



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN**

**PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes  
del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024**

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

**AUTORA:**

Donayres Machado, Emma ([orcid.org/0009-0004-7933-1255](https://orcid.org/0009-0004-7933-1255))

**ASESORA:**

Dra. Denegri Velarde, María Isabel ([orcid.org/0000-0002-4235-9009](https://orcid.org/0000-0002-4235-9009))

Dr. Contreras Rivera, Robert Julio ([orcid.org/0000-0003-3188-3662](https://orcid.org/0000-0003-3188-3662))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente.

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**LIMA – PERÚ**

**2024**

## Declaratoria de Autenticidad del asesor



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, DENEGRI VELARDE MARIA ISABEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024", cuyo autor es DONAYRES MACHADO EMMA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13%, 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 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
DENEGRI VELARDE MARIA ISABEL DNI: 08367190 ORCID: 0000-0002-4235-9009	Firmado electrónicamente por: MDENEGRIVE11 el 07-08-2024 09:16:45

Código documento Trilce: TRI - 0852637



## Declaratoria de originalidad de la autora



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, DONAYRES MACHADO EMMA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024", 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
DONAYRES MACHADO EMMA DNI: 45797103 ORCID: 0009-0004-7933-1255	Firmado electrónicamente por: DDONAYRESMA el 07- 08-2024 21:19:25

Código documento Trilce: INV - 1782016

### **Dedicatoria**

Dedico esta tesis con todo mi corazón a mi hija Catarina, quien llegó a mi vida y me ha acompañado en este logro. Su llegada me motivó profundamente a seguir adelante, y por eso te ofrezco este trabajo como testimonio del amor que te tengo. Te amo, hija mía.

También dedico este trabajo a mis queridos padres, Juan y María, quienes desde pequeña me alentaron a perseverar y no rendirme ante las dificultades que surgieran en el camino. Su apoyo y motivación han sido fundamentales para alcanzar este éxito.

## **Agradecimiento**

Agradezco primero a Dios, por darme la vida y guiar mis pasos. Expreso mi profunda gratitud a mi querido esposo, por su inquebrantable apoyo, comprensión y fe en mí, incluso en los momentos en que yo misma dudaba. Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una manera u otra, estuvieron a mi lado para ayudarme a alcanzar la meta que me propuse: la realización de este trabajo.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	ii
Declaratoria de originalidad de la autora.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I.INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	13
III. RESULTADOS.....	18
IV. DISCUSIÓN.....	30
V. CONCLUSIONES.....	37
VI.RECOMENDACIONES.....	38
REFERENCIAS.....	39
ANEXOS.....	47

## Índice de tablas

Tabla 1 Datos sociodemográficos de la muestra.....	18
Tabla 2 Niveles de juegos cooperativos en estudiantes del nivel inicial.....	18
Tabla 3 Niveles de habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial.....	18
Tabla 4 Tabla cruzada Habilidades sociales Cognitivas*Niveles de Juegos cooperativos.....	19
Tabla 5 Tabla cruzada Habilidades sociales Emocionales *Niveles de Juegos cooperativos.....	20
Tabla 6 Tabla cruzada Habilidades sociales Instrumentales*Niveles de Juegos cooperativos.....	21
Tabla 7 Niveles de Cooperación*Niveles de habilidades sociales.....	22
Tabla 8 Niveles de Participación*Niveles de habilidades sociales.....	23
Tabla 9 Niveles de Diversión*Niveles de habilidades sociales.....	24
Tabla 10 Prueba de normalidad.....	25
Tabla 11 Influencia entre los juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial.....	26
Tabla 12 Prueba Pseudo R cuadrado.....	26
Tabla 13 Influencia entre los juegos cooperativos en las HS cognitivas en estudiantes del nivel inicial.....	27
Tabla 14 Prueba Pseudo R cuadrado.....	27
Tabla 15 Influencia entre los juegos cooperativos en las HS emocionales en estudiantes del nivel inicial.....	28
Tabla 16 Prueba Pseudo R cuadrado.....	28
Tabla 17 Influencia entre los juegos cooperativos en las HS instrumentales en estudiantes del nivel inicial.....	29
Tabla 18 Prueba Pseudo R cuadrado.....	29

## Resumen

El presente estudio se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) al abordar la educación de calidad (ODS 4), la salud y bienestar (ODS 3), y la reducción de desigualdades (ODS 10). Al mejorar la educación, promover el bienestar y fomentar la inclusión social, el estudio destaca estos pilares fundamentales para el progreso y el bienestar de las futuras generaciones. Asimismo, tuvo como objetivo general determinar la influencia entre juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con un diseño no experimental de tipo transversal y de nivel explicativo. Asimismo, la muestra estuvo integrada por 112 estudiantes de nivel inicial de ambos sexos. Los instrumentos para la recopilación de datos fueron dos fichas de observación tanto para los juegos cooperativos como las habilidades sociales diseñado por Ninahuillca (2024). Los resultados del análisis (Chi-cuadrado de 56.300, significancia de 0.000) indican que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en las habilidades sociales de los estudiantes de nivel inicial, sugiriendo mejoras notables en estas habilidades con su implementación.

**Palabras Clave:** Juegos cooperativos, comportamiento social, interacción social.

## **Abstract**

This study aligns with the Sustainable Development Goals (SDGs) by addressing quality education (SDG 4), health and well-being (SDG 3), and reducing inequalities (SDG 10). By improving education, promoting well-being and fostering social inclusion, the study highlights these fundamental pillars for the progress and well-being of future generations. Likewise, the general objective was to determine the influence of cooperative games on social skills in students of the initial level of an I.E. in Pisco. The methodology used was quantitative, applied with a non-experimental, cross-sectional, explanatory design. Likewise, the sample consisted of 112 students of both sexes at the initial level. The instruments for data collection were two observation sheets for both cooperative games and social skills designed by Ninahuilca (2024). The results of the analysis (Chi-square of 56.300, significance of 0.000) indicate that the cooperative games have a significant impact on the social skills of the students at the initial level, suggesting notable improvements in these skills with their implementation.

**Keywords:** Cooperative games, social behavior, social interaction.

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, los progresos tecnológicos han cambiado la manera en que los sujetos interactúan, aprenden y colaboran, representando un reto importante para el ámbito educativo y sus profesionales. El ser humano, intrínsecamente social, aprende y adapta su comportamiento a partir de su entorno. Además, posee habilidades cognitivas y emocionales innatas. Tanto la educación como el juego posee una función relevante en la transmisión de habilidades sociales (HS), emocionales y valores (Benalcázar et al., 2024).

La investigación contribuye significativamente al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Al integrar juegos cooperativos en el currículo escolar, se fomenta la educación de calidad (ODS 4) al optimizar el aprendizaje y la contribución de los educandos. Además, promueve el bienestar físico y mental (ODS 3) al fortalecer las habilidades sociales y reducir el estrés. Los juegos cooperativos también apoyan la reducción de desigualdades (ODS 10) al fomentar la inclusión y la igualdad entre los estudiantes. En conjunto, esta investigación no solo beneficia a los estudiantes individualmente, sino que también fortalece la comunidad educativa y promueve un desarrollo sostenible (Naciones Unidas [NU],2022).

Los juegos cooperativos brindan una vivencia singular en la que los participantes colaboran para alcanzar un objetivo común, en lugar de enfrentarse en competencia. En estos juegos, la victoria y la derrota se comparten colectivamente, promoviendo la colaboración y el espíritu de equipo. La esencia de la diversión reside en la camaradería que se forma durante el juego y en el desafío de superar obstáculos juntos, en lugar de en la eliminación de otros jugadores para ser el último en pie. (Calvar et al., 2021). Según Martínez et al. (2021) mencionan que, en un juego cooperativo, todos los participantes se unen para alcanzar un objetivo común, eliminando así la competencia individual y fomentando la colaboración. En este contexto, la exclusión no está vinculada a dejar fuera a otros jugadores, sino más bien a la falta de motivación para superar a los demás y destacar individualmente. De acuerdo con Hernández et al. (2023) refieren que, durante el juego, de manera divertida, se internalizan valores como la consideración hacia los demás, la empatía y la motivación para colaborar en pro del bienestar colectivo.

Es por eso que, mediante el juego cooperativo, los infantes pueden adquirir un entendimiento más amplio de cuándo es apropiada la competencia y cuándo lo es la cooperación, habilidad fundamental para su educación y desarrollo. Aprender a colaborar con compañeros y maestros no solo es crucial en entornos educativos, sino también en actividades deportivas y en el ámbito familiar, donde puede impactar significativamente en su crecimiento personal y social (Trujillo y Williams, 2022).

Con respecto al Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) menciona que los juegos cooperativos se reconocen como la actividad principal de los niños, equiparándola al trabajo, ya que es a través de él que adquieren conocimientos y habilidades, lo que les capacita para interactuar de manera autónoma y social con otros. Los maestros y adultos presentes en el entorno de juego tienen la responsabilidad de facilitar y estructurar las experiencias tanto lúdicas como de aprendizaje.

En América Latina, de acuerdo Benalcázar et al. (2024) mencionan que los juegos cooperativos entre niños están ganando popularidad de manera significativa. Según estudios recientes, aproximadamente el 70% de los niños en la región participan regularmente en juegos cooperativos con sus pares. Este fenómeno refleja un aumento en el interés por fomentar la colaboración y la cooperación en equipo, desde una edad temprana. Además, se observa que más del 80% de los apoderados latinoamericanos consideran que los juegos de cooperación son adecuados para el desarrollo social y emocional de sus infantes. Estas cifras destacan el valor que la sociedad atribuye a la enseñanza de habilidades para relacionarse y de resolver problemas a través de actividades lúdicas en un contexto cooperativo.

Por otro lado, en el contexto nacional un estudio realizado por Cuba (2023) en infantes de 5 años de educación inicial de un colegio de Lima evidenciaron que el 65.5% de los infantes evaluados alcanzaron el nivel "Bueno" en los juegos de cooperación, mientras que el 30.9% obtuvo el nivel "Regular" y el 3.6% demostró el nivel "Deficiente" en este tipo de juegos. En lo que respecta a al factor cooperación, se encontró que el 45.5% de los infantes alcanzaron el nivel "Bueno", el 50.9% obtuvo el nivel "Regular" y el 3.6% demostró un nivel "Bajo". En cuanto al factor participación, se observó que el 52.7% de los infantes logró el nivel "Bueno", el 40.0% alcanzó el nivel "Regular" y el 7.3% tuvo un nivel "Deficiente". Por último, en relación con el factor

diversión, el 54.4% de los infantes evidenció el nivel "Bueno", el 41.8% el nivel "Regular" y el 3.6% presento un nivel "Deficiente".

El juego cooperativo es relevante para el crecimiento social y emocional de los infantes, trascendiendo barreras culturales y étnicas. A lo largo de la historia, ha sido un medio de expresión y aprendizaje, promoviendo la autonomía y la creatividad. Los juegos cooperativos, en particular, potencian estas HS de manera notable (Ruz et al., 2024). La adquisición de HS desde edades tempranas es fundamental para el crecimiento integral del niño. Estas habilidades incluyen competencias como la capacidad de comunicarse de forma efectiva, trabajar en equipo, resolver problemas y mostrar empatía. Específicamente, estas habilidades ayudan al niño a interactuar de forma positiva con su entorno, a desarrollar relaciones sociales saludables y a confrontar las dificultades de la vida con firmeza y capacidad de recuperación (Valerio et al., 2023).

En el contexto internacional, según Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2020) menciona que los niños de Bulgaria, Rumania y Chile muestran un menor dominio en estas habilidades, en contraste con aquellos de Estonia, Irlanda y Finlandia, que destacan por su mayor capacitación. En la mayoría de las naciones, al menos uno de cada cinco niños presenta una falta de confianza en sus HS para entablar nuevas amistades. Específicamente, los niños de Japón, Chile e Islandia se identifican como los que presentan menos destrezas en esta área. Por otro lado, en el estudio de Cárdenas et al. (2021) sobre HS en infantes ecuatorianos de 3 a 5 años, se encontraron diferentes niveles de desarrollo en estas habilidades. El 37.5% (6 niños) presentaron niveles medio y déficit significativo, respectivamente. Por otro lado, el 18.8% (3 niños) mostraron un nivel de déficit moderado, mientras que solo el 6.2% (1 niño) exhibió un alto funcionamiento en HS. Estos resultados sugieren una variabilidad en el desarrollo de las HS en esta población infantil.

En el contexto nacional, según el UNICEF (2019) menciona que las HS en los niños peruanos enfrentan desafíos significativos. Aproximadamente el 60% de los infantes que son menores de 5 años sufren de anemia, lo cual puede afectar su desarrollo cognitivo y socioemocional. Además, solo el 30% de los infantes de 3 a 5 años asisten a programas de educación inicial, lo que limita su exposición a entornos enriquecidos para el desarrollo de aptitudes sociales. Alrededor del 40% de los

infantes menores de 5 años experimentan violencia física o psicológica, lo que puede tener un impacto negativo en su capacidad para establecer relaciones sanas y seguras.

Por ende, se planteó la siguiente interrogante ¿Cuál es la influencia entre los juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024? Los problemas específicos fueron ¿Cuál es la influencia entre los juegos cooperativos en las HS cognitivas?; ¿Cuál es la influencia entre los juegos cooperativos en las HS emocionales?; ¿Cuál es la influencia entre los juegos cooperativos en las HS instrumentales?

Actualmente, existe un vacío de conocimiento significativo en cuanto a cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de las HS en educandos de dicha institución (Ghavifekr, 2020). La importancia de abordar este tema radica en la necesidad de comprender mejor cómo estas actividades pueden fomentar competencias sociales fundamentales en una etapa temprana de la educación, preparando a los niños para interacciones positivas y efectivas a lo largo de su vida educativa y personal (Øzerk et al., 2021). El impacto de esta investigación podría ser considerable, ya que podría informar la implementación de programas educativos que utilicen juegos cooperativos como herramientas clave para mejorar la interacción social, la empatía y la colaboración entre los estudiantes (Cheung & Ng, 2021). En cuanto al alcance, la investigación debe evaluar de manera exhaustiva cómo diferentes tipos de juegos cooperativos afectan diversas dimensiones de las HS, incluyendo la comunicación, la gestión de problemas y la cooperación, proporcionando una comprensión detallada y práctica que pueda ser aplicada en el diseño curricular y en los enfoques didácticos en el contexto de Pisco.

