



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos Cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de
primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Ferro Moreno, Patricia del Carmen (orcid.org/0000-0003-2630-593X)

ASESORES:

Dra. Gonzáles Sánchez, Aracelli del Carmen(orcid.org/0000-0003-0028-9177)

Dr. Pairazamán Baca, Luis Abraham (orcid.org/0000-0001-5055-232X)

Dra. Mendoza Retamozo, Noemi (orcid.org/0000-0003-1865-0338)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ

2023

DEDICATORIA

A mi familia por el gran apoyo en todo momento. A mi padre y mi madre, por la motivación y consejos constantes. A mi esposo por su comprensión, sobre todo en momento de ausencia.

AGRADECIMIENTO

A Dios por esta oportunidad, por estar siempre a mi lado afrontando dificultades y desafíos presentados en esta hermosa experiencia.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GONZALES SANCHEZ ARACELLI DEL CARMEN, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "Juegos Cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023", cuyo autor es FERRO MORENO PATRICIA DEL CARMEN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 07 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GONZALES SANCHEZ ARACELLI DEL CARMEN DNI: 06673412 ORCID: 0000-0003-0028-9177	Firmado electrónicamente por: DGONZALESSA el 07-08-2023 22:48:04

Código documento Trilce: TRI - 0645142





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, FERRO MORENO PATRICIA DEL CARMEN estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos Cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
FERRO MORENO PATRICIA DEL CARMEN DNI: 06808464 ORCID: 0000-0003-2630-593X	Firmado electrónicamente por: DFERROMO5 el 10-08- 2023 20:54:22

Código documento Trilce: INV - 1292355



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y operacionalización	16
3.3 . Población, muestra, muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos	20
3.7. Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
Contrastación de hipótesis	30
V. DISCUSIÓN	33
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	41
ANEXOS	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Validez de los instrumentos	19
Tabla 2.	Nivel de confiabilidad	19
Tabla 3.	Nivel de juegos cooperativos	21
Tabla 4.	Nivel de juego de confianza	21
Tabla 5.	Nivel de juego de comunicación	22
Tabla 6.	Nivel de juego de resolución de conflictos	23
Tabla 7.	Nivel de las habilidades sociales	23
Tabla 8.	Nivel de empatía	24
Tabla 9.	Nivel de asertividad	25
Tabla 10.	Nivel de escucha activa	25
Tabla 11.	Comparación entre juegos cooperativos y habilidades sociales	26
Tabla 12.	Comparación entre juegos cooperativos y empatía.	27
Tabla 13.	Comparación entre juegos cooperativos y asertividad.	28
Tabla 14.	Comparación entre juegos cooperativos y escucha activa.	29
Tabla 15.	Prueba de normalidad	29
Tabla 16.	Correlación y significación entre juegos cooperativos y habilidades sociales	30
Tabla 17.	Correlación y significación entre juegos cooperativos y empatía	31
Tabla 18.	Correlación y significación entre juegos cooperativos y asertividad	31
Tabla 19.	Correlación y significación entre juegos cooperativos y escucha activa	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de juegos cooperativos	21
Figura 2. Nivel de juego de confianza	22
Figura 3. Nivel de juego de comunicación	22
Figura 4. Nivel de juego de resolución de conflictos	23
Figura 5. Nivel de habilidades sociales	24
Figura 6. Nivel de empatía según	24
Figura 7. Nivel de asertividad	25
Figura 8. Nivel de escucha activa	26
Figura 9. Comparación entre juegos cooperativos y habilidades sociales	26
Figura 10. Comparación entre juegos cooperativos y empatía	27
Figura 11. Comparación entre juegos cooperativos y asertividad	28
Figura 12. Comparación entre juegos cooperativos y escucha activa	29

RESUMEN

El presente trabajo de investigación planteó como objetivo general la determinación de la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán – 2023. La metodología, fue desarrollada, contando con el enfoque cuantitativo, además, se consideró al tipo básico. Referente al diseño, se hizo uso del no experimental, siendo los niveles descriptivo y correlacional. La cantidad de estudiantes tomado en cuenta para la población, fue de 80, los cuales fueron seleccionados partiendo del muestreo no probabilístico. Los instrumentos puestos en práctica para las dos variables fueron los cuestionarios. Los resultados obtenidos, evidenciaron que el nivel alcanzado por los estudiantes en cuanto a los juegos cooperativos es bueno en un 61,3 % y en un 50,0 % alcanza un nivel alto en sus habilidades sociales; por lo que también se pudo evidenciar que entre las variables existe una relación directa, con un $Rho = 0,677$; en el caso de la significancia, esta resultó 0,000; por consiguiente, se pudo concluir que si existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria de una escuela pública, Huaycán – 2023, lo cual se puede interpretar como que cuando los estudiantes desarrollan bien los juegos cooperativos, las habilidades sociales que presenten los estudiantes serán de un nivel adecuado.

Palabras clave: juegos, cooperación, habilidades, sociales

ABSTRACT

The present state, raised as main objective the determination of the relationship between cooperative games and social skills in elementary students in a public school, Huaycán - 2023. The methodology was developed, counting on the quantitative approach, in addition, it was considered the basic type. Regarding the design, the non-experimental design was used, being the descriptive and correlational levels. The number of students taken into account for the population was 80, which were selected based on non-probabilistic sampling. The instruments put into practice for the two variables were the questionnaires. The results obtained showed that the level reached by the students in terms of cooperative games is good in 61.3% and in 50.0% they reach a high level in their social skills; Therefore, it was also possible to show that there is a direct relationship between the variables, with a $Rho = 0.677$; in the case of significance, this was 0.000; Therefore, it was possible to conclude that there is a relationship between cooperative games and social skills in elementary students of a public school, Huaycán - 2023, which can be interpreted as when students develop cooperative games well, skills that the students present will be of an adequate level.

Keywords: games, cooperation, skills, social

I. INTRODUCCIÓN

El contexto educativo por lo general ha tenido como principio darle mayor énfasis a la mejora de las habilidades de comunicación y matemáticas de los estudiantes, ya que estas son consideradas esenciales para que los estudiantes puedan alcanzar éxito académico. Sin embargo, en la actualidad, se han identificado con problemas en los estudiantes que van más allá de estas áreas, como la falta de empatía, la baja autoestima, relaciones interpersonales ineficientes y la falta de asertividad, los cuales obstaculizan el aprendizaje. Por ello, Horna et al. (2020) menciona que para que los estudiantes se desarrollen y se integren adecuadamente en la sociedad, aquello que va a contribuir a la consecución de esos objetivos educativos establecidos, es fundamental tener en cuenta las habilidades sociales.

La investigación de Bericat y Acosta (2020), se desarrolló en una población perteneciente a Uruguay, para cual tuvo como fin comprender cómo las emociones fueron afectadas por Covid-19. Al principio, los efectos emocionales parecían mínimos, pero con el tiempo se evidenció un aumento significativo de estos efectos, especialmente en la población estudiantil, con consecuencias más pronunciadas. Actualmente la Educación Física plantea el desarrollo de juegos cooperativos, la cual se basa y permite abordar lo psicológico, motriz y afectivo; participar en equipo, compartir experiencias con demás intercambiar conocimientos con otras personas, (intercambio de roles), de igual manera, se piensa acerca de compañerismo, trabajo en equipo participando todos y no excluyendo enfocándose como resultado del juego no es quien gana sino quien logra liderar un grupo para así conseguir un mismo objetivo (Baquero-Trujillo y Castro-Williams, 2022).

Por lo tanto, se asume la responsabilidad que entre estudiantes pueda mejorar la convivencia, implementando métodos, lo cuales tienen como características ser activas y coherentes, y también fomentar la autonomía, la cual sirve específicamente para desarrollar el pensamiento crítico y creativo. Por ello, el juego ayuda a los niños a desarrollar relaciones personales y sociales al permitirles construir su propio aprendizaje y ejercer control sobre su comportamiento. El juego ayuda a los niños a desarrollar y participar en la sociedad.

En el caso peruano investigaciones como las de Silva (2019), refieren que los juegos cooperativos aplicados como plan de juego educativo, resultan ser muy

importantes, porque les brinda a los niños y niñas la posibilidad de interiorizar los comportamientos y actitudes, que a futuro les brindará la oportunidad de mejora en las relaciones entre compañeras o compañeros que han demostrado a lo largo del año. Además, un estudio de Hidalgo (2019) destaca la importancia de incluir programas de juegos cooperativos en la educación. Este estudio afirmó que la práctica de juegos cooperativos en niños de educación primaria tiene varios beneficios, incluido un notable aumento de desarrollo de sus habilidades sociales, asimismo, también un mayor nivel de participación y apoyo en el trabajo en equipo, acepta las reglas y normas, lo que equivale a una mejor socialización y mejores relaciones interpersonales.

En lo que se refiere en el contexto local y después de un análisis arriba mencionado, se observa un bajo progreso de habilidades sociales, falta de comunicación, integración y empatía, inseguridad e intolerancia social, timidez, desmotivación y agresividad, en los estudiantes, en la cual las relaciones están divididas en subgrupos ya que acostumbran a trabajar con los mismos compañeros, se agrupan por habilidades físicas, por tallas, por afinidad, por destrezas en todas las actividades realizadas. Es por eso que el área de educación física, siendo una de las disciplinas formativas idóneas, promueve el estímulo y desarrollo a través de los juegos cooperativos, buscando revertir y lidiar con dicha problemática en la cual se tenga en cuenta lo intelectual, moral, social y afectivas como iniciativa primordial y fundamental el perfeccionamiento de las “habilidades sociales”, sobre todo en empatía, asertividad y escucha activa, aprendiendo a trabajar en equipo, la comunicación, el reforzamiento de valores, roles compartidos y la colaboración para llegar a un objetivo común en los procesos formativos dentro del desarrollo de su aprendizaje.

Luego de un minucioso análisis de la problemática existente, la presente investigación plantea el siguiente problema general: ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023? Además, se formuló los siguientes problemas específicos: (a) ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en empatía en los estudiantes de primaria de una escuela pública? (b) ¿Cuál es la relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en asertividad en los estudiantes de primaria de una escuela pública? (c)

¿Cuál es la relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de escucha activa en los estudiantes de primaria de una escuela pública?

El Objetivo General de esta investigación es determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023. Para lograr este objetivo, se establecen los siguientes objetivos específicos: (a) Determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en empatía en los estudiantes de primaria de una escuela pública, (b) Determinar la relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en asertividad en los estudiantes de primaria de una escuela pública (c) Determinar la relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de escucha activa en los estudiantes de primaria de una escuela pública.

Además se formula como hipótesis general existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria de una escuela pública, Huaycán - 2023 y como específicos: (a) Existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en empatía en los estudiantes de primaria de una escuela pública, (b) Existe relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en asertividad en los estudiantes de primaria de una escuela pública, (c) Existe relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de escucha activa en los estudiantes de primaria de una escuela pública.

La presente investigación, en cuanto a la justificación teórica, se consideraron diversas fuentes referidas a los juegos cooperativos, lo cual aporta razones científicas para propiciar el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes. En cuanto a la justificación práctica, ayuda a establecer una asociación entre los juegos cooperativos que fomenten la confianza, la comunicación y la resolución de conflictos, así como las habilidades sociales de empatía, asertividad, escucha activa e integrarse de manera efectiva a la sociedad. Se justifica metodológicamente, ya que el uso reiterado de la metodología, en cuanto a enfoque, tipo y diseño, representa un aporte más a la ciencia, su uso y el respectivo funcionamiento, evidencia la utilidad de la metodología científica, asimismo, el uso de instrumentos debidamente calificados, permite que a futuro estos puedan ser utilizados e incorporados a toda la gama de instrumentos ya existentes.

II. MARCO TEÓRICO

Se consideraron antecedentes internacionales pertinentes durante la investigación. El estudio llevado a cabo por Baquero-Trujillo y Castro-Williams (2022) en Ecuador muestra cómo los juegos cooperativos pueden ser utilizados para fomentar la integración en la educación básica. El estudio utilizó un enfoque metodológico cuantitativo con un diseño experimental-descriptivo. La muestra de 80 estudiantes recibió un cuestionario como herramienta de recopilación de datos. Los hallazgos de la investigación mostraron que los juegos cooperativos brindan a los estudiantes oportunidades para desarrollar actitudes, habilidades y conocimientos, especialmente en lo que respecta a la solidaridad entre los estudiantes. En el contexto de las clases de educación física, se encontró que estos juegos fomentan la integración y aceptación, fomentan la creación de ideas nuevas y fomentan la responsabilidad.

Suarez y Castro (2022) realizaron un estudio que investigó la relación entre las competencias socioemocionales y el rendimiento académico. El estudio tenía como objetivo analizar esta relación a través de una metodología cuantitativa. Se distribuyó un cuestionario a una muestra de 716 estudiantes para recopilar datos. Los resultados mostraron que los estudiantes obtuvieron una confiabilidad de 0,709 en la adaptación socioemocional. La confiabilidad en la subescala de habilidades emocionales fue de .720, la confiabilidad en la subescala de autoeficacia fue de .708 y la confiabilidad en la subescala de habilidades sociales fue de .528. Concluyeron que los estudiantes se relacionan bien con otros (habilidad social), y (autoeficacia) en el desarrollo de sus tareas, conocen sus sentimientos (habilidad emocional) existiendo una correlación significativa entre las variables, mostrando adaptación emocional potencial en relación al rendimiento en la escuela.

Según Lería et al. (2020), las primeras experiencias sociales de los niños en edad preescolar, especialmente las relaciones que establecen con sus progenitores, son la fuente de los problemas de relación en el entorno social. Esto implica que, si un niño no ha crecido en un entorno amoroso y emocionalmente seguro, es probable que tenga dificultades para establecer relaciones afectuosas con sus compañeros porque carece de las habilidades fundamentales para interactuar en diferentes entornos sociales. Sin embargo, la escuela tiene un papel

importante en combatir estas deficiencias socioemocionales que impiden una relación agradable con los compañeros.

Navarro et al. (2019) realizaron un estudio sobre las conductas prosociales de los estudiantes de primaria y su impacto en los juegos cooperativos. El objetivo del estudio fue investigar cómo una clase de educación física basada en juegos cooperativos afecta la conducta prosocial de los estudiantes. Se utilizó una técnica cuantitativa y se entregó un cuestionario a un grupo de 52 estudiantes. Las clases de educación física basadas en juegos cooperativos, que fomentan la responsabilidad de los estudiantes en el proceso de aprendizaje-enseñanza, mejoraron significativamente las conductas prosociales de los estudiantes. Según Tello (2020) realizó una investigación de los Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales en discentes de 4 años Carmen García de Toro, la Metodología utilizada fue enfoque cuantitativo tipo de investigación correlacional descriptivo, con una muestra de 25 estudiantes. Se aplicó la técnica de observación, los resultados obtenidos indican que los juegos cooperativos influyen en su totalidad en el desarrollo de las habilidades sociales de los discentes.

Por otro lado, el estudio de Horna et al. (2020), afirma que aquellos niños de preescolar, quienes provienen de hogares disfuncionales pueden reaccionar agresivamente en ciertos eventos de su cotidianidad. Pueden verse afectadas por estas conductas agresivas que se ven en su entorno familiar durante sus primeros años. Como resultado, estos niños suelen responder de manera agresiva cuando interactúan con otras personas en el futuro porque han aprendido que los conflictos deben de resolverse de esa única manera. En resumen, las habilidades sociales de un niño se desarrollan significativamente en los primeros años de vida.

A su vez, se consideró como antecedentes nacionales en Lima a Rosas (2021), realizó estudios sobre habilidades sociales en el manejo de Instrumentos de evaluación, tuvieron como objetivo aplicar instrumentos psicométricos para evaluar las habilidades sociales en estudiantes de América Latina, utilizaron como metodología la revisión narrativa o descriptiva analizando contenidos teóricos aplicados a la psicología educativa desarrollados por investigadores que evaluaron las habilidades sociales en los años del 2012 al 2020, Los investigadores concluyeron que aquellos instrumentos creados para medir esta variable ofrecen una variedad de escalas de confiabilidad y criterios de validez para evaluar las

habilidades sociales en niños y niñas. Sin embargo, comparando con otros países, la literatura sobre habilidades sociales es escasa en nuestro país. Esto demuestra que las universidades peruanas no han producido suficiente investigación sobre este tema.

Del Río (2022), realizó un estudio en donde se aboca a identificar si las habilidades sociales tienen relación alguna con los juegos cooperativos en una muestra de niños de inicial. La investigación empleó una estrategia no empírica y un diseño correlacional descriptivo. De los 53 estudiantes de 5 años en la muestra, 27 eran niños y niñas. Para ambas variables, se utilizaron guías de observación para la recopilación de datos. Los hallazgos mostraron una correlación estadísticamente significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales ($r = 0,862$, $p = 0,000$). Se puede deducir que todas las características de este tipo de juego están relacionadas con las habilidades sociales después de analizar y comparar con los elementos del juego cooperativo.

Jaimes (2022) desarrolla un estudio donde plantea como objetivo identificar la relación que presentan las variables: juego cooperativo y habilidades sociales en niños. En cuanto a su metodología, su enfoque fue cuantitativo, el nivel fue descriptivo, correlacional. Siendo la muestra para ello, fueron 25 niños. La técnica puesta en práctica fue la observación, y en el instrumento utilizado fue el cuestionario y la escala de estimación. Los resultados evidencian los niveles alcanzados por las variables, en el caso de los juegos cooperativos, un 60 % alcanzo el nivel regular, por otro lado, en las habilidades sociales, se pudo notar que un 48 % alcanzan un nivel de proceso; siendo así, también el nivel de correlación, alcanzó la cifra de 0,973, y en el caso de la significancia esta fue 0,00, lo que sirvió para poder aceptar la hipótesis planteada, es decir que cuando los niños tienen una buena práctica en el aula de los juegos cooperativos, es predecible saber que pueden desarrollar buenas habilidades sociales.

En otro estudio realizado por Cruz y Leyva (2020), se examinaron las habilidades sociales y el juego cooperativo en una muestra de 27 niños en edad preescolar. Los resultados mostraron que el 59% de los niños tenían habilidades sociales y el 44% tenía un nivel de procesamiento en el juego cooperativo. Se descubrió que ambas variables tenían una correlación de $r=0,862$. Estos resultados indican que las actividades recreativas que fomentan la cooperación entre

compañeros mejoran las habilidades sociales. En otras palabras, se ha demostrado que las actividades lúdicas que fomentan la cooperación entre compañeros mejoran y benefician las habilidades sociales.

Barrantes (2020) desarrolló un estudio, en donde se propuso identificar las características de las variables: juegos cooperativos y habilidades sociales, para poder identificar si ambas poseen relación. El procedimiento metodológico contó con el enfoque cuantitativo, diseño no experimental y niveles: descriptivo y correlacional, habiendo utilizado a los cuestionarios para recoger los datos. Como conclusión se pudo identificar que ambas variables poseen relación, debido al grado alcanzado (0,899) y una significancia menor a 0,05.

Las dos variables de estudio que sustentarán la investigación son Juegos cooperativos y Habilidades sociales ya que son base para dar soporte a través de distintas teorías relacionados a varios autores. Según Samper y Muñoz (2019), el juego cooperativo sirve para que los niños y adolescentes puedan desarrollar de manera adecuada sus habilidades sociales, lo que juega un papel importante en la promoción de un ambiente escolar saludable. Esto tiene beneficios significativos en términos de adaptación al entorno escolar e interacción grupal. Además, se destaca la importancia de desarrollar rasgos en los estudiantes que fomenten un ambiente de convivencia positivo, lo que les permite desarrollarse de manera efectiva en este entorno (Calvar et al., 2021).

