34	¿Admites que has hecho algo malo cuando te preguntan?	2	2	2
35	¿Evitas contar a los demás sobre los problemas pequeños?	2	2	2
36	¿Aceptas perder el juego sin molestarte o fastidiarte?	2	2	2
37	¿Aceptas no ser el primero en una actividad o juego?	2	2	2
38	¿Dices no de manera aceptable a compañeros que no quiere trabajar o que podrían lastimarte?	2	2	2
39	¿Aceptas que te digan no sin fastidiarte?	2	2	2
40	¿Escoges actividades aceptables por ti mismo cuando te sientes aburrido?	2	2	2

Leyenda: 0= anulación; 1 = rectificar; 2= aceptado

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

PREDE SE APLICADO EL INSTRUMENTO

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable     No aplicable     Aplicable después de corregir

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: José Valqui Ouelén

DNI: 10748897

Especialidad del validador Dr en Educación Temático

7 de 12 del 2

<sup>1</sup> **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup> **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup> **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.  
Especialidad

**Anexo 9: Base de datos de las variables de estudio**  
**Aplicación del instrumento del pre-test del grupo experimental**

	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24	ITEM 25	ITEM 26	ITEM 27	ITEM 28	ITEM 29	ITEM 30	ITEM 31	ITEM 32	ITEM 33	ITEM 34	ITEM 35	ITEM 36	ITEM 37	ITEM 38	ITEM 39	ITEM 40					
S1	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4	3	2	4	3	2	1	3	2	3	3	1	2	4	3	1	3	2	3	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	2		
S2	3	2	1	4	2	3	1	1	2	1	2	1	4	2	2	4	3	3	4	4	3	4	2	1	2	3	4	3	2	1	3	1	2	1	2	4	2	3	1	2	3	1	2		
S3	3	2	3	3	2	2	4	1	3	2	4	1	2	4	4	3	4	3	4	4	2	2	4	3	2	4	3	2	4	2	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3		
S4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	2	4	1	4	2	4	4	3	3	4	4	1	2	3	1	3	2	2	4	3	4	3	3	2	3	1	4	3	3	3	3			
S5	3	3	1	4	1	4	1	2	4	4	4	2	4	1	1	1	2	1	3	2	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1			
S6	3	2	4	4	2	3	2	2	1	4	2	2	2	3	4	2	2	3	4	2	3	3	2	4	3	4	2	2	1	3	4	4	3	2	2	3	2	1	3	2	1	3	4		
S7	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	1	1	3	4	2	4	3	2	3	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4		
S8	3	4	3	1	2	3	4	2	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	1	3	3	4	3	2	4	2	4	3	3	2	2	2	2			
S9	1	1	2	3	4	1	2	2	2	4	4	2	3	4	2	1	1	3	1	1	4	2	1	2	3	1	3	1	4	2	3	1	4	2	4	4	4	4	1	3	2	2			
S10	2	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	2	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	1	4	3	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	3			
S11	3	2	2	3	2	3	4	1	1	1	2	2	2	1	1	2	4	3	3	3	1	3	2	4	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	4	2	4	2	4	1	1		
S12	3	1	2	4	3	3	4	3	2	1	3	4	2	2	3	2	3	4	3	3	4	3	1	3	2	4	3	4	2	3	2	4	2	4	3	1	2	3	4	4	4	4			
S13	1	4	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	4	1	3	2	4	3	3	2	3	3	1	1	2	3	2	4	1	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	1	1		
S14	3	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	4	3	4	2	2	4	3	3	4	4	3	2	2	4	3	1	3	1	3	4	1	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3		
S15	3	1	4	1	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	1	4	3	3	4	2	3	3	1	3	2	2	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4			
S16	4	3	3	4	3	4	2	3	1	1	4	2	3	2	1	3	2	3	4	4	1	4	3	2	4	1	4	3	2	1	1	3	3	4	4	3	3	2	2	2	3	3			
S17	3	1	1	3	4	2	4	1	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3		
S18	3	3	3	1	4	4	3	1	3	3	4	2	1	4	2	1	4	3	4	4	2	3	2	2	4	1	2	4	2	3	3	4	4	3	1	4	1	3	2	4	2	4	4		
S19	2	3	2	4	1	1	2	3	4	2	2	2	1	3	4	3	3	1	3	4	1	2	1	4	3	4	2	3	4	1	2	4	4	1	2	2	3	4	2	4	2	4	4		
S20	3	2	4	3	4	2	1	1	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	4	3	1	3	1	3	3	1	3	2	3	2	3	4	4	2	2	3	2	3	2	3	3		
S21	1	2	3	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	1	1	2	3	1	3	4	2	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	1	3	1		
S22	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	1	4	3	4	1	3	3	1	2	4	2	1	2	3	2	3	2	1	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	3	
S23	3	3	2	3	2	4	4	1	3	2	2	2	3	1	4	2	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	1	3	2	3	2		
S24	2	2	3	3	3	2	1	1	2	3	3	2	4	3	2	4	4	3	2	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	
S25	4	3	2	2	3	4	4	2	4	3	2	2	3	3	3	1	4	3	3	4	1	3	1	1	1	4	3	2	2	3	4	3	4	2	2	2	4	2	2	4	2	3	2		
S26	1	3	2	4	4	2	3	2	2	2	3	2	4	3	2	1	4	2	3	4	1	4	1	1	1	1	1	2	2	2	2	4	3	4	3	1	1	4	3	1	4	3	1		
S27	3	2	2	2	3	3	3	2	2	4	3	1	4	2	3	2	4	3	2	3	3	2	1	1	3	2	3	3	4	3	2	3	3	1	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	
S28	4	3	2	4	3	3	4	3	1	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	1	2	4	3	4	3		
S29	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	
S30	2	2	3	2	2	4	2	1	3	3	2	2	3	1	4	2	3	2	4	3	1	2	3	4	2	2	2	2	4	3	4	3	2	3	2	3	2	3	4	3	2	4	3	2	4
S31	1	2	4	3	1	4	3	1	2	1	1	3	1	2	4	3	3	2	4	3	3	1	1	2	3	2	3	1	2	2	1	1	1	3	1	3	1	3	1	3	2	3	3		
S32	4	2	2	2	3	2	4	4	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	2	4	3	3	4	1	1	2	3	2	2	4	1	2	3	2	4	2	4	2	1	2	2		
S33	1	3	2	1	4	1	3	2	3	2	3	4	3	3	1	3	1	3	2	3	2	3	3	1	1	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	3		
S34	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	1	1	2	3	2	3	3	3	4	2	2	2	3	3	1	2	3	3	4	1	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	

### Aplicación del instrumento del pre-test del grupo control

	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24	ITEM 25	ITEM 26	ITEM 27	ITEM 28	ITEM 29	ITEM 30	ITEM 31	ITEM 32	ITEM 33	ITEM 34	ITEM 35	ITEM 36	ITEM 37	ITEM 38	ITEM 39	ITEM 40	
S1	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	1	4	4	2	3	3	2	4	3	1	2	3	2	4	2	2	1	3	2	2	3	2	3	3	4	1	4	3	4	
S2	2	4	3	4	3	2	3	3	4	4	2	1	4	2	4	3	3	2	3	4	4	2	3	2	4	3	4	3	3	2	1	1	3	3	4	2	1	4	3	4	
S3	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	2	4	3	2	3	1	3	3	3	3	3	4	1	2	2	1	3	2	1	4	4	1	4	2	2	4	1	2	4	2	
S4	1	4	3	4	4	2	3	1	2	3	1	1	3	3	3	2	2	1	3	4	2	3	3	1	4	1	3	3	3	2	4	3	3	4	1	3	3	1	3	4	
S5	3	2	1	2	2	4	3	1	4	4	2	1	4	1	3	4	4	2	4	3	3	1	3	3	2	4	1	3	3	3	1	3	3	3	4	4	3	3	1	1	
S6	3	3	4	4	3	2	3	3	1	3	2	3	1	4	4	3	3	3	3	4	3	1	3	2	1	3	3	1	1	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	3	
S7	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	2	2	4	3	3	2	4	1	3	2	4	1	4	3	2	4	1	3	2	3	1	1	2	1	1	2	1	2	4	4	
S8	1	4	3	4	2	2	4	1	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	2	2	3	1	3	2	4	2	2	4	1	3	1	4	3	1	2	4	1	4	3	
S9	4	3	2	3	2	4	4	4	2	3	2	1	4	1	1	3	1	3	2	4	4	3	2	1	2	4	1	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	
S10	3	4	2	2	1	2	3	4	4	3	4	2	4	4	2	2	4	4	2	2	1	3	4	4	1	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	2	3	1	4	3	
S11	3	1	4	4	1	3	4	2	1	4	4	2	3	4	3	4	2	2	1	3	4	4	3	4	2	1	2	2	1	1	3	2	3	1	4	4	4	3	3	3	
S12	2	1	1	4	4	3	3	2	4	4	3	2	4	3	3	2	3	4	4	1	1	2	3	2	3	4	3	2	1	3	2	3	2	4	2	2	4	3	4	1	
S13	3	4	3	2	4	4	3	1	3	3	3	2	3	4	4	4	1	3	1	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	
S14	2	4	2	4	2	3	3	1	4	3	1	4	4	3	3	4	4	4	1	2	2	1	2	2	1	4	3	1	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	1	
S15	3	4	2	2	3	2	3	3	2	4	2	1	2	3	2	3	3	4	3	1	2	2	3	2	4	3	4	3	3	2	1	1	3	3	4	4	1	4	3	4	
S16	2	4	3	2	2	4	4	1	3	1	4	3	4	3	4	2	1	4	3	4	4	3	1	3	2	4	2	3	4	4	3	1	2	3	1	2	4	1	2	3	
S17	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
S18	2	4	4	4	3	3	3	1	4	4	2	1	4	4	4	3	3	4	1	2	4	3	1	2	4	4	2	2	2	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3
S19	2	3	3	2	4	4	1	1	3	2	3	3	1	3	3	1	4	3	4	2	1	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	2	2	3	2	3	4	
S20	4	3	3	4	2	4	1	1	1	3	2	4	2	1	2	3	2	4	4	4	2	4	2	4	1	1	3	3	3	4	3	3	1	3	1	2	4	3	3	4	
S21	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	1	3	4	3	2	4	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4
S22	3	2	2	2	4	2	1	4	4	3	2	4	2	4	3	3	4	3	3	1	2	2	3	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4
S23	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	1	4	1	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	2	2	3	4	2	4	3	
S24	2	2	4	2	3	4	3	3	4	2	4	3	4	2	2	4	3	2	3	4	3	3	3	2	4	2	1	2	4	2	3	2	1	4	3	3	2	3	2	2	
S25	3	3	4	4	1	4	4	2	3	4	3	2	2	4	2	3	3	1	3	2	1	2	4	2	2	1	4	4	3	1	4	4	3	3	2	4	4	1	4	1	
S26	2	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	1	3	4	3	4	1	3	3	4	2	3	3	4	3	4	1	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	
S27	3	3	4	3	1	1	1	2	2	4	2	2	2	4	2	3	4	4	3	2	3	2	4	2	2	2	1	4	4	2	1	4	4	3	2	3	3	1	1	4	
S28	3	2	4	2	4	4	3	3	2	3	4	1	4	3	2	4	2	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	
S29	2	3	2	3	4	3	4	4	1	4	2	1	2	1	4	3	4	3	3	2	2	2	4	1	4	1	2	4	2	4	2	1	4	2	3	1	4	2	4	1	
S30	4	3	1	4	3	3	1	4	3	3	2	1	2	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	1	3	1	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	
S31	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	1	3	4	3	2	4	4	4	3	4	1	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	
S32	3	3	1	4	1	4	4	2	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	4	2	2	1	4	4	3	1	4	4	3	3	2	2	4	1	4	1	