El presente trabajo se justifica a nivel teórico teniendo en cuenta el modelo de Bandura sobre el aprendizaje social explicando que los infantes aprenden y desarrollan HS por intermedio de la observación e imitación de modelos. Los juegos cooperativos, al promover la interacción, el diálogo y la gestión de dificultades, pueden ofrecer un entorno propicio para la adquisición de destrezas como la empatía, la cooperación y la asertividad. Explorar la relación entre estos dos constructos en niños de 4 años puede brindar valiosos aportes teóricos para comprender mejor los mecanismos subyacentes al proceso de adquisición de HS en la primera infancia.

Asimismo, a nivel metodológico este estudio se dará prioridad al uso de técnicas de muestreo representativas, lo que implica la selección de muestras que reflejen de manera precisa la población de interés. Esta estrategia garantizará la validez y generalización de los hallazgos obtenidos. Asimismo, se emplearán protocolos estandarizados en la compilación y análisis de datos, lo que facilitará la comparación con estudios previos y aumentará la consistencia de los resultados. Esto fortalecerá la robustez del estudio y su capacidad para proporcionar conclusiones confiables y significativas.

Finalmente, se justifica a nivel práctico dado que los hallazgos de este trabajo serán fundamentalmente relevantes para crear y realizar programas de desarrollo socioemocional en contextos educativos preescolares. Al comprender cómo los juegos cooperativos se vinculan con el desarrollo de las HS, se podrán diseñar estrategias más efectivas para fomentar el aprendizaje y la práctica de HS fundamentales.

Con respecto al objetivo general fue: determinar la influencia entre juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco. Los objetivos específicos fueron: determinar la influencia entre juegos cooperativos en las HS cognitivas, establecer la influencia entre juegos cooperativos en las HS emocionales, analizar la influencia entre juegos cooperativos en las HS instrumentales, describir los niveles de juegos cooperativos y describir los niveles de habilidades sociales.

En relación con los antecedentes internacionales son: Trujillo y Williams (2022) realizaron un estudio con el motivo de explorar cómo los juegos de cooperación pueden contribuir como herramienta de inclusión en educación física en niños ecuatorianos. La metodología adopta un enfoque cuantitativo, usando un método descriptivo y un diseño no experimental. Se empleó el cuestionario de inclusión educativa (CIE) La población fue de 120 estudiantes distribuidos en 3 paralelos. Se seleccionaron 30 educandos como muestra. Los hallazgos mostraron que un 33.33% de los estudiantes informaron que trabajan y juegan con distintos compañeros todos los días, mientras que un 23.33% indicó que nunca lo hacen. En cuanto a la realización de actividades con compañeros de otras clases, el 40% lo hace muy frecuentemente, mientras que solo el 6.67% nunca lo hace. Respecto a la capacidad

de proponer actividades, el 36.67% de los encuestados afirmó hacerlo muy frecuentemente, mientras que el 13.33% nunca lo hace, mostrando discrepancia con el resto de los encuestados.

Tello (2020) exploró la asociación entre los juegos cooperativos y las HS en infantes ecuatorianos cuya edad es de 4 años. Se utilizó un enfoque cuantitativo y de nivel correlacional. Se utilizaron una guía basada en la observación y una encuesta. La población objetivo consiste en 25 estudiantes de nivel inicial. Los hallazgos mencionan que se encontró una asociación entre los juegos cooperativos y las HS en los evaluados ( $p < 0.05$ ). Esto sugiere que aquellos que participaron en juegos cooperativos mostraron niveles más altos de HS en comparación con aquellos que no lo hicieron.

Por otro lado, a nivel nacional Salas (2020) analizó la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las HS en infantes de un colegio en Junín. Este estudio fue de tipo aplicado, además fue de nivel explicativo y empleando un diseño pre-experimental. Por otro lado, se seleccionó una muestra de 20 estudiantes, todos de 5 años. A estos se les aplicó un instrumento de observación de manera remota, con el objetivo de evaluar el desarrollo de sus HS. A través del análisis correspondiente, se determinó que el módulo experimental de juegos cooperativos mejoró significativamente las HS en los infantes. La media del postest (33,60) fue considerablemente superior a la del pretest (17,25). Además, el valor del estadístico de contraste (tc) de 15,07 superó al valor crítico (tt) de 1,69, lo que confirma que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo de las HS en los niños y niñas participantes del estudio.

Basurco (2021) demostró que el Programa de juegos cooperativos fomenta el desarrollo de HS en los infantes de 5 años del colegio en cuestión. La metodología de investigación adoptó un enfoque cuantitativo, de nivel básico y aplicado, y de tipo explicativo. El diseño empleado fue pre-experimental. Se utilizó la técnica de observación y una escala de apreciación de las HS en la infancia, aplicada a 18 educandos de 5 años. Los hallazgos demostraron que dicho programa mejoró significativamente las HS. En síntesis, el valor calculado de t (28.163) fue considerablemente mayor que el valor tabular de t (1.740). Esto evidencia que los

juegos cooperativos tuvieron un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las HS de los educandos.

Ferro (2023) estableció la asociación entre los juegos cooperativos y las HS en educandos de primaria de un colegio nacional en Huaycán. Presentó un enfoque cuantitativo y se siguió un diseño de tipo básico. Se emplearon cuestionarios como pruebas de compilación de datos para ambas variables. Asimismo, se seleccionó una muestra de 80 estudiantes para representar la población, utilizando un método de muestreo no probabilístico. Las evidencias indicaron una relación directa entre los constructos con un  $Rho = 0,677$ . Asimismo, el valor de significancia fue de 0,000, lo que señala que la relación es significativa.

Lázaro (2023) analizó el vínculo entre los juegos cooperativos y las HS en infantes de un colegio de inicial situado en Trujillo. Además, se utilizó un enfoque cuantitativo y fue de alcance correlacional. Para el recojo de datos se empleó una encuesta que incluyó la aplicación de dos cuestionarios. La muestra consistió en 48 niños de nivel inicial. Según los resultados, el 70.2% de los infantes evaluados mostraron un alto nivel en el juego cooperativo, mientras que el 27.7% obtuvo un nivel medio y solo el 2.1% un nivel bajo. En cuanto a las HS, el 48.9% de los infantes evidenció un nivel alto, el 51.5% obtuvo un nivel medio. En síntesis, no hubo relación entre los factores de juego cooperativo y HS ( $p > 0.05$ ), excepto en el caso del involucramiento en el juego cooperativo y las competencias para solucionar conflictos durante la interacción ( $p < 0.05$ ).

Del Rio (2022) buscó establecer la conexión entre las HS y juegos cooperativos en alumnos de 5 años. Se empleó una metodología de investigación no experimental de alcance correlacional. Se utilizaron como pruebas para la compilación de datos dos guías de observación. La población fue de 53 educandos, y se seleccionó una muestra de 27 infantes. Los hallazgos revelaron un vínculo entre las HS y el juego cooperativo, con un coeficiente de correlación de  $r = .862$  y un valor de  $p = .000$ . Esto sugiere una fuerte asociación positiva entre ambos constructos, indicando que a medida que se incrementa el involucramiento en los juegos de cooperación, también aumenta el desarrollo de HS en los infantes.

Calderón et al. (2020) evaluaron la conexión entre el aprendizaje cooperativo y las HS en infantes de tres años de un centro educativo. Este trabajo presentó un

enfoque cuantitativo y fue de tipo descriptivo de nivel correlacional. Se empleó la observación como técnica de compilación de información. El estudio incluyó a 80 niños en la etapa inicial como muestra. Los hallazgos señalaron una relación positiva alta entre el aprendizaje cooperativo y las HS ( $r=.895$ ,  $p<.05$ ).

Barrantes (2020) investigó la asociación entre los juegos cooperativos y las HS en infantes de Lambayeque. El estudio se enmarca en un estudio de tipo descriptivo - correlacional. Se empleó el método hipotético-deductivo. Los instrumentos de medición fueron desarrollados por la propia autora de dicho estudio que fueron validados por expertos. La población de interés comprende 24 educandos del primer grado de un colegio situado Monsefú. Finalmente, se halló una correlación alta y directa de 0.899 entre el juego cooperativo y las HS. Esta correlación es significativa ( $p<.05$ ). Esto indica una relación fuerte y positiva entre ambos constructos, lo que sugiere que el juego cooperativo está estrechamente relacionado con el desarrollo de HS.

En relación con las teorías asociadas a la variable juegos cooperativos son: la teoría de juegos cooperativos enfocada en la comunicación de Aumann y Hart (2003) que cuando los niños pueden comunicarse y coordinar sus acciones de manera efectiva, la cooperación entre ellos se ve facilitada. Esta habilidad para dialogar y negociar les permite resolver desafíos cooperativos al alinear sus intereses y comprometerse con estrategias que beneficien a todos. En resumen, la comunicación clara y la capacidad de negociación aumentan la probabilidad de encontrar soluciones satisfactorias para todos los participantes en juegos o actividades cooperativas.

Por otra parte, la teoría de juegos cooperativos basada en la reciprocidad de Milgrom (1984) sostiene que la cooperación entre niños surge y se mantiene cuando adoptan una estrategia de reciprocidad: cooperan con aquellos que cooperan con ellos y no cooperan con aquellos que no cooperan. Esta teoría sugiere que la cooperación puede surgir de manera espontánea y mantenerse a través de un ciclo de retroalimentación positiva. En este ciclo, las acciones cooperativas de un niño son recompensadas con cooperación por parte de los demás, lo que refuerza y promueve una mayor cooperación entre los participantes.

Asimismo, la teoría de juegos cooperativos basada en la reputación de Fudenberg y Maskin (2009) mencionan que los niños se sienten motivados a cooperar

cuando entienden que su reputación está en juego y que mantener una buena reputación les beneficiaría en interacciones futuras. En otras palabras, sugiere que los niños tienen incentivos para colaborar con el objetivo de construir y preservar una imagen positiva entre sus compañeros. Esta reputación positiva les proporcionaría ventajas adicionales en futuras interacciones sociales. En consecuencia, es más probable que los niños se involucren en comportamientos cooperativos para garantizar una percepción positiva entre sus pares, lo que, a su vez, les brinda la oportunidad de recibir apoyo y colaboración en situaciones posteriores.

Por otra parte, la teoría de juegos cooperativos basada en la confianza de Kreps (1990) plantea que la cooperación entre niños se facilita cuando estos confían en que los demás también cooperarán. Según esta teoría, la confianza es un elemento crucial que permite a los niños superar los desafíos de la cooperación y comprometerse con estrategias colaborativas. La confianza proporciona a los niños seguridad, dado que les asegura que sus esfuerzos no serán explotados por otros. En otras palabras, cuando los niños confían en que sus compañeros también cumplirán con su parte en la cooperación, se sienten más inclinados a colaborar activamente. Esta teoría resalta la importancia de la confianza en las interacciones sociales y sugiere que promover un ambiente donde los niños puedan confiar en los demás puede promover la colaboración y el trabajo en conjunto de manera más efectiva. mejora la redacción

Finalmente, la teoría de juegos cooperativos basada en la equidad de aportaciones de Raiffa (1982) sugiere que los niños cooperarán de manera óptima cuando perciban que sus contribuciones al juego son justas y equitativas en relación con los demás. Esto implica que la cooperación se maximiza cuando los niños sienten que están contribuyendo de manera justa y que los beneficios que reciben están en proporción directa a sus esfuerzos. Este sentido de equidad promueve un compromiso más fuerte con el éxito colectivo, dado que los niños se sienten motivados a participar activamente en el juego cooperativo. Por lo tanto, cuando los niños experimentan un reparto equitativo de las obligaciones y recompensas en el juego, están más inclinados a colaborar de manera efectiva y trabajar en equipo hacia objetivos comunes. Esta teoría destaca la importancia de la equidad en las interacciones sociales para cultivar una cooperación genuina y duradera entre los niños.

Los juegos cooperativos son actividades recreativas que se enfocan en la colaboración y la interacción positiva entre los participantes. Por lo general, se juegan en equipo y su objetivo principal es alcanzar una meta compartida en lugar de competir unos contra otros. Además de promover aspectos sociales y emocionales, los juegos cooperativos presentan un efecto significativo en el desarrollo de capacidades motoras, tanto en infantes como en adultos (Ramos et al., 2023).

Por otro lado, otro autor como Mantilla et al. (2021) refieren que el juego cooperativo implica que los involucrados trabajen juntos para alcanzar un objetivo compartido en lugar de competir entre ellos. En esta actividad lúdica, la contribución, la interacción positiva y el trabajo en conjunto son aspectos relevantes. Los jugadores se unen para compartir recursos y habilidades, enfrentando desafíos en conjunto. Esto fortalece la cooperación, fomenta el compañerismo y contribuye al desarrollo de HS y emocionales.

De igual manera, los juegos cooperativos son actividades recreativas que buscan la participación de todos los jugadores, sin excluir a ninguno por sus habilidades. En estos juegos, se fomenta la libertad para crear y adaptar reglas, lo que permite a los participantes explorar nuevas formas de juego en colaboración. Además, proporcionan un espacio seguro para expresar emociones y liberar tensiones físicas, al mismo tiempo que promueven el respeto y la empatía entre los jugadores, evitando comportamientos agresivos que suelen ser aceptados en otros tipos de juegos (García et al., 2020).

De acuerdo con Morocho (2024) explican que los juegos cooperativos educativos son estrategias de enseñanza diseñadas para dinamizar el proceso de aprendizaje, haciéndolo más interactivo y atractivo para los estudiantes. Estos juegos combinan elementos lúdicos, competencias, narrativas y recursos diversos, tanto en formato físico o digital, con la intención de promover un aprendizaje significativo. En este entorno, los estudiantes se involucran activamente, colaboran entre sí y comparten conocimientos mientras disfrutan del juego, lo que mejora su experiencia educativa y fomenta un aprendizaje más profundo y significativo

Por otra parte, las teorías vinculadas a las HS son: la teoría de la competencia social de Argyle (1981) propone que las HS abarcan un conjunto de capacidades emocionales, cognitivas, y conductuales que promueven una interacción efectiva

entre individuos. Según esta teoría, aquellos individuos con HS desarrolladas son capaces de iniciar y mantener conversaciones de manera fluida, expresar sus emociones de forma apropiada, resolver conflictos de manera constructiva y establecer relaciones interpersonales satisfactorias. Estas habilidades no solo se refieren a la capacidad de comunicarse verbalmente, sino también a la habilidad para interpretar las señales sociales, comprender las emociones de los demás y adaptarse a diferentes situaciones sociales.

Igualmente, la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977) sostiene que las HS se adquieren y perfeccionan mediante la observación y la replicación de figuras sociales relevantes. Este enfoque destaca que las personas aprenden nuevas HS al observar cómo otros individuos manejan situaciones sociales específicas y luego imitar su comportamiento exitoso. Específicamente, esta teoría resalta que el aprendizaje social ocurre cuando las personas prestan atención a las acciones y las consecuencias de los modelos, retienen esta información en su memoria, reproducen el comportamiento observado y, finalmente, son reforzadas o motivadas por los resultados de su propia conducta.

Por otro lado, la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000) argumenta que el desarrollo y mantenimiento de las HS están intrínsecamente ligados a la satisfacción de tres necesidades psicológicas importantes: autonomía, competencia y relación. De acuerdo con esta teoría, cuando las personas tienen la libertad para tomar decisiones y actuar de acuerdo con sus propias elecciones (autonomía), cuando se sienten capaces de dominar desafíos y alcanzar objetivos significativos (competencia), y cuando experimentan conexiones afectivas y de apoyo con otros individuos (relación), tienen más probabilidades de desarrollar HS sólidas y disfrutar de un mayor bienestar psicológico.

Finalmente, la teoría de la inteligencia emocional por Goleman (1995) postula que las HS juegan un papel fundamental en el éxito personal y profesional. Según esta teoría, individuos con alta inteligencia emocional pueden identificar y equilibrar sus emociones, así como percibir y manejar las emociones de otros. Esto les permite regular sus impulsos, mantener la motivación en situaciones desafiantes, mostrar empatía hacia los demás y establecer relaciones interpersonales sólidas y efectivas.

Según Gonzáles y Jurado (2022) mencionan que las HS abarcan la capacidad de las personas para socializar de forma efectiva en diversas situaciones sociales. Esto implica la habilidad de comunicarse de manera clara y respetuosa, escuchar atentamente, expresar emociones de forma adecuada, gestionar conflictos de manera constructiva y colaborar en equipo.

También, las HS para la vida son competencias adquiridas a lo largo del desarrollo mediante entrenamiento, observación y modelado, que permiten a niños y adolescentes abordar los desafíos cotidianos y resolverlos de manera efectiva en diversos contextos, como a nivel personal, familiar o en sus interacciones con pares. Estas habilidades abarcan la capacidad de comunicarse de forma efectiva, solucionar problemas, colaborar en equipo, regular emociones y cultivar relaciones positivas (Acosta y Martínez, 2020).

Asimismo, según Ramírez et al. (2020) explican que las HS son comportamientos o destrezas necesarias para interactuar con éxito en situaciones interpersonales. Durante la infancia y la adolescencia, se considera crucial aprender y practicar estas competencias, puesto que son fundamentales para el desarrollo académico, social, y psicológico. La comunidad científica reconoce estas etapas como momentos privilegiados para el desarrollo de HS hábiles y un funcionamiento óptimo en diversos ámbitos de la vida.

De igual manera, de acuerdo Peña et al. (2022) mencionan que las HS básicas son esenciales para que los niños establezcan relaciones significativas desde una edad temprana. Estas destrezas incluyen gestos de cortesía como saludar, mostrar respeto y cooperar con los demás, ya sean sus padres, amigos, compañeros de clase o maestros. Es crucial destacar que los niños adquieren estas habilidades principalmente mediante la observación y la práctica, imitando el comportamiento social de los adultos y otros niños que los rodean.

Por último, la hipótesis general fue: Existe influencia entre juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco. Las hipótesis específicas fueron: existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS cognitivas, existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS emocionales, existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS instrumentales.

## II. METODOLOGÍA

La investigación fue de tipo aplicada centrada en aplicar el conocimiento científico de manera práctica para abordar problemas específicos y mejorar las situaciones presentes. Su principal propósito es utilizar los hallazgos de la investigación para crear soluciones prácticas y atender necesidades concretas en diferentes áreas (Zúñiga et al. 2023).

Además, se utilizó un enfoque cuantitativo que incluye recopilar y analizar datos numéricos y objetivos para abordar las interrogantes de investigación y validar hipótesis. Este método utiliza técnicas estadísticas para analizar la información recopilada y se busca establecer relaciones causales o correlaciones entre variables (Jiménez, 2020).

Se aplicó el método hipotético-deductivo, fundamental en la investigación científica, sigue un procedimiento lógico y ordenado. Empieza con la observación de un fenómeno o problema en la realidad, a partir del cual se formula una hipótesis explicativa. Esta hipótesis guía la predicción de resultados específicos que pueden ser sometidos a prueba mediante experimentación u observación (Figueroa y Sangerman, 2022).

Por otro lado, presentó un paradigma positivista según Mejía (2022) refiere que es un enfoque que busca explicar y comprender fenómenos a través de la observación objetiva y la experimentación controlada. En este marco, se prioriza la recolección de datos empíricos y verificables para formular teorías y leyes generales. Se enfatiza la objetividad, la cuantificación y la replicabilidad de los resultados.

Esta investigación tuvo un diseño no experimental de corte transversal que consiste en reunir información de un conjunto de participantes o elementos en un momento determinado, sin realizar intervenciones planificadas en sus vidas ni modificar deliberadamente las variables analizadas. En este enfoque, se compilan datos en un solo período con el propósito de analizar y comprender las relaciones existentes entre los constructos que son de interés para el estudio (Urréa et al., 2022).

Por consiguiente, fue de nivel explicativo que se caracteriza por establecer relaciones causa-efecto entre constructos de manera más profunda y estructurada que en investigaciones anteriores. En este enfoque, se identifican claramente las

variables independientes (causas) y las variables dependientes (efectos), lo cual facilita la formulación de hipótesis dirigidas a establecer causalidad entre ellas (Arias y Covinos, 2021).

Referente a la operacionalización, la variable juegos cooperativos se refiere a actividades lúdicas que enfatizan la colaboración y la interacción positiva entre los participantes para alcanzar objetivos comunes, en lugar de promover la competencia individual. Estos juegos no solo fomentan habilidades sociales y emocionales, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades motoras en niños y adultos (Ramos et al., 2023). Para su evaluación, se utilizará una ficha de observación basada en el trabajo de Ninahuilca (2024), la cual comprende tres dimensiones: cooperación, participación y diversión. Esta ficha incluye 15 reactivos con elecciones de respuesta en una escala tipo Likert, permitiendo una medición de carácter ordinal.

Asimismo, la variable habilidades sociales se define como la capacidad para interactuar efectivamente en diversos contextos sociales, abarcando comunicación clara y respetuosa, escucha activa, expresión emocional adecuada, manejo constructivo de conflictos y cooperación conjunta, según González y Jurado (2022). Para su cuantificación, se utilizará una ficha de observación desarrollada por Ninahuilca (2024), que evalúa tres dimensiones: cognitivas, emocionales e instrumentales. Esta ficha incluye 16 ítems, con respuestas en una escala tipo Likert, lo que permite medir las habilidades sociales de forma ordinal, reflejando el grado de manifestación de cada comportamiento observado.

Por otro lado, según Arias y Covinos (2021), una población es conceptualizada como un conjunto integral de individuos, elementos, acontecimientos o mediciones que poseen características específicas que son el foco de estudio en un contexto estadístico. Por ende, la población estuvo conformada por 155 estudiantes entre los 3, 4 y 5 años de ambos sexos de una Institución Educativa situada en Pisco.

De igual manera, la muestra es una porción más pequeña pero representativa de los sujetos, elementos o unidades que se toman de la población de interés en el estudio. Se selecciona con atención y precisión con el fin de analizarla en lugar de investigar a la población completa (Stratton, 2021). Según la fórmula de poblaciones finitas, la muestra estuvo constituida por 112 estudiantes de nivel inicial de dicho lugar.

En este trabajo se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia que es un enfoque de selección de muestras en la investigación en el que los elementos se eligen principalmente debido a su accesibilidad y disponibilidad conveniente para el investigador, en lugar de utilizar un proceso de selección aleatorio o probabilístico (Hernández, 2021).

La técnica utilizada fue la observación que implica observar de manera directa y sistemática comportamientos, eventos o fenómenos en un contexto específico sin intervenir en ellos. Se emplea en múltiples áreas como investigación científica, psicología, educación y sociología, entre otras (Arias, 2020).

La ficha de observación de la variable juegos cooperativos fue diseñada por Ninahuilca (2024) abarca tres aspectos fundamentales: cooperación, participación y diversión. Contiene un total de 15 enunciados, y para cada uno de ellos, se proporcionan opciones de respuesta utilizando una escala tipo Likert. Estas opciones permiten que los docentes o padres de familia califiquen su experiencia, desde "deficiente" (puntuación 1) hasta "muy bueno" (puntuación 3), lo que proporciona un rango amplio para expresar su opinión sobre cada dimensión evaluada.

La validez de una prueba se refiere a su habilidad para medir de manera precisa el aspecto específico que se pretende evaluar, asegurando que los resultados reflejen fielmente el concepto o variable en consideración, sin ser influenciados por factores externos. Por otro lado, la confiabilidad se relaciona con la capacidad del instrumento para proporcionar resultados consistentes en distintas ocasiones bajo las mismas condiciones. Un instrumento es considerado confiable si las respuestas que produce son coherentes y estables en repeticiones de la medición (Pandey y Pandey, 2021).

En cuanto a la validez de contenido por parte de tres jueces, según Sánchez (2021), implica que especialistas revisen un test o prueba para asegurar que cumpla con los requisitos necesarios y sea apropiado para la investigación. Este proceso garantiza que el test aborde de manera adecuada los temas relevantes para el estudio en cuestión. En los resultados se indicó que la prueba es aplicable, reforzando la validez de la ficha de observación al asegurar que esta mide de manera efectiva los factores de cooperación, participación y diversión en los juegos cooperativos, conforme a criterios reconocidos en el ámbito académico y profesional. Por otra parte,

el coeficiente alfa de Cronbach obtenido, que es de 0.794, indica un nivel aceptable de consistencia interna en la ficha de observación de los juegos cooperativos, lo que sugiere que los ítems de la ficha están relacionados entre sí de manera consistente, aumentando así la fiabilidad de la evaluación.

La ficha de observación de la variable HS fue elaborada por Ninahuilca (2024) y consta de tres dimensiones principales: cognitiva, emocional e instrumental. Consta de 16 ítems, cada uno con alternativas de respuesta tipo Likert, que van desde "Pocas veces" hasta "Muchas veces", lo que permite una evaluación detallada de la frecuencia de ciertos comportamientos o habilidades en el contexto observado.

En la validez de contenido realizada por tres expertos, cuyo juicio es aplicable, fortalece la validez de la ficha de observación al confirmar que esta mide de manera efectiva los factores de cooperación, participación y diversión en los juegos cooperativos, de acuerdo con criterios reconocidos en el ámbito académico y profesional. Además, el coeficiente alfa de Cronbach obtenido, que es de 0.794, señala un nivel adecuado de consistencia interna en la ficha de observación que evalúa los juegos cooperativos.

En primera instancia, se inició con una búsqueda bibliográfica de las variables pertinentes. Luego, se propuso el título de la investigación para su aprobación por parte del asesor, lo que marcó el inicio del desarrollo de los capítulos que conforman la estructura del trabajo de investigación. Luego, se gestionaron las cartas de autorización tanto de los autores de los instrumentos de compilación de datos como del director(a) del centro educativo donde se realizó el estudio. Posteriormente, se realizó una prueba piloto de cada uno de los instrumentos para evaluar su validez y confiabilidad. Durante el proceso de recopilación de datos, se proporcionó toda la información necesaria, considerando los objetivos de investigación y las indicaciones pertinentes para completar las fichas de observación. Además, los datos compilados se ingresaron en una hoja de cálculo de Excel y luego se exportaron al programa SPSS 26 para ejecutar el análisis estadístico.

En el proceso de análisis de datos, inicialmente se descargaron utilizando Microsoft Excel. Posteriormente, se digitalizó la información para facilitar su manejo y procesamiento. Se empleó la versión de SPSS 26 para este propósito. Una vez compilados los datos, se efectuó un análisis detallado en consonancia con los

objetivos del estudio. Durante este proceso analítico, se ejecutó la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov para evaluar la distribución de los datos. Esta prueba es crucial, ya que su resultado influye en la elección del método de análisis más apropiado. Dado que los datos no mostraron una distribución normal al utilizar la prueba de normalidad, se optó por aplicar un enfoque no paramétrico, como la regresión lineal.

Finalmente, para este estudio se respetó los principios de bioética tales como: autonomía lo cual el participante tiene la libertad de hacer todas las preguntas necesarias para aclarar cualquier duda antes de decidir si colaborar o no. Su elección fue respetada en cualquier momento, incluso después de aceptar, si decide no continuar, no habrá ningún inconveniente. Además, el principio de no maleficencia garantizó al involucrado que su participación en el trabajo no conlleva riesgos ni daños. Sin embargo, en caso de que se formulen interrogantes que puedan provocar molestia, usted tiene la opción de elegir si desea responderlas o no. Por otro lado, de acuerdo con el principio de beneficencia, se le indicó al participante que, al finalizar la investigación, los resultados se entregarán a la institución, aunque no recibirá ninguna retribución económica u otro tipo de beneficio. Aunque su participación en la investigación no tendrá un impacto directo en su salud personal, es importante destacar que los resultados podrían beneficiar positivamente la salud pública en general. Por último, en el principio de justicia los datos que se recogieron fueron completamente anónimos. Se aseguró que toda la información compartida fue tratada con la máxima confidencialidad e indicando que se utilizará para los fines de esta investigación, sin ningún otro propósito (Universidad César Vallejo [UCV], 2023).

### III. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Datos sociodemográficos de la muestra*

		f	%
Sexo	Masculino	60	53.6
	Femenino	52	46.4
Edad	3 años	45	40.2
	4 años	53	47.3
	5 años	14	12.5

*Nota:* f=frecuencia, %=porcentaje

La tabla 1 exhibe la información sociodemográfica de los involucrados. En cuanto al sexo, se observa que el 53.6% pertenece a individuos masculinos y el 46.4% a individuos femeninos. Respecto a la edad, el 40.2% tiene 3 años, el 47.3% tiene 4 años y el 12.5% tiene 5 años.

**Tabla 2**

*Niveles de juegos cooperativos en estudiantes del nivel inicial*

	f	%
Básico	32	28.6
Intermedio	21	18.8
Avanzado	59	52.7

*Nota:* f=frecuencia, %=porcentaje

En la tabla 2, se presentan los niveles de juegos cooperativos de la muestra, en donde se evidencia que predomina el nivel avanzado con un 52.7% de la muestra.

**Tabla 3**

*Niveles de habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial*

	f	%
Habilidades sociales básicas	30	26.8
Habilidades sociales intermedias	52	46.4
Habilidades sociales avanzadas	30	26.8

*Nota:* f=frecuencia, %=porcentaje

En la tabla 3, se exhiben los niveles de HS de la muestra, en donde se evidencia que el 46.4% de la muestra se sitúa en el nivel de HS intermedias, siendo este el nivel con mayor porcentaje.

**Tabla 4***Tabla cruzada Habilidades sociales Cognitivas\*Niveles de Juegos cooperativos*

		Niveles de Juegos cooperativos			Total	
			Básico	Intermedio	Avanzado	
Cognitivas	Habilidades sociales básicas	Recuento	20	5	11	36
		%	62.5%	23.8%	18.6%	32.1%
	Habilidades sociales intermedias	Recuento	8	6	22	36
		%	25.0%	28.6%	37.3%	32.1%
	Habilidades sociales avanzadas	Recuento	4	10	26	40
		%	12.5%	47.6%	44.1%	35.7%
Total		Recuento	32	21	59	112
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

*Nota: %=porcentaje*

La tabla 4 evidencia la distribución de las HS cognitivas y los niveles de juegos cooperativos, revelando que los infantes con HS básicas tienden a participar más en juegos cooperativos de nivel básico (62.5%), mientras que aquellos con HS intermedias tienen una distribución más equilibrada entre los niveles básico (25.0%), intermedio (28.6%) y avanzado (37.3%), por otro lado, los niños con HS avanzadas predominan en los niveles intermedio (47.6%) y avanzado (44.1%), en general, se observa que a medida que las HS cognitivas mejoran, los niños tienden a participar en niveles más altos de juegos cooperativos, lo que sugiere una posible correlación entre el desarrollo de estas competencias y la capacidad para participar en juegos cooperativos más complejos.

**Tabla 5***Tabla cruzada Habilidades sociales Emocionales \*Niveles de Juegos cooperativos*

		Niveles de Juegos cooperativos			Total	
			Básico	Intermedio	Avanzado	
Emocionales	Habilidades sociales básicas	Recuento	19	4	10	33
		%	59.4%	19.0%	16.9%	29.5%
	Habilidades sociales intermedias	Recuento	7	7	12	26
		%	21.9%	33.3%	20.3%	23.2%
	Habilidades sociales avanzadas	Recuento	6	10	37	53
		%	18.8%	47.6%	62.7%	47.3%
Total		Recuento	32	21	59	112
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Nota: %=porcentaje

La tabla 5 revela la distribución de las HS emocionales y los niveles de juegos cooperativos, revelando que los infantes con HS emocionales básicas tienden a participar más en juegos cooperativos de nivel básico (59.4%), mientras que aquellos con HS emocionales intermedias tienen una participación distribuida entre los niveles básico (21.9%), intermedio (33.3%) y avanzado (20.3%), por otro lado, los niños con HS emocionales avanzadas predominan en los niveles intermedio (47.6%) y avanzado (62.7%), en general, se observa que a medida que las HS emocionales mejoran, los infantes tienden a participar en niveles más altos de juegos cooperativos, lo que sugiere una posible correlación entre el desarrollo de estas competencias y la capacidad para participar en juegos cooperativos más complejos.

**Tabla 6***Tabla cruzada Habilidades sociales Instrumentales\*Niveles de Juegos cooperativos*

		Niveles de Juegos cooperativos			Total	
			Básico	Intermedio	Avanzado	
Instrumentales	Habilidades sociales básicas	Recuento	19	4	5	28
		%	59.4%	19.0%	8.5%	25.0%
	Habilidades sociales intermedias	Recuento	6	4	18	28
		%	18.8%	19.0%	30.5%	25.0%
	Habilidades sociales avanzadas	Recuento	7	13	36	56
		%	21.9%	61.9%	61.0%	50.0%
Total		Recuento	32	21	59	112
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

*Nota: %=porcentaje*

La tabla 6 muestra la distribución de las HS instrumentales y los niveles de juegos cooperativos, revelando que los infantes con HS instrumentales básicas tienden a participar más en juegos cooperativos de nivel básico (59.4%), mientras que aquellos con HS instrumentales intermedias tienen una participación distribuida entre los niveles básico (18.8%), intermedio (19.0%) y avanzado (30.5%), por otro lado, los infantes con HS instrumentales avanzadas predominan en los niveles intermedio (61.9%) y avanzado (61.0%), en general, se observa que a medida que las HS instrumentales mejoran, los infantes tienden a participar en niveles más altos de juegos cooperativos, lo que sugiere una posible correlación entre el desarrollo de estas competencias y la capacidad para participar en juegos cooperativos más complejos.

**Tabla 7***Niveles de Cooperación\*Niveles de habilidades sociales*

		Niveles de habilidades sociales			Total	
		Habilidades sociales básicas	Habilidades sociales intermedias	Habilidades sociales avanzadas		
Cooperación	Básico	Recuento	10	17	7	34
		%	33.3%	32.7%	23.3%	30.4%
	Intermedio	Recuento	13	17	6	36
		%	43.3%	32.7%	20.0%	32.1%
	Avanzado	Recuento	7	18	17	42
		%	23.3%	34.6%	56.7%	37.5%
Total	Recuento	30	52	30	112	
	%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	

Nota: %=porcentaje

La tabla 7 muestra cómo los niveles de cooperación se distribuyen según los niveles de HS, revelando que en el nivel de cooperación básico, los infantes con HS básicas representan el 33.3%, aquellos con HS intermedias el 32.7% y los con HS avanzadas el 23.3%, en el nivel de cooperación intermedio, los niños con habilidades sociales básicas representan el 43.3%, aquellos con HS intermedias el 32.7% y los con HS avanzadas el 20.0%, finalmente, en el nivel de cooperación avanzado, los infantes con HS básicas representan el 23.3%, aquellos con HS intermedias el 34.6% y los con HS avanzadas el 56.7%, en general, se evidencia que a medida que aumentan los niveles de cooperación, también aumenta la proporción de infantes con HS avanzadas, lo que sugiere una posible correlación entre el desarrollo de HS y la capacidad para participar en niveles más altos de cooperación.

**Tabla 8***Niveles de Participación\*Niveles de habilidades sociales*

		Niveles de habilidades sociales			Total	
		Habilidades sociales básicas	Habilidades sociales intermedias	Habilidades sociales avanzadas		
Participación	Básico	Recuento	16	13	6	35
		%	53.3%	25.0%	20.0%	31.3%
	Intermedio	Recuento	10	13	6	29
		%	33.3%	25.0%	20.0%	25.9%
	Avanzado	Recuento	4	26	18	48
		%	13.3%	50.0%	60.0%	42.9%
Total	Recuento	30	52	30	112	
	%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	

*Nota:* %=porcentaje

La tabla 8 muestra cómo los niveles de participación se distribuyen según los niveles de HS revelando que en el nivel de participación básico, los niños con HS básicas representan el 53.3%, aquellos con HS intermedias el 25.0% y los con HS avanzadas el 20.0%, en el nivel de participación intermedio, los niños con HS básicas representan el 33.3%, aquellos con HS intermedias el 25.0% y los con HS avanzadas el 20.0%, finalmente, en el nivel de participación avanzado, los niños con HS básicas representan el 13.3%, aquellos con HS intermedias el 50.0% y los con HS avanzadas el 60.0%, en general, se evidencia que a medida que aumentan los niveles de participación, también aumenta la proporción de niños con HS avanzadas, lo que sugiere una posible correlación entre el desarrollo de HS y la capacidad para participar en niveles más altos de actividades.

**Tabla 9**  
*Niveles de Diversión\*Niveles de habilidades sociales*

		Niveles de habilidades sociales			Total	
		Habilidades sociales básicas	Habilidades sociales intermedias	Habilidades sociales avanzadas		
Diversión	Básico	Recuento	11	15	2	28
		%	36.7%	28.8%	6.7%	25.0%
	Intermedio	Recuento	10	18	14	42
		%	33.3%	34.6%	46.7%	37.5%
	Avanzado	Recuento	9	19	14	42
		%	30.0%	36.5%	46.7%	37.5%
Total		Recuento	30	52	30	112
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

*Nota:* %=porcentaje

La tabla 9 muestra cómo los niveles de diversión se distribuyen según los niveles de HS, revelando que en el nivel de diversión básico, los niños con HS básicas representan el 36.7%, aquellos con HS intermedias el 28.8% y los con HS avanzadas el 6.7%, en el nivel de diversión intermedio, los niños con HS básicas representan el 33.3%, aquellos con HS intermedias el 34.6% y los con HS avanzadas el 46.7%, finalmente, en el nivel de diversión avanzado, los niños con HS básicas representan el 30.0%, aquellos con HS intermedias el 36.5% y los con HS avanzadas el 46.7%, en general, se evidencia que a medida que aumentan los niveles de diversión, también aumenta la proporción de niños con HS avanzadas, lo que sugiere una posible correlación entre el desarrollo de HS y la capacidad para experimentar mayores niveles de diversión.

**Tabla 10**  
*Prueba de normalidad*

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos cooperativos	0.175	112	0.000
Habilidades sociales	0.104	112	0.004
Cognitivas	0.156	112	0.000
Emocionales	0.135	112	0.000
Instrumentales	0.182	112	0.000

En la tabla 10, muestra las evidencias de la prueba de normalidad utilizando el estadístico de Kolmogorov-Smirnov. Se observa que en todos los casos la significancia es inferior a 0.05, lo que indica que la muestra no sigue una distribución normal. Por lo tanto, se optó por emplear estadísticos no paramétricos para las pruebas de hipótesis.

## Hipótesis general

H<sub>0</sub>: No existe influencia entre los juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco

H<sub>1</sub>: Existe influencia entre los juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco

### Tabla 11

*Influencia entre los juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	X <sup>2</sup>	gl	Sig.
Sólo intersección	351,794			
Final	295,494	56.300	20	.000

Nota: X<sup>2</sup>=Chi-cuadrado, gl=grado de libertad, Sig.= significancia

En la tabla 11, se evidencian los hallazgos del análisis en donde el Chi-cuadrado fue de 56.300 y la significancia alcanzó un valor de 0.000, lo que implica que se rechaza la hipótesis nula (H<sub>0</sub>). Esto indica que los juegos cooperativos poseen un impacto significativo en las HS de los educandos del nivel inicial

### Tabla 12

*Prueba Pseudo R cuadrado*

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	.395
Nagelkerke	.397
McFadden	.092

En la tabla 12, se exhiben los valores del Pseudo R cuadrado para evaluar la bondad de ajuste del modelo de probabilidad logística que analiza la influencia de los juegos cooperativos en las HS de los educandos del nivel inicial, el valor de Cox y Snell de 0.395 señala que aproximadamente el 39.5% de la variabilidad en las HS puede ser interpretada por los juegos cooperativos, el valor de Nagelkerke de 0.397 sugiere una explicación similar a la de Cox y Snell, pero es más cercana a un máximo de 1, proporcionando una indicación más clara del ajuste del modelo, el valor de McFadden de 0.092, aunque menor que las otras medidas, sigue indicando que los juegos cooperativos poseen un efecto en las HS, en conjunto, estos valores sugieren que el modelo tiene un ajuste razonable y que los juegos cooperativos son un predictor significativo de las HS en los educandos del nivel inicial.

### Hipótesis Específica 1

H<sub>0</sub>: No existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS cognitivas en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco

H<sub>1</sub>: Existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS cognitivas en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco

**Tabla 13**

*Influencia entre los juegos cooperativos en las HS cognitivas en estudiantes del nivel inicial*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	X <sup>2</sup>	gl	Sig.
Sólo intersección	284.271			
Final	211.150	73.122	20	.000

Nota: X<sup>2</sup>=Chi-cuadrado, gl=grado de libertad, Sig.= significancia

En la tabla 13, se muestran los hallazgos del análisis en donde el Chi-cuadrado fue de 73.122 y la significancia alcanzó un valor de 0.000, lo que implica que se rechaza la hipótesis nula (H<sub>0</sub>). Esto indica que los juegos cooperativos poseen un impacto significativo en las HS cognitivas de los educandos del nivel inicial.

**Tabla 14**

*Prueba Pseudo R cuadrado*

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	.479
Nagelkerke	.482
McFadden	.120

En la tabla 14, se evidencian los valores del Pseudo R cuadrado para evaluar la bondad de ajuste del modelo de probabilidad logística que analiza la influencia de los juegos cooperativos en las HS cognitivas de los estudiantes del nivel inicial, el valor de Cox y Snell de 0.479 señala que aproximadamente el 47.9% de la variabilidad en las HS puede ser interpretada por los juegos cooperativos, el valor de Nagelkerke de 0.482 sugiere una explicación similar a la de Cox y Snell, el valor de McFadden de 0.120, aunque menor que las otras medidas, sigue indicando que los juegos cooperativos tienen un impacto en las HS cognitivas.

## Hipótesis Específica 2

H<sub>0</sub>: No existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS emocionales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco

H<sub>1</sub>: Existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS emocionales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco

**Tabla 15**

*Influencia entre los juegos cooperativos en las HS emocionales en estudiantes del nivel inicial*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	X <sup>2</sup>	gl	Sig.
Sólo intersección	301.313			
Final	219.121	82.193	20	.000

*Nota:* X<sup>2</sup>=Chi-cuadrado, gl=grado de libertad, Sig.= significancia

En la tabla 15, se exhiben los resultados del análisis en donde el Chi-cuadrado fue de 82.193 y la significancia alcanzó un valor de 0.000, lo que implica que se rechaza la hipótesis nula (H<sub>0</sub>). Esto indica que los juegos cooperativos poseen un impacto significativo en las HS emocionales de los educandos del nivel inicial.

**Tabla 16**

*Prueba Pseudo R cuadrado*

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	.520
Nagelkerke	.522
McFadden	.135

En la tabla 16, se evidencian los valores del Pseudo R cuadrado para evaluar la bondad de ajuste del modelo de probabilidad logística que analiza la influencia de los juegos cooperativos en las HS emocionales de los educandos del nivel inicial, el valor de Cox y Snell de 0.520 señala que aproximadamente el 52% de la variabilidad en las HS puede ser explicada por los juegos cooperativos, el valor de Nagelkerke de 0.522 sugiere una explicación similar a la de Cox y Snell, el valor de McFadden de 0.135, aunque menor que las otras medidas, sigue indicando que los juegos cooperativos tienen un impacto en las HS emocionales.

### Hipótesis Específica 3

H<sub>0</sub>: No existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS instrumentales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco

H<sub>1</sub>: Existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS instrumentales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco

**Tabla 17**

*Influencia entre los juegos cooperativos en las HS instrumentales en estudiantes del nivel inicial*

	Logaritmo de la verosimilitud -2	X <sup>2</sup>	gl	Sig.
Sólo intersección	313.101			
Final	244.738	68.364	20	.000

*Nota:* X<sup>2</sup>=Chi-cuadrado, gl=grado de libertad, Sig.= significancia

En la tabla 17, se evidencian los hallazgos del análisis en donde el Chi-cuadrado fue de 68.364 y la significancia alcanzó un valor de 0.000, lo que implica que se rechaza la hipótesis nula (H<sub>0</sub>). Esto indica que los juegos cooperativos poseen un impacto significativo en las HS instrumentales de los educandos del nivel inicial.

**Tabla 18**

*Prueba Pseudo R cuadrado*

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	.457
Nagelkerke	.459
McFadden	.112

En la tabla 18, se muestran los valores del Pseudo R cuadrado para evaluar la bondad de ajuste del modelo de probabilidad logística que analiza la influencia de los juegos cooperativos en las HS instrumentales de los educandos del nivel inicial, el valor de Cox y Snell de 0.457 indica que aproximadamente el 45.7% de la variabilidad en las HS puede ser explicada por los juegos cooperativos, el valor de Nagelkerke de 0.459 sugiere una explicación similar a la de Cox y Snell, el valor de McFadden de 0.112, aunque menor que las otras medidas, sigue indicando que los juegos cooperativos tienen un impacto en las HS instrumentales.

#### IV. DISCUSIÓN

En esta investigación, en el objetivo general se exploró la influencia de los juegos cooperativos en las HS de educandos del nivel inicial en un colegio en Pisco, encontrando un impacto significativo ( $X^2= 56.300$ ,  $p=.000$ ), aceptándose la hipótesis alterna. Los hallazgos señalan que la implementación de juegos cooperativos esta influenciado con las mejoras notables en las HS de estos estudiantes. Además, al evaluar la bondad de ajuste del modelo de regresión logística, se observaron valores de Cox y Snell de .395 y Nagelkerke de .397, lo que sugiere que aproximadamente el 39.5% de la variabilidad en las HS puede ser explicada por los juegos cooperativos. Aunque el valor de McFadden fue menor (0.092), también indica un impacto significativo.

Estos hallazgos son consistentes con investigaciones previas como de Salas (2020) quien analizó la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las HS en infantes de un colegio en Junín evidenciando que en la media de las puntuaciones del postest, que fue de 33,60, notablemente superior a la media del pretest, que fue de 17,25. Este incremento en la media indica un avance sustancial en las HS tras la intervención. Además, el valor del estadístico de contraste (tc) de 15,07 excedió con creces el valor crítico (tt) de 1,69, reafirmando la significancia estadística de los resultados. Esto implica que los juegos cooperativos no solo tuvieron un efecto positivo, sino que su influencia en el desarrollo de HS en los infantes fue considerable y estadísticamente relevante. Asimismo, en el estudio de Basurco (2021) demostró que el Programa de juegos cooperativos fomenta el desarrollo de HS en los educandos de 5 años señalando que dicho programa produjo una mejora significativa en las HS. El valor calculado de t fue 28,163, muy superior al valor tabular de t de 1,740. Esta gran diferencia indica que el impacto de los juegos cooperativos en las HS fue considerable y estadísticamente significativo, confirmando que el programa fue efectivo para mejorar las HS de los alumnos.

Los hallazgos del estudio están alineados con la teoría de Aumann y Hart (2003) mencionan que la comunicación es importante en los juegos cooperativos al permitir a los niños coordinar sus acciones y resolver desafíos de manera colaborativa. Cuando los niños pueden dialogar y negociar eficazmente, tienen la capacidad de alinear sus intereses y comprometerse con estrategias que beneficien

a todos los participantes. Esta habilidad no solo mejora la cooperación en los juegos, sino que también fortalece HS más amplias, como la capacidad de escuchar activamente, la empatía, la gestión de conflictos y la colaboración.

El primer objetivo específico fue determinar la influencia entre juegos cooperativos en las HS cognitivas de educandos del nivel inicial en un colegio en Pisco evidenciando un impacto significativo ( $X^2= 73.122$ ,  $p=.000$ ), aceptándose la hipótesis alterna. Adicionalmente, la evaluación de la bondad de ajuste del modelo de regresión logística que analiza esta influencia mostró que aproximadamente el 47.9% de la variabilidad en las HS cognitivas puede ser explicada por los juegos cooperativos, según el valor de Cox y Snell. El valor de Nagelkerke proporciona una corroboración similar, indicando una buena adaptación del modelo. Aunque el valor de McFadden es menor (.120), sigue subrayando un impacto significativo, reforzando la conclusión de que los juegos cooperativos tienen un papel relevante en la obtención de estas competencias. Es decir, los juegos cooperativos no solo benefician las HS en general, sino que tienen un impacto particularmente significativo en las HS cognitivas de los educandos del nivel inicial. Al integrar juegos cooperativos en el currículo educativo, los niños no solo se divierten y se comprometen activamente, sino que también desarrollan capacidades importantes para comprender y manejar interacciones sociales de manera efectiva.

Estas evidencias presentan similitud con la investigación realizada por Lázaro (2023) quien halló una relación positiva moderada entre los juegos cooperativos y las competencias para solucionar problemas durante la interacción en infantes de un colegio de inicial situado en Trujillo ( $\rho=.426$ ,  $p<.05$ ). Este hallazgo sugiere que conforme los niños participan más en juegos cooperativos, tienden a mejorar su capacidad para resolver problemas en situaciones sociales. Esto apoya la idea de que los juegos cooperativos colabora al desarrollo de HS cognitivas, específicamente en la resolución de problemas durante la interacción social. La participación en juegos cooperativos proporciona a los niños un contexto práctico y seguro para practicar y mejorar estas habilidades, ayudándoles a manejar conflictos, cooperar con otros, y navegar situaciones sociales de manera efectiva. Estos hallazgos son respaldados mediante la teoría de la competencia social de Argyle (1981), que propone que las HS comprenden un conjunto de capacidades emocionales, cognitivas y conductuales que

facilitan la interacción efectiva entre individuos. Según el autor, individuos con HS desarrolladas son capaces de iniciar y mantener conversaciones de manera fluida, expresar sus emociones de manera apropiada, gestionar conflictos de manera constructiva y establecer relaciones interpersonales satisfactorias. Estas habilidades no solo incluyen la capacidad de comunicarse verbalmente, sino también la habilidad para interpretar señales sociales, comprender las emociones de los demás, y adaptarse a diferentes contextos sociales. La integración de juegos cooperativos en el currículo educativo proporciona a los niños un contexto práctico y seguro para practicar y mejorar HS cognitivas esenciales, particularmente en la resolución de conflictos. Los juegos cooperativos simulan situaciones donde los niños deben identificar problemas sociales, generar soluciones, evaluar opciones y elegir la mejor estrategia para todos los involucrados. Esto fomenta la empatía, la toma de perspectiva y la capacidad de negociación, componentes clave para manejar y resolver conflictos de manera efectiva.

El segundo objetivo específico fue establecer la influencia entre juegos cooperativos en las HS emocionales de estudiantes del nivel inicial en un colegio en Pisco hallando un impacto significativo ( $X^2=82.193$ ,  $p=.000$ ), aceptándose la hipótesis alterna. Además, se examinó la bondad de ajuste del modelo de regresión logística utilizando el Pseudo R cuadrado. El valor de Cox y Snell de 0.520 y el valor de Nagelkerke de .522 sugieren que aproximadamente el 52% de la variabilidad en las habilidades emocionales puede ser explicada por la participación en juegos cooperativos. Aunque el valor de McFadden (0.135) es menor en comparación con las otras medidas, sigue indicando un impacto significativo de los juegos de cooperación en el desarrollo de HS emocionales. Estos hallazgos indican que los juegos cooperativos no solo fomentan la diversión y la interacción positiva entre los infantes, sino que también tienen un impacto significativo en el desarrollo de sus HS emocionales. Durante los juegos de cooperación, los niños experimentan una variedad de emociones y tienen la oportunidad de aprender a reconocer, comprender y regular tanto sus propios sentimientos como los de los demás. Este proceso facilita el desarrollo de HS emocionales fundamentales, como la empatía, la gestión emocional y la resolución de conflictos, lo cual los prepara para interactuar de manera más efectiva y constructiva en diversos contextos sociales.

Estos hallazgos difieren con el estudio de Lázaro (2023) quién no encontró una relación entre los juegos cooperativos y las competencias sociales vinculadas con las emociones, sentimientos y puntos de vista ( $p > .05$ ). No obstante, en cuanto en los resultados del presente estudio se pueden sustentar mediante la teoría de la inteligencia emocional planteado por Goleman (1995) subraya la relevancia de las HS emocionales para el triunfo personal y profesional. Estas habilidades capacitan a las personas para ajustar sus emociones, así como para interpretar y manejar las emociones del resto de forma eficaz. Durante los juegos cooperativos, los niños experimentan una amplia gama de emociones y tienen la oportunidad de aprender a reconocer, comprender y gestionar tanto sus propios sentimientos como los de sus compañeros. Este proceso facilita el desarrollo de HS emocionales fundamentales, como la empatía hacia los demás, la gestión adecuada de las emociones y la capacidad para resolver conflictos de manera constructiva. Por lo tanto, al integrar juegos cooperativos en el currículo educativo, se proporciona a los niños un entorno propicio para fortalecer estas habilidades esenciales, preparándolos para interactuar de manera más efectiva y positiva en diversas situaciones sociales y académicas.

El tercer objetivo específico fue determinar la influencia entre juegos cooperativos en las HS instrumentales de educandos del nivel inicial en un colegio en Pisco encontrando un impacto significativo ( $X^2=68.364$ ,  $p=.000$ ), aceptándose la hipótesis alterna. Asimismo, la evaluación de la bondad de ajuste del modelo de regresión logística reveló que aproximadamente el 45.7% de la variabilidad en las HS instrumentales puede ser explicada por la participación en juegos cooperativos, según los valores de Cox y Snell (.457) y Nagelkerke (.459). Aunque el valor de McFadden (.112) es menor en comparación con las otras medidas, sigue indicando un impacto significativo de los juegos cooperativos en el desarrollo de estas HS instrumentales. Estos resultados indican que los juegos cooperativos no solo fomentan la diversión y la cooperación entre los niños, sino que también tienen un impacto significativo en el fortalecimiento de habilidades prácticas esenciales para interactuar efectivamente en diferentes contextos sociales y académicos. Al participar en juegos cooperativos, los niños tienen la oportunidad de practicar y mejorar habilidades instrumentales como seguir instrucciones, trabajar en equipo, resolver problemas de manera colaborativa y negociar situaciones diversas. Este tipo de interacción estructurada y colaborativa facilita un aprendizaje activo y práctico que prepara a los niños para enfrentar desafíos

tanto en el entorno educativo como en su vida cotidiana, mejorando así su competencia y confianza en sus HS instrumentales.

Estos hallazgos presentan similitud con la investigación de Ferro (2023) encontrando una relación positiva moderada entre los juegos cooperativos y la empatía ( $\rho=.694$ ,  $p<.05$ ), asertividad ( $\rho=.639$ ,  $p<.05$ ) y escucha activa ( $\rho=.620$ ,  $p<.05$ ) en educandos de un colegio nacional situado en Huaycán. Esto indica que a medida que los educandos participan más en juegos que promueven la colaboración y la comunicación efectiva, desarrollan habilidades mejoradas en entender y responder a las emociones del resto (empatía), expresar sus propias opiniones de manera clara y respetuosa (asertividad), y escuchar de manera activa y comprensiva (escucha activa). Estas habilidades son esenciales para una interacción interpersonal efectiva y pueden beneficiar significativamente el desarrollo personal y académico de los educandos. Por consiguiente, estos hallazgos son respaldados por la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000), que postula que el desarrollo de HS está estrechamente relacionado con la realización de necesidades psicológicas esenciales como la competencia, la autonomía y la relación. Según esta teoría, al promover la autonomía en la toma de decisiones, la competencia en la resolución de dificultades y las relaciones positivas entre los niños, los juegos cooperativos facilitan un entorno propicio para el desarrollo integral de las HS e instrumentales, contribuyendo así al bienestar psicológico y académico de los estudiantes.

El cuarto objetivo específico fue describir los niveles de juegos cooperativos de estudiantes del nivel inicial en un colegio en Pisco, evidenciando que el 28.6% de los estudiantes participa en juegos básicos, enfocados en actividades simples de colaboración. Un 18.8% está involucrado en juegos de nivel intermedio, que requieren mayor coordinación y comunicación con reglas más elaboradas y roles definidos. Además, un significativo 52.7% se encuentra en el nivel avanzado, participando en juegos cooperativos complejos que demandan estrategias avanzadas y HS desarrolladas como la negociación y la resolución cooperativa de conflictos.

Estos hallazgos se comparan con los encontrados por Trujillo y Williams (2022) indican que un significativo 33.33% de los estudiantes participan diariamente en actividades colaborativas, destacando su involucramiento frecuente en interacciones que fomentan la cooperación y el trabajo en equipo, aspectos centrales de los juegos

cooperativos. Además, el 40% realiza actividades con compañeros de otras clases con regularidad, lo que subraya la interacción social extendida facilitada por estos juegos. Por otro lado, el 6.67% que nunca participa en estas actividades puede señalar una oportunidad perdida para interactuar socialmente, mitigada por los beneficios potenciales de los juegos cooperativos en promover inclusión y HS. Asimismo, el 36.67% que propone actividades frecuentemente muestra una iniciativa importante para liderar dentro del grupo, aspecto clave en juegos donde la colaboración y la iniciativa individual son fundamentales para el éxito colectivo. Por último, el 13.33% de los encuestados que nunca propone actividades podría indicar una falta de participación activa en la dinámica de juegos cooperativos, lo cual puede limitar su desarrollo de HS y su integración en actividades grupales. Estos hallazgos son sustentados por la teoría de juegos cooperativos basada en la equidad de aportaciones de Raiffa (1982) postula que los niños están más motivados a cooperar efectivamente cuando perciben que sus contribuciones al juego son justas y equitativas en relación con las de los demás. Esto implica que la colaboración se maximiza cuando los participantes sienten que sus esfuerzos y beneficios están distribuidos de manera justa. Cuando los niños experimentan este sentido de equidad en las interacciones sociales, están más inclinados a participar activamente y trabajar en equipo hacia metas comunes.

El quinto objetivo específico fue describir los niveles de HS de estudiantes del nivel inicial en un colegio en Pisco, encontrando un 26.8% tiene habilidades básicas, enfocadas en compartir y expresar emociones; el 46.4% posee habilidades intermedias, destacándose en la cooperación y resolución de conflictos simples; mientras que otro 26.8% demuestra habilidades avanzadas, incluyendo la capacidad de manejar interacciones sociales complejas y expresar empatía. Estos niveles variados de HS influyen en cómo los estudiantes participan y se benefician de actividades como los juegos cooperativos en el contexto educativo.

Estos hallazgos poseen similitud con el estudio de Del Rio (2022) manifestando que un 82% de los estudiantes han alcanzado un nivel considerado como "logrado" en habilidades básicas y de interacción con amigos. Esto indica que la mayoría de los educandos han desarrollado competencias como compartir, tomar turnos y expresar emociones adecuadamente en contextos sociales con sus compañeros. Por otro lado,

el 18% se encuentra en proceso de desarrollo en habilidades para conversar con adultos, lo cual sugiere que estos estudiantes están en las primeras etapas de adquirir habilidades más complejas de interacción social fuera del entorno de amistad. Por ende, estas evidencias se alinean con los teóricos Peña et al. (2022) destacan que las HS son fundamentales para que los niños establezcan relaciones significativas desde una edad temprana. Estas destrezas abarcan gestos de cortesía como saludar, mostrar respeto y cooperar con los demás, incluyendo padres, amigos, compañeros de clase o maestros. Es notable que los niños adquieren estas habilidades principalmente mediante la observación y la práctica, imitando el comportamiento social de adultos y otros niños que los rodean.

En cuanto a las limitaciones de la investigación, se presentó un percance relacionado con el tiempo durante la recolección de datos. Las pruebas se realizaron al final del horario escolar porque no fue posible aplicarlas durante las horas de clase, para no interrumpir la instrucción. Esto causó que muchos padres estuvieran apurados al momento de participar. Sin embargo, la situación se manejó proporcionando una explicación breve pero clara de cada una de las guías de observación, lo que facilitó la rápida resolución por parte de los padres. Estas medidas permitieron obtener resultados favorables a pesar de las restricciones de tiempo.

## V. CONCLUSIONES

**Primera:** El estudio confirmó que los juegos cooperativos mejoran significativamente las HS en educandos del nivel inicial en Pisco ( $X^2 = 56.300$ ,  $p = .000$ ). Los juegos explican el 39.5% de la variabilidad en estas habilidades, según Cox y Snell (0.395) y Nagelkerke (0.397), con un impacto relevante también reflejado por el valor de McFadden (0.092).

**Segunda:** El primer objetivo confirmó que los juegos cooperativos afectan significativamente las HS cognitivas en educandos del nivel inicial en Pisco ( $X^2 = 73.122$ ,  $p = .000$ ), explicando el 47.9% de la variabilidad, y subraya su importancia en el desarrollo cognitivo infantil.

**Tercera:** El segundo objetivo mostró que los juegos cooperativos impactan significativamente las HS emocionales en estudiantes del nivel inicial en Pisco ( $X^2 = 82.193$ ,  $p = .000$ ), explicando el 52% de la variabilidad, con un impacto también reflejado en el valor de McFadden (0.135).

**Cuarta:** El tercer objetivo indicó que los juegos cooperativos impactan significativamente las HS instrumentales en educandos del nivel inicial en Pisco ( $X^2 = 68.364$ ,  $p = .000$ ), explicando el 45.7% de la variabilidad, con un impacto también reflejado en el valor de McFadden (0.112).

**Quinta:** El cuarto objetivo señaló que los estudiantes muestran niveles variados de participación en juegos cooperativos, con un 28.6% en juegos básicos, 18.8% en juegos intermedios, y 52.7% en juegos avanzados, demostrando un compromiso significativo en actividades que promueven la cooperación y el desarrollo de HS complejas.

**Sexta:** El quinto objetivo específico evidenció la distribución de HS entre los estudiantes revela que un 26.8% posee habilidades básicas, 46.4% habilidades intermedias, y otro 26.8% habilidades avanzadas, destacando la diversidad y la necesidad de apoyo diferenciado para fortalecer estas habilidades.

## VI. RECOMENDACIONES

**Primera:** Los resultados del estudio se entregarán a la directora para su amplia difusión en la comunidad educativa, con el objetivo de generar conciencia sobre la problemática identificada. A partir de este conocimiento, se recomienda diseñar e implementar iniciativas como talleres interactivos y programas de intervención, enfocados en fomentar la cooperación mediante juegos cooperativos y el desarrollo de HS.

**Segunda:** Se recomienda a los docentes desarrollar e implementar estrategias de enseñanza que utilicen juegos cooperativos como herramienta para mejorar las habilidades cognitivas, emocionales e instrumentales de los estudiantes. Los docentes deben adaptar las actividades a diferentes niveles de habilidad, desde básicas hasta avanzadas, y promover la inclusión y el involucramiento de todos los educandos en las actividades grupales.

**Tercera:** Se sugiere a los apoderados promover la participación de los niños en juegos cooperativos en casa para reforzar el desarrollo de HS adquiridas en la escuela. Los padres deben proporcionar un ambiente de apoyo que incluya materiales de juego y espacios adecuados, facilitando la interacción positiva y la consolidación del vínculo entre padres e hijos.

**Cuarta:** Se sugiere a los educandos comprometerse de manera activa en los juegos cooperativos ofrecidos en la escuela y el hogar para desarrollar HS, cognitivas y emocionales. Los educandos deben aprovechar las oportunidades para involucrarse en juegos de diferentes niveles, desde básicos hasta avanzados, mejorando así su capacidad de colaboración, comunicación y resolución de conflictos, lo que contribuirá a su crecimiento personal y académico.

## REFERENCIAS

- Aumann, R. J., & Hart, S. (2003). Long cheap talk. *Econometrica*, 71(6), 1619-1660.  
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1468-0262.00465>
- Acosta, A. C. M., & Martínez, M. A. R. (2020). Habilidades sociales en niños y adolescentes Una Revisión Teórica. *Boletín Informativo CEI*, 7(1), 69-75.  
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/BoletinInformativoCEI/article/view/2200>
- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Enfoques Consulting EIRL*, 1, 66-78.  
[https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias\\_S2.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf)
- Arias, L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting Eirl. Arequipa  
<https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Argyle, M. (1981). Social behaviour. In *Psychology for social workers* (pp. 203-224). London: Palgrave Macmillan UK.  
[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-349-18151-3\\_14](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-349-18151-3_14)
- Benalcazar, I. F., Shiguango, H. A. V., Cando, K. M. G., Calero, G. Y. G., & Calero, J. L. G. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 3(7), 166-186.  
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6723>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*: prentice-hall Englewood cliffs, NJ.  
[https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=rGMPEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA141&dq=Bandura,+A.,+%26+Walters,+R.+H.+\(1977\).+Social+learning+the+ory:+prentice-hall+Englewood+cliffs,+NJ.&ots=SuFUHm1Lcz&sig=AORUYeF8bZ-YwO5E3JtEiy5bJQk](https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=rGMPEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA141&dq=Bandura,+A.,+%26+Walters,+R.+H.+(1977).+Social+learning+the+ory:+prentice-hall+Englewood+cliffs,+NJ.&ots=SuFUHm1Lcz&sig=AORUYeF8bZ-YwO5E3JtEiy5bJQk)
- Barrantes Mego, R. E. (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/handle/20.500.12692/43499>
- Calderón, R. R., Castillo, P. F. N., Maldonado, Y. P. R., Hernández, Y. C. U., & Verde, R. F. C. (2020). Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en niños de tres años. *Revista Eduser*, 7(1), 18-31.  
<http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/eduser/article/view/307>
- Calvar, C., de la Serna, J., Varela, O. B., Vélez, A. L. L., & Gómez, R. G. (2021). Juegos cooperativos para la inclusión. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (72), 34-38. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7887153>
- Cárdenas-Loor, A., Genovezzy-Velásquez, P., Napa-Arévalo, L., & Briones, K. P. A. (2021). Habilidades sociales y comportamiento en niños en una Unidad de Educación Básica del cantón Buena Fe, provincia de Los Ríos, Ecuador. *Ciencias Sociales y Económicas*, 5(2), 71-83.  
<https://revistas.uteq.edu.ec/index.php/csye/article/view/484>
- Cuba Huaytalla, N. (2023). *Juegos cooperativos y psicomotricidad en estudiantes de 5 años del nivel inicial en una institución educativa de Lima 2023* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/123773>
- Cheung, S. Y., & Ng, K. Y. (2021, March). Application of the educational game to enhance student learning. In *Frontiers in Education* (Vol. 6, p. 623793). Frontiers Media SA.  
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/educ.2021.623793/full>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11(4), 227-268.  
[https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15327965pli1104\\_01](https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15327965pli1104_01)
- Del Rio Chavez, M. G. (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]  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/104072>

- Ferro Moreno, P. D. C. (2023). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán-2023* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/126820>
- Figuroa-Rodríguez, K. A., & Sangerman-Jarquín, D. M. (2022). El método en la ciencia: origen y divergencias según Ruy Pérez Tamayo. *Revista mexicana de ciencias agrícolas*, 13(8), 1469-1479. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-09342022000801469&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-09342022000801469&script=sci_arttext)
- Fudenberg, D., & Maskin, E. (2009). The Folk Theorem in Repeated Games with Discounting or with Incomplete Information. *Econometrica*, 54(3), 533-554. [https://www.worldscientific.com/doi/abs/10.1142/9789812818478\\_0011](https://www.worldscientific.com/doi/abs/10.1142/9789812818478_0011)
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). Aprendizaje a través del juego. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). La primera infancia importa para cada niño. [https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org.peru/files/2019-01/La\\_primera\\_infancia\\_importa\\_para\\_cada\\_nino\\_UNICEF.pdf](https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org.peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf)
- García, N., Piassa, A., & Ribeiro, M. (2020). Juegos cooperativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad social: la sistematización de una experiencia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 151-166. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000300151&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000300151&script=sci_arttext)
- Ghavifekr, S. (2020). COLLABORATIVE LEARNING: A KEY TO ENHANCE STUDENTS'SOCIAL INTERACTION SKILLS. *MOJES: Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 8(4), 9-21. <http://ojie.um.edu.my/index.php/MOJES/article/view/26394>
- Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence. Bantam Books: N. Y. [https://books.google.com/books/about/Emotional\\_Intelligence.html?id=XP5GAAAMAAJ](https://books.google.com/books/about/Emotional_Intelligence.html?id=XP5GAAAMAAJ)

- González, A., & Jurado, M. D. M. M. (2022). Las habilidades sociales y su relación con otras variables en la etapa de la adolescencia: una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 15(1), 113-123.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8438513>
- Hernández González, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista cubana de medicina general integral*, 37(3).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21252021000300002&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21252021000300002&script=sci_arttext)
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.  
<https://www.academia.edu/download/64591365/Metodolog%C3%ADvestigaci%C3%B3n.%20Rutas%20cuantitativa,%20cualitativa%20y%20mixta.pdf>
- Hernández, D. E. S., del Socorro Silva, M., Morales, R. B. G., & Arango, G. A. O. (2023). Juego cooperativo, dispositivo de formación para la paz y la convivencia. *Revista Boletín Redipe*, 12(10), 117-123.  
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2031>
- Jiménez, L. (2020). Impacto de la investigación cuantitativa en la actualidad. *Convergence Tech*, 4(IV), 59-68.  
[https://www.researchgate.net/profile/Ledys-Jimenez/publication/352750927\\_IMPACTO\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_CUANTITATIVA\\_EN\\_LA\\_ACTUALIDAD/links/60d66a7b299bf1ea9ebe5113/IMPACTO-DE-LA-INVESTIGACION-CUANTITATIVA-EN-LA-ACTUALIDAD.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ledys-Jimenez/publication/352750927_IMPACTO_DE_LA_INVESTIGACION_CUANTITATIVA_EN_LA_ACTUALIDAD/links/60d66a7b299bf1ea9ebe5113/IMPACTO-DE-LA-INVESTIGACION-CUANTITATIVA-EN-LA-ACTUALIDAD.pdf)
- Kreps, D. M. (1990). Corporate culture and economic theory. *Perspectives on positive political economy*, 90(109-110), 8.  
[https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=wKJu6g5ovhcC&oi=fnd&pg=PA90&dq=Kreps,+D.+M.+\(1990\).+Corporate+culture+and+economic+theory.+Perspectives+on+positive+political+economy,+90\(109-110\),+8.&ots=A-3Wv\\_kZvJ&sig=8c5mgOMzI1UZxNvOWix-xNGE24E](https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=wKJu6g5ovhcC&oi=fnd&pg=PA90&dq=Kreps,+D.+M.+(1990).+Corporate+culture+and+economic+theory.+Perspectives+on+positive+political+economy,+90(109-110),+8.&ots=A-3Wv_kZvJ&sig=8c5mgOMzI1UZxNvOWix-xNGE24E)

- Lázaro Aguilar, L. A. (2023). *Juego cooperativo y habilidades sociales en niños de una institución educativa inicial, Miramar–2022* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/123755>
- Martínez, H. A. J., Huertas, A. C. H., Cruz, D. E. F., & Pasos, F. M. T. (2021). La incidencia de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, 1(34), 81-94. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/14079>
- Mantilla, M. Y. G., Celis, E. S., & Sierra, A. V. R. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos. *Praxis*, 17(1), 55-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071093>
- Mejía-Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. *Revista Ciencia Agraria*, 1(3), 7-14. <https://cienciaagraria.com/index.php/rca/article/view/10>
- Morocho, L. E. S. (2024). El juego como estrategia inclusiva de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(310), 120-131. <http://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/7411>
- Milgrom, P. R. (1984). Axelrod's "The Evolution of Cooperation". <https://www.jstor.org/stable/2555683>
- Merino-Soto, C. (2023). Coeficientes V de Aiken: diferencias en los juicios de validez de contenido. *MHSalud*, 20(1), 1-10. <https://www.redalyc.org/journal/2370/237072359003/237072359003.pdf>
- Naciones Unidas (2022). Objetivos de desarrollo sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Ninahuilca Cordova, M. K. (2024). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del nivel inicial de una institución educativa privada, Arequipa 2023* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/135368>

- Øzerk, K., Özerk, G., & Silveira-Zaldivar, T. (2021). Developing social skills and social competence in children with autism. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(3), 341-363. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/88813>
- Organización de las Naciones Unidas (2020). UNICEF advierte que muchos de los países más ricos del mundo están fallando a los niños y niñas. <https://news.un.org/es/story/2020/09/1479942>
- Pandey, P., & Pandey, M. M. (2021). *Research methodology tools and techniques*. Bridge Center. <http://dspace.vnbrims.org:13000/jspui/bitstream/123456789/4666/1/RESEARCH%20METHODOLOGY%20TOOLS%20AND%20TECHNIQUES.pdf>
- Peña, E. C., Peralta, C. A. C., Córdova, M. E. R., & Pintado, M. J. C. (2022). Las habilidades sociales en las conductas imitativas de los estudiantes de educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 2376-2404. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2033>
- Ramírez-Corone, A. A., Suárez, P. C. M., Mejía, J. B. C., Andrade, P. A. B., Torracchi-Carrasco, E., & Carpio, M. G. C. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos venezolanos de farmacología y terapéutica*, 39(2), 209-218. <https://www.redalyc.org/journal/559/55969799012/55969799012.pdf>
- Ramos, E. R., Barrera, S. B., & Núñez, W. A. N. (2023). Habilidades motrices en niños de instituciones educativas de Colombia. *GADE: Revista Científica*, 3(6), 249-280. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/333>
- Raiffa, H. (1982). *The art and science of negotiation*. Harvard University Press. [https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=y-4T88h3ntAC&oi=fnd&pg=PA7&dq=Raiffa,+H.+\(1982\).+The+art+and+science+of+negotiation.+Harvard+University+Press.&ots=4m\\_G3KTG4u&sig=hBSGpSQ9OM8i86KRY\\_s0nlsNnGc](https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=y-4T88h3ntAC&oi=fnd&pg=PA7&dq=Raiffa,+H.+(1982).+The+art+and+science+of+negotiation.+Harvard+University+Press.&ots=4m_G3KTG4u&sig=hBSGpSQ9OM8i86KRY_s0nlsNnGc)
- Ruz, R. P., Muelas-Alcalde, N., & Atencia-Rodríguez, M. (2024). Desarrollo de las habilidades sociales a través de juegos y danzas del mundo en niños de 5

- años. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 16(1), 1-16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9323285>
- Stratton, S. J. (2021). Population research: convenience sampling strategies. *Prehospital and disaster Medicine*, 36(4), 373-374. <https://www.cambridge.org/core/journals/prehospital-and-disaster-medicine/article/population-research-convenience-sampling-strategies/B0D519269C76DB5BFFBFB84ED7031267>
- Salas Salazar, L. T. (2020). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica] <https://repositorio.unh.edu.pe/items/bff9262e-d63b-49b9-a821-42b169b72a0f>
- Sánchez, R. S. (2021). El tema de validez de contenido en la educación y la propuesta de Hernández-Nieto. *Latin-American Journal of Physics Education*, 15(3), 9. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8358273>
- Tello Chávez, M. D. P. (2020). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación Inicial “Carmen García de Toro “Guayaquil–Ecuador* [Tesis de Maestría]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51594>
- Trujillo, R. B., & Williams, R. E. C. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior. *Polo del Conocimiento*, 7(10), 1842-1872. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/4818/11621>
- Urréa, H. R., Cotto, J. J. R., Sánchez, J. L. O., Díaz, G. E. G., & Saldarriaga, G. (2022). Metodología de la Investigación. *ACVENISPROH Académico*. [http://acvenisproh.com/libros/index.php/Libros\\_categoria\\_Academico/article/view/22](http://acvenisproh.com/libros/index.php/Libros_categoria_Academico/article/view/22)
- Universidad César Vallejo (2023). Resolución de vicerrectorado de investigación N°062-2023-VI-UCV.

Valerio, R. G., Cabezas, M. F., & de León Ramírez, P. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en Educación Inicial a partir del programa Aprender a Convivir. *Revista de Investigación y Evaluación Educativa*, 10(1), 69-87. <https://revie.gob.do/index.php/revie/article/view/134>

Zúñiga, P. I. V., Cedeño, R. J. C., & Palacios, I. A. M. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658>

## ANEXOS

**Anexo 1:** Matriz de consistencia

TÍTULO	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	TIPO Y DISEÑO
<p style="text-align: center;">Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024</p>	<p><b>General:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es la influencia entre juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco,2024?</li> </ul>	<p><b>General</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar la influencia entre los juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024</li> </ul>	<p><b>General</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Existe influencia entre los juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco,2024.</li> </ul>	<p><b>Diseño de Investigación:</b></p> <p>Diseño experimental transeccional.</p> <p style="text-align: right;">No –</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es la influencia entre los juegos cooperativos en las HS cognitivas en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco,2024?</li> <li>• ¿Cuál es la influencia entre los juegos cooperativos en las HS emocionales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco,2024?</li> <li>• ¿Cuál es la influencia entre los juegos cooperativos en las HS instrumentales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco,2024?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar la influencia entre los juegos cooperativos en las HS cognitivas en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024.</li> <li>• Establecer la influencia entre los juegos cooperativos en las HS emocionales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco,2024.</li> <li>• Analizar la influencia entre los juegos cooperativos en las HS instrumentales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco,2024</li> <li>• Describir los niveles de juegos cooperativos en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco,2024.</li> <li>• Describir los niveles de habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco,2024.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS cognitivas en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco,2024.</li> <li>• Existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS emocionales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024</li> <li>• Existe influencia entre los juegos cooperativos en las HS instrumentales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco,2024.</li> </ul>	<p><b>Tipo de Investigación:</b></p> <p>Básica</p> <p><b>Método:</b></p> <p>Hipotético deductivo</p> <p style="text-align: right;">–</p>

**Anexo 2:** Matriz de operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos fomentan la colaboración y la interacción positiva en equipo para lograr metas compartidas, en contraposición a la competencia individual. Además de promover habilidades sociales y emocionales, también contribuyen al desarrollo de habilidades motoras en niños y adultos (Ramos et al., 2023).	La variable será medida mediante la ficha de observación creada por Ninahuillca (2024) compuesto por 3 dimensiones y 15 ítems cuyas opciones de respuesta son de tipo Likert.	Cooperación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposición de tareas</li> <li>• Colaboración en tareas grupales</li> <li>• Actividades lúdicas colectivas</li> <li>• Se muestra en el desarrollo del juego</li> <li>• Busca apoyo de sus compañeros</li> </ul>	1,2,3,4,5	Ordinal
			Participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autonomía y confianza</li> <li>• Integración en actividades grupales</li> <li>• Valora y confía en la participación de los demás</li> <li>• Propone ideas de juego grupal</li> <li>• Atiende y respeta reglas del juego</li> </ul>	6,7,8,9,10	

Diversión

- Muestra entusiasmo en su participación
- Da a conocer sus emociones en situaciones lúdicas
- Expresa sus preferencias al jugar
- Admite si se equivoca
- Comunica lo que más le agrada del juego
- Busca soluciones ante problemáticas cotidianas.

11,12,13,14,15

---

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Habilidades sociales	González y Jurado (2022) definen las habilidades sociales como la capacidad de interactuar efectivamente en diferentes contextos sociales, incluyendo comunicación clara y respetuosa, escucha activa, expresión emocional adecuada, resolución constructiva de conflictos y trabajo en equipo	La variable será medida mediante la ficha de observación creada por Ninahuilca (2024) compuesto por 3 dimensiones y 16 ítems cuyas alternativas de respuesta son de tipo Likert.	Cognitivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nociones básicas de interacción social</li> <li>• Busca soluciones ante problemáticas cotidianas.</li> <li>• Identifica conductas socialmente</li> <li>• Toma decisiones de acuerdo con su edad.</li> <li>• Sigue instrucciones sin mostrar rechazo</li> </ul>	1,2,3,4,5	Ordinal
			Emocionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica estado de ánimo y sentimiento de los demás</li> <li>• Expresa afecto hacia los demás</li> <li>• Regula sus emociones frente a un conflicto.</li> </ul>	6,7,8,9,10	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se anticipa a consecuencias, admite sus errores y se disculpa.</li> <li>• Comprende cuando una persona se siente mal</li> </ul>	
Instrumentales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Negocia frente al conflicto que se le presente.</li> <li>• Mantiene una postura y tono de voz adecuado.</li> <li>• Mantiene un contacto visual y el uso de sus gestos.</li> <li>• Usa palabras mágicas</li> <li>• Inicia y mantiene una conversación</li> <li>• Rechaza provocación por agresión.</li> </ul>	11,12,13,14,15,16

**Anexo 3: Instrumentos de medición de la variable juegos cooperativos**

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS – FICHA DE OBSERVACIÓN**

**VARIABLE: JUEGOS COOPERATIVOS**

**Sexo:**

**Edad:**

Instrucciones: A continuación, se presenta un conjunto de dimensiones e indicadores para que se observen y se realice la información pertinente.

Marca con una “X”, según la escala de valoración

1= Deficiente, 2= Por mejorar, 3= Regular, 4= Bueno, 5= Muy bueno

DIMENSIONES	ITEMS	Valoración				
		1	2	3	4	5
<b>Cooperación</b>	Muestra disposición en actividades lúdicas formando parte de él.	1	2	3	4	5
	Colabora en actividades grupales, buscando un objetivo en común	1	2	3	4	5
	Expresa su interés en actividades lúdicas colectivas a través de gestos, comunicación y postura.	1	2	3	4	5
	Demuestra que forma parte de un equipo en el desarrollo del juego.	1	2	3	4	5
	Si el niño(a) tiene alguna dificultad en el juego, busca que alguno de sus compañeros lo ayude.	1	2	3	4	5
<b>Participación</b>	Muestra su autonomía en la participación de los juegos colectivos, denotando la confianza en sí mismo.	1	2	3	4	5
	Decide integrarse al juego con la emoción de aportar con alguna idea para que se logre el objetivo	1	2	3	4	5
	Valora y confía en la participación de sus compañeros, animándose unos a otros y busca soluciones si tiene alguna dificultad.	1	2	3	4	5
	En el momento de juego libre, propone ideas donde todos participen.	1	2	3	4	5
	Escucha atento las consignas del juego y las respeta en todo momento.	1	2	3	4	5
	El niño(a) a través de su entusiasmo, muestra el agrado de participar de juegos cooperativos que se le presenta	1	2	3	4	5
	Demuestran si se sintieron alegres, tristes o enojados al momento de jugar de manera colectiva.	1	2	3	4	5

<b>Diversión</b>	Expresa en distintas circunstancias que juego cooperativo le agrada más realizar.	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	Reconoce que si se equivoca, y lo corrige reflexionando sobre lo sucedido.	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	Comunica a sus compañeros y /o maestra, lo que más le agrada del juego.	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

**Anexo 4:** Instrumentos de medición de la variable habilidades sociales

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS – FICHA DE OBSERVACIÓN**

**VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES**

**Sexo:**

**Edad:**

Instrucciones: A continuación, se presenta un conjunto de dimensiones e indicadores para que se observen y se realice la información pertinente.

Marca con una “X”, según la escala de valoración

1= Nunca, 2= Casi nunca, 3= A veces, 4= Casi siempre, 5= Siempre

DIMENSIONES	ITEMS	Valoración				
<b>Cognitivas</b>	Escucha activamente, se expresa, demuestra amabilidad en su interacción social.	1	2	3	4	5
	Si se encuentra en algún conflicto cotidiano, busca soluciones utilizando sus capacidades.	1	2	3	4	5
	Observa e identifica el actuar de las personas de su entorno, reconociendo si está bien o mal sus acciones.	1	2	3	4	5
	Frente a alguna situación, puede tomar decisiones de acuerdo con su edad.	1	2	3	4	5
	El estudiante sabe que si sigue las instrucciones acabara la actividad que se le presenta de manera efectiva.	1	2	3	4	5
<b>Emocionales</b>	Identifica en qué situación se encuentra cada compañero y/o persona adulta, reconociendo los sentimientos que sienten.	1	2	3	4	5
	Expresa a través de sus acciones el afecto y aprecio hacia los demás	1	2	3	4	5
	Demuestra que puede regular la emoción que siente reconociéndola y pidiendo al adulto que le apoye para enfrentar el conflicto.	1	2	3	4	5
	Admite sus errores y se disculpa, asumiendo las consecuencias de cada acción realizada.	1	2	3	4	5
	Comprende cuando una persona se siente mal y le brinda su apoyo.	1	2	3	4	5
	Negocia posibles soluciones, frente al conflicto que se le presenta en algún momento del día.	1	2	3	4	5
	Mantiene una postura y tono de voz adecuado al pedir a la otra persona algo que necesita.	1	2	3	4	5

<b>Instrumentales</b>	Al momento de comunicarse con sus compañeros y/o adultos, mantiene un contacto visual y usa gestos.	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	Demuestra en acciones que el uso de palabras mágicas hace una mejor convivencia.	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	Inicia y mantiene una conversación sobre sucesos que aconteció compartiendo y escuchando al otro.	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	Tiene de conocimiento y sabe el trato adecuado que debe darse entre pares, rechazando todo tipo de agresión.	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

## **Anexo 5: Consentimiento informado**

### **Consentimiento Informado**

Título de la investigación: Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024.

Investigadora: Donayres Machado, Emma.

#### **Propósito del estudio**

Se le invita a participar en la investigación titulada “Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024”, cuyo objetivo es determinar la influencia entre juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco. Esta investigación es desarrollada por una estudiante de posgrado de la Universidad César Vallejo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución.

Tras obtener un resultado empírico que asegura y cuantifica la problemática, se pueden establecer estrategias de intervención acorde a las necesidades de la población beneficiaría.

#### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en la hora de Tutoría en el aula de clases correspondiente, de la institución. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

#### **Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

#### **Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

#### **Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la investigadora Donayres Machado, Emma, email: [ddonayresma@ucvvirtual.edu.pe](mailto:ddonayresma@ucvvirtual.edu.pe) y la Docente asesora Dra. Denegri Velarde, María Isabel email: [denegrive@ucvvirtual.edu.pe](mailto:denegrive@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: .....

Fecha y hora:.....

## **Anexo 6: Asentimiento informado**

### **Asentimiento informado**

Título de la investigación: Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024.

Investigadora: Donayres Machado, Emma.

#### **Propósito del estudio**

Se le invita a participar en la investigación titulada “Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024”, cuyo objetivo es determinar la influencia entre juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco. Esta investigación es desarrollada por una estudiante de posgrado de la Universidad César Vallejo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución.

Tras obtener un resultado empírico que asegura y cuantifica la problemática, se pueden establecer estrategias de intervención acorde a las necesidades de la población beneficiaría.

#### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una I.E de Pisco, 2024”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en la hora de Tutoría en el aula de clases correspondiente, de la institución. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

#### **Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

#### **Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá

riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la investigadora Donayres Machado, Emma, email: [ddonayresma@ucvvirtual.edu.pe](mailto:ddonayresma@ucvvirtual.edu.pe) y la Docente asesora Dra. Denegri Velarde, María Isabel email: [denegrive@ucvvirtual.edu.pe](mailto:denegrive@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos: .....

Fecha y hora: .....

## Anexo 7: Certificado de juicio de expertos

### Juez 1



#### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Ficha de observación de la variable habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Medir los juegos cooperativos mediante la técnica de la observación
Nombres y apellidos del experto	LUZ NOELIA MEJIA BAUTISTA
Documento de identidad	21542658
Años de experiencia en el área	24
Máximo Grado Académico	MAGISTER
Nacionalidad	PERUANO
Institución	I.E N° 18
Cargo	SUB DIRECTORA
Número telefónico	999974702
Firma	
Fecha	12/05/2024

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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

2024, 12:58

about:blank



PERU

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

### REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
MEJIA BAUTISTA, LUZ NOELIA DNI 21542658	<b>BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 19/12/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 04/02/2014 Fecha egreso: 13/01/2015	UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA DE ICA <b>PERU</b>
MEJIA BAUTISTA, LUZ NOELIA DNI 21542658	<b>MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA</b>  Fecha de diploma: 12/12/22 Modalidad de estudios: SEMIPRESENCIAL  Fecha matrícula: 05/04/2021 Fecha egreso: 01/09/2022	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <b>PERU</b>

## Juez 2

### Ficha de validación de juicio de experto



Nombre del instrumento	Ficha de observación de la variable habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Medir los juegos cooperativos mediante la técnica de la observación
Nombres y apellidos del experto	TANIA SOLEDAD ROJAS GOMEZ
Documento de identidad	40038753
Años de experiencia en el área	7 años
Máximo Grado Académico	Mag. PSICOLOGIA EDUCATIVA
Nacionalidad	Peruana
Institución	I. E N°85 LA EXPOSICIÓN DE SALAS GUADALUPE
Cargo	Docente
Número telefónico	956565608
Firma	
Fecha	12/05/2024

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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

20/04/2020

480428484



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

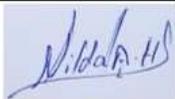
### REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
ROJAS GOMEZ, TANIA SOLEDAD DNI 40038753	<b>BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</b>  Fecha de diploma: 15/03/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  TIPO: • <b>DUPLICADO</b>  Fecha matrícula: 09/05/2014 Fecha egreso: 13/01/2015	UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA DE ICA <b>PERU</b>
ROJAS GOMEZ, TANIA SOLEDAD DNI 40038753	<b>LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION: EDUCACION INICIAL</b>  Fecha de diploma: 26/11/20 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA DE ICA <b>PERU</b>
ROJAS GOMEZ, TANIA SOLEDAD DNI 40038753	<b>MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA</b>  Fecha de diploma: 12/12/22 Modalidad de estudios: SEMIPRESENCIAL  Fecha matrícula: 05/04/2021 Fecha egreso: 01/09/2022	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <b>PERU</b>

### Juez 3



#### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Ficha de observación de la variable habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Medir los juegos cooperativos mediante la técnica de la observación
Nombres y apellidos del experto	Nilda Luz Astocaza Huachua
Documento de identidad	70090320
Años de experiencia en el área	8 años
Máximo Grado Académico	Maestría en Administración de la Educación
Nacionalidad	Peruana
Institución	Nº21 21 Los querubines de Jesucristo los molinos
Cargo	DOCENTE
Número telefónico	970923221
Firma	
Fecha	12/05/2024

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

26/24, 2021

about:blank



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

#### REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
ASTOCAZA HUACHUA, NILDA LUZ DNI 70090320	LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL  Fecha de diploma: 06/02/15 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA DE ICA <b>PERU</b>
ASTOCAZA HUACHUA, NILDA LUZ DNI 70090320	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION  Fecha de diploma: 25/07/14 Modalidad de estudios: -  Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA DE ICA <b>PERU</b>
ASTOCAZA HUACHUA, NILDA LUZ DNI 70090320	MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN  Fecha de diploma: 06/02/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matricula: 22/04/2017 Fecha egreso: 11/08/2018	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <b>PERU</b>

about:blank

1/1

**Tabla 19**  
*Jueces expertos*

<b>JUEZ</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>GRADO</b>	<b>Aplicable/No aplicable</b>
<b>1</b>	Luz Noelia Mejía Bautista	Magister	Aplicable
<b>2</b>	Tania Soledad Rojas Gómez	Magister	Aplicable
<b>3</b>	Nilda Luz Astocaza Huachua	Magister	Aplicable

## Anexo 8: Validez de contenido

**Tabla 20**

*Validez por juicio de expertos de la ficha de observación de juegos cooperativos*

Ítem	Criterio	J1	J2	J3	Media	DE	V Aiken	Interpretación de la V
Ítem 1	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 2	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 3	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 4	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 5	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 6	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 7	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 8	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 9	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 10	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido

	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 11	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 12	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 13	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 14	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 15	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido

En la tabla 20, se presentan los resultados de la evaluación de validez realizada por expertos utilizando el estadístico V de Aiken para la ficha de observación de la variable de juegos cooperativos. Tres jueces evaluaron los ítems según los criterios de suficiencia, relevancia, coherencia y claridad, y se obtuvo un valor de V de Aiken de 1 en todos los casos. Estos resultados son considerados apropiados, ya que valores superiores a 0.70 indican una validez suficiente (Merino, 2023).

**Tabla 21**

*Validez por juicio de expertos de la ficha de observación de habilidades sociales*

Ítem	Criterio	J1	J2	J3	Media	DE	V Aiken	Interpretación de la V
Ítem 1	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 2	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 3	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido

	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 4	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 5	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 6	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 7	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 8	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 9	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 10	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 11	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 12	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 13	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 14	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido

	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 15	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido
Ítem 16	Suficiencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Relevancia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Coherencia	1	1	1	1	0	1	Válido
	Claridad	1	1	1	1	0	1	Válido

En la tabla 21, se presentan los resultados de la evaluación de validez realizada por expertos utilizando el estadístico V de Aiken para la ficha de observación de la variable de habilidades sociales. Tres jueces evaluaron los ítems según los criterios de suficiencia, relevancia, coherencia y claridad, y se obtuvo un valor de V de Aiken de 1 en todos los casos. Estos resultados son considerados apropiados, ya que valores superiores a 0.70 indican una validez suficiente (Merino, 2023).

## Anexo 9: Prueba piloto

**Tabla 22**

*Validez de la ficha de observación de juegos cooperativos*

$\chi^2$	gl	$\chi^2/gl$	CFI	TLI	SRMR	RMSEA	IC 90% del RMSEA	
							Inferior	Superior
115	87	1.32	.968	.962	.0659	.0632	.0239	.0926

En la tabla 22, se presenta los resultados de validez de la ficha de observación de juegos cooperativos, empleando el análisis factorial confirmatorio, en donde los índices de ajuste obtenidos indican un adecuado modelo compuesto por 15 ítems en tres dimensiones, en donde se obtuvo un  $\chi^2/gl$  inferior al valor máximo deseado de 5, acerca del CFI y TLI se obtuvieron valores que superan el mínimo aceptable de 0.90, acerca del SRMR y RMSEA se obtuvieron valores por debajo del valor máximo aceptable de 0.08.

**Tabla 23**

*Validez de la ficha de observación de habilidades sociales*

$\chi^2$	gl	$\chi^2/gl$	CFI	TLI	SRMR	RMSEA	IC 90% del RMSEA	
							Inferior	Superior
124	101	1.22	.962	.955	.0789	.0538	.00	.0831

En la tabla 23, se exhiben los hallazgos de validez de la ficha de observación de habilidades sociales, empleando el análisis factorial confirmatorio, en donde los índices de ajuste obtenidos indican un adecuado modelo compuesto por 16 ítems en tres dimensiones, en donde se obtuvo un  $\chi^2/gl$  de 1.22, el cual es inferior al valor máximo deseado de 5, acerca del CFI y TLI se obtuvieron valores que superan el mínimo aceptable de 0.90, acerca del SRMR y RMSEA se obtuvieron valores por debajo del valor máximo aceptable de 0.08.

**Tabla 24***Confiabilidad de la ficha de observación de juegos cooperativos*

				Alfa de Cronbach
Juegos Cooperativos				.702
Ítems	Media	Correlación del elemento con otros	Alfa de Cronbach	
JC1	1.88	0.3899	0.679	
JC2	2	0.2062	0.699	
JC3	2.23	0.2493	0.694	
JC4	1.9	0.3534	0.682	
JC5	2	0.1408	0.707	
JC6	1.94	0.1843	0.702	
JC7	1.75	0.0777	0.712	
JC8	1.6	0.3218	0.687	
JC9	1.66	0.2731	0.691	
JC10	1.6	0.3225	0.687	
JC11	3.81	0.4144	0.673	
JC12	3.91	0.5331	0.655	
JC13	4.17	0.3423	0.683	
JC14	4.28	0.2273	0.699	
JC15	4	0.553	0.652	

En la tabla 24, se muestra las evidencias de confiabilidad de la ficha de observación de juegos cooperativos utilizando el estadístico Alfa de Cronbach, el cual arrojó un valor de 0.702. Este resultado se considera adecuado, ya que valores de 0.70 en adelante indican una confiabilidad aceptable.

**Tabla 25***Confiabilidad de la ficha de observación de habilidades sociales*

				Alfa de Cronbach
Habilidades sociales				.880
Ítems	Media	Correlación del elemento con otros	Alfa de Cronbach	
HS1	3.19	0.312	0.882	
HS2	3.08	0.313	0.882	
HS3	3.1	0.445	0.877	
HS4	3.08	0.528	0.873	
HS5	3.08	0.506	0.874	
HS6	2.85	0.456	0.876	
HS7	3	0.598	0.87	
HS8	2.95	0.256	0.884	
HS9	3.24	0.621	0.869	
HS10	3.21	0.58	0.871	
HS11	2.98	0.737	0.864	
HS12	2.94	0.6	0.87	
HS13	3.04	0.716	0.865	
HS14	3.05	0.536	0.873	
HS15	3.08	0.564	0.871	
HS16	2.79	0.683	0.866	

En la tabla 25, se observa las evidencias de confiabilidad de la ficha de observación de habilidades sociales utilizando el estadístico Alfa de Cronbach, el cual arrojó un valor de 0.880. Este resultado se considera adecuado, ya que valores de 0.70 en adelante señalan una confiabilidad adecuada.