Según Ferreiro y Calderón (2006), el juego cooperativo provoca interacciones sociales que amplían el alcance de la convivencia humana. En un mundo globalizado y más competitivo en el tiempo, caracterizado por conflictos, trabajar juntos no solo es una estrategia práctica, sino también un desafío constante para prevenir los conflictos. Según Giraldo (2005), los juegos cooperativos son muy útiles para resolver los conflictos entre los estudiantes porque fomentan mejores relaciones sociales y fomentan el trabajo en equipo y la ayuda mutua para evitar futuros conflictos.

Según Granja et al. (2018), las características de los juegos cooperativos poseen un rol relevante en el fomento de una mejor convivencia. Estas características incluyen brindar entretenimiento y recreación, garantizar que todos los participantes experimenten la sensación de victoria, fomentar la aceptación mutua entre los miembros del juego, fomentar la confianza mutua para el desarrollo

del juego y promover un sentido de unidad en el juego. Estas características ayudan a que todos los jugadores disfruten del juego. Los juegos cooperativos se ejecutan con un enfoque educativo tanto en su organización como en el proceso de desarrollo, y se agrupan en los siguientes tipos:

Los juegos de conocimiento tienen como objetivo principal facilitar la interacción entre los participantes y fomentar el intercambio de información entre ellos. Estos juegos suelen ser de presentación y tienen como objetivo crear un entorno favorable para que las personas se conozcan más (Horna et al., 2020). Los juegos de cooperación se distinguen por fomentar la cooperación entre los participantes, que es un componente esencial de su dinámica. Estos juegos fomentan la cooperación y la ayuda mutua en el grupo. Los juegos de comunicación están destinados a motivar a los participantes y asignarles roles específicos. Estos juegos fomentan la comunicación verbal y no verbal, que incluye el contacto físico, las miradas y la expresión gestual. Estas actividades ayudan a crear nuevas formas de comunicarse.

Los juegos de confianza tienen como objetivo motivar y fomentar la amistad entre los participantes. En este sentido, se busca fomentar actitudes de solidaridad, evitar movimientos inadecuados, fomentar la disposición para el trabajo en equipo y desarrollar la capacidad de resolver tareas motrices de manera creativa. Los juegos de resolución de conflictos fomentan la búsqueda de soluciones a situaciones conflictivas. Además, enseñan a los participantes a analizar situaciones de conflicto en términos de comunicación y relaciones de ganancia o pérdida. En este sentido, aquello que se busca es que los participantes piensen y tomen conciencia mientras juegan.

Por otro lado, se menciona las dimensiones que dan refuerzo a la variable de estudio presentada en este trabajo. Como señala Linaza (2013), el juego de comunicación, está vinculado con el contexto sociocultural, durante el juego el niño intenta establecer relaciones con sus pares, compartiendo emociones y pensamientos. Además, también a través del juego, el infante practica comportamientos de adultos, sus formas de comunicación valores, reproduciendo los roles, relaciones y conductas propios de su entorno vivencial.

Melgarejo (2021) afirma que los juegos de comunicación utilizan métodos que mejoran la calidad del proceso de comunicación, lo que mejora la actitud de los

estudiantes y fomenta su motivación personal. Estos juegos les ayudan a aprender y les hacen pasar un buen rato. Por otro lado, en los juegos de resolución de conflictos, según Hamodi y Jiménez (2018), es común que surjan varias situaciones conflictivas en los espacios donde los estudiantes interactúan. Cada niño tiene una personalidad diferente y su relación familiar influye en cómo se comunica con sus compañeros, lo que explica la diversidad presente en el grupo estudiantil. Los juegos cooperativos tienen como objetivo fomentar un nuevo punto de vista individual y cultural que no se enfoque en la victoria sobre los demás. En lo que respecta a Linell (1982), su valor radica en fomentar la preocupación por los demás estudiantes en beneficio del grupo en general, sin excluir ni humillar a nadie. Además, tienen como objetivo brindar diversión y fomentar un entorno de respeto mutuo, donde los demás se vean como compañeros de juego en lugar de competidores.

En consecuencia, según el propósito que se desea buscar, los juegos cooperativos fomentan que no existan discriminación entre personas, asimismo promueven las relaciones interculturales entre estudiantes, lo cual permiten que se puedan enriquecer entre ellos, valorando el trabajo en equipo y aceptando a cada integrante del grupo orientados hacia un mismo objetivo, promoviendo diversas habilidades motrices y cognitivas; de esta manera ayuda a que los conflictos que se produzcan entre los miembros de un grupo, puedan llegar a buen puerto (Giraldo, 2005). Por otro lado, otro aspecto importante del juego para los estudiantes, es la superación de obstáculos y dificultades, siendo esto reflejado a la hora de realizar actividades en equipo, lo cual les facilitará tener una mejor performance para afrontar la vida propia (Giménez et al., 2013). Según Ramón et al. (2020), el juego cooperativo es considerado la actividad más importante en la vida de un niño porque les enseña de manera muy efectiva. El juego estimula la imaginación del niño, le permite explorar y poner a prueba sus ideas y habilidades comunicativas. Además, el juego le permite desarrollar su inteligencia, familiarizarse con su entorno y ejercitar todas las partes de su cuerpo.

De acuerdo con Common et al. (2019), el juego es una forma de pasar el tiempo, vivir, aprender y disfrutar. Es un importante indicador de la salud física y mental de un niño y es una forma de conectarse con el mundo que nos rodea. Además, es el lugar más adecuado para su desarrollo y crecimiento. Esteves et al.

(2018) sostienen que la dinámica del juego fomenta la libertad, la espontaneidad, la alegría, la creatividad y la reflexión. El juego es una forma en que los niños pueden liberarse y expresar todo lo que pueden sentir oprimidos o restringidos en su propio mundo (Dereli, 2014). Desde una perspectiva psicológica, el juego es una manifestación de la identidad del niño tanto en su mundo interno como en su interacción con los demás. El juego permite comprender el desarrollo mental y emocional al estudiar las tendencias, el carácter, las inclinaciones y las limitaciones del niño.

Omecaña y Ruiz (2019) destacan la importancia del juego en la educación porque se utiliza en el diseño de diferentes procesos educativos para fomentar la interacción entre los estudiantes y desarrollar habilidades sociales. El juego revela la integridad del niño y proporciona una clara manifestación de su mundo interno. De manera similar, Fernández et al. (2020) destacan que el uso de juegos cooperativos conduce al aprendizaje cooperativo. Con el fin de adquirir conocimientos y alcanzar los objetivos establecidos en el grupo, esta metodología es una herramienta que fomenta el trabajo en equipo y la interacción social entre compañeros. Como señalan Flege y Munro (1994), este enfoque educativo coloca al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, lo que le permite desarrollar habilidades como las habilidades interpersonales y responsabilidad.

Según los planteamientos de Freitas y Del Prette (2015), el aprendizaje cooperativo es un enfoque educativo que introduce una forma alternativa de organizar la educación escolar a diversos niveles, tanto a nivel institucional como en el aula. Por otro lado, Baquero (1997) explica que se puede considerar como un modelo de organización, una estrategia de enseñanza y aprendizaje, o incluso un método o técnica de aprendizaje. En el proceso de aprendizaje, el aprendizaje cooperativo fomenta el trabajo en equipo y la responsabilidad mutua, lo que promueve la participación activa y la mejora continua del grupo.

Las habilidades sociales, que son comportamientos fundamentales de los estudiantes y tienen un impacto en su autoestima, rendimiento académico y control de conductas, son otro aspecto a tener en cuenta. Los estudiantes adquieren normas y roles a través de estas habilidades (Sewell, 2019; Cheung et al., 2017; Avşar y Ayaz, 2017). Bandura (1987) fue uno de los muchos investigadores que investigó el tema de las habilidades sociales. Esta teoría sostiene que observamos

cómo otros actúan para aprender una gran parte de nuestro comportamiento social. Esta teoría enfatiza el papel de la imitación en el aprendizaje social y enfatiza la importancia de adquirir representaciones cognitivas de la conducta modelo en lugar de enfocarse en la formación de una asociación estímulo-respuesta.

Dentro de la investigación se identifican diversos tipos de habilidades sociales las cuales pueden clasificarse como: habilidades sociales básicas, dentro de estas escuchar, empezar conversaciones, formular preguntas, expresar gratitud, presentar a los demás y dar cumplidos; habilidades sociales complejas como escucha activa, asertividad y empatía; habilidades relacionadas con la inteligencia emocional, como la capacidad de comunicación, específicamente de sentimientos, definir problemas y evaluar soluciones; habilidades de negociación social, incluyendo la modulación de la expresión emocional, la capacidad de pedir disculpas, y la defensa y reconocimiento de los derechos personales y de los otros (Gil et al., 2014; Taghavi et al., 2017; Tatari et al., 2020).

(a) Proteger la autoestima de los adolescentes es crucial porque les ayudará a desarrollar una imagen positiva de sí mismos, siendo esto requisito para el desarrollo de su capacidad de relacionarse socialmente y evitar que se culpen de las cosas que pasan mal, (b) Enseñarles a valorar a los demás, fomentando el respeto, la tolerancia y la capacidad de escucha activa, es crucial. (c) Es fundamental ser un ejemplo para ellos. Dado que los niños tienden a imitar y aprender de lo que observan, los adultos deben ser modelos a seguir en términos de comportamiento social y ético. (d) además, debemos dialogar y explorar sus creencias e ideas en conjunto. Por ello, de presentarse alguna situación social específica, se le debe explicar lo que sucede, para que puedan comprender y enseñarles cómo responder de manera asertiva.

(e) Estimular la capacidad de escucha y comprensión hacia los demás es clave y necesaria, prestar atención y a escuchar activamente a quienes les rodean es esencial para el desarrollo de sus habilidades sociales, (f) aplicar refuerzos positivos es una estrategia eficaz para fortalecer las conductas adecuadas, como escuchar atentamente a los demás y responder de manera educada. Reconocer y elogiar sus acciones apropiadas fomentará un comportamiento social positivo; interactuando socialmente con ellos, sin gritos, no saber escuchar y conductas inadecuadas. (g) Proporcionar un ambiente excelente en las relaciones. Los niños

deben tener diferentes experiencias esto les va permitir experimentar, aprender y perder el miedo en situaciones no conocidas, (h) alentar a los niños que participen en diversos grupos para lograr socializarse, (i) si se presentan situaciones negativas en los estudiantes, es recomendable que las asuman como tal, pero siempre explicarles de forma adecuada que es lo que sucede (Weiss y Smith, 1999).

Huber et al. (2019) menciona que debido a que somos seres sociales por naturaleza, el desarrollo de las habilidades sociales es esencial para los humanos. Necesitamos de otros desde el nacimiento para sobrevivir y satisfacer nuestras necesidades básicas, como la estabilidad emocional y seguridad. Establecemos relaciones de apego, amistad y amor con otras personas a lo largo de nuestra vida. Nuestras habilidades sociales se desarrollan y fortalecen a través de la interacción con nuestros pares durante la infancia y durante de la vida. Según Hudson et al. (2011), los niños desarrollan habilidades sociales a medida que aumentan su círculo de personas significativas. La familia es el primer referente social del niño durante su infancia. Kiliç y Güngör (2017), por otro lado, enfatizan que conductas como iniciar y mantener conversaciones, ser agradecido, atento y amable con los demás son indicativos del desarrollo de habilidades sociales. La familia juega un papel importante en el desarrollo de la competencia interpersonal en la infancia. Al interactuar con sus hijos, fomentando juegos en grupo, respetándose mutuamente, estableciendo normas y corrigiendo su comportamiento para reforzar conductas positivas.

Según lo mencionado por Von et al. (2013), los niños adquieren conductas a través de la observación de personas significativas en sus vidas, como sus padres, hermanos o cuidadores. Estas figuras actúan como modelos y ejemplos a seguir para los niños, influyendo en su aprendizaje y desarrollo conductual. Los adultos juegan un papel importante como modelos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños a través de conductas verbales como hacer preguntas y proponer temas de conversación. Es crucial destacar la importancia de las habilidades sociales en la infancia. Betancourt et al. (2020) afirma que el desarrollo de estas habilidades sociales es crucial porque el niño experimenta y procesa una variedad de situaciones que le permiten comprender las normas y restricciones y expresar sus propios derechos en su entorno social. Esto ayuda al

niño a desarrollar una competencia social al comprenderse mejor a sí mismo y a los demás. Como señalan Estrada y Mamani (2020), los niños en esta etapa experimentan un cambio del juego paralelo al juego más interactivo y cooperativo. Por lo tanto, el desarrollo de habilidades que les permitan jugar con niños desconocidos y resolver conflictos con sus pares.

Según Hu (2003), las habilidades sociales están estrechamente relacionadas con el desarrollo cognitivo y el aprendizaje tanto en la escuela como en otros contextos. Según Ramos et al. (2021), el comportamiento interpersonal de un niño es fundamental para obtener recompensas sociales, culturales y económicas. Los niños que no tienen habilidades sociales adecuadas pueden encontrarse aislados, rechazados y menos felices en general. Además, Gresham (2018) destaca la importancia de las relaciones sociales positivas en la vida diaria de todos los niños porque afectan su autoestima y bienestar personal. Además, señala que la competencia social influye significativamente en la competencia personal de una persona porque en la actualidad, el éxito social y personal parece estar más relacionado con las habilidades interpersonales y sociabilidad que con las habilidades intelectuales y cognitivas.

Sin embargo, según Goleman (2012), las habilidades sociales incluyen las siguientes características: 1) Heterogeneidad, ya que el desarrollo de habilidades sociales incluye una variedad de comportamientos en diferentes etapas evolutivas. 2) La naturaleza interactiva del comportamiento social, que se refiere al comportamiento interdependiente de los interlocutores en un contexto particular. 3) La especificidad del comportamiento social depende de la situación en la que se encuentra, por lo tanto, se debe tener en cuenta los contextos socioculturales. Por otro lado, se mencionan las dimensiones que dan refuerzo a la variable de estudio presentado. Según Rivero (2019), la empatía, permite poder sobrellevar como propias, emociones de otras personas; es decir sentir lo que otro siente. Permitiendo ayudarse y relacionarse entre ellas, a través del altruismo, el amor y preocupación por otras personas.

La empatía se clasifica en dos categorías. El primero es la empatía cognitiva, que es la capacidad de ponerse en el lugar de otra persona y comprender sus pensamientos y emociones. Según Rivero (2019), la empatía emocional se define como la capacidad de comprender y sentir las emociones de los demás. Ambos

tipos de empatía son esenciales para promover la ayuda mutua y desarrollar relaciones saludables, ayudan a crear una convivencia positiva y armoniosa. Según las ideas de Castanyer (2019), la asertividad se refiere a la habilidad de expresarse de manera directa y honesta sin agresividad ni sentir culpa, siempre y cuando se esté convencido de tener razón. Se desarrolla a lo largo de la vida a través de la práctica de enfrentar situaciones reales de manera constructiva.

La conducta asertiva tiene como objetivo satisfacer necesidades y deseos de dos personas que estén dentro de una misma situación. Con la capacidad de mantener una conversación; y expresar una negativa cuando sea necesario; para dar y recibir aprecio; recibir una crítica de manera positiva. Por otro lado, según Hernández y Lesmes (2018), la escucha activa es una forma de comunicación que se enfoca en la atención, analizar y comprender las ideas de otras personas sin interrumpir la conversación. La escucha activa tiene como objetivo promover una comunicación efectiva y respetuosa en la que se valoren las opiniones y puntos de vista de los demás.

La escucha activa favorece el recurso personal, para que el interlocutor se sienta atendido, valorando lo que intenta transmitirnos. Según Cárdenas et al. (2020), menciona que existen nueve reglas para lograr escucha positivamente. Ser buenos oyentes implica no concentrarse solo en hablar; de lo contrario, es imposible escuchar adecuadamente mientras hablamos. Es crucial que nos sintamos libres y cómodos al entablar conversaciones con los demás. Es importante tener en cuenta lo que los autores dijeron sobre las habilidades sociales, que son parte del desarrollo humano. Estas habilidades incluyen la capacidad de reconocer y reflexionar sobre nuestras malas acciones. Es importante destacar que las habilidades sociales abarcan una variedad de áreas que la persona debe integrar para lograr el objetivo de establecer acciones y comportamientos que fomenten relaciones interpersonales más satisfactorias en su entorno social y familiar. Esto implica la capacidad de expresar de manera adecuada las opiniones, deseos y sentimientos, adaptándose al contexto.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación utilizó el enfoque cuantitativo, que refiere a un conjunto técnicas, suposiciones y estrategias empleadas para el estudio de procesos psicológicos, sociales y económicos mediante el estudio de comandos numéricos. La investigación cuantitativa junta una diversidad de información numérica. Algunos de los cuales son intrínsecamente cuantitativos, tales como los ingresos personales, sin embargo, que en otros estudios prevalece la estructura numérica (Hernández y Mendoza, 2018). El trabajo encaja dentro del tipo básica ya que se crearon nuevas teorías y conocimientos, que serán puestos es la práctica (Carrasco, 2019).

3.1.2 Diseño de investigación

Se tomó en consideración al diseño no experimental, este diseño es entendido porque la función del investigador es solo observar lo que sucede y registrar el fenómeno o variable ocurrido, es decir, no interviene para poder cambiar de forma tendenciosa algún resultado o para alterar alguna situación o evento, y sobre lo registrado poder desarrollar una conclusión. Descriptivo ya que su objetivo es identificar las características del fenómeno estudiando para luego cuantificarlas (Hernández y Mendoza, 2018). Además, correlacional, en el caso de Bernal (2016), este señala que la correlación se ocupa de establecer relaciones entre variables, exceptuando las relaciones de causa y efecto.

En cuanto al método puesto en práctica, fue el hipotético-deductivo pues los científicos consideraron que el razonamiento deductivo es el estándar de oro para la investigación científica. Usando este método, se inicia planteando una hipótesis o teoría aseverando que es cierta, pasando por un ciclo de inducción, inducción, deducción. Se comienza en un nivel general y abstracto y luego avanza hacia un nivel más específico y concreto. Con la finalidad de comprobar o refutar la hipótesis planteada. De corte transversal porque la información fue recolectado en un solo tiempo (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Variables y operacionalización

Variable: Arias (2012) señaló que una variable, es un hecho o fenómeno, el cual puede ser modificado, o, en otras palabras, es cualquier componente que puede ser manipulado, medido o controlado en un ensayo. Operacionalización: Tamayo (2008) explicó que las definiciones operacionales es una definición clara, concisa y detallada de una medida. La necesidad de definiciones operacionales es fundamental a la hora de recopilar todo tipo de datos. Es particularmente importante cuando se toma una decisión sobre si algo es correcto o incorrecto, o cuando se realiza una verificación visual donde hay lugar para la confusión, es esencial que todos en el sistema tengan la misma comprensión y recopilen datos de la misma manera. Por lo tanto, las definiciones operacionales deben hacerse previo al inicio del recojo de información y datos.

Variable Independiente: Juegos cooperativos

Definición conceptual: Según Calvar et al. (2021), el juego cooperativo viene a ser aquella actividad en donde los jugadores prescinden de la competencia, sino que su objetivo es compartir, es decir pierden o ganan juntos. **Definición operacional:** Los juegos cooperativos brindan a los estudiantes oportunidades para adquirir actitudes, habilidades y conocimientos inclusivos, especialmente en lo que respecta a la solidaridad entre compañeros. En las clases de educación física, esto fomenta la responsabilidad y fomenta un ambiente de integración y aceptación.