### Aplicación del instrumento del pos-test del grupo experimental

	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24	ITEM 25	ITEM 26	ITEM 27	ITEM 28	ITEM 29	ITEM 30	ITEM 31	ITEM 32	ITEM 33	ITEM 34	ITEM 35	ITEM 36	ITEM 37	ITEM 38	ITEM 39	ITEM 40					
S1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
S2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4			
S3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
S4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
S5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4			
S6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4			
S7	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4			
S8	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
S9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4		
S10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
S11	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4		
S12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4		
S13	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4		
S14	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4		
S15	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4		
S16	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4		
S17	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
S18	4	3	3	4	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4		
S19	4	4	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3		
S20	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
S21	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3		
S22	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4		
S23	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4		
S24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4		
S25	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4		
S26	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
S27	4	4	4	4	3	4	3	2	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3
S28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
S29	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4
S30	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	
S31	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	
S32	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	
S33	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
S34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

### Aplicación del instrumento del pos-test del grupo control

	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24	ITEM 25	ITEM 26	ITEM 27	ITEM 28	ITEM 29	ITEM 30	ITEM 31	ITEM 32	ITEM 33	ITEM 34	ITEM 35	ITEM 36	ITEM 37	ITEM 38	ITEM 39	ITEM 40		
S1	2	2	4	4	4	4	3	1	1	1	1	1	4	3	3	4	3	4	3	3	4	1	1	1	1	1	1	3	3	4	4	1	1	1	1	4	4	1	1	4		
S2	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	1	2	3	4	5	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4
S3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
S4	3	4	4	3	4	4	4	1	2	3	4	4	3	2	4	4	3	2	1	2	1	4	4	4	2	4	2	3	3	4	4	2	3	4	1	2	3	4	1	1		
S5	4	3	2	4	3	4	2	4	3	2	3	2	2	4	2	3	2	3	2	4	4	3	4	2	4	3	2	4	3	2	3	2	4	3	4	2	3	2	4	3		
S6	3	1	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	1	4	4	4	4	4	3	1	4	3	4	4	2	1	4	4	3	3	1	4	3	1	4		
S7	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	4	3	2	2	2	4	3	2	4	2		
S8	4	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	4	2	3	4	
S9	4	1	3	3	3	3	4	3	3	1	1	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	2	3	4	4	3
S10	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	3	2	1	4	2	4	4	4	3	2		
S11	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	1	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	4		
S12	4	2	3	4	4	1	4	3	2	4	3	1	1	2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3	4	2	2	1	3	4	4		
S13	4	4	3	4	3	3	3	1	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3		
S14	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	1	4	3	1	4	3	2	3	4	4	2	3	1	2	2	4	2	2	4	4	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	
S15	3	4	3	4	3	3	3	1	3	3	1	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	1	3	3	3	3	4		
S16	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3		
S17	4	4	2	4	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	3	3	3	4		
S18	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	4	1	3	3	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	
S19	2	1	3	4	4	3	3	4	1	1	3	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	4	4	1	3		
S20	3	3	3	4	2	3	4	2	4	3	4	1	4	4	4	2	3	4	3	2	4	1	4	4	3	3	1	2	1	3	4	4	2	2	3	2	4	3	4	4		
S21	3	2	1	4	3	4	2	1	4	4	3	1	4	1	3	4	1	4	2	1	2	2	4	2	2	4	2	2	1	3	2	4	1	1	3	2	2	1	4	2		
S22	2	3	1	3	4	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4
S23	4	4	3	4	2	4	4	3	1	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	1	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	1	3	3	3	4	3		
S24	3	3	3	4	1	4	4	1	3	4	1	1	4	3	4	3	4	4	3	3	3	1	3	1	1	4	3	2	4	4	2	2	2	2	2	2	1	1	4	4	4	
S25	4	3	2	4	1	4	3	1	4	3	4	1	4	3	3	4	3	4	3	4	3	1	4	3	3	4	1	2	3	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	2	
S26	4	3	2	4	2	4	1	1	4	3	4	1	3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	2	1		
S27	4	4	3	2	4	3	3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	2	1	4	2	4	1	2	4	4	2	1	4	2	3	4	3	3	3	4		
S28	3	3	4	4	3	3	3	1	2	3	1	3	3	4	2	3	3	4	3	3	2	1	1	3	3	4	1	2	4	4	2	2	1	1	2	1	1	3	1	3		
S29	2	3	1	3	4	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	
S30	4	4	3	2	4	3	3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	2	1	4	2	4	1	2	4	4	2	1	4	2	3	4	3	3	3	4		
S31	4	3	2	4	2	4	1	1	4	3	4	1	3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	2	1		
S32	4	3	2	4	1	4	3	1	4	3	4	1	4	3	3	4	3	4	3	4	3	1	4	3	3	4	1	2	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4	3	3	2	

## Anexo 10: Solicitud para aplicar el programa Kahoot

### SOLICITUD PARA APLICAR PROGRAMA KAHOOT

Lima 5 de noviembre del 2019

Señora Directora

**EVA LAGOS FUSTER**

Directora de la IEDP "Sagrados Corazones" Puente Piedra

Presente.

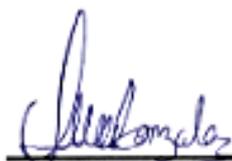
Yo, Jenny Margot Gonzales Huaman, docente del tercer grado de primaria de la Institución Educativa que está bajo su dirección, ante usted me presento respetuosamente y le solicito me conceda el permiso correspondiente para la aplicación del programa Kahoot para el desarrollo de las habilidades sociales a los estudiantes del tercer grado C, el cual se realizará por el tiempo de cuatro semanas; ya que me encuentro realizando mi tesis para obtener el grado de Magister en Educación, en la Universidad César Vallejo.

Sin más por el momento y esperando una respuesta favorable a mi petición, quedo de usted.

**Nota:**

Adjunto a la presente las autorizaciones de los padres de familia del aula del tercero C.

Atentamente,



Jenny Gonzales Huaman

DNI: 40285162



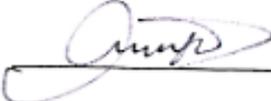
**Anexo11: Autorizaciones de los padres de familia para aplicar el programa**

<b>Autorización</b>	
Yo <u>Eliana Tiella C.</u> (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) <u>Mateo Paucar Tiella</u> a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.	
INICIO: Martes 22 de octubre	 Firma
TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre	
DNI: <u>09755755</u>	
	

<b>Autorización</b>	
Yo <u>MAGUI LUZ MORENO LIHAYMANTA</u> (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) <u>GRECIA MELANIE BEIZAGA MORENO</u> a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.	
INICIO: Martes 22 de octubre	 Firma
TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre	
DNI: <u>10509802</u>	
	

<b>Autorización</b>	
Yo <u>Isaac Juanón Mendoza</u> (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) <u>FERNANDA SUSANA HUAMAN</u> a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.	
INICIO: Martes 22 de octubre	 Firma
TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre	
DNI: <u>42499905</u>	
	

**Autorización**

Yo Nari Dorrego Valero (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Diego G. Espuza Obregoni a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

[Firma]

Firma

DNI: 22731973



**Autorización**

Yo Jacelyn Ingrid Cruz Castillo (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Rodrigo Gabriel E. Huerta Cruz a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

[Firma]

Firma

DNI: 42383146



**Autorización**

Yo Alfredo Soto Gómez (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Alejandra Soto Godoy a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

[Firma]

Firma

DNI: 09552301



**Autorización**

Yo Steve Alexis Trujillo Palacios (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Angie Alexia Trujillo Muñoz a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 10091874



**Autorización**

Yo Patricia Tassillo Velásquez (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Gustavo Coronel Tassillo a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 16430642



**Autorización**

Yo Yovana Villanueva Merino (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Gastón Eduardo Castillo Villanueva a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 49535828



**Autorización**

Yo Jessica Abal (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Anghelic Salazar Abal a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

Jessica Abal

Firma

DNI: 40270361



**Autorización**

Yo Judith Jugas García (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Stefany Chilingano Jugas a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

Judith

Firma

DNI: \_\_\_\_\_



**Autorización**

Yo Paola Cynthia Curo Diaz (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Stephano Shosue Vilcatorma Curo a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

Paola

Firma

DNI: 47661946



**Autorización**

Yo LIZ ROSHARY ORE SOSA (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Ziara Janampa ORE a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

  
Firma  
DNI: 45414681



**Autorización**

Yo FREDDY ROBLES JANAMPA (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) JOSUE OMAR ROBLES VARGAS a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

  
Firma  
DNI: 40946018



**Autorización**

Yo FANY Quispe P. (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Juan Daniel VARA Quispe a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

  
Firma  
DNI: 42628832



**Autorización**

Yo Ausy Bejarano Mantuaya (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Nandro José Juan Bejarano a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre.

Firma

DNI: 40057484



**Autorización**

Yo Verónica L. Paredes Isuiza (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Dafne E. Rivera Paredes a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

Firma

DNI: 43304710



**Autorización**

Yo Angelica Huacipato Aguilar (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Nido Juliso Durand Huacipato a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

Firma

DNI: 44009882



**Autorización**

Yo ANA PAOLA SANCHEZ MINAYA (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) SEBASTIAN CORZO SANCHEZ. a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 40515044



**Autorización**

Yo MARCELO RODRIGUEZ AVALOS (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) FABIANA AVRIS RODRIGUEZ a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 41424005



**Autorización**

Yo SERGIO VIVANCO ROSALES (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) FABIANA VIVANCO RUIZ a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 41604860



**Autorización**

Yo Iris Vanessa Silva Malvas (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Breydi Angelina Ushay Silva a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

  
Firma

DNI: 47133345



**Autorización**

Yo Carmen Ineco Fuentes (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Jeremy Obregon Ineco a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

  
Firma

DNI: 47034256



**Autorización**

Yo CARMEN N. CUBAS CARANILLAS (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) SNEISDER CHANABRIA CUBAS a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

  
Firma

DNI: 47233817



**Autorización**

Yo Diana Carlina Alvarez Estupinan (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Larissa Fabiana Baldeón Alvarez a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 42510508



**Autorización**

Yo Milagros Quispe A (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Valeria Naomi a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 47670738



**Autorización**

Yo Julissa Morales SalvaTierra (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Leonel Espino Morales a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 72771015



**Autorización**

Yo Patricia Bedoya Ayala (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Romina Alcántara Bedoya a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 40891767



**Autorización**

Yo Miguel Huacrosi fernandez (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Adriano Huacrosi flores a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: HM201626



**Autorización**

Yo Joan Suroto Vargas (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) María Belén Hurtado Suroto a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 40551916



**Autorización**

Yo Lucy Munayo Yataco (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Geraldine Tusayco Munayo a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: \_\_\_\_\_



**Autorización**

Yo Guisella Genoveva Nieves C. M. (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Lohana Vergara Nieves a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: \_\_\_\_\_



**Autorización**

Yo Angie Arroyo Sarmiento (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Silvana Peña Arroyo a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de computo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre



Firma

DNI: 44869230



**Autorización**

Yo JOSE FERNANDO LEON CUETO (padre o madre) autorizo la participación de mi menor hija (o) Joaquín Leon Ccattus y a participar del taller sobre el aprendizaje en la computadora para reforzar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo que se realizará en la sala de cómputo del mismo colegio, en los días ya mencionados.

INICIO: Martes 22 de octubre

TÉRMINO: Jueves 14 de noviembre

Firma

DNI: \_\_\_\_\_



## Anexo 12: Carta para solicitar permiso



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de Posgrado

*"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"*

Lima, 7 de diciembre de 2019

Carta P. 554-2019-EPG-UCV-LN

LIC. EVA OLGA LAGOS FUSTER

DIRECTORA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DIOCESANA SAGRADOS CORAZONES N° 3710

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **JENNY MARGOT GONZALES HUAMAN** identificado con DNI N.° 40285162 y código de matrícula N.° 7001259631; estudiante del Programa de **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

### **PROGRAMA KAHOOT EN LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2019**

En ese sentido, solicito a su digna persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestra estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Con este motivo, le saluda atentamente,



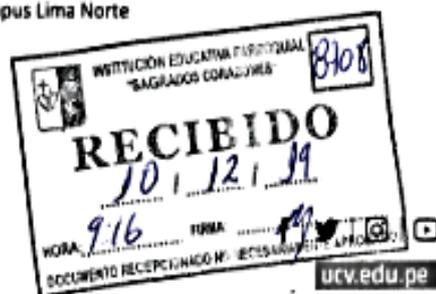
Dr. Carlos Ventura Orbegoso

Jefe de la Escuela de Posgrado

Universidad César Vallejo - Campus Lima Norte

ACOM

Somos la universidad de los  
que quieren salir adelante.



## Anexo 13: Constancia de aplicación de sesiones e instrumentos



### *“Educando al modelo de Cristo”*

Puente Piedra, 08 de enero del 2020

**OFICIO N° 003-DIEP-SSCC-3710-PP-2020**

**DR:  
CARLOS VENTURO ORGEGOSO  
JEFE DE LA ESCUELA DE POST GRADO  
UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO  
PRESENTE. -**

**ASUNTO:** INFORMA SOBRE FACILIDADES BRINDADAS A LA SRA JENNY MARGOT GONZALES HUAMAN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DIOCESANA “SAGRADOS CORAZONES” N° 3710 – PUENTE PIEDRA.

Es grato dirigirme a su digno Despacho, con la finalidad de saludarlo cordialmente en nombre propio y de la Institución Educativa Diocesana Parroquial “Sagrados Corazones” N° 3710, y a la vez manifestarle que a la Sra. JENNY MARGOT GONZALES HUAMAN se le ha brindado en nuestra Institución todas las facilidades para que desarrolle el trabajo de investigación PROGRAMA KAHOOT EN LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE PRIMARIA”, desarrollando el trabajo desde el 12 de noviembre hasta el 10 de diciembre.

Sin otro en particular, me suscribo de Ud.

Atentamente

  
Eva. Olga Lagos Fuster  
Directora

## Anexo 14: Sesiones de aprendizaje

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

#### I. Datos informativos:

Docente	Jenny Margot Gonzales Huaman	Fecha	Noviembre del 2019
Grado y sección	Tercero "C"	Área	Comunicación
Duración	60 minutos		

#### TÍTULO DE LA SESIÓN: Exploramos el programa Kahoot

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito	Identifica información explícita sobre las características del programa Kahoot.	Participa con agrado del juego Kahoot.

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

##### INICIO: (10 minutos)

Se presenta la imagen

Escuchan la música característica de Kahoot:

<https://www.youtube.com/watch?v=hnnUD9-hD8A>



##### **Conflicto cognitivo:**

Formulo las preguntas: ¿qué conocen de Kahoot?, ¿han jugado antes este juego?

Registro sus respuestas en la pizarra.

**Propósito:** Hoy conocerán las características del programa Kahoot como anfitrión y concursante

**Normas de convivencia:** Eligen las normas de convivencia que se deben tener en cuenta durante la sesión.

##### DESARROLLO: (40 minutos)

##### **1. Antes del juego**

- Ingresan a la página de Kahoot it.
- Analizan la información de presentación y describen la funcionalidad.
- Mencionan los requisitos para ingresar al programa
- Enfrentan el **miedo** de empezar un nuevo reto.

##### **2. Durante el juego**

- Se presenta un juego creado por la docente sobre información general del aula.
- Se proyecta el código PIN el cual tendrán que ingresar.
- Ingresan a Kahoot code y registran el código PIN y su nombre o seudónimo
- Verifican su nombre en la pantalla y **esperan** que registro de sus compañeros.
- Responden las preguntas eligiendo un color de las alternativas presentadas.
- Después de cada pregunta, se presenta los tres primeros puestos en responder correctamente y en el menor tiempo.

##### **3. Después del juego**

- **Comentan con firmeza** sus logros y requerimientos para participar del juego Kahoot.
- Refuerzan lo aprendido escuchando un tutorial sobre Kahoot en el enlace:  
[https://www.youtube.com/watch?v=gxRIPu\\_C0m4](https://www.youtube.com/watch?v=gxRIPu_C0m4)

##### CIERRE: (10 minutos)

##### **Metacognición.**

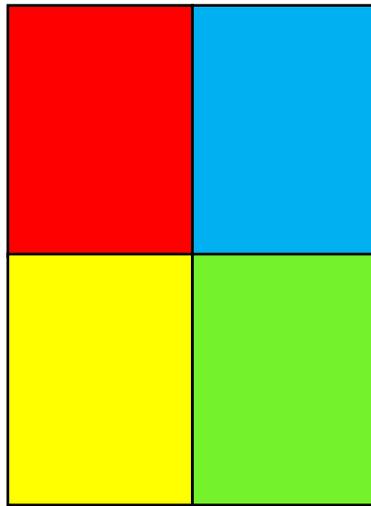
Expresan sus ideas sobre las características de Kahoot en la ficha.

#### IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Sala de computación, proyector, parlante, ficha de presentación, imágenes y plumones.

**¡Haz que el aprendizaje sea increíble!**

# Kahoot!



Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Colegio: \_\_\_\_\_

Correo: \_\_\_\_\_

Username: \_\_\_\_\_

Contraseña: \_\_\_\_\_



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

### I. Datos informativos:

Docente	Jenny Margot Gonzales Huaman	Fecha	Noviembre del 2019
Grado y sección	Tercero "C"	Área	Comunicación
Duración	60 minutos		

TÍTULO DE LA SESIÓN: <b>Nos registramos en el programa Kahoot</b>			
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Elabora su usuario en la cuenta del programa Kahoot.	Crea su acceso a Kahoot

III. SECUENCIA DIDÁCTICA	
<p><b>INICIO:</b> (10 minutos)</p> <p>Se presenta la imagen para el registro a Kahoot. Se motiva la sesión escuchando la canción característica de programa.</p> <p><b><u>Conflicto cognitivo:</u></b> Formulo la pregunta: ¿Cuál creen que serán los requisitos para registrarnos en Kahoot?</p> <p><b>Propósito:</b> Hoy aperturarán una cuenta en el programa Kahoot utilizando un correo electrónico</p> <p><b>Normas de convivencia:</b> Eligen la norma de convivencia a tener en cuenta durante la sesión.</p>	
<p><b>DESARROLLO:</b> (40 minutos)</p> <p><b>1. Antes del juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada estudiante tiene a su disposición una computadora, donde siguen las instrucciones.</li> <li>• Se recomienda <b>seguir las instrucciones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear una cuenta de correo electrónico en Hotmail o Gmail</li> <li>- Se necesita el apoyo de sus padres debido al requisito de registrar el número telefónico.</li> <li>- Otra opción es usar el correo de un adulto.</li> <li>- Posteriormente, se ingresa a registrarse en Kahoot.</li> <li>- Allí, ingresar el correo creado y su respectiva contraseña.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2. Durante el juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durante el registro, se puede tener algunas dificultades:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demora en cargar la página, debido al acceso al internet.</li> <li>- Algunos niños no escriben de forma correcta el correo o la contraseña.</li> </ul> </li> <li>• Se apoyan en grupo para <b>resolver alguna dificultad.</b></li> <li>• Se recomienda <b>seguir intentando</b> ante cualquier situación de <b>error.</b></li> <li>• Los estudiantes que lograron registrarse <b>apoyan a sus compañeros</b></li> <li>• Exploran las características del juego como:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agregar un tipo de pregunta: de dos o cuatro opciones.</li> <li>- Agregar una imagen predeterminada a la pregunta.</li> <li>- Redactar las cuatro alternativas y marcar una como correcta.</li> <li>- Programar el tiempo para responder la pregunta (entre 5 y 30 segundos)</li> <li>- Al finalizar, agregarle un título, se guarda en "Done" y se publica.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>3. Después del juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentan las <b>dificultades y errores</b> que tuvieron en registrarse.</li> </ul>	
<p><b>CIERRE:</b> (10 minutos)</p> <p><b>Metacognición.</b> Comentar a sus padres de la experiencia e ingresara Kahoot en casa.</p>	
<p><b>IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR</b></p> <p>Sala de computación, proyector, ficha de bienvenidos, parlante y plumones.</p>	

## Bienvenidos a Kahoot

Kahoot es una aplicación que consiste en elaborar preguntas cerradas acerca de un determinado tema para luego ser expuesta públicamente, generando un ambiente de competencia entre los concursantes en responder de forma correctamente y en el menor tiempo posible.

**Objetivo:** Potenciar las habilidades sociales y el pensamiento crítico y reflexivo a través del programa Kahoot

A continuación, se detalla la secuencia de las sesiones del programa.

Sesiones	Tema	Descripción	Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia
1	Exploramos el programa Kahoot.	Los estudiantes conocen las características del programa Kahoot como anfitrión y concursante.	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito	Identifica información explícita sobre las características del programa Kahoot.	Participa con agrado del juego Kahoot.
2	Nos registramos en el programa Kahoot.	Los estudiantes aperturan una cuenta en el programa Kahoot utilizando un correo electrónico.	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Elabora su usuario en la cuenta del programa Kahoot.	Crea su acceso a Kahoot
3	Formamos preguntas de un texto en el programa Kahoot.	Los estudiantes adecúan y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre el cuento el espejo misterioso.	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Adecúa el texto a la situación comunicativa	Adecúa el texto recurriendo a su experiencia previa para escribir.	Escribe preguntas y alternativas de solución
4	Organizamos preguntas de un texto en el programa Kahoot.	Los estudiantes escriben preguntas en el programa Kahoot sobre la leyenda del girasol.	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Establece relaciones entre las ideas de forma coherente.	Esquematiza preguntas en torno a un tema incorporando vocabulario de uso frecuente.	Escribe preguntas y alternativas de solución
5	Programamos en el programa Kahoot sobre el texto descriptivo de una persona.	Los estudiantes planifican y textualizan preguntas en el programa Kahoot sobre conociendo a Daniel.	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Ordena ideas en torno a un tema y desarrolla preguntas cerradas.	Escribe preguntas y alternativas de solución
6	Programamos el tiempo en el juego Kahoot sobre el texto descriptivo.	Los estudiantes planifican y textualizan el tiempo en las preguntas en el programa Kahoot sobre conociendo el valle de Lunahuaná.	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Establece relaciones entre las ideas	Recupera información explícita de los textos orales que escucha.	Programan el tiempo en las preguntas.
7	Utilizamos imágenes en el juego Kahoot sobre el texto expositivo.	Los estudiantes adjuntan imágenes predeterminadas en el programa Kahoot sobre el problema de la basura	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Utiliza imágenes que contribuyen a dar sentido a su texto	Adjunta imágenes a las preguntas
8	Jugamos en Kahoot utilizando la creatividad sobre un texto expositivo.	Los estudiantes juegan en Kahoot utilizando la creatividad sobre la producción de néctar.	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Utiliza recursos ortográficos en sus producciones con creatividad.	Completa la ficha de autoevaluación

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

#### I. Datos informativos:

Docente	Jenny Margot Gonzales Huaman	Fecha	Noviembre del 2019
Grado y sección	Tercero "C"	Área	Comunicación
Duración	60 minutos		

TÍTULO DE LA SESIÓN: <b>Formamos preguntas de un texto en el programa Kahoot</b>			
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Adecúa el texto a la situación comunicativa	Adecúa el texto recurriendo a su experiencia previa para escribir.	Escribe preguntas y alternativas de solución

III. SECUENCIA DIDÁCTICA
<p><b>INICIO:</b> (10 minutos)</p> <p>Se presenta la imagen de un espejo y escuchan la canción característica de programa.</p> <p><b><u>Conflicto cognitivo:</u></b></p> <p>Formulo estas preguntas: ¿Qué podrían preguntar sobre un espejo y sus cuatro alternativas?</p> <p><b><u>Propósito:</u></b> Hot textualizarán preguntas en Kahoot sobre el cuento el espejo misterioso.</p> <p><b><u>Normas de convivencia:</u></b> Eligen la norma de convivencia a tener en cuenta durante la sesión.</p>
<p><b>DESARROLLO:</b> (40 minutos)</p> <p><b><u>1. Antes del juego</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se entrega el texto a cada estudiante para que lean y conozcan la historia del espejo.</li><li>• Se pide que algunos <b>realicen preguntas</b> acerca de la lectura de forma oral.</li><li>• Se pide a otros estudiantes respondan de forma oral.</li><li>• Se pide que creen en su ficha cinco preguntas con sus cuatro alternativas sobre el texto.</li><li>• Se pide que redacten las preguntas y alternativas en Kahoot.</li><li>• Se conversa con algunos estudiantes para que <b>cuenten como crearon su cuenta</b> en Kahoot.</li></ul> <p><b><u>2. Durante el juego</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se pide la participación del anfitrión que presente su juego y exponga su código PIN.</li><li>• Los niños participantes deben ingresar a Kahoot code para registrarse en el juego.</li><li>• Los estudiantes que presenten dificultad pueden <b>pedir apoyo</b> a sus compañeros.</li><li>• Cuando todos han registrado su nombre se inicia el juego.</li><li>• Los participantes leen la pregunta y eligen un color como respuesta correcta.</li><li>• Se obtiene mayor puntaje cuando se responde de forma correcta y en el menor tiempo.</li><li>• Se <b>felicita a los concursantes</b> que han obtenidos los primeros puestos.</li><li>• Se pide la participación de varios estudiantes anfitriones para que dirijan el juego.</li></ul> <p><b><u>3. Después del juego</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comentan sobre su participación en el juego y responden:<ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Por qué eligieron es nickname?</li><li>- ¿tuvieron alguna dificultad para comprender alguna pregunta?</li></ul></li><li>• Participan con orden y respetando las opiniones de los demás.</li><li>• Se agradece la participación y asistencia de los estudiantes.</li></ul>
<p><b>CIERRE:</b> (10 minutos)</p> <p><b><u>Metacognición.</u></b></p> <p>Comparten con su familia el juego interactivo Kahoot trabajado en clase.</p>
IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
Sala de computación, proyector, lectura 1, parlante y plumones.