Según esta perspectiva, los juegos de confianza son uno de los muchos aspectos relacionados con los juegos. Estos juegos tienen como objetivo principal fomentar y fortalecer las relaciones interpersonales. Además, tienen como objetivo fomentar actitudes de solidaridad, fomentar la disposición para trabajar en equipo, evitar movimientos inapropiados y fomentar la capacidad de resolver tareas motrices de manera creativa. Los juegos de comunicación en esta línea tienen como objetivo motivar a los participantes asignándoles roles específicos. Estos juegos fomentan la comunicación tanto verbal como no verbal al enfatizar la escucha activa y la comprensión de expresiones gestuales, contacto físico y miradas. De esta manera, se busca promover que lo participantes puedan generar comunicación de distinta manera entre ellos. Según Melgarejo (2021), utilizar las

técnicas, ayudará a mejorar a un proceso comunicativo de calidad, lo que conllevará a que los estudiantes puedan mejorar su actitud, mejorando el desarrollo de su motivación personal, siendo esto un proceso de mucho agrado en su formación.

Los juegos de resolución de conflictos tienen como objetivo abordar y resolver situaciones de conflicto en el ámbito motriz. Además, el análisis y la reflexión sobre situaciones conflictivas relacionadas con la comunicación y las dinámicas de ganar o perder son posibles en estos juegos. Es importante destacar que el objetivo es incentivar a los participantes a pensar y tomar conciencia. Según Hamodi y Jiménez (2018), debido a que cada estudiante tiene una personalidad diferente y sus relaciones familiares condicionan su forma de comunicarse con sus compañeros, en los espacios donde se reúnen los estudiantes suelen surgir diversos conflictos.

Variable dependiente: Habilidades sociales

Definición conceptual: Según Cheung et al. (2017), las habilidades sociales engloban una serie de comportamientos que posibilitan al individuo interactuar y establecer relaciones de manera satisfactoria. **Definición operacional:** Se toman en cuenta las siguientes dimensiones: Empatía: Según Rivero (2019), implica compartir las emociones que experimenta otra persona; es decir, sentir lo que el otro siente. Esto facilita que las personas se brinden apoyo mutuo y establezcan relaciones basadas en el altruismo, el amor y la preocupación por los demás. Lo cual permite que se establezcan relaciones sanas, lo cual va a generar una convivencia saludable. Asimismo, la asertividad: Para Castanyer (2019), viene a ser la capacidad de emitir un juicio prescindiendo de la agresividad, además de no sentir culpa si se tiene conciencia de estar en lo correcto.

En este sentido, esto lo desarrolla la persona a través de día a día, mediante la exposición constructiva a situaciones reales. Además, permite que las personas afirmen sus derechos sin ser influenciadas ni manipuladas. Está relacionado con conceptos como respeto, derechos, comunicación, honestidad e igualdad. La escucha activa, para Hernández y Lesmes (2018), viene a ser una forma de comunicación, cuyo objetivo es comprender las ideas de los otros, sin interrumpir

la conversación. Los que la practican deben escuchar con atención, analizar y comprender lo que dicen los demás.

3.3. Población, muestra, muestreo

3.3.1 Población

Gómez-Núñez et al. (2021) señalan que la población viene a ser el conjunto de personas quienes van a participar en un estudio. Para este caso, la población se conformó por 90 estudiantes de primaria de una escuela pública.

3.3.2 Muestra

En el caso de la muestra, se refiere a una fracción de la población, con la condición de que esta tiene que representar a toda la población (Gómez-Núñez et al., 2021). En el caso de la muestra se seleccionaron a 80 estudiantes. Criterio de inclusión: Estudiantes con matrícula regular, que desean participar y que asistan en un 90%. Criterio de exclusión: Estudiantes con matrícula extemporánea, renuentes a participar, con más del 30% de faltas.

3.3.3 Muestreo

La muestra fue determinada, partiendo de la premisa del muestreo no probabilístico, en la cual no se hace uso de fórmulas estadísticas para determinar la muestra (Carrasco, 2019).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: Las técnicas son procedimiento puestos en práctica para la recolección de datos e informaciones para llegar a un mejor conocimiento de la realidad en un estudio Carrasco (2019). La encuesta es la técnica que se utilizará, el cual es un método de investigación usado para recoger datos, información y percepciones de un grupo encuestado determinado sobre varios temas de interés (Monroy y Sánchez, 2018).

Instrumento: El instrumento es una herramienta para compilar datos sobre variables de estudio (Noreña, 2020). Para efectos del presente, el cuestionario tiene como característica principal el uso de la escala de Likert.

Validez: La validez del instrumento será sometida mediante el juicio de expertos, es decir, el instrumento es construido por el investigador, pero es validado por un especialista en la materia.

Tabla 1

Validez de los instrumentos

Experto		Opinión de la aplicabilidad
Juan Edgar Nahui Sedano	Doctor	Aplicable
Hugo Ferro Cuellar	Doctor	Aplicable
Natali Collantes Falvy	Magister	Aplicable

Los resultados presentados evidencian la apreciación de los jueces evaluadores, los cuales dan su veredicto, permitiendo poder aplicar los instrumentos a los estudiantes de primaria de una escuela pública, Huaycán – 2023

Confiabilidad: Para desarrollar el proceso de confiabilidad, se utilizó el Alfa de Cronbach, para lo cual se parte de una prueba piloto, para la cual se cuenta con 10 estudiantes para poder aplicar los instrumentos, con los cuales se podrá determinar la confiabilidad.

Tabla 2

Nivel de confiabilidad

Encuesta	Nº de ítems	Nº de Casos	Alfa de Cronbach
Juegos cooperativos	26	10	0,963
Habilidades sociales	27	10	0,838

Los resultados evidencian que los instrumentos alcanzan una excelente confiabilidad, en el caso de los juegos cooperativos, estos alcanzan la cifra de 0,949 y el de las habilidades sociales alcanzan la cifra de 0,822, con lo cual se puede proceder a la aplicación de ambos instrumentos.

3.5. Procedimientos

Recopilación. – Es el proceso que permite la búsqueda y recojo de información; para tal fin se utiliza diferentes instrumentos planificados con antelación.

Organización. – Viene a ser la fase en donde se ordena lo anteriormente recopilado, y se le deriva de acuerdo a los fines necesarios.

Presentación. – En esta fase se expone de manera didáctica la información, caracterizando cada dato de acuerdo a su importancia.

Análisis. – En este caso se procede a estudiar de forma detallada las variables de estudio, para este fin se utilizan fórmulas matemáticas.

Interpretación. – Finalmente, en esta fase al resultado se le da un significado formal para poder comprender lo que se ha obtenido.

3.6. Método de análisis de datos

Para el presente trabajo de investigación, el método para analizar los datos, se da en dos aspectos: estadística descriptiva, en donde se analizan los resultados, tomando en cuenta tablas de frecuencia, figuras y tablas de contingencia. Seguido de la estadística inferencial, en donde se procede a la contrastación de la hipótesis, sin dejar de lado la prueba de normalidad.

3.7. Aspectos éticos

Al realizar el trabajo investigativo, durante todo momento se respetaron las propuestas de los referentes bibliográficos. De igual manera, para procesar los resultados, primeramente, se buscó un instrumento, el cual fue validado por expertos, a quienes se envió de manera virtual, para la firma correspondiente. También, para procesar la información se hace uso de programas estadísticos. Además, se hizo uso del código de ética y conducta profesional de la Asociación of Computing Machinery (ACM), propugna la contribución al bienestar humano y a un entorno seguro, evitando el perjuicio, con honestidad, justicia, respetando los derechos de propiedad intelectual, la privacidad y confidencialidad, demostrando un alto grado de profesionalismo y bajo la normatividad legal vigente en el código de ética en investigación (UCV, 2020). Después, se redactó, se hizo la metodología y la operacionalización según la guía de investigación (UCV, 2020).

IV. RESULTADOS

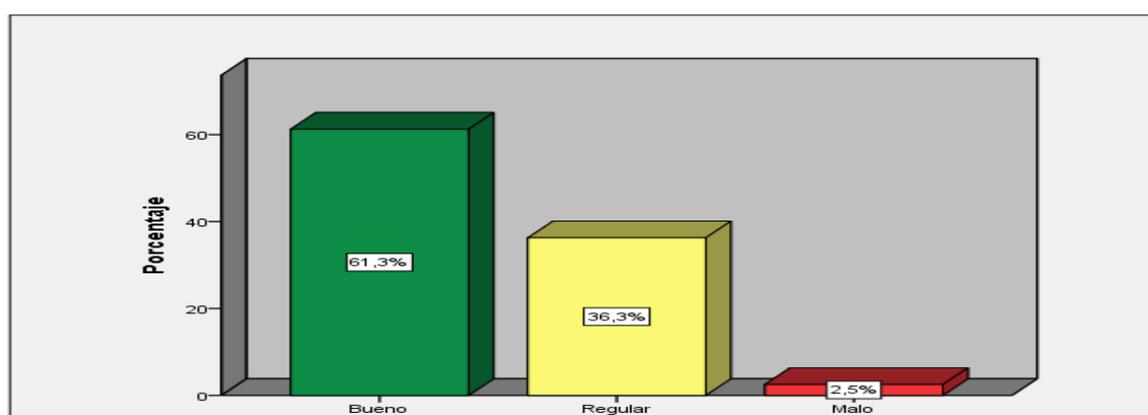
Tabla 3

Nivel de juegos cooperativos

	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	79 – 104	49	61,3 %
Regular	53 – 78	29	36,3 %
Malo	26 – 52	2	2,5 %
Total		80	100,0 %

Figura 1

Nivel de juegos cooperativos



Nota: De los 80 encuestados, la tabla 5 y la figura 1 muestran que el 61,3 % (49) cree que el desarrollo del juego cooperativo ha sido bueno, seguido por un 36,3 % (29) quienes consideran que ha sido regular, y el 2,5 % (2) consideran que ha sido malo.

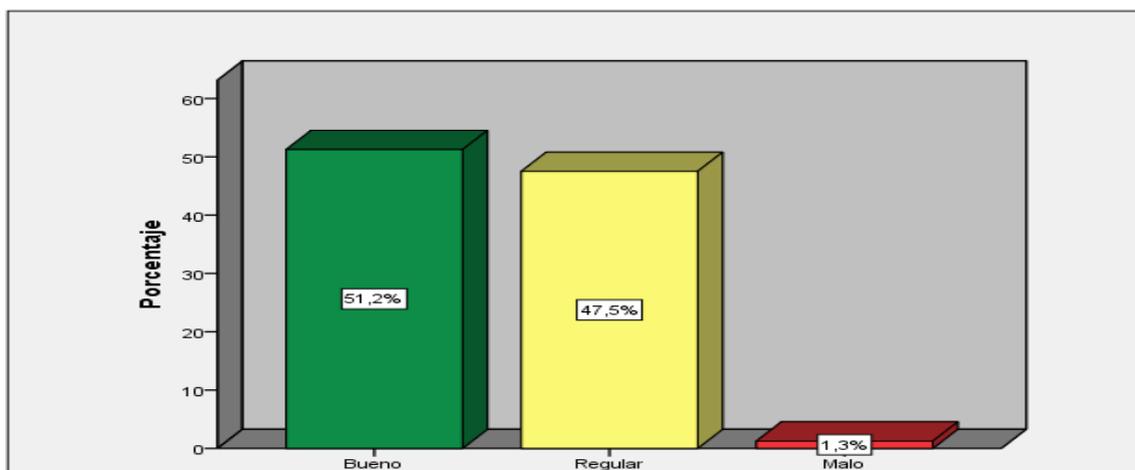
Tabla 4

Nivel de juego de confianza

	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	31 – 40	41	51,2 %
Regular	21 – 30	38	47,5 %
Malo	10 – 20	1	1,3 %
Total		80	100,0 %

Figura 2

Nivel de juego de confianza



Nota: De los 80 encuestados, la tabla 6 y la figura 2 muestran que el 51,2 % (41) ha considerado el desarrollo del juego de confianza como bueno, el 47,5 % (38) lo ha considerado regular y el 1,3 % (1) lo ha considerado malo.

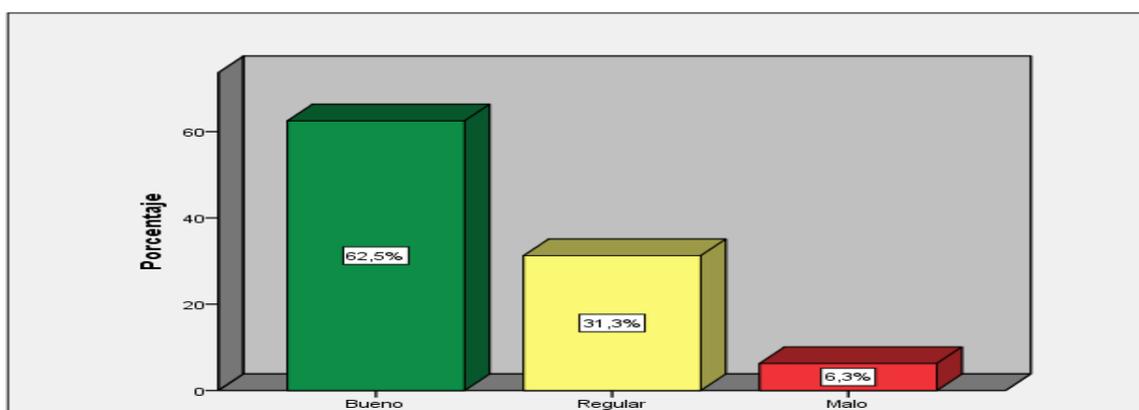
Tabla 5

Nivel de juego de comunicación

	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	28 – 36	50	62,5 %
Regular	19 – 27	25	31,3 %
Malo	9 – 18	5	6,3 %
Total		80	100,0 %

Figura 3

Nivel de juego de comunicación



Nota: De los 80 encuestados, la tabla 7 y la figura 3 muestran que el 62,5 % (50) cree que el desarrollo del juego de comunicación ha sido bueno, seguido por un 31,3 % (25) quienes consideran que ha sido regular, y el 6,3 % (5) consideran que ha sido malo.

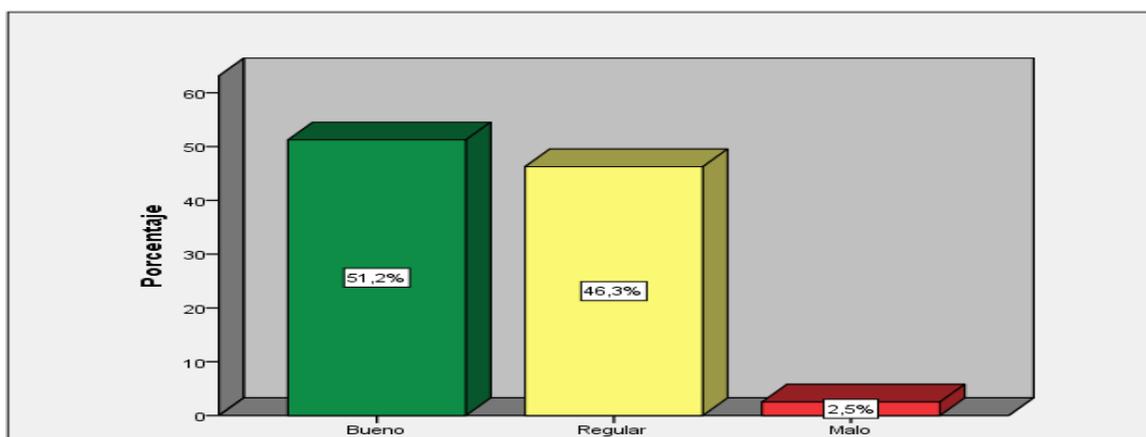
Tabla 6

Nivel de juego de resolución de conflictos

	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Bueno	22 – 28	41	51,2 %
Regular	15 – 21	37	46,3 %
Malo	7 – 14	2	2,5 %
Total		80	100,0 %

Figura 4

Nivel de juego de resolución de conflictos



Nota: De los 80 encuestados, la Tabla 8 y la Figura 4 muestran que el 51,2 % (41) ha considerado el desarrollo del juego de resolución de conflictos como bueno, seguido por el 46,3 % (37) como regular y el 2,5 % (2) como malo.

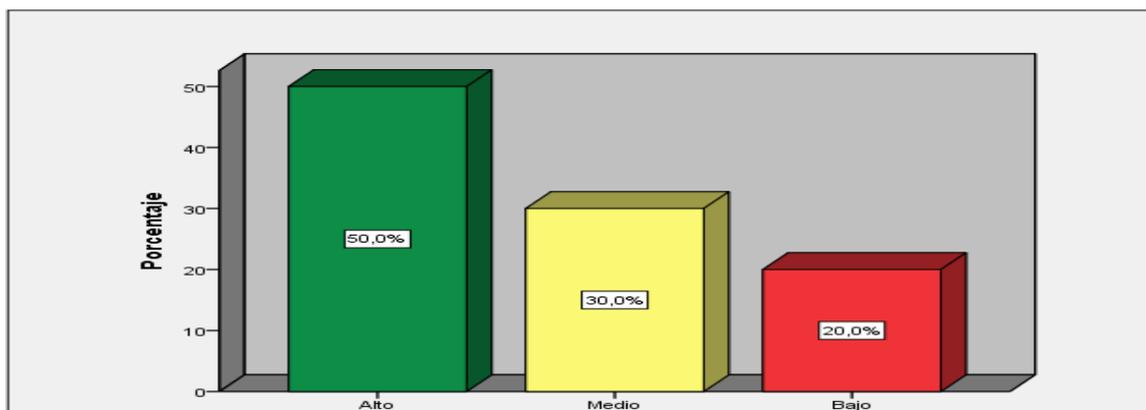
Tabla 7

Nivel de las habilidades sociales

	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Alto	82 – 108	40	50,0 %
Medio	55 – 81	24	30,0 %
Bajo	27 – 54	16	20,0 %
Total		80	100,0 %

Figura 5

Nivel de habilidades sociales



Nota: De los 80 encuestados, la tabla 9 y la figura 5 muestran que el 50,0 % (40) tenía habilidades sociales de alto nivel, el 30,0 % (24) tenían habilidades sociales de medio nivel y el 20,0 % (16) tenían habilidades sociales de bajo nivel.

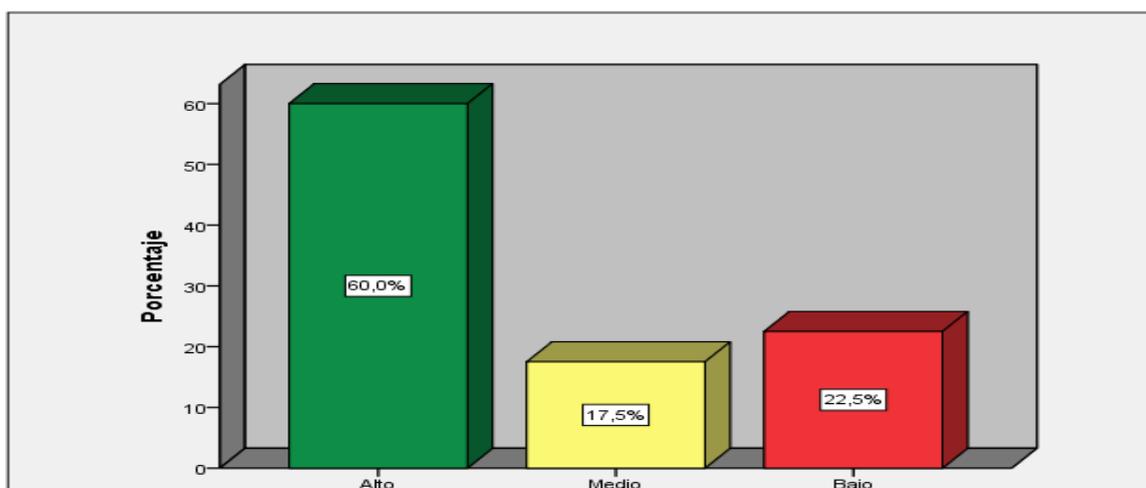
Tabla 8

Nivel de empatía

	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Alto	28 – 36	48	60,0 %
Medio	19 – 27	14	17,5 %
Bajo	9 – 18	18	22,5 %
Total		80	100,0 %

Figura 6

Nivel de empatía



Nota: De los 80 encuestados, se puede ver en la tabla 10 y la figura 6 que el 60 % (48) tuvo un alto nivel de empatía, el 22,5 % (14) tuvo un bajo nivel y el 17,5 % (14) tuvo un nivel medio.