## **Lectura 1: El espejo misterioso**

Andrés acababa de mudarse a una casa que tenía una gran piscina. Estaba súper contento y, como era verano, todos los días se daba un chapuzón. Pero había algo en la nueva casa que no le gustaba nada: el depósito.

Todo estaba lleno de objetos y cada vez que pasaba por ahí, oía ruidos extraños.



- Mamá, yo creo que en el depósito hay algo. Se oyen cosas.

- ¡Andrés! ¡Lo único que hay son muebles! – le decía su madre.

Pero llegó la hora de limpiar el depósito y a Andrés no le quedó más remedio que entrar con sus padres. Sacaron todos los objetos viejos y los llevaron a un sitio donde los reciclarían para que volvieran a ser útiles para otras personas más necesitadas.

Todo quedó vacío, pero cuando se hizo de noche, Andrés volvió a oír ruidos allí dentro

- ¡Pero si ahí ya no hay nada!– se dijo a sí mismo.

Así que abrió la puerta del depósito.

- ¿De dónde ha salido esto? – dijo.

De forma misteriosa apareció allí un espejo enorme tapado con una sábana. Andrés nunca antes había visto ese espejo. El niño se acercó, quitó la sábana y, de repente, el espejo se iluminó. Andrés se asustó mucho y salió corriendo, pero cuando cerró la puerta, oyó que alguien hablaba.

Andrés, muerto de miedo, abrió de nuevo la puerta, se acercó al espejo y preguntó:

- ¿Quién eres?

- Hola, soy Daniel. Estoy atrapado dentro de este espejo.

- Pero, ¿por qué? ¿Qué has hecho?

- El espejo me concedió tres deseos, pero me dijo que tenía pedir deseos con los que ayudar a los demás. Yo no le hice caso y sólo pedí cosas para mí. Al intentar pedir el tercero, es el espejo me atrapó y estoy dentro de él desde entonces. Nunca llegué a pedir el tercer deseo. - le dijo muy triste Daniel.

Andrés, alucinado, pensó que quizá podía pedir por Daniel ese tercer deseo.

- ¡Por fin podré pedir esa bici que tanto quiero! ¡O dulces para toda la vida! – pensaba.

Pero cuando Andrés iba a pedir el deseo, pensó en Daniel y en lo mucho que su familia lo debía estar echando de menos.

- ¡Espejito! - dijo con voz firme Andrés - ¡Quiero pedir el último deseo!
- Tu deseo se concederá – contestó el espejo.
- ¡Quiero que Daniel salga de ahí!

El espejo dio un montón de vueltas y, de repente, un niño apareció de la nada y, el espejo dijo:

- Andrés, has ayudado a Daniel. Ahora te concederé tres nuevos deseos. Recuerda que con tus deseos tienes que ayudar a los demás.

Andrés decidió que lo mejor de momento era guardar el espejo en el depósito y tan sólo utilizó sus deseos en ayudar a los demás cuando algo les sucedió. Andrés y Daniel se hicieron grandes amigos y nunca más volvieron a escucharse ruidos raros en aquel depósito.

### **Formando preguntas y alternativas:**

1. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_                      b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_                      d. \_\_\_\_\_

2. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_                      b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_                      d. \_\_\_\_\_

3. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_                      b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_                      d. \_\_\_\_\_

4. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_                      b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_                      d. \_\_\_\_\_

5. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_                      b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_                      d. \_\_\_\_\_

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

### I. Datos informativos:

Docente	Jenny Margot Gonzales Huaman	Fecha	Noviembre del 2019
Grado y sección	Tercero "C"	Área	Comunicación
Duración	60 minutos		

TÍTULO DE LA SESIÓN: **Organizamos preguntas de un texto en el programa Kahoot.**

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Establece relaciones entre las ideas de forma coherente y cohesionada.	Esquematiza preguntas en torno a un tema incorporando vocabulario de uso frecuente.	Escribe preguntas y alternativas de solución

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

#### INICIO: (10 minutos)

Se presenta la flor del girasol para conozcan sus características y escuchan la canción característica de programa.



#### **Conflicto cognitivo:**

Responden: ¿qué característica tienen los girasoles?, ¿Conocen la leyenda del girasol?

**Propósito:** Hoy escribirán preguntas en el programa Kahoot sobre la leyenda del girasol.

**Normas de convivencia:** Eligen la norma de convivencia a tener en cuenta durante la sesión.

#### DESARROLLO: (40 minutos)

##### **1. Antes del juego**

- Se entregó el texto a cada estudiante para que lea y conozcan la leyenda del girasol.
- Se les da un tiempo para que formulen y escriban sus preguntas con sus alternativas.
- Comparten sus preguntas sobre la leyenda del girasol.
- Se acompaña y verifica los términos utilizados en la formulación de preguntas.
- Se pide que ingresen a Kahoot y redacten sus preguntas.
- Se recomienda que realicen sus actividades lo más rápido posible y **seguir intentando** cuando se comete algún error.

##### **2. Durante el juego**

- Se da la oportunidad para que **participen varios estudiantes** como anfitriones.
- Se recomienda tener **paciencia y buen ánimo** cuando tenemos algunas dificultades.
- Se felicita a los concursantes que **ocupan los primeros puestos** en cada pregunta.
- Se conversa con todos para controlar el **deseo de ganar y no caer en la frustración.**
- **Agradece al recibir ayuda**
- Se **felicita a los estudiantes** que han obtenidos los primeros puestos.
- Se pide la participación de varios estudiantes anfitriones para que dirijan el juego.

##### **3. Después del juego**

- Comentan sobre su participación en el juego y responden:
- Responden: ¿Qué tipo de texto hemos leído? ¿Qué podemos aprender del texto?
- Adjuntan su lectura en un folder con las demás fichas.
- Se agradece la participación y asistencia de los estudiantes.

#### CIERRE: (10 minutos)

#### **Metacognición.**

Comparten con su familia el juego interactivo Kahoot trabajado en clase.

### IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Sala de computación, proyector, lectura 2, parlante y plumones.

## **Lectura 2: LA LEYENDA DEL GIRASOL**

Pirayú y Mandió eran caciques de distintas tribus ribereñas: vivían a ambos lados del río Paraná. Sus pueblos intercambiaban productos de artesanías, compartían pacíficamente sus posesiones para la caza y la pesca y celebraban sus festividades en común.



Cierta vez Mandió sugirió a Pirayú que unieran sus tribus por medio del matrimonio: "Dame tu hija, Pirayú, y nuestros pueblos se unirán para siempre". Pero Pirayú, meneó tristemente la cabeza y dijo: "me temo que es imposible, Madió. Mi hija Caranda no consiente en casarse con nadie, pues ha ofrecido su vida al dios Sol. Desde pequeña, suele quedarse horas contemplándolo, y parece que no puede vivir sin él, pues los días nublados la ponen triste y meditabunda. No puedo casarla contigo".

Los ojos de Mandió brillaron con ira: "¡Te equivocas, Pirayú, si piensas que olvidaré este desprecio! Y el soberbio cacique se retiró intempestivamente de la tienda de Pirayú, dejándole en una profunda meditación. Sabía que su pueblo corría un grave peligro, pues Mandió jamás olvidaba una humillación.

Pasaron varias lunas sin que nada aconteciera. Por fin, una tarde en que Caranda se había alejado con su canoa para contemplar libremente la caída del Sol sobre el río, vio resplandores de fuego sobre su aldea. Llena de un mal presentimientos, remó rápidamente hacia la orilla y procuró desembarcar. Pero unos brazos de acero la apresaron e impidieron sus movimientos, mientras la voz de Mondió decía: "¡Pídele a tu dios que te libere de mi venganza, orgullosa princesa, pues ni tú ni tu tribu serán capaces de hacerlo! "Y su risa cruel angustió a la doncella. Esta, mientras procuraba liberarse de su apresador, rezaba a su dios:

- "¡Oh, Guarahjí (Sol), no permitas que Mandió lleve a cabo su malvado plan!".

Y el dios de los Potentes Rayos, el Guarahjí de los guaraníes, la oyó. Envió hacia la joven un remolino de potentes rayos que la envolvieron y la hicieron desaparecer ante los ojos de Mandió. En su lugar, brotó una esbelta planta con una flor hermosa

y grande, cuya dorada cabecita seguía el curso del Sol en el cielo, como antes la solían llamar “la piadosa hija de Pirayú”.

Y así fue, según cuentan los guaraníes, cómo nació el girasol

### **Formando preguntas y alternativas:**

1. ¿\_\_\_\_\_?
- a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_
- c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

2. ¿\_\_\_\_\_?
- a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_
- c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

3. ¿\_\_\_\_\_?
- a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_
- c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

4. ¿\_\_\_\_\_?
- a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_
- c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

5. ¿\_\_\_\_\_?
- a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_
- c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

### I. Datos informativos:

Docente	Jenny Margot Gonzales Huaman	Fecha	Diciembre del 2019
Grado y sección	Tercero "C"	Área	Comunicación
Duración	60 minutos		

**TÍTULO DE LA SESIÓN: Programamos en el programa Kahoot sobre el texto descriptivo de una persona**

II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Ordena ideas en torno a un tema y desarrolla preguntas cerradas.	Escribe preguntas y alternativas de solución

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

#### **INICIO:** (10 minutos)

Se presenta a los ganadores de los primeros puestos en las clases anteriores.

#### **Conflicto cognitivo:**

Responden: ¿en qué se caracterizan estas personas?, ¿Qué características de pueden describir de una persona? Se registran sus respuestas en la pizarra.

**Propósito:** Hoy planificarán preguntas en el programa Kahoot sobre conociendo a Daniel.

**Normas de convivencia:** Eligen la norma de convivencia a tener en cuenta durante la sesión.

#### **DESARROLLO:** (40 minutos)

##### **1. Antes del juego**

- Se entregó el texto a cada estudiante días antes al desarrollo de la sesión.
- Se pidió que realicen las preguntas con sus alternativas en casa.
- Se piden el apoyo de los padres para que revisen las producciones de su hijo.
- Los estudiantes que disponen de un computador pueden programar el juego en casa.
- Se monitorea a los estudiantes de **forma oportuna** sin alterar el juego.

##### **2. Durante el juego**

- Nos desplazamos al aula de computación para participar del programa Kahoot donde escuchan la canción característica del juego.
- En clase, se da un tiempo para que programen los estudiantes que no pudieron completar en casa.
- Se invita a los estudiantes anfitriones inicien su sesión para que **compartan el juego**.
- Participan con respeto y se recomienda a los jugadores que aún no han ganado **no desanimarse**, sino seguir intentando.

##### **3. Después del juego**

- Se realiza una pequeña estadística del avance de los estudiantes.
  - ¿Quiénes ocuparon uno de los tres primeros puestos?
  - ¿Quiénes lograron programar en casa?
  - ¿Cómo se han sentido al recibir los resultados de cada juego?
- Adjuntan su lectura en un folder con las demás fichas.
- Responden: ¿Qué tipo de texto hemos leído? ¿Qué **logros** han experimentado?
- Se **agradece la participación** y asistencia de los estudiantes.

#### **CIERRE:** (10 minutos)

**Metacognición.** Comparten con su familia el juego interactivo Kahoot trabajado en clase.

### IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Sala de computación, proyector, parlante, lectura 3 y plumones.

### **Lectura 3:**

## **CONOCIENDO A DANIEL**

Daniel es un niño que tiene 9 años. Es el hijo mayor de tres hijos de Carla y Araceli. Estudia en un colegio parroquial en el distrito de Comas. Por la tarde, lleva el taller de fútbol porque es su deporte favorito.

Daniel es de tez blanca y con cabello negro y lacio. Tiene unos ojos grandes y de color marrón oscuro. Sus labios son delgados y tiene un pequeño lunar al lado izquierdo de su boca. Su nariz es pequeña y su contextura es delgado. Su estatura es promedio y de acuerdo a su edad.

Él es un niño muy alegre, amoroso y vivaz. Le gusta resolver los retos matemáticos y declamar poesía. En su rato libre, le gusta pasea bicicleta o contar cuentos a sus dos hermanitas menores. Su mejor amigo se llama José. Siempre cumple con sus responsabilidades y sus padres están muy orgullosos de él.



## Formando preguntas y alternativas:

1. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

2. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

3. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

4. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

5. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

Según la lectura, dibuja el rostro de Daniel.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### I. Datos informativos:

Docente	Jenny Margot Gonzales Huaman	Fecha	Diciembre del 2019
Grado y sección	Tercero "C"	Área	Comunicación
Duración	60 minutos		

TÍTULO DE LA SESIÓN: <b>Programamos el tiempo en el juego Kahoot sobre el texto descriptivo</b>			
II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Establece relaciones entre las ideas	Recupera información explícita de los textos orales que escucha.	Programan el tiempo en las preguntas.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA	
<p><b>INICIO:</b> (10 minutos)</p> <p>Se presenta imágenes de canotaje y ciclismo en montaña.</p> <p><b>Conflicto cognitivo:</b></p> <p>Responden: ¿Cómo se llama estos deportes?, ¿Han participado de ellos?, ¿Qué otras características tendrán este lugar?</p> <p><b>Propósito:</b> Hoy planificarán y textualizan el tiempo en las preguntas en el programa Kahoot sobre conociendo el valle de Lunahuaná.</p> <p><b>Normas de convivencia:</b> Eligen la norma de convivencia a tener en cuenta durante la sesión.</p>	
<p><b>DESARROLLO:</b> (40 minutos)</p> <p><b>1. Antes del juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se entregó el texto a cada estudiante días antes a la sesión.</li> <li>Se pidió que realicen las preguntas con sus alternativas en casa.</li> <li>Se piden el apoyo de los padres para que revisen las producciones de su hijo.</li> <li>Los estudiantes que disponen de un computador pueden programar el juego desde casa.</li> <li>Nos desplazamos al aula de computación para participar del programa Kahoot donde escuchan la canción característica del juego.</li> </ul> <p><b>2. Durante el juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se pide que ingresen a su cuenta y seleccione "Modificar" en el juego de Conociendo el valle de Lunahuaná.</li> <li>Se indica que debajo de la pregunta está la opción de tiempo, donde se despliega un reloj análogo y se define la cantidad de segundos para resolver la pregunta.</li> <li>El tiempo puede variar entre 1 y 60 segundos y de pregunta en pregunta.</li> <li>Se monitorea a los estudiantes de forma oportuna sin alterar el juego.</li> <li>Se <b>invita</b> a los estudiantes <b>anfitriones inicien su sesión</b> para que compartan el juego.</li> <li><b>Motivan a sus compañeros</b> que aún no has sido anfitriones, inicien los juegos.</li> <li>Participan con respeto y se recomienda a los jugadores que aún no han ganado no desanimarse, sino seguir intentando.</li> </ul> <p><b>3. Después del juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comentan: ¿Han <b>pedido a su familia jugar</b> Kahoot en casa?, ¿Cómo les fue? ¿Cuál es tu motivación para jugar Kahoot? ¿Te has sentido excluido del juego?</li> <li>Se <b>agradece la participación</b> y asistencia de los estudiantes.</li> </ul>	
<p><b>CIERRE:</b> (10 minutos)</p> <p><b>Metacognición.</b> Comparten con su familia el juego interactivo Kahoot trabajado en clase.</p>	
IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR	
Sala de computación, proyector, parlante, lectura 4 y plumones.	

## **Lectura 4:**

### **CONOCIENDO EL VALLE DE LUNAHUANÁ**

El valle de Lunahuaná está ubicado en la provincia de Cañete, ubicada al sur de Lima, a casi tres horas de Puente Piedra. Es uno de los lugares más visitados por las familias debido a que cuenta con hermosos paisajes y sobre todo por los deportes de aventura que allí se puede realizar.

En este valle se encuentra ubicado el río Cañete el cual riega sus verdes campos, donde abundan los camarones y en sus aguas transparente se practica el canotaje. El cielo es de color azul intenso y el clima es cálido sol todo el año. En sus campos, se produce los nísperos, que son frutos pequeños y sabrosos.

El suelo accidentado que presenta Lunahuaná, permite realizar los deportes de aventura más populares, tales como: el ciclismo de montaña, el cual es un deporte muy divertido y algo peligroso; canotaje, trekking, canopy y cuatrimoto.



## Formando preguntas y alternativas:

1. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

2. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

3. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

4. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

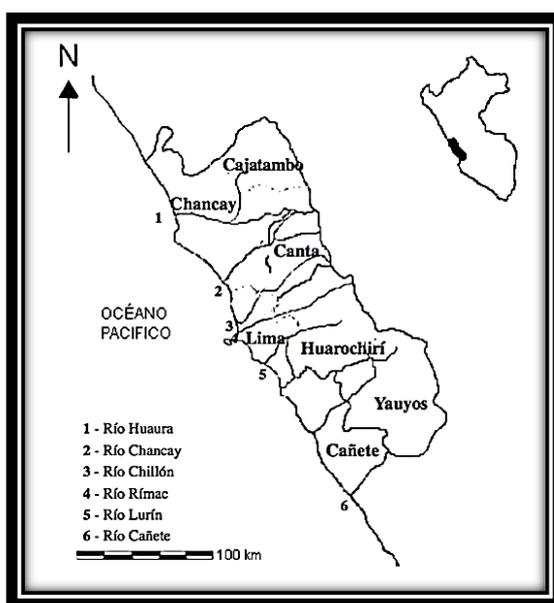
c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

5. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

### MAPA DE LIMA



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

### I. Datos informativos:

Docente	Jenny Margot Gonzales Huaman	Fecha	Diciembre del 2019
Grado y sección	Tercero "C"	Área	Comunicación
Duración	60 minutos		

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN: Utilizamos imágenes en el juego Kahoot sobre el texto expositivo.</b>			
<b>II. APRENDIZAJES ESPERADOS</b>			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Utiliza imágenes que contribuyen a dar sentido a su texto	Adjunta imágenes a las preguntas