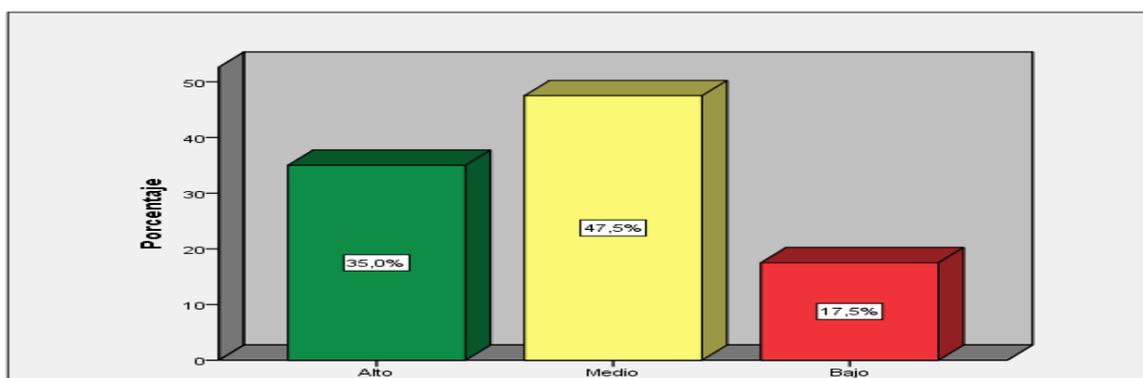
Tabla 9

Nivel de asertividad

	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Alto	28 – 36	28	35,0 %
Medio	19 – 27	38	47,5 %
Bajo	9 – 18	14	17,5 %
Total		80	100,0 %

Figura 7

Nivel de asertividad



Nota: La tabla 11 y la figura 7 muestran que de los 80 encuestados, el 47,5 % (38) tenía un nivel medio de asertividad, el 35,0 % (28) tenía un nivel alto y el 17,5 % (14) tenía un nivel bajo.

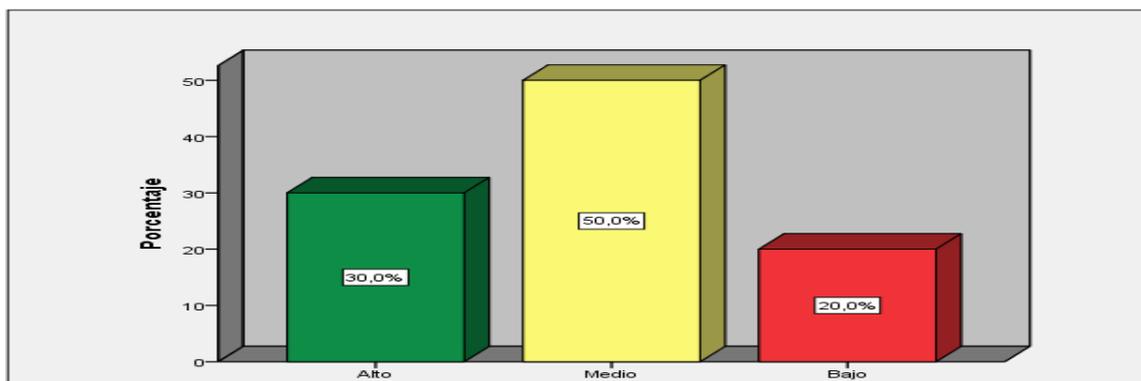
Tabla 10

Nivel de escucha activa

	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Alto	28 – 36	24	30,0 %
Medio	19 – 27	40	50,0 %
Bajo	9 – 18	16	20,0 %
Total		80	100,0 %

Figura 8

Nivel de escucha activa



Nota: En la Tabla 12 y la Figura 8, se identifica que el 50 % (40) de los 80 encuestados tenía un nivel medio de escucha activa, seguido por el 30,0 % (24) que poseen un nivel alto, y el 20,0 % (16), un nivel bajo.

Resultado del objetivo general

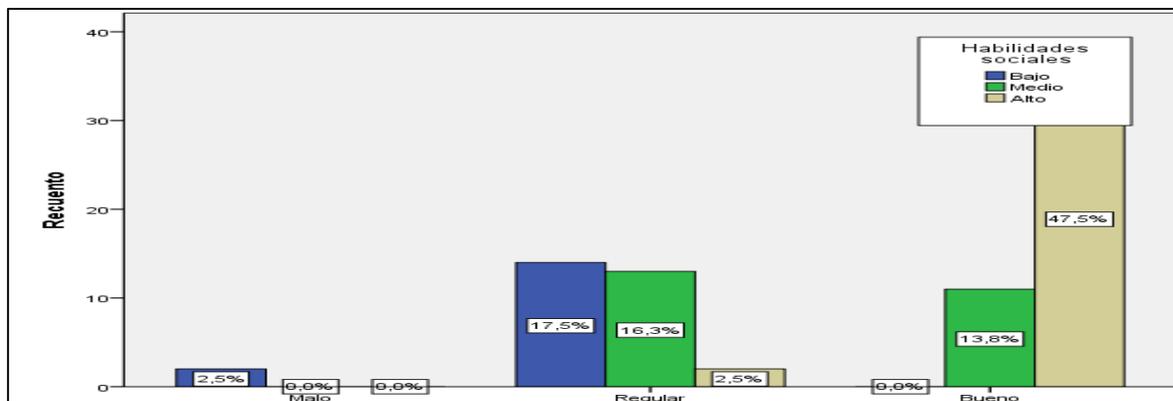
Tabla 11

Comparación entre juegos cooperativos y habilidades sociales

		Habilidades sociales			Total	
		Bajo	Medio	Alto		
Juegos cooperativos	Bueno	Recuento	0	11	38	49
		% del total	0,0 %	13,8 %	47,5 %	61,3 %
	Regular	Recuento	14	13	2	29
		% del total	17,5 %	16,3 %	2,5 %	36,3 %
	Malo	Recuento	2	0	0	2
		% del total	2,5 %	0,0 %	0,0 %	2,5 %
Total		Recuento	16	24	40	80
		% del total	20,0 %	30,0 %	50,0 %	100,0 %

Figura 9

Comparación entre juegos cooperativos y habilidades sociales



Nota: De los encuestados que consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido bueno, el 47,5 % ha tenido un nivel alto de habilidades sociales, y el 13,8 % medio, así mismo cuando consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido regular, el 2,5 % ha tenido un nivel alto de habilidades sociales, el 16,3 % medio, y el 17,5 % bajo; y por último cuando consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido malo, el 2,5 % ha tenido un nivel bajo de habilidades sociales.

Resultado del objetivo específico 1

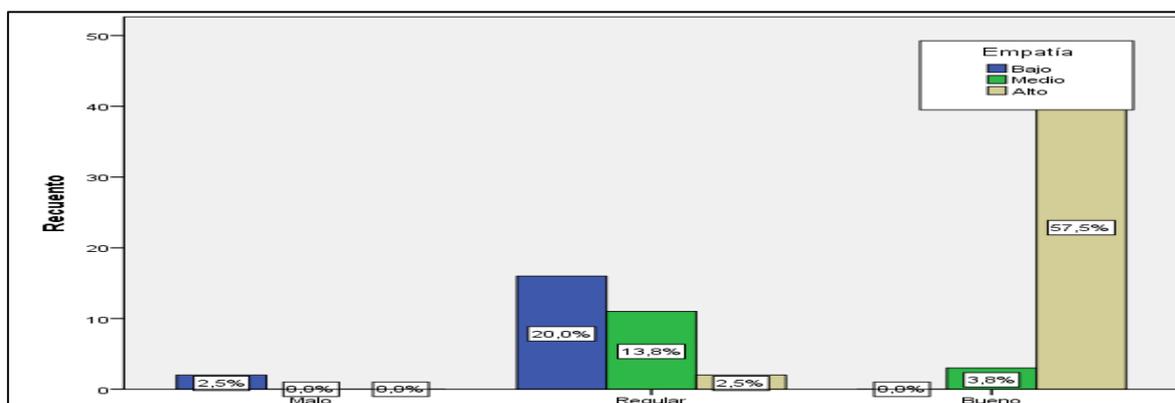
Tabla 12

Comparación entre juegos cooperativos y empatía.

		Empatía			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juegos cooperativos	Bueno	Recuento	0	3	46
		% del total	0,0 %	3,8 %	57,5 %
	Regular	Recuento	16	11	2
		% del total	20,0 %	13,8 %	2,5 %
	Malo	Recuento	2	0	0
		% del total	2,5 %	0,0 %	0,0 %
Total		Recuento	18	14	48
		% del total	22,5 %	17,5 %	60,0 %

Figura 10

Comparación entre juegos cooperativos y empatía



Nota: De los encuestados que consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido bueno, el 57,5 % ha tenido un nivel alto de empatía, y el 3,8 % medio, así mismo cuando consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido regular, el 2,5 % ha tenido un nivel alto de empatía, el 13,8 % medio, y el 20,0 % bajo; y por último cuando consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido malo, el 2,5 % ha tenido un nivel bajo de empatía.

Resultado del objetivo específico 2

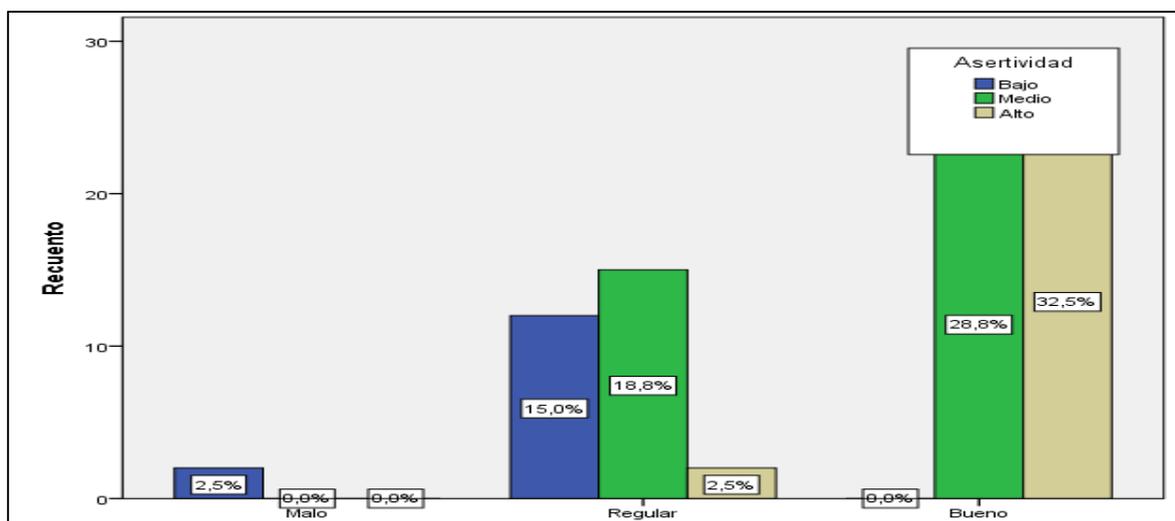
Tabla 13

Comparación entre juegos cooperativos y asertividad.

		Asertividad			Total	
		Bajo	Medio	Alto		
Juegos cooperativos	Bueno	Recuento	0	23	26	49
		% del total	0,0 %	28,7 %	32,5 %	61,3 %
	Regular	Recuento	12	15	2	29
		% del total	15,0 %	18,8 %	2,5 %	36,3 %
	Malo	Recuento	2	0	0	2
		% del total	2,5 %	0,0 %	0,0 %	2,5 %
Total		Recuento	14	38	28	80
		% del total	17,5 %	47,5 %	35,0 %	100,0 %

Figura 11

Comparación entre juegos cooperativos y asertividad



Nota: De los encuestados que consideran que es eficiente los juegos cooperativos, el De los encuestados que consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido bueno, el 32,5 % ha tenido un nivel alto de asertividad, y el 28,7 % medio, así mismo cuando consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido regular, el 2,5 % ha tenido un nivel alto de asertividad, el 18,8 % medio, y el 15,0 % bajo; y por ultimo cuando consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido malo, el 2,5 % ha tenido un nivel bajo de asertividad.

Resultado del objetivo específico 3

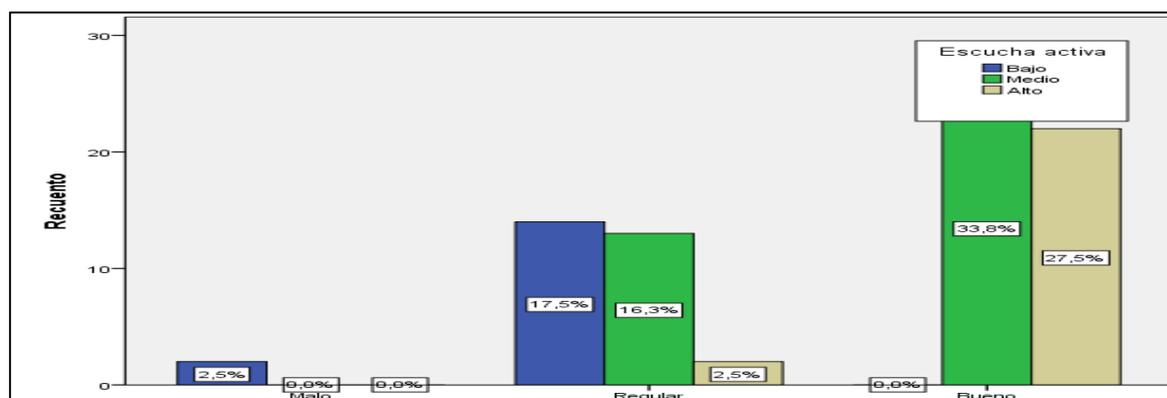
Tabla 14

Comparación entre juegos cooperativos y escucha activa.

			Escucha activa			Total
			Bajo	Medio	Alto	
Juegos cooperativos	Bueno	Recuento	0	27	22	49
		% del total	0,0 %	33,8 %	27,5 %	61,3 %
	Regular	Recuento	14	13	2	29
		% del total	17,5 %	16,3 %	2,5 %	36,3 %
	Malo	Recuento	2	0	0	2
		% del total	2,5 %	0,0 %	0,0 %	2,5 %
Total		Recuento	16	40	24	80
		% del total	20,0 %	50,0 %	30,0 %	100,0 %

Figura 12

Comparación entre juegos cooperativos y escucha activa



Nota: De los encuestados que consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido bueno, el 27,5 % ha tenido un nivel alto de escucha activa, y el 33,8 % medio, así mismo cuando consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido regular, el 2,5 % ha tenido un nivel alto de escucha activa, el 16,3 % medio, y el 17,5 % bajo; y por último cuando consideran que el desarrollo del juego cooperativo ha sido malo, el 2,5 % ha tenido un nivel bajo de escucha activa.

Prueba de normalidad

Tabla 15

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos cooperativos	,179	80	,000
Habilidades sociales	,207	80	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: La tabla anterior, señala que los datos prescinden de la distribución normal, esto en referencia a la significancia en ambos casos (0,000), siendo así el requerimiento de utilizar el Rho de Spearman.

Contrastación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

Formulación de hipótesis

Ho: No existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria de una escuela pública, Huaycán – 2023.

Ha: Existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria de una escuela pública, Huaycán – 2023.

Tabla 16

Correlación y significación entre juegos cooperativos y habilidades sociales

			Juegos cooperativos	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,677
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,677	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

Nota: En la tabla anterior, se identifica la contrastación de la hipótesis general, en donde se puede notar que la cifra que alcanza la correlación fue de 0,677 (Rho de Spearman), siendo esta una interpretación al 95 % de confianza, y en el caso de la significancia, esta alcanza un 0,00, lo que quiere decir que la hipótesis nula es rechazada y la alterna procede a ser aceptada.

Hipótesis específica 1

Ho: No existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en empatía en los estudiantes de primaria de una escuela pública.

Ha: Existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en empatía en los estudiantes de primaria de una escuela pública.

Tabla 17*Correlación y significación entre juegos cooperativos y empatía*

			Juegos cooperativos	Empatía
Rho de Spearman	Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,694
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
	Empatía	Coeficiente de correlación	,694	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

Nota: En la tabla anterior, se identifica la contrastación de la hipótesis específica 1, en donde se puede notar que la cifra que alcanza la correlación fue de 0,694 (Rho de Spearman), siendo esta una interpretación al 95 % de confianza, y en el caso de la significancia, esta alcanza un 0,00, lo que quiere decir que la hipótesis nula es rechazada y la alterna procede a ser aceptada.

Hipótesis específica 2

Ho: No existe relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en asertividad en los estudiantes de primaria de una escuela pública.

Ha: Existe relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en asertividad en los estudiantes de primaria de una escuela pública.

Tabla 18*Correlación y significación entre juegos cooperativos y asertividad*

			Juegos cooperativos	Asertividad
Rho de Spearman	Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,639
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
	Asertividad	Coeficiente de correlación	,639	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

Nota: En la tabla anterior, se identifica la contrastación de la hipótesis específica 2, en donde se puede notar que la cifra que alcanza la correlación fue de 0,639 (Rho de Spearman), siendo esta una interpretación al 95 % de confianza, y en el caso de la significancia, esta alcanza un 0,00, lo que quiere decir que la hipótesis nula es rechazada y la alterna procede a ser aceptada.

Hipótesis específica 3

Ho: No existe relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en escucha activa en los estudiantes de primaria de una escuela pública.

Ha: Existe relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de escucha activa en los estudiantes de primaria de una escuela pública.

Tabla 19

Correlación y significación entre juegos cooperativos y escucha activa

			Juegos cooperativos	Escucha activa
Rho de Spearman	Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,620**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
	Escucha activa	Coeficiente de correlación	,620**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

Nota: En la tabla anterior, se identifica la contrastación de la hipótesis específica 3, en donde se puede notar que la cifra que alcanza la correlación fue de 0,620 (Rho de Spearman), siendo esta una interpretación al 95 % de confianza, y en el caso de la significancia, esta alcanza un 0,00, lo que quiere decir que la hipótesis nula es rechazada y la alterna procede a ser aceptada.

V. DISCUSIÓN

La estadística descriptiva demostró que, después de la aplicación de los instrumentos, en cuanto al nivel en la variable 1: juegos cooperativos, de los 80 encuestados, el 61,3 % cree que el desarrollo del juego cooperativo ha sido bueno, seguido por un 36,3 % quienes consideran que ha sido regular, y el 2,5 % consideran que ha sido malo. Entonces, la mayoría de estudiantes considera adecuada y se suma a la práctica del juego cooperativo, eso se puede explicar debido a que el juego cooperativo provoca interacciones sociales que amplían el alcance de la convivencia humana (Ferreiro y Calderón, 2006), lo que permite que puedan establecer mejores vínculos con sus pares en el aula y fuera de ella. Además, Giraldo (2005) señala que los juegos cooperativos son muy útiles para resolver los conflictos entre los estudiantes porque fomentan mejores relaciones sociales y fomentan el trabajo en equipo y la ayuda mutua para evitar futuros conflictos. Por ello, es que, en un mundo globalizado y más competitivo en el tiempo, caracterizado por conflictos, trabajar juntos no solo es una estrategia práctica, sino también un desafío constante para prevenir los conflictos, y esto han entendido la mayoría de estudiantes.

En el caso de las dimensiones, la primera: juego de confianza, de los 80 encuestados, el 51,2 % ha considerado el desarrollo del juego de confianza como bueno, el 47,5 % lo ha considerado regular y el 1,3 % lo ha considerado malo. Se puede concluir que los estudiantes tienen preferencia por los juegos de confianza, lo cual mejora las relaciones interpersonales, ya que las características de los juegos cooperativos poseen un rol relevante en el fomento de una mejor convivencia (Granja et al., 2018). Estas características incluyen brindar entretenimiento y recreación, garantizar que todos los participantes experimenten la sensación de victoria, fomentar la aceptación mutua entre los miembros del juego, fomentar la confianza mutua para el desarrollo del juego y promover un sentido de unidad en el juego. Estas características ayudan a que todos los jugadores disfruten del juego.

En la segunda dimensión: juego de comunicación, de los 80 encuestados, el 62,5 % cree que el desarrollo del juego de comunicación ha sido bueno, seguido por un 31,3 % quienes consideran que ha sido regular, y el 6,3 % consideran que ha sido malo. Siendo así, que la gran mayoría tiene predominancia por este tipo de

juego, siendo atractivo para ellos, debido a que el juego de comunicación, está vinculado con el contexto sociocultural, durante el juego el niño intenta establecer relaciones con sus pares, compartiendo emociones y pensamientos. Además, también a través del juego, el infante practica comportamientos de adultos, sus formas de comunicación valores, reproduciendo los roles, relaciones y conductas propios de su entorno vivencial (Linaza, 2013). Sin dejar de lado también, que los juegos de comunicación utilizan métodos que mejoran la calidad del proceso de comunicación, lo que mejora la actitud de los estudiantes y fomenta su motivación personal. Estos juegos les ayudan a aprender y les hacen pasar un buen rato (Melgarejo, 2021).

En la tercera dimensión: juego de resolución de conflictos, de los 80 encuestados, el 51,2 % ha considerado el desarrollo del juego de resolución de conflictos como bueno, seguido por el 46,3 % como regular y el 2,5 % como malo. En este caso, un poco más de la mitad, tiene preferencia por este tipo de juego, es que se entiende que es común que surjan varias situaciones conflictivas en los espacios donde los estudiantes interactúan, debido a que cada niño tiene una personalidad diferente y su relación familiar influye en cómo se comunica con sus compañeros, lo que explica la diversidad presente en el grupo estudiantil (Hamodi y Jiménez, 2018).

En la estadística descriptiva, en cuanto al nivel la variable 2: habilidades sociales, de los 80 encuestados, el 50,0 % tenía habilidades sociales de alto nivel, el 30,0 % tenían habilidades sociales de nivel medio y el 20,0 % tenían habilidades sociales de bajo nivel. Por lo que se puede notar es que la mitad de los estudiantes han desarrollado sus habilidades sociales de manera sobresaliente, lo cual es va a permitir tener una socialización adecuada en el aula de clase, tanto con compañeros y con sus docentes, y debido a que somos seres sociales por naturaleza, el desarrollo de las habilidades sociales es esencial para los humanos. Necesitamos de otros desde el nacimiento para sobrevivir y satisfacer nuestras necesidades básicas, como la estabilidad emocional y seguridad. Establecemos relaciones de apego, amistad y amor con otras personas a lo largo de nuestra vida. Nuestras habilidades sociales se desarrollan y fortalecen a través de la interacción con nuestros pares durante la infancia y durante de la vida (Huber et al., 2019).

En el caso de las dimensiones, la primera: empatía, de los 80 encuestados, el 60 % tuvo un alto nivel de empatía, el 22,5 % tuvo un bajo nivel y el 17,5 % tuvo un nivel medio. Siendo así la mayoría de estudiantes son capaces de comprender lo que sienten sus compañeros, mejorando así los vínculos en el aula, esto es relevante ya que el desarrollo de estas habilidades sociales es crucial porque el niño experimenta y procesa una variedad de situaciones que le permiten comprender las normas y restricciones y expresar sus propios derechos en su entorno social. Esto ayuda al niño a desarrollar una competencia social al comprenderse mejor a sí mismo y a los demás (Betancourt et al., 2020).

En la segunda dimensión: asertividad, de los 80 encuestados, el 47,5 % tenía un nivel medio de asertividad, el 35,0 % tenía un nivel alto y el 17,5 % tenía un nivel bajo. En este caso, menos de la mitad ha desarrollado la asertividad de forma adecuada, sin embargo, hay que entender que esta habilidad se desarrolla a lo largo de la vida de una persona a través de la práctica de enfrentar situaciones reales de manera constructiva. Castanyer (2019), por lo que el paso de los años y las experiencias futuras harán que esta se pueda desarrollar de manera adecuada. Por otro lado, la utilidad que podría tener la asertividad en los estudiantes, es que esta capacidad también implica defender sus derechos sin permitir que otros los violen y evitando manipular a los demás. En términos más amplios, la asertividad se refiere a términos como igualdad, honestidad, comunicación, derechos y respeto.

En la tercera dimensión: escucha activa, el 50 % de los 80 encuestados alcanza un nivel medio de escucha activa, seguido por el 30,0 % que poseen un nivel alto, y el 20,0 %, un nivel bajo. Lo que quiere decir que la mitad de los estudiantes tiene un desarrollo de la escucha activa no muy desarrollada, sin embargo, para los fines que ellos requieren es adecuado, además que podrían mejorar con la edad, por ello es que se tiene tener las herramientas para poder desarrollar esta capacidad, ya que ser buenos oyentes implica no concentrarse solo en hablar; de lo contrario, es imposible escuchar adecuadamente mientras hablamos. Es crucial que nos sintamos libres y cómodos al entablar conversaciones con los demás, ya que esto nos permitirá mostrar interés y atención genuina al escuchar. También es importante evitar distracciones y hacer sentir agradable a los demás. Asimismo, tratar de comprender la perspectiva del otro, ser pacientes y

dedicar el tiempo necesario sin interrupciones es beneficioso (Cárdenas et al., 2020).

La presente investigación, planteó como objetivo general, la determinación de la existencia de una relación entre las variables: juegos cooperativos y habilidades sociales, sobre una muestra de estudiantes de primaria. Los resultados revelaron que los niveles que alcanzaron las variables fueron las siguientes: en los juegos cooperativos (61,3 % de nivel bueno), y en el caso de las habilidades sociales (50,0 % de nivel alto), y en el caso de la correlación, esta alcanza la cifra de 0,677, siendo esta una correlación directa, lo que quiere decir es que cuando los niños practican de una buena manera y continuada los juegos cooperativos, estos desarrollan de una manera adecuada sus habilidades sociales. Dichas conclusiones, hallan similitudes con Del Río (2022), quien en su estudio encontró una correlación estadísticamente significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales, por lo que pudo deducir que todas las características de este tipo de juego están relacionadas con las habilidades sociales después de analizar y comparar las habilidades sociales con los elementos del juego cooperativo. En este caso, los resultados fueron similares, ya que se trata de las mismas variables, sin embargo, algo que no comparten las poblaciones es el nivel educativo, en el caso del Del Río es una población de educación inicial, en el cual los niños recién están en pleno desarrollo de sus capacidades, en nuestro caso fue una población de primaria, sin embargo, podría darse el caso que los docentes pongan en prácticas las mismas herramientas para la formación de sus estudiantes. Por otro lado, el estudio de Suarez y Castro (2022) quienes realizaron un estudio que investigó la relación entre las competencias socioemocionales y el rendimiento académico, señalan que los estudiantes se relacionan bien con otros (habilidad social), y (autoeficacia) en el desarrollo de sus tareas, conocen sus sentimientos (habilidad emocional) existiendo una correlación significativa entre las variables, en ese caso que se muestra una adaptación emocional potencial en relación al rendimiento en la escuela. Lo que quiere decir que no solo las habilidades sociales funcionan en las relaciones interpersonales, sino que coadyuvan al rendimiento académico de los estudiantes.

Asimismo, se planteó como primer objetivo específico, la determinación de la existencia de una relación entre las variables: juegos cooperativos y habilidades

sociales en empatía, sobre una muestra de estudiantes de primaria. Los resultados revelaron que los niveles que alcanzaron las variables fueron las siguientes: en los juegos cooperativos (61,3 % de nivel bueno), y en el caso de las habilidades sociales en el caso de empatía (60,0 % de nivel alto), y en el caso de la correlación, esta alcanza la cifra de 0,694, siendo esta una correlación directa, lo que quiere decir es que cuando los niños practican de una buena manera y continuada los juegos cooperativos, estos desarrollan de una manera adecuada sus habilidades sociales en el caso de empatía. Dichas conclusiones, hallan similitudes con Jaimes (2022), quien en su estudio encontró una correlación, (0,973=, y en el caso de la significancia esta fue 0,00, lo que sirvió para poder aceptar la hipótesis planteada, es decir que cuando los niños tienen una buena práctica en el aula de los juegos cooperativos, es predecible saber que pueden desarrollar buenas habilidades sociales. En este caso también, se hayan similitudes, a pesar de que el grado en ambos es diferentes, pero las similitudes se presentan en el uso de los instrumentos, en ambos casos de utilizan cuestionarios, los cuales permiten evidenciar las respuestas a manera de percepción que brindan los estudiantes. Sin embargo, otros estudios como el de Horna et al. (2020), advierten que aquellos niños de preescolar, quienes provienen de hogares disfuncionales pueden reaccionar agresivamente en ciertos eventos de su cotidianidad. Las habilidades sociales de los hijos pueden verse afectadas por estas conductas agresivas que se ven en su entorno familiar durante sus primeros años. Como resultado, estos niños suelen responder de manera agresiva cuando interactúan con otras personas en el futuro porque han aprendido que los conflictos deben de resolverse de esa única manera.

Asimismo, se planteó como segundo objetivo específico, la determinación de la existencia de una relación entre las variables: juegos cooperativos y habilidades sociales en asertividad, sobre una muestra de estudiantes de primaria. Los resultados revelaron que los niveles que alcanzaron las variables fueron las siguientes: en los juegos cooperativos (61,3 % de nivel bueno), y en el caso de las habilidades sociales en el caso de asertividad (47,5 % de nivel medio), y en el caso de la correlación, esta alcanza la cifra de 0,639, siendo esta una correlación directa, lo que quiere decir es que cuando los niños practican de una buena manera y continuada los juegos cooperativos, estos desarrollan de una manera adecuada

sus habilidades sociales en el caso de la asertividad. Dichas conclusiones, hallan similitudes con Cruz y Leyva (2020), quien en su estudio hallaron que las actividades recreativas que fomentan la cooperación entre compañeros mejoran las habilidades sociales. En otras palabras, se ha demostrado que las actividades lúdicas que fomentan la cooperación entre compañeros mejoran y benefician las habilidades sociales. En este caso las similitudes no son tan exactas, porque Cruz y Leyva (2020) obtienen una correlación muy alta, y en nuestro caso no es así, esto se debería a que la exactitud con la que han medido es la adecuada, ya que, para este estudio, utilizaron una guía de observación para ambas variables, eso permite evidenciar el fenómeno a través de la observación, siendo el resultado con más exactitud. Esto también se refuerza con el estudio de Navarro et al. (2019) quienes señalan que las clases de educación física basadas en juegos cooperativos, que fomentan la responsabilidad de los estudiantes en el proceso de aprendizaje-enseñanza, mejoraron significativamente las conductas prosociales de los estudiantes, es decir no solo desarrollar habilidades, sino que van modificando las conductas a tal punto que los estudiantes logran incorporar a su comportamiento habitual.

Asimismo, se planteó como tercer objetivo específico, la determinación de la existencia de una relación entre las variables: juegos cooperativos y habilidades sociales en escucha activa, sobre una muestra de estudiantes de primaria. Los resultados revelaron que los niveles que alcanzaron las variables fueron los siguientes: en los juegos cooperativos (61,3 % de nivel bueno), y en el caso de las habilidades sociales en el caso de escucha activa (50,0 % de nivel medio), y en el caso de la correlación, esta alcanza la cifra de 0,620, siendo esta una correlación directa, lo que quiere decir es que cuando los niños practican de una buena manera y continuada los juegos cooperativos, estos desarrollan de una manera adecuada sus habilidades sociales en el caso de la escucha activa. Dichas conclusiones, hallan similitudes con los estudios de Baquero-Trujillo y Castro-Williams (2022), en donde se encontró que, en el contexto de las clases de educación física, se encontró que estos juegos fomentan la integración y aceptación, fomentan la creación de ideas nuevas y fomentan la responsabilidad, es decir los juegos cooperativos pueden fomentar diversas capacidades interpersonales. En este caso el nivel educativo fue el mismo, es por ello que la similitud es casi exacta.

VI. CONCLUSIONES

- Primera: Según refiere el objetivo general, determinar la relación que existe entre las variables: juegos cooperativos y habilidades sociales, se puede concluir que, si existe relación entre las dos variables, siendo el principal factor la significancia (0,000) y en segundo lugar la cifra alcanzada por la correlación (0,677).
- Segunda: Según refiere el primer objetivo específico, determinar la relación que existe entre las variables: juegos cooperativos y habilidades sociales en cuanto a empatía, se puede concluir que, si existe relación entre las dos variables, siendo el principal factor la significancia (0,000) y en segundo lugar la cifra alcanzada por la correlación (0,694).
- Tercera: Según refiere el segundo objetivo específico, determinar la relación que existe entre las variables: juegos cooperativos y habilidades sociales en cuanto a asertividad, se puede concluir que, si existe relación entre las dos variables, siendo el principal factor la significancia (0,000) y en segundo lugar la cifra alcanzada por la correlación (0,639).
- Cuarta: Según refiere el tercer objetivo específico, determinar la relación que existe entre las variables: juegos cooperativos y habilidades sociales en cuanto a escucha activa, se puede concluir que, si existe relación entre las dos variables, siendo el principal factor la significancia (0,000) y en segundo lugar la cifra alcanzada por la correlación (0,620).

VII. RECOMENDACIONES

- Primera: Reforzar las habilidades sociales en escucha activa, para lo cual se requiere que haya un ambiente saludable y seguro, lo que va a permitir que tanto docentes como estudiantes puedan desempeñar su rol, comunicándose de una buena manera, captando el mensaje que cada uno exprese, lo cual será beneficioso para el aprendizaje de los estudiantes.
- Segunda: Reforzar las habilidades sociales en empatía, es decir, ayudar a los estudiantes a practicar los juegos cooperativos comprendiendo que cada niño tiene necesidades particulares las cuales tienen que ser respetadas, por ello considerar en las diversas actividades cotidianas, preguntarle al niño con qué juegos se siente familiarizado.
- Tercera: Reforzar las habilidades sociales en asertividad, sobre todo a los docentes de Educación Física, que consideren de necesidad en su labor diaria pedagógica, desarrollar juegos cooperativos como herramienta pedagógica, para poder fomentar el buen trato entre sus estudiantes, que se puedan expresar de forma adecuada, respetando la opinión y las decisiones de los compañeros.
- Cuarta: Y a los futuros estudiantes de maestría, desarrollar estudios referentes a los juegos cooperativos y habilidades sociales, junto a otras variables, para poder ver la manera de innovar y ver cómo funcionan junto a otras variables y otros entornos.

REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (6ª ed.). Episteme. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigación-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Avşar, F., & Ayaz, S. (2017). The effectiveness of assertiveness training for school-aged children on bullying and assertiveness level. *Journal of Pediatric Nursing*, 36(1), 186-190. doi:<https://doi.org/10.1016/j.pedn.2017.06.020>
- Bandura, A (1987). *Teoría del Aprendizaje Social*. Espasa Calpe.
- Baquero, R. (1997). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Aique.
- Baquero-Trujillo, R. y Castro-Williams, R. (2022). *Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica*. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4818/11621>
- Barrantes, R. (2020). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa "Prisma" – Monsefú* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43499/Barrantes_MRE-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Bericat, E. y Acosta, M. (2020). El impacto del COVID-19 en el bienestar emocional de los trabajadores de Uruguay. *Equipos Consultores*. <https://equipos.com.uy/el-impacto-del-covid-19-en-el-bienestar-emocional-de-los-trabajadores-en-uruguay>
- Betancourt, M., Bernate, J., Fonseca, I., & Rodríguez, L. (2020). Revisión documental de estrategias pedagógicas utilizadas en el área de la educación física, para fortalecer las competencias ciudadanas (Documentary review of pedagogical strategies used in the area of physical education to strengthen citizen competenci. *Retos*, 38, 845–851.
- Calvar, C., Bastarrica, O., López, A., Gamito, R., & Serna, J. (2021). Juegos cooperativos para la inclusión. *Tándem: Didáctica de la educación física*, 72, pp. 34-38. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/211361>

- Cárdenas, G., Soto, C. y Becerra, D. (2020) Juegos cooperativos en la convivencia escolar: Análisis desde la interacción entre los actores educativos. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2). 303-312. <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2820/2940>.
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (19.ª ed.). San Marcos.
- Castanyer, O. (2019). *Aplicaciones del asertividad* (5ª ed.). Desclée de brouwer, S.A. <https://www.edesclee.com/img/cms/pdfs/9788433027092.pdf>
- Cheung, P., Siu, A., & Brown, T. (2017). Measuring social skills of children and adolescents in a Chinese population: Preliminary evidence on the reliability and validity of the translated Chinese version of the Social Skills Improvement System-Rating Scales (SSIS-RS-C). *Research in Developmental Disabilities*, 60(1), 187-197. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ridd.2016.11.019>
- Common, E. Buckman, M., Lane, K., Leko, M., Royer, D., Oakes, W., & Allen, G. (2019). Exploring Solutions to Address Students' Social Competencies to Facilitate School Success: A Usability and Feasibility Study. *Education & Treatment of Children*, 42(4), 489–51.
- Cruz, S. y Leyva, K. (2020). *Las habilidades sociales y los juegos cooperativos* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51537>
- Del Río, M. (2022). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa, Florencia de Mora, 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/104072>
- Dereli, E. (2014). The effect of the values education programme on 5.5-6-year-old children's social development: Social skills, psycho-social development and social problem solving skills. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 14(1), 262-268. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1038757>
- Díaz, M. (2021). Juegos cooperativos en educación física y habilidades sociales en estudiantes de la I.E. "Mariscal Ramón Castilla [Tesis doctoral, Universidad

- de San Martín de Porres]. Repositorio Académico. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8750/diaz_bma.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C. y Yapuchura, C. (2018). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción* 11(1). <http://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Estrada, G. y Mamani, H. (2020). Habilidades sociales y clima social escolar en estudiantes de educación básica. *Revista Conrado*, 16(746), 135-141. https://www.researchgate.net/publication/348407000_Habilidades_sociales
- Fernández, I., Morales, A., Espada, J. & Orgiles, M. (2020). Effects of Super Skills for Life on the social skills of anxious children through video analysis. *Psicothema*, 32(2), 229.
- Ferreiro, R. y Calderón, M. (2006). *El ABC del aprendizaje cooperativo: trabajo en equipo para enseñar y aprender*. Trillas.
- Flege, J. y Munro, M. (1994). The word unit in second language speech production and perception. *Studies in Second Language Acquisition*, 16; 381-411.
- Freitas, L. & Del Prette, Z. (2015). Social Skills Rating System - Brazilian Version: New Exploratory and Confirmatory Factorial Analyses. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 33(1), 135–156. <https://doi.org/10.12804/apl33.01.2015.10>
- Gil, P., Samalot, A., Gutiérrez, E., Ródenas, J. & Ródenas, M. (2014). Improving Social Skills through Physical Education in Elementary 4th Year. *American Journal of Sports Science and Medicine*, 2(6), 5-8.
- Giménez, M., Quintanilla, L., & Daniel, M.F. (2013). Improving Emotion Comprehension and Social Skills in Early Childhood Through Philosophy for Children. *Childhood & Philosophy*, 9(17), 63–89.
- Giraldo, R. (2005). *Los juegos cooperativos*. Océano.
- Goleman, D. (2012). *Inteligencia emocional*. Kairós.
- Gómez-Núñez, M., Cano-Muñoz, M. y Torregosa, M. (2021). *Manual para investigar en educación: Guía para orientadores y docentes indagadores*. Narcea.
- Granja, U., Burgués, P., March, J. y Serna, J. (2018). Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en Educación Primaria.

- Universitas Psychologica*, 17(5), 1-13.
<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/17060>
- Gresham, F. (2018). Social skills training: Should we raze, remodel, or rebuild. *Behavioral Disorders*, 24, 19-25.
- Hamodi, C. y Jiménez, L. (2018). Modelos de prevención del bullying: ¿qué se puede hacer en educación infantil? *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9(16), 29-50.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000100029&lng=es&tlng=es. hardiness and assertiveness in students in western Iran: an analytical study. *Journal of Substance Use*, 1(1), 1-7. doi: <https://doi.org/10.1080/14659891.2020.1760371>
- Hernández, K. y Lesmes, A. (2018). La escucha activa como elemento necesario para el diálogo. *Revista Convicciones*, 9(1) pp. 83-87.
<https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/convicciones/article/view/272>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Hidalgo, P. (2019). *Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Callao].
<http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/4365/HIDALGO%20SÁNCHEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Horna, E., Arhuis, W. y Bazalar, J. (2020). Relación de habilidades sociales y tipos de familia en preescolares: estudio de caso. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n61a13>
- Hu, F. (2003). Phonological memory, phonological awareness, and foreign language word learning. *Language Learning*, 53; 429-462.
- Huber, L., Plotner, M., & Schmitz, J. (2019). Social competence and psychopathology in early childhood: A systematic review. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 28, 443–459. <https://doi.org/10.1007/s00787-018-1152-x>

- Hudson, J., Dodd, H., & Bovopoulos, N. (2011). Temperament, family environment and anxiety in preschool children. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 39, 939–951. <https://doi.org/10.1007/s10802-011-9502-x>
- Jaimés, V. (2022). *El juego cooperativo y las habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 055 Singa, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27587/COOPERATIVO_HABILIDADES_JAIMES_VELA_VANESSA_LUZMILA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Kiliç, K. & Güngör, F. (2017). The effect of social skills training on social skills in early childhood, the relationship between social skills and temperament. *Eğitim ve Bilim*, 42(191), 185–204. <http://dx.doi.org/10.15390/EB.2017.7162>
- Lería, F., Sasso, P. y Salgado, J. (2020). Asociación entre las prácticas contemplativas, las habilidades sociales y los problemas de conducta de pçarvulos entre 24 y 61 meses de edad. *Revista Latinoamericana de Educación*, 11(1), 66-88. <https://doi.org/10.18175/VyS11.1.2020.4>
- Linaza, J. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. Bordón: *Revista de pedagogía*, 65(1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4166461>
- Linell, P. (1982). The concept of phonological form and the activities of speech production and speech perception. *Journal of phonetics*, 10; 37-42.
- Melgarejo, L. (2021). *La utilización de los títeres como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N° 32505 de afilador Rupa, Leoncio Prado. Huánuco, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional de la ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/20147>
- Monroy, M. y Sánchez, N. (2018). Metodología de la investigación. Grupo Editorial Éxodo.
- Navarro, R., Lago, J. y Basanta, S. (2019). Conductas prosociales de escolares de educación primaria: influencia de los juegos cooperativos. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 8(2), 33–37. <https://doi.org/10.6018/sportk.401081>

- Noreña, D. (2020). *Diccionario de investigación*. Universidad de Lima.
- Omecaña, R. y Ruiz, J. (2019). *Juegos cooperativos y educación física* (3ª ed.). Paidotribo.
https://books.google.com.ec/books?id=fy_qy1n84H8C&printsec=frontcover
- Ramón, R., Novoa, P., Ramírez, Y., Uribe, Y. y Cancino, R. (2020). Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en niños de tres años. *Revista Eduser*, 7(1), 18-31. <https://doi.org/10.18050/eduser.v7i1.2422>
- Ramos, A., Ramos, M. y Morocho, C. (2021). Habilidades sociales y la comunicación de los estudiantes. *Journal of Bussiness and Enterpreneurial Studies*. <http://journalbusinesses.com/index.php/revista>
- Rivero, M. (2019). *Empatía, el arte de entender a los demás*. Universidad Mayor de San Simón – DICYT. https://www.researchgate.net/publication/333701266_Empatia_el_arte_de_entender_a_los_demas
- Rosas, A. (2021), *Habilidades sociales: Instrumentos de evaluación*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926998>
- Samper, S. y Muñoz, D. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional de la CUC. [http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6123/El %20juego %20c](http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6123/El_%20juego%20c)
- Sewell, A. (2019). An adaption of the Good Behaviour Game to promote social skill development at the whole-class level. *Educational Psychology in Practice*, 36(1), 93-109. doi:<https://doi.org/10.1080/02667363.2019.1695583>
- Silva, K. (2019). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 494 "Pequeños Angelitos" – Chota* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9162/Silva_Diaz_Kelly.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Suarez, J. y Castro, N. (2022). *Competencias socioemocionales y resiliencia de estudiantes de escuelas vulnerables y su relación con el rendimiento académico*. <http://dx.doi.org/10.18800/psico.202202.009>
- Taghavi, T., Aghajani, M., Zamani, N., & Ghadirian, F. (2017). Assertiveness and the Factors Affecting it Among Nursing Students of Tehran University of

- Medical Sciences. *International Journal of New Technology and Research*, 3(5), 34-38. Obtenido de <https://cutt.ly/UjRucw8>
- Tamayo, M. (2008). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.
- Tatari, F., Farnia, V., Momeni, K., Davarinejad, O., Salemi, S., Soltani, B., Alikhani, M. (2020). Predicting addiction potential based on sensation-seeking, psychological. *Journal of New Technology*, 7(4), 90-104.
- Tello (2020) *Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales en los estudiantes de 4 años de Educación* Carmen García de Toro, <https://hdl.handle.net/20.500.12692/51594>
- Von, J., Pinheiro, M. & Eschiletti, L. (2013). Social skills in adolescence: psychopathology and sociodemographic variables. *Estudios de Psicología Campinas*, 30(2), 151–160. <https://doi.org/10.1590/s0103166x2013000200001>
- Weiss, M. & Smith, A. (1999). Quality of youth sport friendships: Measurement development and validation. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 21, 145-166.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juegos Cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán – 2023.								
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores					
<p>Problema General: ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023?</p> <p>Problemas Específicos: ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en empatía en los estudiantes de primaria de una escuela pública? ¿Cuál es la relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en asertividad en los estudiantes de primaria de una escuela pública? ¿Cuál es la relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de escucha activa en los estudiantes de primaria de una escuela pública?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023</p> <p>Objetivos Específicos: Determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en empatía en los estudiantes de primaria de una escuela pública. Determinar la relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en asertividad en los estudiantes de primaria de una escuela pública. Determinar la relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de escucha activa en los estudiantes de primaria de una escuela pública.</p>	<p>Hipótesis General: Existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria de una escuela pública, Huaycán - 2023</p> <p>Hipótesis Específicas: Existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en empatía en los estudiantes de primaria de una escuela pública. Existe relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en asertividad en los estudiantes de primaria de una escuela pública. Existe relación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de escucha activa en los estudiantes de primaria de una escuela pública.</p>	Variable 1: Juegos Cooperativos			<p>Niveles y rangos</p> <p>Malo</p> <p>Regular</p> <p>Bueno</p>		
			Dimensiones	Indicadores	Ítems		Escala de medición	
			Juego de confianza	-Aptitud. -Trabajo en equipo. -Responsabilidad.	1 - 10		Escala ordinal Nunca (1) A veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4)	
			Juego de comunicación	-Participación. -Expresión corporal. -Comunicación asertiva.	11 - 19			
			Juego de resolución de conflictos	-Toma de decisiones. -Creatividad.	20 - 26			
			Variable 2: Habilidades sociales				Escala de medición	Niveles y rangos
			Dimensiones	Indicadores	Ítems			
			Empatía	-Sensibilidad -Ayuda -Actitud positiva	1 - 9			
			Asertividad	-Respeto -Afecto -Honestidad	10 - 18			
			Escucha Activa	-Expresa ideas clara -Atención al dialogo -Comprende información	19 - 27			
Tipo y diseño de investigación		Población y muestra	Técnicas e instrumentos		Estadística a utilizar			
<p>Paradigma: Positivista Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básica Nivel/Alcance: Correlacional Método: Hipotético – Deductivo Diseño: No experimental - transversal</p>		<p>Población: 90 estudiantes de primaria de una escuela pública, Huaycán, 2023 Tipo: Censal Tamaño de muestra: Muestra probabilística conformada 80 estudiantes de primaria de una escuela pública, Huaycán, 2023</p>	<p>Variable 1: Juegos cooperativos. Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario Adaptado de: Miguel Aquilino Díaz Barboza (2021) Variable 2: Habilidades sociales. Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario Adaptado de: Miguel Aquilino Díaz Barboza (2021)</p>		<p>Descriptiva: Estadísticos descriptivos de la, media, mediana, etc., presentados en tabla de frecuencias y porcentajes de los resultados obtenidos de la base de datos aplicados en el programa Statical Package for the Social Sciences – SPSS-26.</p> <p>Inferencial: Estadísticos inferencia como la prueba de normalidad y posterior prueba paramétrica o no paramétrica que sirve para contraste de hipótesis.</p>			

MATRICES DE OPERACIONALIZACIÓN

Variables e indicadores				
Variable 1: Juegos Cooperativos				
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Juego de confianza	-Aptitud. -Trabajo en equipo. -Responsabilidad.	1 - 10	Escala ordinal Nunca (1) A veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4)	Malo Regular Bueno
Juego de comunicación	-Participación. -Expresión corporal. -Comunicación asertiva.	11 - 19		
Juego de resolución de conflictos	-Toma de decisiones. -Creatividad.	20 - 26		
Variable 2: Habilidades sociales				
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Empatía	-Sensibilidad -Ayuda -Actitud positiva	1 - 9	Escala ordinal Nunca (1) A veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4)	Bajo Medio Alto
Asertividad	-Respeto -Afecto -Honestidad	10 - 18		
Escucha Activa	-Expresa ideas clara -Atención al dialogo -Comprende la información	19 - 27		

INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO SOBRE JUEGO COOPERATIVO

Cuestionario sobre juego cooperativo Estimado(a) estudiante, el presente cuestionario trata sobre juego cooperativo y tiene como finalidad recoger información para detectar las dificultades que se presentan y buscar mejoras en la institución. Es anónimo, en tal sentido te pedimos responder sincera y libremente para lo cual deberás marcar con una (x) la alternativa que creas correcta.

Leyenda	
Siempre	4
Casi siempre	3
A veces	2
Nunca	1

VARIABLE: Juegos cooperativos						
Dimensiones	Indicadores		1	2	3	4
Juego de confianza	1	Demuestras apoyo a tus compañeros de aula cuando realizan los juegos.				
	2	Demuestras solidaridad con los compañeros con menos destrezas.				
	3	Te preocupas porque tus compañeros también alcancen sus metas				
	4	Motivas a tus compañeros para culminar el juego propuesto.				
	5	Juegas con tus compañeros en un clima de confianza.				
	6	Apoyas a tus compañeros en el momento que lo necesita.				
	7	Ayudas a tus compañeros del salón a explicar la descripción de los juegos.				
	8	Participas en los juegos colaborando con los objetivos del equipo.				
	9	Realizas coordinaciones cuando organizas un juego.				
	10	Muestras responsabilidad para resolver situaciones complicadas dentro del juego.				
Juego de comunicación	11	Integras a tus compañeros durante el juego.				
	12	Trabajas en equipo de manera armoniosa.				
	13	Motivas a tus compañeros para culminar el desarrollo del juego.				
	14	Empleas gestos cuando juegas con tus compañeros.				
	15	Realizas movimientos coordinados con tus compañeros durante el juego.				

	16	Utilizas gestos para una mejor comunicación con tus compañeros				
	17	Pides opiniones a tus compañeros al modificar las reglas de juego.				
	18	Describes el desarrollo del juego a tus compañeros.				
	19	Utilizas palabras adecuadas cuando juegas con tus compañeros.				
Juego de resolución de conflictos	20	Respetas las reglas del juego.				
	21	Resuelves conflictos que se presentan durante el juego.				
	22	Propones soluciones cuando se presentan problemas durante el desarrollo del juego.				
	23	Creas que eres creativo cuando juegas con tus compañeros.				
	24	Consideras que te gusta crear juegos nuevos				
	25	Propones reglas nuevas en los juegos que realizas con frecuencia				
	26	Propones estrategias novedosas para participar en el juego				

Ficha técnica de la variable 1

Nombre original: Cuestionario de percepción del desarrollo de juegos cooperativos

Adaptado: Miguel Aquilino Díaz Barboza (2021)

Objetivo: Identificar las características de los juegos cooperativos

Administración: Individual

Duración: 40'

Estructura: Constó de 26 ítems, la cual tuvo como característica principal, el uso de la escala de Likert, asimismo, se estructuró a través de 3 dimensiones, de las cuales se elaboraron premisas tanto positivas como negativas.

Tabla 1

Baremo para la evaluación grupal de las dimensiones de los juegos cooperativos

V1	Juegos cooperativos	Juego de confianza	Juego de comunicación	Juego de resolución de conflictos
Bueno	79 – 104	31 – 40	28 – 36	22 – 28
Regular	53 – 78	21 – 30	19 – 27	15 – 21
Malo	26 – 52	10 – 20	9 – 18	7 – 14

CUESTIONARIO SOBRE HABILIDADES SOCIALES

Estimado(a) estudiante, el presente cuestionario trata sobre Habilidades Sociales y tiene como finalidad recoger información para detectar las dificultades que se presentan y buscar mejoras en la institución. Es anónimo, en tal sentido te pedimos responder sincera y libremente para lo cual deberás marcar con una (x) la alternativa que creas correcta.

Leyenda	
Siempre	4
Casi siempre	3
A veces	2
Nunca	1

VARIABLE: Habilidades Sociales						
Dimensiones	Indicadores		1	2	3	4
Empatía	1	Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego.				
	2	Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del juego.				
	3	Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego.				
	4	Compartes con tus compañeros formas para realizar el calentamiento antes del juego				
	5	Ayudas a tus compañeros a realizar las actividades propias del juego				
	6	Ayudas a tus compañeros a realizar las secuencias del juego.				
	7	Muestras alegría al compartir juegos grupales.				
	8	Participas con entusiasmo en los juegos cooperativos.				
	9	Valoras la participación de tus compañeros en los juegos.				
Asertividad	10	Cuando estás en desacuerdo con alguna idea, expresas tus motivos sin faltar el respeto.				
	11	Expresas tus ideas intentando no ofender a sus compañeros de equipo.				
	12	Invitas a tus compañeros a reflexionar sobre las causas de una derrota.				
	13	Ayudas de forma amistosa a tus compañeros, aun cuando no los conoces.				
	14	Valoras la actuación de tus compañeros cuando hacen méritos.				
	15	Ayudas a tus compañeros a corregir sus fallas cuando cometen un error, pero sin violencia.				

	16	Reflexionas con tus compañeros de equipo sobre los resultados obtenidos en el juego				
	17	Preguntas a tus compañeros si tienen dudas respecto a la comprensión del juego.				
	18	Coordinas con tus compañeros para realizar un juego limpio.				
Escucha	19	Expresas tus opiniones con claridad para responder a preguntas de tus compañeros.				
	20	Planteas el objetivo de los juegos de manera clara.				
	21	Manifiestas tus propuestas a tus compañeros aun cuando el grupo tenga una idea diferente.				
	22	Muestras interés al escuchar las ideas propuestas por tus compañeros.				
	23	Escuchas las ideas de tus compañeros antes de corregir un error del juego.				
	24	Complementas con tus ideas para modificar un juego				
	25	Muestras responsabilidad al asumir retos dentro de los juegos.				
	26	Comprendes la información que facilitan tus compañeros para tomar acuerdos.				
	27	Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar su actuación en el juego.				

Ficha técnica de la variable 2

Nombre original:	Instrumento de medida sobre las habilidades sociales
Adapto:	Miguel Aquilino Díaz Barboza (2021)
Objetivo:	Identificar las características de las habilidades sociales
Administración:	Individual
Duración:	40'
Estructura:	Constó de 27 ítems, la cual tuvo como característica principal, el uso de la escala de Likert, asimismo, se estructuró a través de 3 dimensiones, de las cuales se elaboraron premisas tanto positivas como negativas.

Tabla 2

Baremo para la evaluación grupal de las dimensiones de las habilidades sociales

V1	Habilidades sociales	Empatía	Asertividad	Escucha activa
Alto	82 – 108	28 – 36	28 – 36	28 – 36
Medio	55 – 81	19 – 27	19 – 27	19 – 27
Bajo	27 – 54	9 – 18	9 – 18	9 – 18

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Juegos cooperativos". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

9. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Hugo Ferro Cuellar		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)	
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()	
	Educativa (X)	Organizacional ()	
Áreas de experiencia profesional:	Metodólogo – Docente de Posgrado		
Institución donde labora:	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

10. ¿Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para medir los juegos cooperativos
Autora:	Patricia del Carmen Ferro Moreno
Procedencia:	I.E 1260-El Amauta-Huaycán
Administración:	A estudiantes de primaria
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Presencial
Significación:	Obtener la percepción de los niños acerca de los juegos cooperativos.

Datos de la Escala Valorativa de Juegos Cooperativos

11. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juegos cooperativos	Juegos de confianza	Linaza (2013), el juego de confianza, está vinculado con el contexto sociocultural, durante el juego el niño pretende relacionarse e integrarse en un grupo, compartiendo emociones y pensamientos. Además, que, a través del juego, el niño imita las actividades de los adultos, formas de comunicación valores, reproduciendo los roles, relaciones y conductas de su entorno cultural.
	Juegos de comunicación	Según Melgarejo (2021), señala que en los juegos de comunicación se utilizan técnicas que ayudan a mejorar la calidad del proceso comunicativo, que conllevara cambios en la actitud de los alumnos, mejorando el desarrollo de su motivación personal, indicándole o presentándole un proceso agradable y fácil para su formación.
	Juegos resolución de conflictos	Hamodi – Jiménez (2018), manifiesta que los juegos de resolución de conflictos surgen numerosos conflictos en los espacios en los que coinciden los alumnos. Esto se debe a que existe una gran diversidad dentro del alumnado, es decir, cada uno muestra personalidades diferentes y la relación de cada niño en su unidad familiar es distinta y le condiciona a la hora de comunicarse con sus iguales.

12. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la encuesta acerca la VARIABLE 1: Juegos cooperativos, adaptado por Díaz Barboza, Miguel Aquilino. (2021); cuyo cuestionario fue tomado por la tesis FERRO MORENO, Patricia del Carmen (2023). De acuerdo con los siguientes indicadores califique Ud. Cada uno de los ítems según corresponda:

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Dimensiones del instrumento:

Primera dimensión: Juegos de confianza

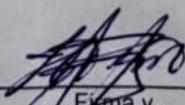
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aptitud	Demuestras apoyo a tus compañeros de aula cuando realizan los juegos	4	4	4	
	Demuestras solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	4	4	4	
	Te preocupas porque tus compañeros también alcancen sus metas.	4	4	4	
	Motivas a tus compañeros para culminar el juego propuesto.	4	4	4	
Trabajo en equipo	Juegas con tus compañeros en un clima de confianza.	4	4	4	
	Apoyas a tus compañeros en el momento que lo necesita.	4	4	4	
	Ayudas a tus compañeros del salón a explicar la descripción de los juegos.	4	4	4	
	Participas en los juegos colaborando con los objetivos del equipo.	4	4	4	
Responsabilidad	Realizas coordinaciones cuando organizas un juego.	4	4	4	
	Muestras responsabilidad para resolver situaciones complicadas dentro del juego.	4	4	4	

Segunda dimensión: Juegos de comunicación

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación	Integras a tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
	Trabajas en equipo de manera armoniosa.	4	4	4	
	Motivas a tus compañeros para culminar el desarrollo del juego.	4	4	4	
Expresión corporal	Empleas gestos cuando juegas con tus compañeros.	4	4	4	
	Realizas movimientos coordinados con tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
	Utilizas gestos para una mejor comunicación con tus compañeros.	4	4	4	
Comunicación asertiva	Pides opiniones a tus compañeros al modificar las reglas de juego.	4	4	4	
	Describes el desarrollo del juego a tus compañeros.	4	4	4	
	Utilizas palabras adecuadas cuando juegas con tus compañeros.	4	4	4	

Tercera dimensión: Juegos de resolución de conflictos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Toma de decisiones	Respetas las reglas del juego.	4	4	4	
	Resuelves conflictos que se presentan durante el juego.	4	4	4	
	Propones soluciones cuando se presentan problemas durante el desarrollo del juego.	4	4	4	
Creatividad	Crees que eres creativo cuando juegas con tus compañeros.	4	4	4	
	Consideras que te gusta crear juegos nuevos.	4	4	4	
	Propones reglas nuevas en los juegos que realizas con frecuencia	4	4	4	
	Propones estrategias novedosas para participar en el juego.	4	4	4	


 Firma y
 DNI 07660247

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Habilidades sociales". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

9. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Hugo Ferro Cuellar		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Metodólogo – Docente de Posgrado		
Institución donde labora:	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

10. ¿Propósito de la evaluación:
Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para medir las habilidades sociales.
Autora:	Patricia del Carmen Ferro Moreno
Procedencia:	I.E 1260-El Amauta-Huaycán
Administración:	A estudiantes de primaria
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Presencial
Significación:	Obtener la percepción de los niños acerca de las habilidades sociales.

Datos de la Escala Valorativa de Habilidades Sociales

11. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Habilidades Sociales	Empatía	Rivero (2019), afirma que la empatía, conlleva a sobrellevar emociones que siente la otra persona; como: siento lo que sientes. Permite que las personas se ayuden entre sí y se relacionen con el altruismo, el amor y preocupación por otras personas. Permitiendo establecer relaciones saludables generando una convivencia saludable.
	Asertividad	Castanyer (2019), considera que asertividad, es la capacidad de hablar sin agresividad y sin sentir culpa al estar convencido de tener razón. En tal sentido se desarrolla a lo largo de la vida de una persona basándose en el planteamiento de situaciones reales de manera constructiva. A la vez permite autoafirmar los propios derechos, sin dejarse manipular y sin manipular a los demás. Relacionándose con términos tales como respeto, derechos, comunicación, honestidad e igualdad.
	Escucha activa	Hernández y Lesmes, (2018), manifiesta que la escucha activa, es una forma de comunicación buscando la comprensión de las ideas de otras personas mediante la no interrupción de sus diálogos. Y de tal manera la persona que la práctica debe escuchar con atención, analizando y comprendiendo la información que las otras personas tratan de transmitir.

12. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted presento la encuesta acerca de la VARIABLE 2: Habilidades sociales, adaptado por Díaz Barboza, Miguel Aquilino. (2021); cuyo cuestionario fue tomado por la tesista FERRO MORENO, Patricia del Carmen (2023). De acuerdo con los siguientes indicadores califique Ud. Cada uno de los ítems según corresponda.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Dimensiones del instrumento:

Primera dimensión: Empatía

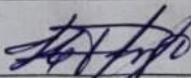
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sensibilidad	Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
	Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del juego.	4	4	4	
	Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
Ayuda	Compartes con tus compañeros formas para realizar el calentamiento antes del juego	4	4	4	
	Ayudas a tus compañeros a realizar las actividades propias del juego	4	4	4	
	Ayudas a tus compañeros a realizar las secuencias del juego.	4	4	4	
Actitud positiva	Muestras alegría al compartir juegos grupales.	4	4	4	
	Participas con entusiasmo en los juegos cooperativos..	4	4	4	
	Valoras la participación de tus compañeros en los juegos.	4	4	4	

Segunda dimensión: Asertividad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Respeto	Cuando estás en desacuerdo con alguna idea, expresas tus motivos sin faltar el respeto.	4	4	4	
	Expresas tus ideas intentando no ofender a sus compañeros de equipo.	4	4	4	
	Invitas a tus compañeros a reflexionar sobre las causas de una derrota.	4	4	4	
Afecto	Ayudas de forma amistosa a tus compañeros, aun cuando no los conoces.	4	4	4	
	Valoras la actuación de tus compañeros cuando hacen méritos.	4	4	4	
	Ayudas a tus compañeros a corregir sus fallas cuando cometen un error, pero sin violencia.	4	4	4	
Honestidad	Reflexionas con tus compañeros de equipo sobre los resultados obtenidos en el juego.	4	4	4	
	Preguntas a tus compañeros si tienen dudas respecto a la comprensión del juego.	4	4	4	
	Coordinas con tus compañeros para realizar un juego limpio.	4	4	4	

Tercera dimensión: Escucha Activa

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresa ideas claras	Expresas tus opiniones con claridad para responder a preguntas de tus compañeros.	4	4	4	
	Planteas el objetivo de los juegos de manera clara.	4	4	4	
	Manifiestas tus propuestas a tus compañeros aun cuando el grupo tenga una idea diferente.	4	4	4	
Atención al dialogo	Muestras interés al escuchar las ideas propuestas por tus compañeros.	4	4	4	
	Escuchas las ideas de tus compañeros antes de corregir un error del juego.	4	4	4	
	Complementas con tus ideas para modificar un juego	4	4	4	
Comprende la información	Muestras responsabilidad al asumir retos dentro de los juegos.	4	4	4	
	Comprendes la información que facilitan tus compañeros para tomar acuerdos.	4	4	4	
	Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar su actuación en el juego.	4	4	4	


 Firma y
 DNI 07660247

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Juegos cooperativos". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

5. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Juan Edgar Nahui Cedano	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia	
Institución donde labora:	I.E 1260-El Amauta-Huaycán	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación	Trabajo(s) psicométricos realizados	
Psicométrica: (si corresponde)	Título del estudio realizado.	

6. ¿Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para medir los juegos cooperativos
Autora:	Patricia del Carmen Ferro Moreno
Procedencia:	I.E 1260-El Amauta-Huaycán
Administración:	A estudiantes de primaria
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Presencial
Significación:	Obtener la percepción de los niños acerca de los juegos cooperativos.

Datos de la Escala Valorativa de Juegos Cooperativos

7. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juegos cooperativos	Juegos de confianza	Linaza (2013), el juego de confianza, está vinculado con el contexto sociocultural, durante el juego el niño pretende relacionarse e integrarse en un grupo, compartiendo emociones y pensamientos. Además, que, a través del juego, el niño imita las actividades de los adultos, formas de comunicación valores, reproduciendo los roles, relaciones y conductas de su entorno cultural.
	Juegos de comunicación	Según Melgarejo (2021), señala que en los juegos de comunicación se utilizan técnicas que ayudan a mejorar la calidad del proceso comunicativo, que conllevara cambios en la actitud de los alumnos, mejorando el desarrollo de su motivación personal, indicándole o presentándole un proceso agradable y fácil para su formación.
	Juegos resolución de conflictos	Hamodi – Jiménez (2018), manifiesta que los juegos de resolución de conflictos surgen numerosos conflictos en los espacios en los que coinciden los alumnos. Esto se debe a que existe una gran diversidad dentro del alumnado, es decir, cada uno muestra personalidades diferentes y la relación de cada niño en su unidad familiar es distinta y le condiciona a la hora de comunicarse con sus iguales.

8. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la encuesta acerca la VARIABLE 1: Juegos cooperativos, adaptado por Díaz Barboza, Miguel Aquilino. (2021); cuyo cuestionario fue tomado por la tesista FERRO MORENO, Patricia del Carmen (2023). De acuerdo con los siguientes indicadores califique Ud. Cada uno de los ítems según corresponda:

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Dimensiones del instrumento:

Primera dimensión: Juegos de confianza

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aptitud	Demuestras apoyo a tus compañeros de aula cuando realizan los juegos	4	4	4	
	Demuestras solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	4	4	4	
	Te preocupas porque tus compañeros también alcancen sus metas.	4	4	4	
	Motivas a tus compañeros para culminar el juego propuesto.	4	4	4	
Trabajo en equipo	Juegas con tus compañeros en un clima de confianza.	4	4	4	
	Apoyas a tus compañeros en el momento que lo necesita.	4	4	4	
	Ayudas a tus compañeros del salón a explicar la descripción de los juegos.	4	4	4	
	Participas en los juegos colaborando con los objetivos del equipo.	4	4	4	
Responsabilidad	Realizas coordinaciones cuando organizas un juego.	4	4	4	
	Muestras responsabilidad para resolver situaciones complicadas dentro del juego.	4	4	4	

Segunda dimensión: Juegos de comunicación

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación	Integras a tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
	Trabajas en equipo de manera armoniosa.	4	4	4	
	Motivas a tus compañeros para culminar el desarrollo del juego.	4	4	4	
Expresión corporal	Empleas gestos cuando juegas con tus compañeros.	4	4	4	
	Realizas movimientos coordinados con tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
	Utilizas gestos para una mejor comunicación con tus compañeros.	4	4	4	
Comunicación asertiva	Pides opiniones a tus compañeros al modificar las reglas de juego.	4	4	4	
	Describes el desarrollo del juego a tus compañeros.	4	4	4	
	Utilizas palabras adecuadas cuando juegas con tus compañeros.	4	4	4	

Tercera dimensión: Juegos de resolución de conflictos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Toma de decisiones	Respetas las reglas del juego.	4	4	4	
	Resuelves conflictos que se presentan durante el juego.	4	4	4	
	Propones soluciones cuando se presentan problemas durante el desarrollo del juego.	4	4	4	
Creatividad	Crees que eres creativo cuando juegas con tus compañeros.	4	4	4	
	Consideras que te gusta crear juegos nuevos.	4	4	4	
	Propones reglas nuevas en los juegos que realizas con frecuencia	4	4	4	
	Propones estrategias novedosas para participar en el juego.	4	4	4	


 Firma y
 DNI 23269347

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Habilidades sociales". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

5. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Juan Edgar Nahui Cedano		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia		
Institución donde labora:	I.E 1260-El Amauta-Huaycán		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

6. ¿Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para medir las habilidades sociales.
Autora:	Patricia del Carmen Ferro Moreno
Procedencia:	I.E 1260-El Amauta-Huaycán
Administración:	A estudiantes de primaria
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Presencial
Significación:	Obtener la percepción de los niños acerca de las habilidades sociales.

Datos de la Escala Valorativa de Habilidades Sociales

7. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Habilidades Sociales	Empatía	Rivero (2019), afirma que la empatía, conlleva a sobrellevar emociones que siente la otra persona; como: siento lo que sientes. Permite que las personas se ayuden entre sí y se relacionen con el altruismo, el amor y preocupación por otras personas. Permitiendo establecer relaciones saludables generando una convivencia saludable.
	Asertividad	Castanyer (2019), considera que asertividad, es la capacidad de hablar sin agresividad y sin sentir culpa al estar convencido de tener razón. En tal sentido se desarrolla a lo largo de la vida de una persona basándose en el planteamiento de situaciones reales de manera constructiva. A la vez permite autoafirmar los propios derechos, sin dejarse manipular y sin manipular a los demás. Relacionándose con términos tales como respeto, derechos, comunicación, honestidad e igualdad.
	Escucha activa	Hernández y Lesmes, (2018), manifiesta que la escucha activa, es una forma de comunicación buscando la comprensión de las ideas de otras personas mediante la no interrupción de sus diálogos. Y de tal manera la persona que la práctica debe escuchar con atención, analizando y comprendiendo la información que las otras personas tratan de transmitir.

8. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted presento la encuesta acerca de la VARIABLE 2: Habilidades sociales, adaptado por Díaz Barboza, Miguel Aquilino. (2021); cuyo cuestionario fue tomado por la tesista FERRO MORENO, Patricia del Carmen (2023). De acuerdo con los siguientes indicadores califique Ud. Cada uno de los ítems según corresponda.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

- 1. No cumple con el criterio
- 2. Bajo Nivel
- 3. Moderado nivel
- 4. Alto nivel

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Dimensiones del instrumento:
Primera dimensión: Empatía

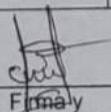
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sensibilidad	Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
	Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del juego.	4	4	4	
	Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
Ayuda	Compartes con tus compañeros formas para realizar el calentamiento antes del juego	4	4	4	
	Ayudas a tus compañeros a realizar las actividades propias del juego	4	4	4	
	Ayudas a tus compañeros a realizar las secuencias del juego.	4	4	4	
Actitud positiva	Muestras alegría al compartir juegos grupales.	4	4	4	
	Participas con entusiasmo en los juegos cooperativos..	4	4	4	
	Valoras la participación de tus compañeros en los juegos.	4	4	4	

Segunda dimensión: Asertividad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Respeto	Cuando estás en desacuerdo con alguna idea, expresas tus motivos sin faltar el respeto.	H	H	H	
	Expresas tus ideas intentando no ofender a sus compañeros de equipo.	H	H	H	
	Invitas a tus compañeros a reflexionar sobre las causas de una derrota.	H	H	H	
Afecto	Ayudas de forma amistosa a tus compañeros, aun cuando no los conoces.	H	H	H	
	Valoras la actuación de tus compañeros cuando hacen méritos.	H	H	H	
	Ayudas a tus compañeros a corregir sus fallas cuando cometen un error, pero sin violencia.	H	H	H	
Honestidad	Reflexionas con tus compañeros de equipo sobre los resultados obtenidos en el juego.	H	H	H	
	Preguntas a tus compañeros si tienen dudas respecto a la comprensión del juego.	H	H	H	
	Coordinas con tus compañeros para realizar un juego limpio.	H	H	H	

Tercera dimensión: Escucha Activa

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresa ideas claras	Expresas tus opiniones con claridad para responder a preguntas de tus compañeros.	H	H	H	
	Planteas el objetivo de los juegos de manera clara.	H	H	H	
	Manifiestas tus propuestas a tus compañeros aun cuando el grupo tenga una idea diferente.	H	H	H	
Atención al dialogo	Muestras interés al escuchar las ideas propuestas por tus compañeros.	H	H	H	
	Escuchas las ideas de tus compañeros antes de corregir un error del juego.	H	H	H	
	Complementas con tus ideas para modificar un juego	H	H	H	
Comprende la información	Muestras responsabilidad al asumir retos dentro de los juegos.	H	H	H	
	Comprendes la información que facilitan tus compañeros para tomar acuerdos.	H	H	H	
	Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar su actuación en el juego.	H	H	H	



Firma y

DNI 23269347

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Juegos cooperativos". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mg. Natali Collantes Falvy		
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia		
Institución donde labora:	I.E 1260-El Amauta-Huaycán		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. ¿Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para medir los juegos cooperativos
Autora:	Patricia del Carmen Ferro Moreno
Procedencia:	I.E 1260-El Amauta-Huaycán
Administración:	A estudiantes de primaria
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Presencial
Significación:	Obtener la percepción de los niños acerca de los juegos cooperativos.

Datos de la Escala Valorativa de Juegos Cooperativos

3. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juegos cooperativos	Juegos de confianza	Linaza (2013), el juego de confianza, está vinculado con el contexto sociocultural, durante el juego el niño pretende relacionarse e integrarse en un grupo, compartiendo emociones y pensamientos. Además, que, a través del juego, el niño imita las actividades de los adultos, formas de comunicación valores, reproduciendo los roles, relaciones y conductas de su entorno cultural.
	Juegos de comunicación	Según Melgarejo (2021), señala que en los juegos de comunicación se utilizan técnicas que ayudan a mejorar la calidad del proceso comunicativo, que conllevara cambios en la actitud de los alumnos, mejorando el desarrollo de su motivación personal, indicándole o presentándole un proceso agradable y fácil para su formación.
	Juegos resolución de conflictos	Hamodi – Jiménez (2018), manifiesta que los juegos de resolución de conflictos surgen numerosos conflictos en los espacios en los que coinciden los alumnos. Esto se debe a que existe una gran diversidad dentro del alumnado, es decir, cada uno muestra personalidades diferentes y la relación de cada niño en su unidad familiar es distinta y le condiciona a la hora de comunicarse con sus iguales.

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la encuesta acerca la VARIABLE 1: Juegos cooperativos, adaptado por Díaz Barboza, Miguel Aquilino. (2021); cuyo cuestionario fue tomado por la tesista FERRO MORENO, Patricia del Carmen (2023). De acuerdo con los siguientes indicadores califique Ud. Cada uno de los ítems según corresponda:

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Dimensiones del instrumento:

Primera dimensión: Juegos de confianza

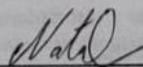
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aptitud	Demuestras apoyo a tus compañeros de aula cuando realizan los juegos	4	4	4	
	Demuestras solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	4	4	4	
	Te preocupas porque tus compañeros también alcancen sus metas.	4	4	4	
	Motivas a tus compañeros para culminar el juego propuesto.	4	4	4	
Trabajo en equipo	Juegas con tus compañeros en un clima de confianza.	4	4	4	
	Apoyas a tus compañeros en el momento que lo necesita.	4	4	4	
	Ayudas a tus compañeros del salón a explicar la descripción de los juegos.	4	4	4	
	Participas en los juegos colaborando con los objetivos del equipo.	4	4	4	
Responsabilidad	Realizas coordinaciones cuando organizas un juego.	4	4	4	
	Muestras responsabilidad para resolver situaciones complicadas dentro del juego.	4	4	4	

Segunda dimensión: Juegos de comunicación

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Participación	Integras a tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
	Trabajas en equipo de manera armoniosa.	4	4	4	
	Motivas a tus compañeros para culminar el desarrollo del juego.	4	4	4	
Expresión corporal	Empleas gestos cuando juegas con tus compañeros.	4	4	4	
	Realizas movimientos coordinados con tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
	Utilizas gestos para una mejor comunicación con tus compañeros.	4	4	4	
Comunicación asertiva	Pides opiniones a tus compañeros al modificar las reglas de juego.	4	4	4	
	Describes el desarrollo del juego a tus compañeros.	4	4	4	
	Utilizas palabras adecuadas cuando juegas con tus compañeros.	4	4	4	

Tercera dimensión: Juegos de resolución de conflictos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Toma de decisiones	Respetas las reglas del juego.	4	4	4	
	Resuelves conflictos que se presentan durante el juego.	4	4	4	
	Propones soluciones cuando se presentan problemas durante el desarrollo del juego.	4	4	4	
Creatividad	Crees que eres creativo cuando juegas con tus compañeros.	4	4	4	
	Consideras que te gusta crear juegos nuevos.	4	4	4	
	Propones reglas nuevas en los juegos que realizas con frecuencia.	4	4	4	
	Propones estrategias novedosas para participar en el juego.	4	4	4	


Firma y
DNI 43131704

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Habilidades sociales". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mg. Natali Collantes Falvy	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia	
Institución donde labora:	I.E 1260-El Amauta-Huaycán	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. ¿Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para medir las habilidades sociales.
Autora:	Patricia del Carmen Ferro Moreno
Procedencia:	I.E 1260-El Amauta-Huaycán
Administración:	A estudiantes de primaria
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Presencial
Significación:	Obtener la percepción de los niños acerca de las habilidades sociales.

Datos de la Escala Valorativa de Habilidades Sociales

3. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Habilidades Sociales	Empatía	Rivero (2019), afirma que la empatía, conlleva a sobrellevar emociones que siente la otra persona; como: siento lo que sientes. Permite que las personas se ayuden entre sí y se relacionen con el altruismo, el amor y preocupación por otras personas. Permitiendo establecer relaciones saludables generando una convivencia saludable.
	Asertividad	Castanyer (2019), considera que asertividad, es la capacidad de hablar sin agresividad y sin sentir culpa al estar convencido de tener razón. En tal sentido se desarrolla a lo largo de la vida de una persona basándose en el planteamiento de situaciones reales de manera constructiva. A la vez permite autoafirmar los propios derechos, sin dejarse manipular y sin manipular a los demás. Relacionándose con términos tales como respeto, derechos, comunicación, honestidad e igualdad.
	Escucha activa	Hernández y Lesmes, (2018), manifiesta que la escucha activa, es una forma de comunicación buscando la comprensión de las ideas de otras personas mediante la no interrupción de sus diálogos. Y de tal manera la persona que la práctica debe escuchar con atención, analizando y comprendiendo la información que las otras personas tratan de transmitir.

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted presento la encuesta acerca de la VARIABLE 2: Habilidades sociales, adaptado por Díaz Barboza, Miguel Aquilino. (2021); cuyo cuestionario fue tomado por la tesista FERRO MORENO, Patricia del Carmen (2023). De acuerdo con los siguientes indicadores califique Ud. Cada uno de los ítems según corresponda.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Dimensiones del instrumento:

Primera dimensión: Empatía

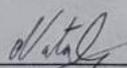
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sensibilidad	Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
	Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del juego.	4	4	4	
	Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego.	4	4	4	
Ayuda	Compartes con tus compañeros formas para realizar el calentamiento antes del juego	4	4	4	
	Ayudas a tus compañeros a realizar las actividades propias del juego	4	4	4	
	Ayudas a tus compañeros a realizar las secuencias del juego.	4	4	4	
Actitud positiva	Muestras alegría al compartir juegos grupales.	4	4	4	
	Participas con entusiasmo en los juegos cooperativos.	4	4	4	
	Valoras la participación de tus compañeros en los juegos.	4	4	4	

Segunda dimensión: Asertividad

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Respeto	Cuando estás en desacuerdo con alguna idea, expresas tus motivos sin faltar el respeto.	4	4	4	
	Expresas tus ideas intentando no ofender a sus compañeros de equipo.	4	4	4	
	Invitas a tus compañeros a reflexionar sobre las causas de una derrota.	4	4	4	
Afecto	Ayudas de forma amistosa a tus compañeros, aun cuando no los conoces.	4	4	4	
	Valoras la actuación de tus compañeros cuando hacen méritos.	4	4	4	
	Ayudas a tus compañeros a corregir sus fallas cuando cometen un error, pero sin violencia.	4	4	4	
Honestidad	Reflexionas con tus compañeros de equipo sobre los resultados obtenidos en el juego.	4	4	4	
	Preguntas a tus compañeros si tienen dudas respecto a la comprensión del juego.	4	4	4	
	Coordinas con tus compañeros para realizar un juego limpio.	4	4	4	

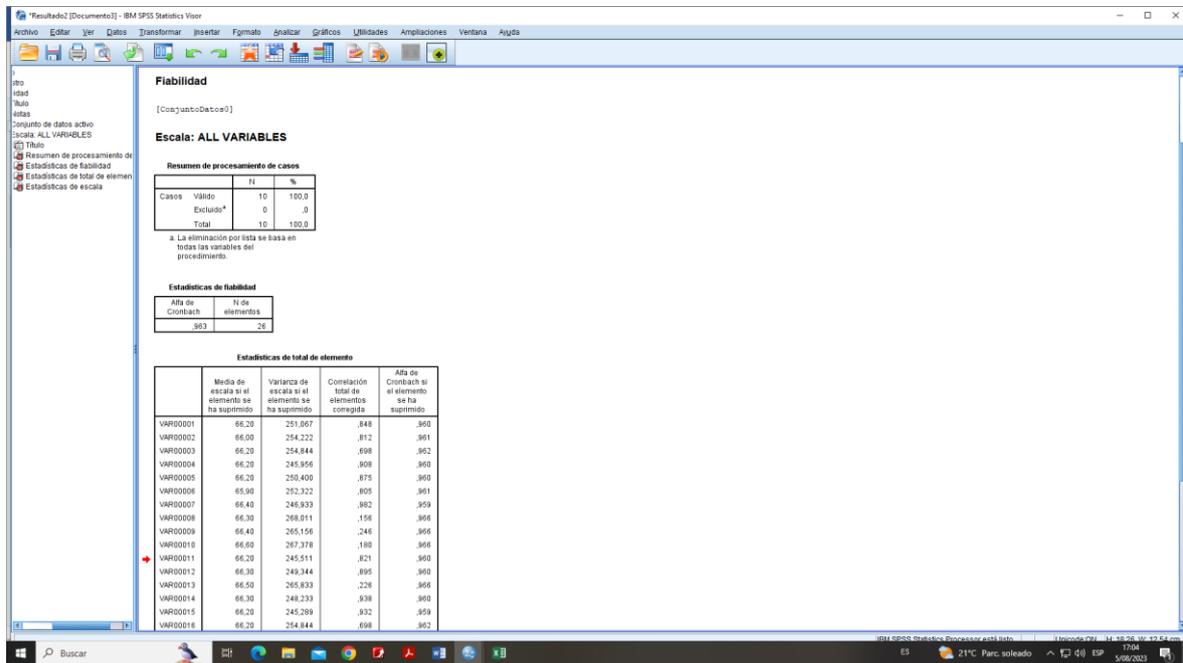
Tercera dimensión: Escucha Activa

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresa ideas claras	Expresas tus opiniones con claridad para responder a preguntas de tus compañeros.	4	4	4	
	Planteas el objetivo de los juegos de manera clara.	4	4	4	
	Manifiestas tus propuestas a tus compañeros aun cuando el grupo tenga una idea diferente.	4	4	4	
Atención al dialogo	Muestras interés al escuchar las ideas propuestas por tus compañeros.	4	4	4	
	Escuchas las ideas de tus compañeros antes de corregir un error del juego.	4	4	4	
	Complementas con tus ideas para modificar un juego	4	4	4	
Comprende la información	Muestras responsabilidad al asumir retos dentro de los juegos.	4	4	4	
	Comprendes la información que facilitan tus compañeros para tomar acuerdos.	4	4	4	
	Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar su actuación en el juego.	4	4	4	

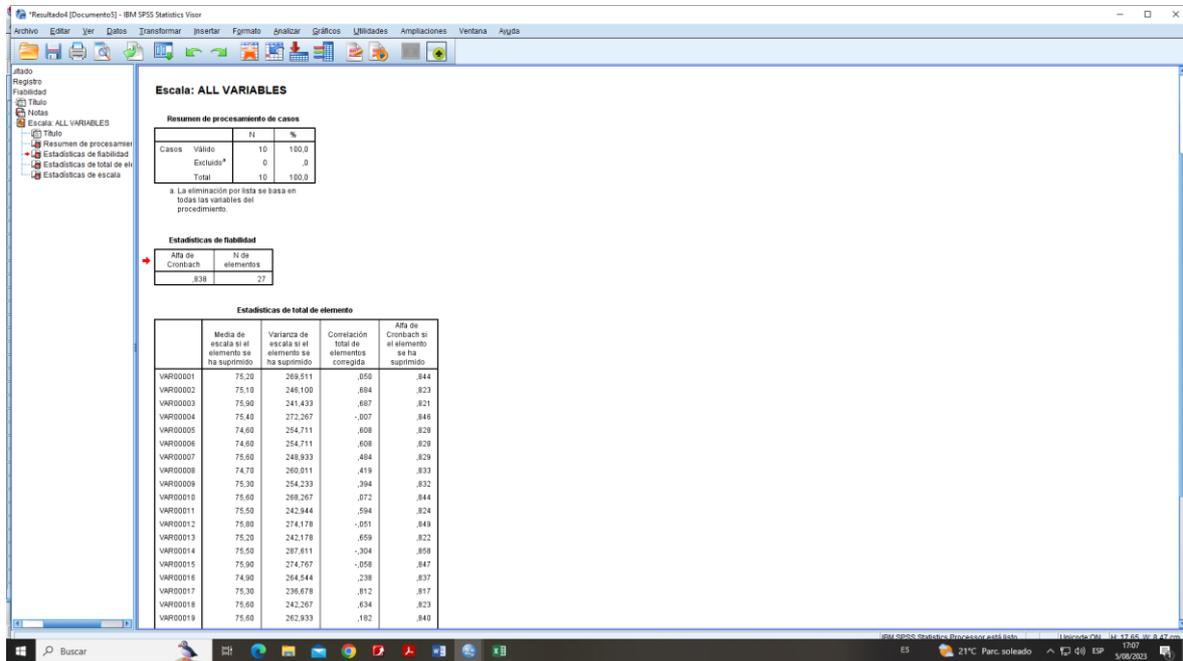

 Firma y
 DNI 43131704

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

Variable 1: Juegos cooperativos



Variable 2: Habilidades sociales



PANTALLAZO DE BASE DE DATOS Y PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO

IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Aplicaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Pedidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	VAR00017	Número	8	0	Juegos coopera	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
2	VAR00018	Número	8	0	Habilidades so	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
3	VAR00019	Número	8	0	Juego de confi	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
4	VAR00020	Número	8	0	Juego de comu	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
5	VAR00021	Número	8	0	Juego de resolu	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
6	VAR00022	Número	8	0	Empatía	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
7	VAR00023	Número	8	0	Asertividad	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
8	VAR00024	Número	8	0	Escucha activa	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
9	V11	Número	8	0	Juegos coopera	{1, Malo}	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
10	V22	Número	8	0	Habilidades so	{1, Bajo}	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
11	D1	Número	8	0	Juego de confi	{1, Malo}	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
12	D2	Número	8	0	Juego de comu	{1, Malo}	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
13	D3	Número	8	0	Juego de resolu	{1, Malo}	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
14	R1	Número	8	0	Empatía	{1, Bajo}	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
15	R2	Número	8	0	Asertividad	{1, Bajo}	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
16	R3	Número	8	0	Escucha activa	{1, Bajo}	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											
38											
39											
40											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Aplicaciones Ventana Ayuda

Visible 15 de 15 variables

	VAR00017	VAR00018	VAR00019	VAR00020	VAR00021	VAR00022	VAR00023	VAR00024	V11	V22	D1	D2	D3	R1	R2	R3	var	var	var	var
1	83	86	33	31	19	29	30	27	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Regular	Alto	Alto	Medio				
2	85	84	34	36	25	33	30	21	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Regular	Alto	Alto	Medio				
3	63	60	26	21	16	15	24	21	Regular	Medio	Regular	Regular	Regular	Bajo	Medio	Medio				
4	98	83	37	33	28	29	27	27	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Medio	Medio				
5	55	57	21	19	15	18	18	21	Regular	Medio	Regular	Regular	Regular	Bajo	Bajo	Medio				
6	59	56	25	18	16	22	15	19	Regular	Medio	Regular	Malo	Regular	Medio	Bajo	Medio				
7	56	51	21	19	16	18	21	12	Regular	Bajo	Regular	Regular	Regular	Bajo	Medio	Bajo				
8	58	54	22	21	15	18	23	13	Regular	Bajo	Regular	Regular	Regular	Bajo	Medio	Bajo				
9	60	54	23	21	16	21	15	18	Regular	Bajo	Regular	Regular	Regular	Medio	Bajo	Bajo				
10	62	66	24	21	17	15	27	24	Regular	Medio	Regular	Regular	Regular	Bajo	Medio	Medio				
11	98	84	40	33	25	29	31	24	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Alto	Medio				
12	58	48	22	19	17	15	21	12	Regular	Bajo	Regular	Regular	Regular	Bajo	Medio	Bajo				
13	92	87	40	30	22	30	24	33	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Medio	Alto				
14	77	104	28	30	19	33	35	36	Regular	Alto	Regular	Bueno	Regular	Alto	Alto	Alto				
15	58	54	22	21	15	21	15	18	Regular	Bajo	Regular	Regular	Regular	Medio	Bajo	Bajo				
16	79	89	28	30	21	36	23	30	Bueno	Alto	Regular	Bueno	Regular	Alto	Medio	Alto				
17	90	81	33	31	26	30	27	24	Bueno	Medio	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Medio				
18	93	72	35	33	25	30	21	21	Bueno	Medio	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Medio	Medio				
19	94	82	35	34	25	30	29	23	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Alto	Medio				
20	86	82	34	31	21	29	28	25	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Regular	Alto	Alto	Medio				
21	86	76	36	34	26	30	29	26	Bueno	Medio	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Medio	Medio				
22	85	76	32	29	24	30	26	20	Bueno	Medio	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Medio	Medio				
23	79	81	32	28	19	27	26	28	Bueno	Medio	Bueno	Bueno	Regular	Medio	Medio	Alto				
24	85	84	35	28	22	28	28	28	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Alto	Alto				
25	93	100	35	34	24	35	36	29	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Alto	Alto				
26	86	81	34	30	22	28	31	22	Bueno	Medio	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Alto	Medio				
27	80	89	27	30	23	30	33	26	Bueno	Alto	Regular	Bueno	Bueno	Alto	Alto	Medio				
28	94	98	36	32	26	34	34	30	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Alto	Alto				
29	87	87	31	33	23	29	31	27	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Alto	Medio				
30	94	84	37	32	25	30	24	30	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Medio	Alto				
31	83	83	33	28	22	28	28	27	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Alto	Medio				
32	84	84	30	30	24	33	22	29	Bueno	Alto	Regular	Bueno	Bueno	Alto	Medio	Bajo				
33	83	87	31	28	24	29	27	31	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Medio	Alto				
34	49	39	21	18	10	13	13	13	Malo	Bajo	Regular	Malo	Malo	Bajo	Bajo	Bajo				
35	104	100	40	36	28	32	35	33	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Alto	Alto				
36	95	86	34	36	25	29	30	27	Bueno	Alto	Bueno	Bueno	Bueno	Alto	Alto	Medio				

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Lima, 27 de junio del 2023

Señor (a):

Dr. Juan Edgar Nahui Cedano.

Director (a):

I.E. N° 1260 EL AMAUTA.

N° de Carta : 202 – 2023 – UCV – VA – EPG – F06L03/J**Asunto** : Solicita autorización para realizar investigación**Referencia** : Solicitud del interesado de fecha: 27 de junio del 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Lima Ate, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

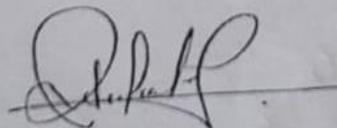
Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: **FERRO MORENO, PATRICIA DEL CARMEN**
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Título de la investigación : **"JUEGOS COOPERATIVOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA EN UNA ESCUELA PÚBLICA, HUAYCÁN - 2023"**

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dra. Clemente Castillo Consuelo Del Pilar
Jefa de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ate

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 1260 "EL AMAUTA"**

1 JUN 2023

Exp. N°: _____ Folio: 01
Firma: _____ Hora: 2.30



PERU
Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 06

IE N° 1260 "EL AMAUTA" UGEL 06
HUAYCÁN - ATE



1

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional".

Huaycán, 30 de junio de 2023

OFICIO N° 229-2023/D. I.E N° 1260-EL AMAUTA

Señora:
Dra. CLEMENTE CASTILLO CONSUELO DEL PILAR
Jefa de la Escuela de Postgrado – Universidad Cesar Vallejo, campus Lima - Ate.

PRESENTE.-

ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR INVESTIGACIÓN EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 1260 EL AMAUTA.

Ref. : Carta 202 – 2023 – UCV - VA – EPG – F06L03/J

Es grato dirigirme a usted para saludarla cordialmente, a nombre de la Institución Educativa N° 1260 El Amauta, con código de local 292579 ubicado en la zona L, calle 9., Mz. NS 8, Lt. 3. AAHH. Huaycán.

En atención al documento de la referencia, manifestarle que la Dirección autoriza y brinda las facilidades del caso a la señora Patricia Del Carmen Ferro Moreno a fin de que realice la investigación de su proyecto de tesis denominado: "JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA EN UNA ESCUELA PÚBLICA, HUAYCÁN – 2023", en la I.E. que dirijo.

Remito a su despacho el presente documento para los fines pertinentes. Con la seguridad de contar con su atención a la presente. Es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi distinguida consideración y deferencia.

Atentamente



[Handwritten Signature]
Dr. Juan Carlos Soto Cedeno
DIRECTOR

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "Juegos Cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023"

Investigadora: Docente. Patricia del Carmen Ferro Moreno

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación, cuyo objetivo es **determinar la relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en estudiantes de primaria.**

Si usted acepta que su niño/niña participe:

1. Se realizará un cuestionario donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación "Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales".
2. Este cuestionario tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente de la I.E 1260 El Amauta, con la observación de la docente tutora del aula.
3. Las respuestas al cuestionario, **serán anónimas.**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos **del adulto** que autoriza: Irma Fernandez Alcarraz

Firma: [Firma]

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "Juegos Cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023"

Investigadora: Docente. Patricia del Carmen Ferro Moreno

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación, cuyo objetivo es **determinar la relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en estudiantes de primaria.**

Si usted acepta que su niño/niña participe:

1. Se realizará un cuestionario donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación "Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales".
2. Este cuestionario tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente de la I.E 1260 El Amauta, con la observación de la docente tutora del aula.
3. Las respuestas al cuestionario, **serán anónimas.**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos **del adulto** que autoriza: Yesela Argandoña Esteban

Firma: [Firma]

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "Juegos Cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023"

Investigadora: Docente. Patricia del Carmen Ferro Moreno

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación, cuyo objetivo es **determinar la relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en estudiantes de primaria.**

Si usted acepta que su niño/niña participe:

1. Se realizará un cuestionario donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación "Juegos cooperativos y las Habilidades Sociales".
2. Este cuestionario tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente de la I.E 1260 El Amauta, con la observación de la docente tutora del aula.
3. Las respuestas al cuestionario, **serán anónimas.**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos **del adulto** que autoriza: Rosa Locce Garcia

Firma: [Firma]