<b>III. SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	
<p><b>INICIO:</b> (10 minutos)</p> <p>Se presenta una manualidad elaborada con productos reciclados.</p> <p><b>Conflicto cognitivo:</b></p> <p>Responden: ¿Para qué se habrá elaborado este producto?, ¿Qué formas de reciclar conocen? ¿qué imágenes podrían representar el reciclar?</p> <p><b>Propósito:</b> Hoy adjuntar imágenes predeterminadas en el programa Kahoot sobre el problema de la basura.</p> <p><b>Normas de convivencia:</b> Eligen la norma de convivencia a tener en cuenta durante la sesión.</p>	
<p><b>DESARROLLO:</b> (40 minutos)</p> <p><b>1. Antes del juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se entregó el texto a cada estudiante días antes al desarrollo de la sesión.</li><li>• Se pidió que realicen las preguntas con sus alternativas en casa.</li><li>• Se piden el apoyo de los padres para que revisen las producciones de su hijo.</li><li>• Los estudiantes que disponen de un computador pueden programar el juego desde casa.</li><li>• Nos desplazamos al aula de computación para participar del programa Kahoot donde escuchan la canción característica del juego.</li></ul> <p><b>2. Durante el juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se pide que ingresen a su cuenta e ingresen a "Modificar" en el juego el problema de la basura.</li><li>• Se indica que debajo de la pregunta está la opción de imagen, donde se elige una imagen predeterminada para el tipo de pregunta.</li><li>• Se indica que <b>sigan las instrucciones</b> para seguir avanzando-</li><li>• Se monitorea a los estudiantes de forma oportuna sin alterar el juego.</li><li>• Orientar a los estudiantes a <b>No ingresar</b> a otras páginas en internet.</li><li>• Se invita a los estudiantes concursantes que <b>decidan jugar</b>.</li></ul> <p><b>3. Después del juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comentan: ¿qué parte del juego les gusta más?<ul style="list-style-type: none"><li>- ¿cuál es su mayor dificultad en el juego?</li><li>- ¿Han observado algún acto injusto?</li><li>- ¿cómo reaccionaron frente a ello?</li></ul></li><li>• Se <b>agradece la participación</b> y asistencia de los estudiantes.</li></ul>	
<p><b>CIERRE:</b> (10 minutos)</p> <p><b>Metacognición.</b> Comparten con su familia el juego interactivo Kahoot trabajado en clase.</p>	
<b>IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR</b>	
Sala de computación, proyector, parlante, lectura 5 y plumones.	

## Lectura 5:

### El problema de la basura

Generalmente, las ciudades tienen dificultades para destruir las grandes cantidades de basura que generan cada día sus habitantes. Por un lado, pueden ir acumulando toda la basura en ciertos lugares, que reciben el nombre de basureros.

Pero estos basureros llegan, tras un periodo de actividad, a estar totalmente llenos, por lo que hay que cubrirlos y buscar otro lugar como futuro basurero. Por otro lado, puede quemarse la basura, como se hace en muchas ciudades, pero los gases que se desprenden durante la incineración contaminan la atmósfera, por lo que el remedio resultaría peor que la enfermedad.

En algunas ciudades están intentando reciclar la basura, es decir, transformarla para después volver a usar sus productos. Por ejemplo, la basura orgánica (como los restos de comidas y los desperdicios alimentarios) puede transformarse en abono, para la agricultura. También, hay otros productos, como papeles, cartones y otros, que se transforman en materias primas con las que se vuelve a fabricar papel (llamado papel reciclado).

Sin embargo, para conseguir estos objetivos es preciso establecer un sistema que permita al ciudadano separar su basura: la reciclable, conformada por productos como los citados anteriormente, y la no reciclable, conformada por productos como los plásticos.



## Formando preguntas y alternativas:

1. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

2. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

3. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

4. ¿\_\_\_\_\_?

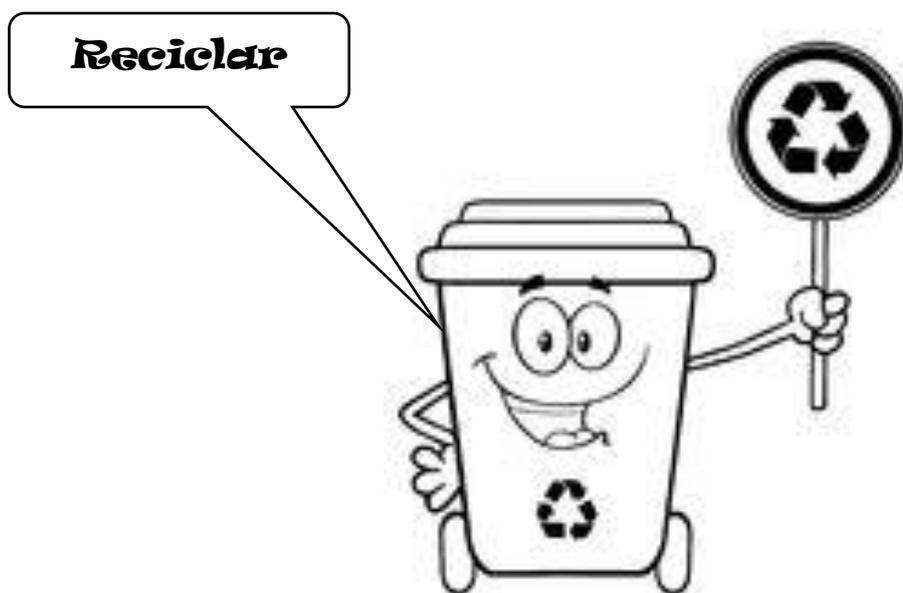
a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

5. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

### I. Datos informativos:

Docente	Jenny Margot Gonzales Huaman	Fecha	Diciembre del 2019
Grado y sección	Tercero "C"	Área	Comunicación
Duración	60 minutos		

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugamos en Kahoot utilizando la creatividad sobre un texto expositivo</b>			
<b>II. APRENDIZAJES ESPERADOS</b>			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza recursos ortográficos en sus producciones con creatividad.	Completa la ficha de autoevaluación

<b>III. SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	
<p><b>INICIO:</b> (10 minutos)</p> <p>Se comparte la degustación de galleta con miel y escuchan la canción característica del juego.</p> <p><b>Conflicto cognitivo:</b></p> <p>Responden: ¿Qué alimentos están degustando?, ¿Qué formas de reciclar conocen? ¿qué imágenes podrían representar el reciclar?</p> <p><b>Propósito:</b> Hoy jugarán en Kahoot utilizando la creatividad sobre la producción de néctar</p> <p><b>Normas de convivencia:</b> Eligen la norma de convivencia a tener en cuenta durante la sesión.</p>	
<p><b>DESARROLLO:</b> (40 minutos)</p> <p><b>1. Antes del juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se entregó el texto a cada estudiante días antes al desarrollo de la sesión.</li> <li>• Se pidió que realicen las preguntas con sus alternativas en casa.</li> <li>• Se piden el apoyo de los padres para que revisen las producciones de su hijo.</li> <li>• Los estudiantes que disponen de un computador pueden programar el juego desde casa.</li> <li>• Nos desplazamos al aula de computación para participar del programa Kahoot.</li> </ul> <p><b>2. Durante el juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pide que ingresen a su cuenta y realicen todas las modificaciones con creatividad.</li> <li>• Se indica que <b>con amabilidad</b> ayuden a sus compañeros en sus dificultades.</li> <li>• Desarrollan el <b>deseo de competitividad</b> por ocupar los primeros puestos.</li> <li>• Se monitorea a los estudiantes de forma oportuna sin alterar el juego.</li> <li>• Se orienta a los estudiantes en <b>reconocer sus sentimientos</b> frente a sus compañeros.</li> <li>• Se invita a los estudiantes concursantes que demuestren su creatividad en la producción de su juego.</li> </ul> <p><b>3. Después del juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentan: ¿qué les pareció el juego Kahoot?</li> <li>• Completan su encuesta de salida sobre las habilidades sociales desarrolladas durante el programa Kahoot.</li> <li>• Completan su ficha de autoevaluación sobre el programa.</li> <li>• Se agradece la participación y asistencia de los estudiantes.</li> <li>• Se entrega un recuerdo de agradecimiento por su participación en el programa.</li> </ul>	
<p><b>CIERRE:</b> (10 minutos)</p> <p><b>Metacognición.</b></p> <p>Comparten con su familia el juego interactivo Kahoot trabajado en clase.</p>	
<b>IV. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR</b>	
Sala de computación, proyector, parlante, lectura 6, cuestionario, recuerdo y plumones.	

## **Lectura 6:**

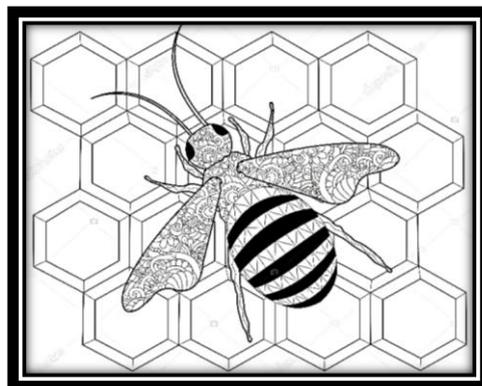
### **La producción del néctar**

Las abejas fabrican miel para sobrevivir porque es su única fuente de alimentación. En una colmena, la tercera parte son **abejas obreras exploradoras** porque se dedican a la recolección del néctar de las flores. Ellas comunican la ubicación de la fuente de néctar a través de una danza transmite. Durante esta danza la abeja sacude el abdomen de un lado a otro mientras describe círculos en forma de 8.

Cuando las abejas llegan a la colmena con el néctar, lo pasan a las **abejas obreras elaboradoras**, quienes manipulan el néctar con sus mandíbulas, exponiéndolo al aire caliente y seco de la colmena. El néctar de las flores contiene azúcares y minerales mezclados con agua. El néctar es colocado dentro de una celda en el panal, para el proceso de evaporación del agua. Tres días más tarde, la miel que está en las celdas son cubiertas con cera para su maduración y consumo.

En cada estación del año, y cada día, las abejas de una colmena suelen recolectar néctar del mismo tipo de flor y de la misma zona. Algunas de las principales fuentes de néctar son los árboles frutales, el trébol y los árboles en flor.

#### **CELDAS DEL PANAL**



## Formando preguntas y alternativas:

1. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

2. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

3. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

4. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

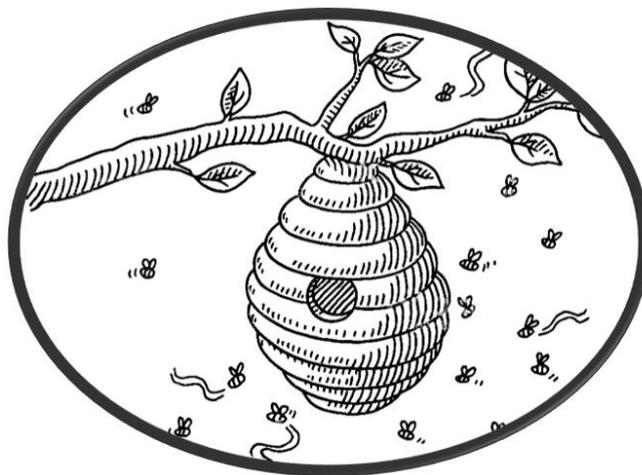
c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

5. ¿\_\_\_\_\_?

a. \_\_\_\_\_ b. \_\_\_\_\_

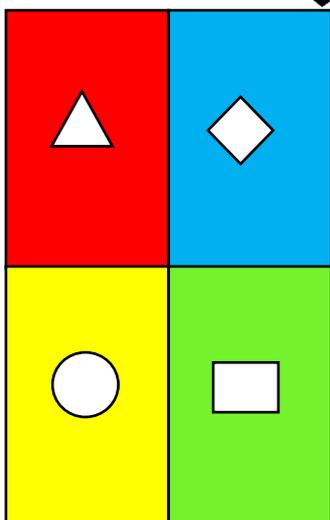
c. \_\_\_\_\_ d. \_\_\_\_\_

## LA COLMENA



## Ficha de autoevaluación

# Kahoot!



1. ¿Qué opinas del programa Kahoot?

---

---

---

2. ¿Qué te gustó más del programa?

---

---

---

3. ¿Qué dificultades tuviste en el programa?

---

---

---

## Anexo 15: Evidencias



Las niñas están han ingresado al juego y esperan con amabilidad que todos sus compañeros ingresen al juego Kahoot.



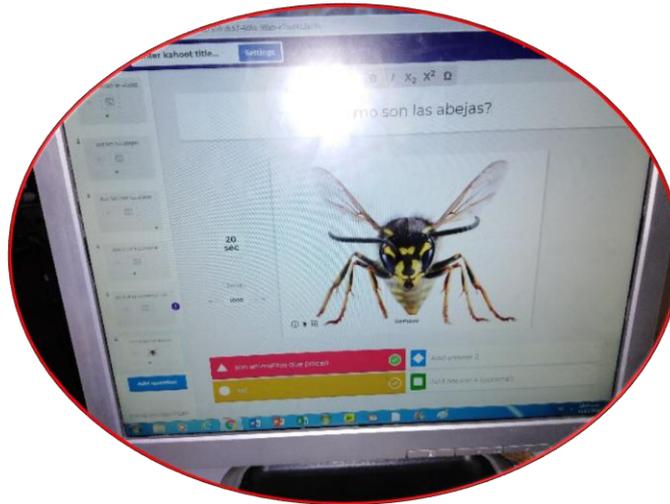
Niña que ocupó el primer puesto en la lectura conociendo el valle de Lunahuaná.



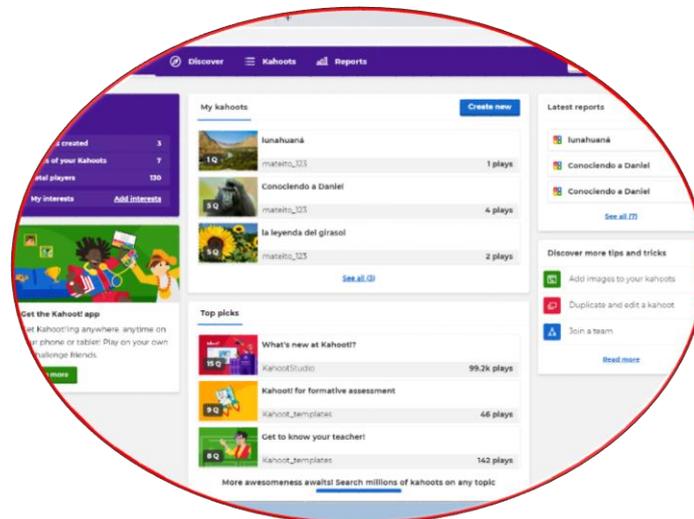
Las niñas anfitrionas controlan el juego deciden dirigir el juego Kahoot.



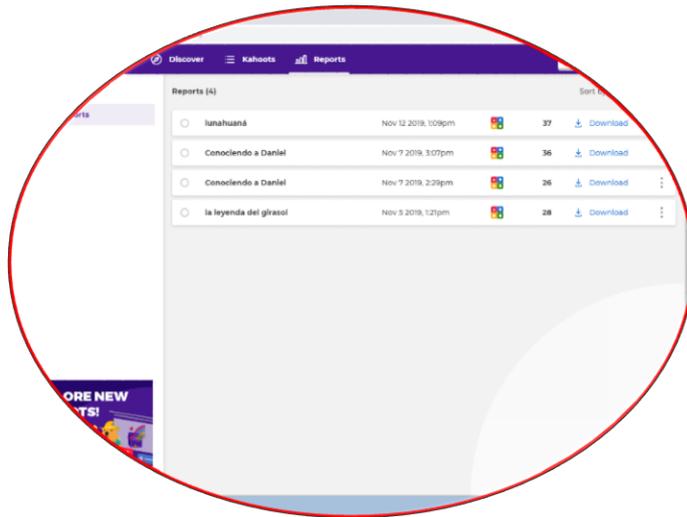
Los estudiantes del tercero C en la sala de computación disfrutando como participantes en el juego Kahoot.



Se ha incluido la imagen de la abeja y el tiempo de 20 segundos en la pregunta.



El niño Rodrigo presenta todos los juegos que ha programado en Kahoot.



Se muestra la lista con la cantidad de participantes y la fecha en que se desarrolló el juego Kahoot.



Se muestra al grupo de niñas que recibieron su recuerdo por participar en el juego Kahoot.

## Anexo 16: Carta de presentación



### CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor:  
Alcas Zapata Noel

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UCV, en la sede de los olivos, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de magister en Educación.

El título nombre de nuestra tesis de investigación es: Programa Kahoot en las Habilidades Sociales de los estudiantes de tercero de primaria de una Institución Educativa, 2019; y siendo imprescindible contar con la aprobación de docente especializado para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación científica.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

A handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Jenny Gonzales Huaman', is written over a horizontal dotted line.

Firma

Br. Jenny Gonzales Huaman  
D.N.I: 40285162



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Noel Alcas Zapata, docente de la Escuela de Postgrado de la UCV y revisor del trabajo académico titulado **“Programa Kahoot en las habilidades sociales de los estudiantes de tercero de primaria de una institución educativa, 2019”** de la estudiante **Jenny Margot Gonzales Huaman**; y habiendo sido capacitado e instruido en el uso de la herramienta Turnitin, he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud constato 18% verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la universidad César Vallejo.

Lima, 5 de enero de 2020

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Noel Alcas Zapata  
DNI: 06167282

Feedback Studio - Google Chrome  
ev.turnitin.com/app/carta/es/?lang=es&u=1049946846&s=1&o=1196182589

feedback studio Jenny GONZALES HUAMAN cuarta entrega /123 10 de 22

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO EN EDUCACIÓN

PROGRAMA KAIIOOT EN LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Educación

AUTORA:  
B<sup>g</sup>. Jenny Margot Gonzales Huaman (ORCID: 0000-0002-8497-4579)

ASESOR:  
Dr. Noel Alicia Zapata (ORCID: 0000-0001-9308-4319)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
Evaluación y aprendizaje

**Resumen de coincidencias**

**18 %**

1	Entregado a Universida...	14 %
2	www.canaandirtspeed...	1 %
3	dide.minedu.gob.pe	1 %
4	Entregado a Universida...	<1 %
5	repositorio.usil.edu.pe	<1 %
6	Entregado a Colegio Ch...	<1 %
7	repositorio.ucv.edu.pe	<1 %
8	campus-oei.org	<1 %

Página: 1 de 52 Número de palabras: 14824 Text-only Report High Resolution Activado

SEGUNDA ENTREG...pdf Error: Error de red

Escribe aquí para buscar

11:20 29/01/2020



## FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

### 1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

GONZALES HUAMAN, JENNY MARGOT

D.N.I. : 40285162

Domicilio : JR. PAGADOR N° 200 STA. LUZMILA II - COMAS

Teléfono : Fijo : Móvil : 991841452

E-mail : jenny.mgh@hotmail.com

### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : MAESTRA

Mención : EN EDUCACION

### 3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

GONZALES HUAMAN, JENNY MARGOT

Título de la tesis:

Programa Kahoot en las habilidades sociales de los  
estudiantes de tercero de primaria de una Institución  
Educativa, 2019

Año de publicación : 2020

### 4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha : 11 de febrero del 2020



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

## ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

JENNY MARGOT GONZALES HUAMAN

INFORME TITULADO:

Programa Kahoot en las habilidades sociales  
de los estudiantes de Tercera de Primaria de  
una institución educativa, 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

MAESTRA EN EDUCACION

SUSTENTADO EN FECHA: 21 de enero del 2020

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por mayoría



[Handwritten Signature]  
FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN