



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Habilidades sociales y agresividad en el juego en
estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024

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

AUTORA:

Sialer Guerrero, Cecilia Angélica (orcid.org/0009-0005-3567-9820)

ASESORES:

Dra. Llerena Rodriguez, Sofia Yrene (orcid.org/0000-0003-4419-8568)

Dr. Mirez Toro, Jamer Norvil (orcid.org/0000-0001-7746-6560)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

CHICLAYO – PERÚ

2024



**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LLERENA RODRIGUEZ SOFIA YRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Habilidades sociales y agresividad en el juego en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024", cuyo autor es SIALER GUERRERO CECILIA ANGÉLICA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11%, 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.

CHICLAYO, 02 de Agosto del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LLERENA RODRIGUEZ SOFIA YRENE DNI: 18147780 ORCID: 0000-0003-4419-8568	Firmado electrónicamente por: SLLERENAR el 09- 08-2024 16:12:18

Código documento Trilce: TRI - 0844044



ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, SIALER GUERRERO CECILIA ANGÉLICA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Habilidades sociales y agresividad en el juego en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 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
CECILIA ANGÉLICA SIALER GUERRERO DNI: 16667225 ORCID: 0009-0005-3567-9820	Firmado electrónicamente por: CSIALERG el 02-08- 2024 20:08:09

Código documento Trilce: TRI - 0844046

DEDICATORIA

A Dios, quien, con su bondad infinita, me ha brindado la fuerza y sostenimiento para que este esfuerzo se haga realidad y culmine con éxito esta etapa de desarrollo.

A mi madre Violeta, con todo mi amor y gratitud por sus enseñanzas, su sacrificio y dedicación que han forjado en mí la perseverancia y deseo de superación.

A mi querido esposo César y a mis hijos Diego, Alessandra y Ximena, quienes con su amor, paciencia y tolerancia fueron mi apoyo incondicional para seguir adelante en este reto. Ustedes son mi inspiración en mi crecimiento profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad César Vallejo por brindarme la formación académica para mi desarrollo profesional. Mi agradecimiento sincero a todas las personas que, con su apoyo, orientación y motivación, hicieron posible la realización de este trabajo de investigación.

A mis asesores Dra. Sofía Yrene Llerena Rodríguez y el Dr. Jamer Nórvil Mírez Toro, por su valiosa orientación, paciencia y dedicación que encausaron esta investigación.

Al Dr. Luis Alberto Castillo Patiño por su asesoramiento y apoyo, así como a mis maestros, compañeros y amigos por su apoyo y guía durante el desarrollo de esta tesis.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	ii
Declaratoria de originalidad del autor.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	12
III. RESULTADOS.....	14
IV. DISCUSIÓN.....	19
V. CONCLUSIONES.....	24
VI. RECOMENDACIONES.....	25
REFERENCIAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	16
<i>Nivel de las habilidades sociales en los educandos de tercer grado de primaria</i>	
Tabla 2	17
<i>Nivel de agresividad en el juego en educandos de tercer grado de primaria</i>	
Tabla 3	18
<i>Relación entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria</i>	
Tabla 4	19
<i>Relación de las dimensiones entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego de los estudiantes del tercer grado de primaria</i>	
Tabla 5	20
<i>Prueba de normalidad, según nivel de significancia, por variables y dimensiones</i>	

RESUMEN

En el marco de la garantía de una educación con inclusión, equidad y de calidad, prevista en el cuarto objetivo de desarrollo sostenible, el propósito de la investigación es establecer la relación entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo. El estudio es de enfoque cuantitativo, tipo de investigación básica, con diseño transversal-correlacional, con una muestra de estudio de 58 estudiantes a quienes se les aplicó un cuestionario de habilidades sociales y un cuestionario de agresividad en el juego. Los resultados evidencian que la relación entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego en los estudiantes de la muestra de estudio es inversa, en una magnitud baja y no significativa, ello se demuestra con el coeficiente de correlación de Spearman $\rho=0,160$ y la significancia bilateral de 0,230; con lo cual se concluye que cuanto más se desarrolle la competencia social en las entidades educativas, menor probabilidad se da en la expresión de conductas agresivas de los estudiantes.

Palabras clave: Habilidades sociales, agresividad en el juego, agresividad física y agresividad psicológica.

ABSTRACT

Within the framework of the guaranty of an education with inclusion, equity and quality, provided in the fourth goal of sustainable development, the purpose of the research is to establish the relationship between social skills and aggressiveness in games in third grade students from a primary school of an educational institution in Chiclayo. The study has a quantitative approach, type of basic research, with a transversal-correlational design, with a study sample of 58 students to whom a social skills questionnaire and an aggressiveness questionnaire in the game were applied. The results show that the relationship between social skills and aggressiveness in the game in the students of the study sample is inverse, in a low and non-significant magnitude, this is demonstrated with the Spearman correlation coefficient $\rho=0,160$ and the two-sided significance of 0,230; with which it is concluded that the more social competence is developed in educational entities, the less probability occurs in the expression of aggressive behavior by students.

Keywords: Social skills, aggressiveness in games, physical aggression and psychological aggression.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente en las diferentes entidades educativas la agresividad entre los niños y sus pares ha aumentado notoriamente generando entre ellos un clima hostil, donde las instituciones educativas tienen un rol decisivo en la prevención de problemas de comportamiento, especialmente aquellos relacionados con factores de riesgo que también influyen en el desempeño escolar; ello unido al cierre de las escuelas que ha generado afectaciones al desarrollo socioemocional, bienestar y relaciones sociales dentro y fuera del entorno escolar, lo cual no se condice con las políticas internacionales, pues estudios de meta análisis ejecutados en 17 países reflejan que las competencias emocionales y sociales son pertinentes en contextos escolares y se relacionan con una mejor educación y mayores ingresos (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco], 2024); por ello, al margen de la enseñanza de habilidades cognitivas, también se debe fomentar las habilidades no cognitivas como la resolución pacífica de conflictos y las habilidades sociales.

En el contexto nacional, se encontró en las políticas educativas que los estudiantes deben entender sus sentimientos y el de los demás a fin de regularlos y expresar emociones en forma apropiada, así como formar vínculos e interacciones con los diferentes grupos (Consejo Nacional de Educación, 2022); no obstante, los datos de la evaluación muestral de estudiantes reflejan en la dimensión social, el 68,1% tiene disposición para apoyar a otra persona cuando está en dificultades, el 64,9% interactúa y disfruta con personas cercanas y solo el 7,0% percibe que se relaciona y comunica adecuadamente con sus pares y; en el aspecto emocional como motor clave de la minimización de la agresividad, el 31,5% mantiene y prevé sus comportamientos para alcanzar objetivos y el 18,5% siente que puede afrontar situaciones emocionales desagradables (Ministerio de Educación del Perú, 2023). De igual manera, según la información estadística obtenida del SíseVe a nivel nacional en la década del 2013 al 2023, se encontró que el total de casos reportados es de 61381, de los cuales el 56% son de agresiones entre escolares, además indica que el tipo de violencia física cuenta con 28956 casos (Ministerio de Educación, 2023).

En el ámbito institucional, en una entidad educativa de Chiclayo se observó en los educandos que participan del estudio, que durante la interacción se empujan, golpean, escupen, lanzan objetos, usan las zancadillas; evidenciándose la presencia conductas de agresión, lo cual podría estar asociado a la limitada práctica de normas

y habilidades sociales que generen una conciencia e interacción social de los estudiantes con sus pares. Si esta problemática continúa ocasionaría la disminución de la empatía, desarrollo de sentimientos de ira y comportamientos agresivos, lo cual afectaría el bienestar socioemocional y complementariamente los logros de aprendizaje. Ante esta situación, la finalidad fundamental de este tratado es establecer la correlación existente entre las conductas agresivas en el juego que expresan los educandos de este estudio y las destrezas sociales para cultivar la habilidad en la interacción social.

Habiéndose descrito la realidad problemática desde el aspecto macro, hasta el aspecto micro, queda claro que esta investigación es importante por la relevancia que tendría la práctica de habilidades sociales en la reducción de conductas agresivas reflejadas en el juego, así como el imperativo y la necesidad que las prácticas de los docentes estén centradas en dichas habilidades sociales para minimizar la agresividad en el juego; también es importante porque un estudiante con competencia social y minimización de conductas agresivas tendría mayor éxito en el logro de los aprendizajes; además, dicha investigación, va en línea con el objetivo de desarrollo sostenible 4 desarrollado en la Declaración de Incheon respecto a un acto educativo con estándares de calidad que promueve habilidades interpersonales y sociales de elevado nivel, ello implicaría que adicional a las habilidades cognitivas, también se debería fomentar las habilidades no cognitivas de elevado nivel como la resolución pacífica de conflictos que constituye una estrategia para minimizar la agresividad de los estudiantes (Unesco, 2024).

Por lo expuesto en este estudio se formuló la siguiente pregunta ¿Cuál es la relación entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo?

Este estudio justifica su relevancia teórica ya que se obtuvieron datos que midieron la correlación de las habilidades sociales y la agresividad en el juego, estos resultados amplían y fortalecen las teorías que fundamentan el estudio y aportan al progreso de futuras investigaciones, pues permitió conocer la realidad estudiantil para mejorar sus habilidades sociales y suprimir la hostilidad en el juego. También es útil metodológicamente, puesto que se emplearon instrumentos de evaluación confiables y válidos con el fin de determinar la conexión entre los componentes de esta exploración. Así en el aspecto práctico, se buscó proporcionar información relevante para la educación a través de la aplicación de encuestas, resultados que sirvieron de base para proyectar perspectivas futuras que abordarán el desarrollo de propuestas innovadoras tales como charlas, talleres o programas para fomentar el crecimiento de competencias

sociales y de esta manera reducir la intensidad de comportamientos agresivos entre los alumnos, mejorando su convivencia escolar. Finalmente, esta investigación favorece en el aspecto social pues sirvió como apoyo para favorecer la interacción estudiantil partiendo de la realidad y generar climas afectivos y de respeto en el aula.

El objetivo general de la investigación fue: Establecer la relación entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo; además, se esbozaron los objetivos específicos siguientes: identificar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo, identificar el nivel de agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria y establecer la relación de las dimensiones entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego de los estudiantes del tercer grado de primaria.

Los objetivos permitieron plantear las siguientes hipótesis: H₁: Las habilidades sociales se relacionan directa y significativamente con la agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo, H₀: Las habilidades sociales no se relacionan directa y significativamente con la agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

Entre los antecedentes del ámbito internacional se tuvo la investigación ejecutada en Chile por Araneda y Montre (2021) la misma que planteó como finalidad caracterizar el desarrollo curricular de las habilidades sociales en la planificación de formación ciudadana. El estudio fue de enfoque mixto con diseño hermenéutico, investigación documental en el enfoque cualitativo y diseño no experimental-descriptivo-transversal en el enfoque cuantitativo, se tuvo como muestra 29 planes formativos de ciudadanía, a los cuales se aplicó el análisis de contenido, encontrándose como resultado que, solo el 21% de los planes consideran la totalidad de habilidades en la labor escolar. Los investigadores concluyeron que las habilidades sociales incluidas en los planes, por su corto tiempo de implementación no presentan resultados de alto impacto, siendo necesario mejorar e incrementar en habilidades interpersonales e intrapersonales de los estudiantes.

Asimismo, se encontró la investigación realizada en España por Tuero et al., (2020) que tuvo como finalidad conocer la percepción de los educandos de la muestra de estudios respecto a las conductas violentas visualizadas y vivenciadas. El artículo

se circunscribió en un enfoque cuantitativo con diseño descriptivo, en el cual se encuestó a 200 estudiantes y 92 familias como muestra de estudio, quienes desarrollaron un cuestionario de valoración de la violencia escolar como instrumento, obteniéndose como resultado que el 54.02% en promedio nunca han presenciado situaciones de violencia y el 75.96% nunca han sufrido situaciones de violencia. El artículo concluyó que la convivencia mejora la integración social de los estudiantes y reduce las condiciones para el rechazo y la exclusión; además, ante una forma de violencia o acoso vivenciada, los educandos informan principalmente a sus familias, pero si solo son observadores, la información se reduce notablemente.

De igual manera, constituyó un antecedente de esta investigación, el estudio realizado en Ecuador por Valverde et al., (2023) que planteó como propósito analizar la pluralidad de formas de expresión de la agresividad y los efectos generados en la autoestima en estudiantes. El *paper* se enmarcó en el enfoque cuantitativo, con investigación descriptiva y diseño correlacional, en el cual se trabajó con 150 estudiantes como unidad de análisis y se les aplicó un test psicológico como instrumento, del cual se obtuvo como resultado que el 34,5% manifiesta una agresividad pura. Se demostró que hay correlación positiva en las formas de agresividad y el desarrollo de la autoestima, reflejándose con el 37,4% de la población con autoestima muy baja. Se concluyó que el tipo de agresividad más frecuente es la física y verbal, seguidas de la agresividad instrumental, las mismas que afectan la autoestima.

También se encontró como estudio previo, la investigación realizada en España por Domínguez et al., (2020) la misma que tuvo como finalidad cuantificar los diversos tipos de violencia escolar. La investigación se centró al enfoque cuantitativo de tipo no experimental, diseño descriptivo-inferencial, la misma que trabajó con 1139 estudiantes como unidades de análisis, quienes desarrollaron como instrumento un cuestionario de violencia escolar, obteniendo como hallazgo que la violencia física tiene mayor media en primaria que en secundaria, con diferencias entre 0,65 y 0,18. Los investigadores concluyeron que los actos de violencia física y verbal son: darse bofetadas entre compañeros como bromas, hablar mal o difundir rumores negativos entre compañeros, discriminar por logros de aprendizaje positivos o negativos, incumplir con sus labores o no dejar trabajar a sus pares, enviar mensajes ofensivos, insultos o amenazas a sus compañeros vía celular o redes sociales, lo cual se incrementa en el nivel secundario en comparación al nivel primario.

En el ámbito nacional, se encontró como antecedente, el estudio elaborado en Lima por Ramos et al., (2022) que tuvo como propósito conocer la influencia del Programa “Vivamos en armonía” y el nivel de agresividad en los sujetos de estudio. El artículo fue de enfoque cuantitativo, investigación aplicada y diseño pre-experimental, donde se trabajó con 35 sujetos como muestra, CIA, del cual se obtuvo como resultados en el pre test el 14,71% de agresividad en comparación al pos test del 0,000% demostrando una significancia bilateral; en ese sentido, se concluyó que sí existe una influencia positiva del programa aplicado en el nivel de agresividad de los educandos, en virtud que se logró reducir la irritabilidad, la ira y la agresividad en los sujetos de estudio.

Asimismo, otra investigación del ámbito nacional fue la realizada en Puno por Pariapaza et al., (2020) la misma que tuvo como objetivo identificar los niveles de agresividad en los educandos de la unidad de análisis. El *paper* utilizó un enfoque cuantitativo, investigación no experimental, diseño descriptivo simple y encuestó a 19 educandos, quienes contestaron un cuestionario tipo Likert como instrumento, de dicho instrumento se encontró como hallazgo que el 89,47% se ubicó en el nivel medio de agresividad, evidenciándose en un 84,21% el nivel medio de agresión física, el 78,95% tanto de agresividad verbal como psicológica. Los investigadores concluyeron que los educandos de la población se sitúan en un nivel medio de agresividad, observándose que presentan el mismo porcentaje de agresividad psicológica y verbal.

También se abordó como estudio previo, la investigación ejecutada en Lima por García et al., (2020) la cual tuvo el propósito de determinar la influencia del programa “Fortaleciéndome” en el nivel de agresividad en la población de estudio. El artículo fue de enfoque cuantitativo, diseño cuasi-experimental y se contó con 57 educandos como muestra, los mismos que desarrollaron una escala de agresividad y se obtuvieron como resultados la efectividad del programa. El *paper* concluyó que la implementación del programa redujo la agresividad verbal y física hasta en un 58,6%. El antecedente es clave en el estudio porque evidencia que sí existen estrategias que ayudan a reducir el nivel de agresividad, además se relaciona porque abordó la agresividad física y verbal como dimensiones de la investigación.

Mondragón et al., (2023) realizaron una indagación en Lima, con el fin de identificar la influencia de las habilidades sociales en la cotidianidad de los educandos. El estudio hizo una revisión sistemática, aplicándose la investigación documental y el diseño Prisma, donde se trabajó con una muestra de 14 artículos de una selección previa de 37 y un total de 56 investigaciones que cumplieron con la ecuación de averiguación de información en Scopus, Scielo y Dialnet. Los investigadores concluyeron que la ausencia de habilidades sociales en los educandos, impacta en el aspecto afectivo y social, incrementando la agresividad y el acoso escolar, así como la afectación en la autoestima y el manejo emocional; además tienen relación con la dimensión cognitiva, en virtud que el aprendizaje y el comportamiento tienen relación directa que perturba la escolaridad.

Por último, se encontró el estudio realizado en Lambayeque por Valiente y Hernández (2020) con el objetivo de plantear un modelo de programa sobre habilidades sociales. El artículo fue de enfoque cuantitativo, tipo de estudio descriptivo-propositivo, con diseño no experimental-transversal y trabajó con 100 estudiantes en el estudio, a dicha muestra se aplicó como instrumento el cuestionario de habilidades e interacción social, obteniendo que el acumulado del 95% valoran sus destrezas sociales como regular y pésimo, pues la categoría regular es del 70% y pésimo del 25%, solo un 5% está en la categoría bueno. Los investigadores concluyeron que la práctica de habilidades sociales es desfavorable de allí la necesidad de implementar un programa de intervención estructurado secuencialmente con base a los pilares de la educación e involucrando a los padres de familia que desarrolle habilidades básicas, de amistad, de conversación, de relación, emotivas y de solución de problemas.

Los antecedentes de las variables son relevantes en virtud que determinaron la importancia de las habilidades sociales, no solo como una herramienta para reducir los diferentes tipos de agresividad y en diversas situaciones y contextos, sino también como un mecanismo para mejorar el aspecto cognitivo y afectivo-emocional que redunde en una convivencia armoniosa y en un clima de aula favorable.

En cuanto al aspecto conceptual, la primera variable de habilidades sociales, en líneas generales se entiende como un bagaje de habilidades blandas que favorecen la interacción entre los estudiantes y el clima de aula que contribuyan en el

logro de aprendizaje escolar, ya sea con las habilidades de interacción social o con las habilidades de conciencia social. En forma específica, Caballo (2006) describe a las habilidades sociales como competencias, un patrón de conducta que surge en las relaciones interpersonales, respetando las acciones y costumbres de los demás, comunicando de manera adecuada los deseos, derechos, sentimientos, opiniones y actitudes, ajustándose a la condición correspondiente, con el fin de resolver el problema inmediato del contexto y reducir la probabilidad de desafíos a futuro.

El dimensionamiento de la variable habilidades sociales tienen como base la propuesta de López (2018) en ese sentido, dicha variable se dimensiona en: conciencia social y habilidades interpersonales. La conciencia social, en la perspectiva del autor citado constituye una habilidad de entendimiento, consideración y aprecio de los puntos de vista de personas con antecedentes y culturas diversas a la propia a fin de entender las normas éticas y sociales, crear y conservar relaciones interpersonales provechosas y actuar en pro de la sociedad. Asimismo, la conciencia social implica considerar las perspectivas de los demás y asumirlas en las interacciones, es decir, ser consciente de las personas que nos rodean, sus entornos, montajes, problemas y normas socioculturales a fin de comprender la forma en que se pueden conectar mejor y aportar a la sociedad local y mundial, es como sentir las vibraciones de la sociedad (Clark, 2023a; Clark, 2023b); ello implica apreciar sus necesidades, expectativas e intereses para una mejor convivencia y clima social.

Asimismo, la dimensión de la conciencia social, de acuerdo con Goleman y Cherniss (2013) requiere empatizar para ser conscientes de las preocupaciones, necesidades y sentimientos de los demás; en ese sentido, esta dimensión se valora con indicadores como: empatía, habilidad que permite entender y percibir el estado emocional de las personas; escucha activa, habilidad que favorece la captación en un máximo posible de los mensajes de interlocutores con base a una postura empática, atenta y alejada de prejuicios y; toma de perspectiva, habilidad por la cual se toma distancia emocional de una situación a fin de asegurar una valoración imparcial. Con respecto a la dimensión habilidades interpersonales, son capacidades, disposiciones y prácticas para gestionar emociones en forma adecuada, en interacción con los demás, considerando procesos de negociación, mediación y conciliación a fin de engranar sus necesidades con las necesidades de los demás. En forma específica,

de acuerdo con Marín y Rojas (2021) las habilidades interpersonales son la capacidad que permiten construir y conservar relaciones recíprocas y placenteras entre estudiantes, caracterizadas por una proximidad emocional y camaradería con sus pares, ello implica cooperación individual que permitan asegurar una cohesión constructiva en un determinado grupo social.

De igual manera, concordante con Klein (2021) las habilidades interpersonales están relacionadas con la capacidad de negociar y resolver de manera no violenta los conflictos de los estudiantes; así como el hecho de reconocer los prejuicios asociados con la diversidad e inclusión; en ese contexto, esta dimensión de valorará con los indicadores: asertividad, habilidad que expresa sentimientos y/o pensamientos de manera cordial, oportuna y clara, evitando afectar la integridad del otro; manejo de conflictos interpersonales, habilidad con la cual se resuelven situaciones, considerando las necesidades, los estados emocionales e intereses de uno mismo y de los demás y; comportamiento prosocial, habilidad para orientar las acciones por el bien común, al margen del beneficio personalísimo.

La teoría que fundamenta la variable habilidades sociales es la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner planteada en 1983, donde se hace mención a una pluralidad de inteligencias, encontrándose entre ellas la inteligencia interpersonal, considerada como la capacidad para comprender y desarrollar las relaciones con los demás en el marco de la competencia social; es decir, involucra el entendimiento con otras personas, interacciones con el entorno escolar, sociofamiliar y laboral, así como la comprensión de los sentimientos de los demás (Ontoria, 2023; Angrehs et al., 2011) bajo este precepto teórico, las habilidades sociales enmarcadas en la competencia social, implica que los estudiantes interactúen favorablemente entre sí y con sus docentes para generar climas afectivos y de respeto en el aula.

Respecto al marco conceptual de la segunda variable, previo a la definición de la expresión agresión en el juego, es necesario definir el término agresión, en líneas generales es una respuesta que provoca estímulos nocivos a otros sujetos; en forma específica, la agresión para Tintaya (2019) constituye un tipo de respuesta inadecuada y frecuente, caracterizada por el daño que se ocasiona a una persona, ya sea en forma física, verbal o psicológica. Asimismo, para García (2016) la agresión es una forma

de comportamiento que busca afectar psicológica o físicamente a un determinado sujeto. En síntesis, hablar de agresión, siempre implica una actuación inadecuada de una persona que afecta a otra, ya sea en forma física o psicológica.

En cuanto a la agresión en el juego, esta expresión es una especificidad que deviene de lo que se conoce como la agresión escolar, la cual se define como acciones pensadas y específicas por medio de la cual ciertos integrantes de la comunidad educativa desean causar daño a otros; dichas agresiones pueden ser físicas, verbales, interactivas y/o causando daño o hurto a objetos de propiedad de la persona afectada (Chaux, 2012) a partir del precepto conceptual planteado líneas anteriores se deduce que la agresión en el juego hace referencia a las acciones y reacciones (palabras, gestos, actuaciones) que despliegan los estudiantes en la interacción lúdica, ya sea porque los protagonistas del juego no cumplen con las normas, reglas o acuerdos establecidos o, porque no obtuvieron los resultados esperados; siendo necesario para la minimización de esta agresividad lúdica, la autorregulación emocional, así como la concreción de la competencia social.

El dimensionamiento de la variable agresión en el juego tiene como base los estudios y planteamientos de Muñoz (2024); Vargas et al. (2018); Ministerio de Educación (2018), quienes, en el marco del acoso, violencia y/o agresión escolar, plantean como formas de agresión la física y la psicológica. En ese sentido, las dimensiones de esta variable son: la agresividad física en el juego y la agresividad psicológica en el juego. Respecto a la primera dimensión se refiere a toda acción, conducta o reacción que genera o puede generar perjuicio o daño a la salud de las personas e integridad corporal, la cual es causada por situaciones precisas de malos entendidos, descontroles o diferencias de percepciones y pareceres, donde los protagonistas e involucrados utilizan la violencia o agresión para evidenciar claramente su malestar o enojo (Muñoz, 2024).

La dimensión de la agresividad física, se concretiza en detalles como: puntapiés, halar el pelo, mordeduras, vandalismo, coscorriones, correazos, empujones, golpes, puños, patadas, ocultar o hacer daño a las pertenencias personales, entre otros; incluyéndose, además, el maltrato por negligencia, el descuido y la privación de necesidades básicas que ocasionen o puedan ocasionar afectación física (Vargas et al., 2018). En forma concreta, esta dimensión se valorará con indicadores como: la

agresividad con el cuerpo, donde los estudiantes utilizan cualquier parte de su cuerpo para afectar físicamente a otro estudiante, ya sea por acción o por reacción en el marco de los juegos que realizan en el claustro escolar y; la agresividad con y en objetos, en la cual, los estudiantes, usan objetos del entorno para agredir a sus pares como acción y/o reacción por resultados desfavorables en el juego o el incumplimiento de normas del juego, también se incluye en esta forma de agresión la destrucción o hurto de pertenencias de los estudiantes.

La dimensión de la agresividad psicológica implica las acciones, omisiones y reacciones que ocasionan o pueden ocasionar menoscabo psicológico, relacional, privaciones o trastornos del desarrollo en los estudiantes, ello como resultado de la interacción en el juego; las referidas descalificaciones o agresiones de índole verbal, emocional (intimidación) o social, donde no se evidencia contacto corporal por parte de los protagonistas, pueden ser de un acontecimiento específico, sin ocurrencia frecuente; no obstante, cuando esta forma de agresividad es frecuente en el tiempo y con cierta recurrencia se tipifica como acoso escolar (Muñoz, 2024); de la misma manera lo refiere el Ministerio de Educación, referente a la agresividad psicológica (Ministerio de Educación, 2018). Según la definición planteada anteriormente, la agresividad psicológica en el juego, se puede generar porque los estudiantes actúan omiten o reaccionan, afectando emocional, verbal o socialmente entre sí, como consecuencia de los resultados adversos en el juego o del incumplimiento de normas por parte de los protagonistas.

Desde una perspectiva concreta, la agresividad psicológica en el juego, puede darse con acciones como: descalificaciones, ridiculizaciones, aislamiento, amenazas, insultos, formas de exclusión social, menosprecio, rechazo, denigración, humillaciones, indiferencia, rumores, entre otras, por parte de un grupo de educandos o de un educando hacia sus pares (Muñoz, 2024). Esta dimensión se valora con indicadores como: agresividad verbal, la cual se caracteriza por el uso de expresiones con contenido y finalidad humillante, burlesca, grosera, descalificadora, burlona, irónica y amenazante; la agresividad emocional o intimidatoria, donde se refleja con más énfasis el acoso escolar y; la agresividad social, tipificada como la exclusión o el aislamiento social, la manipulación respecto a las relaciones y participaciones de la víctima en la convivencia cotidiana; así como la divulgación de secretos y rumores de una determinada persona.

En cuanto a la variable agresividad en el juego, las teorías que fundamentan dicha variable son: teoría de la frustración-agresión y teoría del aprendizaje social. La teoría del aprendizaje social-cognitiva propuesta por Albert Bandura en 1977 constituye un modelo explicativo clave de la agresión humana, en ese contexto, se señala que las conductas agresivas no son innatas, pueden conseguirse por la observación, la imitación o el modelado de formas de actuar de índole agresivo, no siendo necesario que exista un estado de frustración previo o estímulos que lo desencadenan; ello implica que las conductas agresivas se aprenden observando las formas de comportarse de los demás y se controlan por premiación o recompensas (Viqueira, 2021; Soriano et al., 2022; Estalayo et al., 2021) con esta teoría se asume que las conductas agresivas de los estudiantes en el juego son la replicación de modelos de conductas inadecuadas observadas en las amistades, la escuela, la familia y/o la sociedad.

La teoría de la frustración-agresión planteada por Dollard y Miller en 1939 parte de la premisa que la agresividad está motivada por estímulos exteriores de carácter reactivo, más no por factores innatos; en ese sentido, las conductas agresivas son reacciones ante una condición previa de frustración o interferencia generada en las personas por la no consecución de un objetivo o meta de recompensa (Ibañez, 2020; Barbero, 2021; Pons, 2022) en ese sentido, la agresividad en el juego de los estudiantes se debe a acciones y reacciones generadas mutuamente, ya sea porque no lograron la victoria en el marco de un juego competitivo o porque incumplieron alguna regla cuando se trata de un juego cooperativo.

Los antecedentes y teorías que se abordaron en esta tesis son fundamentales porque se hizo hincapié a las habilidades sociales de los escolares en el marco de la normativa de convivencia sin violencia en el contexto educativo. Las habilidades sociales no solo se presentan como una forma de abordar la agresividad tanto física, verbal como psicológica, sino también como un medio para potenciar el bienestar emocional de los educandos, su capacidad de resolución de conflictos y su interacción positiva con los demás en un ambiente escolar seguro y favorable para aprender. Por lo expuesto, esta investigación es relevante porque luego de conocer la problemática ofreció algunas recomendaciones para atender las necesidades presentadas en los estudiantes de primaria en la práctica de habilidades sociales en relación a la agresividad en el juego.

II. METODOLOGÍA

El estudio de la presente tesis, fue de tipo básica, la cual buscó obtener conocimientos nuevos respecto a la fundamentación de hechos y fenómenos observables sin asignarles aplicación o uso determinado (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, 2018). El enfoque de investigación fue cuantitativo, el cual se aboca principalmente a aspectos observables y factibles de cuantificación, (Polania et al., 2020); el diseño fue no experimental, específicamente se aplicó el diseño descriptivo-correlacional, que establece correlaciones de dos o más variables, categorías o conceptos (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

De las variables de la investigación, con respecto a la variable 1, habilidades sociales, se definen conceptualmente como un patrón de conducta que surge en las relaciones interpersonales, respetando las acciones y costumbres de los demás, comunicando de manera adecuada los deseos, derechos, sentimientos, opiniones y actitudes, ajustándose a la condición correspondiente (Caballo, 2006); esta variable fue valorada con las dimensiones: conciencia social que incluye los indicadores de empatía, escucha activa y toma de perspectiva, así como habilidades interpersonales que contiene los indicadores de manejo de conflictos interpersonales, asertividad y comportamiento prosocial (López, 2018).

Asimismo, la variable 2, agresividad en el juego se define conceptualmente como un conjunto de acciones pensadas y específicas por medio de la cual ciertos integrantes de la comunidad educativa desean causar daño a otros; dichas agresiones pueden ser físicas, verbales, interactivas y/o causando daño o hurto a objetos de propiedad de la persona afectada (Chaux, 2012); operacionalmente esta variable se midió con las dimensiones agresividad física que involucra los indicadores agresividad con el cuerpo y agresividad con y en objetos y, agresividad psicológica que incluye los indicadores de agresividad verbal, agresividad emocional (intimidación o acoso escolar) y la agresividad social (Muñoz, 2024).

En la tesis se trabajó con una población de 95 educandos de tercer grado de una entidad escolar de Chiclayo, a partir de dicha población, se eligió una muestra conformada por 58 estudiantes de dos de las tres secciones de tercer grado de primaria, el tipo de muestra fue no probabilística por conveniencia. Los criterios de inclusión fueron los educandos válidamente matriculados y como criterios de exclusión a educandos que sus familias no completaron el consentimiento informado.

La técnica e instrumento de recolección de datos que se aplicaron en la tesis fueron la encuesta y el cuestionario, los que se utilizaron para la variable 1 de habilidades sociales que constó de 18 interrogantes donde se midieron dimensiones como: conciencia social, habilidades interpersonales y, para la variable 2 cuestionario de agresividad en el juego que consideró 18 interrogantes, donde se midieron dimensiones de agresividad física y agresividad psicológica; dichos instrumentos fueron elaborados por la investigadora como parte de la tesis. Para la validez de contenido se aplicó el juicio de cinco expertos y el coeficiente de la V de Aiken que obtuvo una validez de 1,00 en el cuestionario de habilidades sociales y el cuestionario de agresividad en el juego, lo cual significa una adecuada validez; además, para comprobar la confiabilidad del instrumento, se aplicó una prueba piloto a una muestra análoga, a partir de la cual se obtuvo el coeficiente Alfa de Cronbach de 0,684 para el cuestionario de habilidades sociales y de 0,689 para el cuestionario de agresividad en el juego.

Los métodos para el análisis de datos, en virtud del enfoque cuantitativo se utilizaron métodos estadísticos, concretamente la estadística descriptiva que permitió la elaboración de tablas con sus respectivas frecuencias y porcentajes de las variables con sus dimensiones, para ello se utilizó el software Microsoft Excel 2019; así como la estadística inferencial usada para la prueba de hipótesis de correlación de las variables habilidades sociales y agresividad en el juego con modelos estadísticos. Este procesamiento se realizó con el software SPSS versión 26, previa aplicación de la prueba de normalidad, la cual determinó que la modelación estadística a utilizar en la prueba de hipótesis fue el coeficiente de correlación de Spearman.

Los aspectos éticos que se tuvieron en cuenta en el estudio se recogieron del código de ética de la UCV, regulado con Resolución de Consejo Universitario N° 0470-2022/UCV, donde se precisa como principios éticos: el principio de autonomía, el cual se tuvo en cuenta con el consentimiento informado de los sujetos de la muestra de estudio; así como el principio de privacidad, en virtud que los datos recogidos estuvieron en custodia del investigador. Asimismo, se tuvo en cuenta los principios de integridad científica regulados por organismos nacionales; tales como: el principio de honestidad intelectual y el reconocimiento de las contribuciones de autores como parte de los derechos morales al momento de citar y referenciar con las normas de la APA; así como el principio de transparencia, en virtud que el estudio no tuvo conflictos de intereses (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica, Resolución de presidencia N° 062-2023-CONCYTEC-P).

III. RESULTADOS

3.1. Resultados descriptivos

Los resultados de la investigación tienen como base el procesamiento estadístico del cuestionario de habilidades sociales y el cuestionario de agresividad en el juego, los cuales se han organizado de acuerdo con los objetivos del estudio, donde se hace uso de la estadística descriptiva, así como las hipótesis de la investigación, en la cual se utiliza la estadística inferencial.

Tabla 1

Nivel de las habilidades sociales en los educandos de tercer grado de primaria

	Niveles	fi	%
Habilidades sociales	Logrado	17	29,3
	Proceso	38	65,5
	Inicio	3	5,2
	Total	58	100,0

Nota. Resultados obtenidos del cuestionario de habilidades sociales.

Según la información estadística de la tabla 1, que refleja los hallazgos del primer objetivo específico respecto a identificar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de la muestra de estudio, se obtuvo que, la mayoría de educandos se sitúan en proceso con un 65,5%, mientras que el 29,3% ha logrado el desarrollo de las habilidades sociales y solo un 5,2% está en inicio. Estos resultados significan que los estudiantes de la muestra de estudio evidencian una competencia social en proceso donde aún no tienen desarrollado plenamente habilidades como: escucha activa, empatía, toma de perspectiva, manejo de conflictos interpersonales, asertividad y comportamiento prosocial, las mismas que fueron valoradas como indicadores en los instrumentos.

Tabla 2

Nivel de agresividad en el juego en educandos de tercer grado de primaria

	Niveles	fi	%
Agresividad en el juego	Alta	5	8,6
	Media	16	27,6
	Baja	37	63,8
	Total	58	100,0

Nota. Resultados del cuestionario de agresividad en el juego.

De acuerdo con los datos estadísticos de la tabla 2, la cual presenta los hallazgos del segundo objetivo específico, centrándose en identificar el nivel de agresividad en el juego en la unidad de análisis, se obtuvo que más de las tres quintas partes de los estudiantes (63,8%) tienen un nivel de agresividad baja, mientras que el 27,6% se ubica en un nivel de agresividad media y solo un 8,6% refleja un nivel de agresividad alta. Los hallazgos reflejan que el nivel de agresividad de los educandos al momento de realizar actividades lúdicas no es muy intenso, pues menos de la mitad se ubican en el nivel medio y alto, lo cual implica el manejo medianamente favorable de la agresividad con el cuerpo (puntapiés, manotazos, jalones de cabello, etc.), la agresividad con y en objetos, la agresividad verbal, la agresividad emocional y la agresividad social.

3.2 Resultados inferenciales

Tabla 3

Relación entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria

Coeficiente de Correlación de Spearman		Agresividad en el juego
	Correlación de Spearman	Rho = -0,160
Habilidades sociales	Significancia (bilateral) o p-valor	0,230
	N	58
	Tipo de relación	Negativa o Inversa

Nota. Resultados obtenidos del cuestionario habilidades sociales y agresividad en el juego.

Contrastación de las hipótesis

H₁: Las habilidades sociales se relacionan directa y significativamente con la agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

H₀: Las habilidades sociales no se relacionan directa y significativamente con la agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

La tabla 3 de la relación entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego, según los instrumentos aplicados en el estudio se encontró que existe una relación inversa o negativa en una magnitud débil entre las variables de estudio con un valor de Spearman rho = -0,160; lo cual implica una relación no significativa, pues la significancia bilateral es 0,230 que es mayor al alfa (0,05); por lo tanto, se refuta la hipótesis del investigador y se acepta la hipótesis nula, lo cual implica que no hay una relación directa y significativa entre las variables.

Tabla 4

Relación de las dimensiones entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego de los estudiantes del tercer grado de primaria

Coefficiente de Correlación de Spearman		Agresividad física
Conciencia social	Correlación de Spearman	Rho = -0,215
	Significancia (bilateral) o p-valor	0,105
	N	58
	Tipo de relación	Negativa o Inversa
Coefficiente de Correlación de Spearman		Agresividad psicológica
Conciencia social	Correlación de Spearman	Rho = -0,181
	Significancia (bilateral) o p-valor	0,173
	N	58
	Tipo de relación	Negativa o Inversa
Coefficiente de Correlación de Spearman		Agresividad física
Habilidades interpersonales	Correlación de Spearman	Rho = -0,171
	Significancia (bilateral) o p-valor	0,198
	N	58
	Tipo de relación	Negativa o Inversa
Coefficiente de Correlación de Spearman		Agresividad psicológica
Habilidades interpersonales	Correlación de Spearman	Rho = -0,021
	Significancia (bilateral) o p-valor	0,873
	N	58
	Tipo de relación	Negativa o Inversa

Nota. Resultados obtenidos del cuestionario habilidades sociales y agresividad en el juego.

La tabla 4 de la correlación entre las dimensiones de las habilidades sociales y la agresividad en el juego, se encontró una correlación inversa y en niveles bajos entre la conciencia social y las dimensiones: agresividad física y agresividad psicológica, pero dicha correlación no es significativa, lo cual quedó contrastado con la significancia bilateral, la misma que es de 0,105 (10,5%) entre la conciencia social y la agresividad física y de 0,173 (17,3%) entre la conciencia social y la agresividad psicológica. Asimismo, se halló una correlación inversa y en niveles bajos entre la dimensión de habilidades interpersonales y la agresividad física y psicológica; no obstante, dicha

correlación no es significativa, ello se comprobó con el p-valor de 0,198 (19,8%) entre las habilidades interpersonales y la agresividad física y la significancia bilateral de 0,873 (87,3%) entre las habilidades interpersonales y la agresividad psicológica.

Prueba de normalidad

La prueba de normalidad es clave en los resultados de la investigación puesto que permitió determinar el tipo de estadística inferencial a utilizar, concordante con ello, considerando que la población de estudio es superior a 50 unidades se aplicó el test de Kolmogorov-Smirnov, la cual plantea como supuestos: H_0 : los datos de la variable provienen de una población con distribución normal y H_1 : los datos de la variable no provienen de una población con distribución normal.

Tabla 5

Prueba de normalidad, según nivel de significancia, por variables y dimensiones

Variables	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Variable: Habilidades sociales	,130	58	,016
Dimensión 1: Conciencia social	,145	58	,004
Dimensión 2: Habilidades interpersonales	,156	58	,001
Variable: Agresividad en el juego	,122	58	,031
Dimensión 1: Agresividad física	,217	58	,000
Dimensión 2: Agresividad psicológica	,147	58	,003

Nota. Corrección de significación de Lilliefors.

Según los datos de la tabla 5 donde se presenta la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov se aprecia que la significancia del cuestionario de habilidades sociales es de 0,016 y del cuestionario de agresividad en el juego es de 0,031 lo cual es inferior a alfa (0,05); en consecuencia, se refuta la hipótesis nula que los datos de la muestra devienen de una población con distribución normal y se admite la hipótesis del investigador que los datos de la variable no devienen de una población con distribución normal; en consecuencia, corresponde aplicar la prueba estadística no paramétrica del coeficiente de correlación de Spearman.

IV. DISCUSIÓN

La discusión de la investigación se ha realizado siguiendo el orden de los objetivos planteados, considerando como base a los hallazgos estadísticos, los estudios previos y la fundamentación retórica. En ese sentido, con relación al primer objetivo específico de identificar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de la muestra de estudio, la información estadística indica que la mayoría de educandos se sitúan en proceso con un 65,5% y el 29,3% ha logrado el desarrollo de las habilidades sociales, ello supone que dichos estudiantes tienen medianamente desarrolladas las habilidades de escucha activa, empatía, toma de perspectiva, manejo de conflictos interpersonales, asertividad y comportamiento prosocial, las mismas que se encuentran inmersas en las dimensiones de conciencia social y habilidades interpersonales de la variable en mención que tiene como base la propuesta de López (2018) en su estudio realizado en México. Así mismo los resultados del estudio coinciden con los hallazgos de Hernández (2020), quien encontró que las destrezas sociales son desarrolladas por los estudiantes en forma regular en un 70% y pésimo en un 25%, por ello, concluye que ante una práctica de habilidades sociales desfavorable es necesario implementar un programa de intervención estructurado secuencialmente con base a los pilares de la educación e involucrando a los padres de familia que desarrolle habilidades básicas de amistad, de conversación, de relación, emotivas y de solución de problemas.

Tanto los hallazgos de la investigación, como de los estudios previos, tienen como fundamento teórico los planteamientos de Caballo (2006), quien acota que las habilidades sociales como competencias, hacen referencia a un patrón de conducta que surge en las relaciones interpersonales, respetando las acciones y costumbres de los demás, comunicando en forma adecuada los deseos, derechos, sentimientos, opiniones y actitudes, adaptándose al escenario correspondiente, con el fin de resolver problemas contextuales y reducir la probabilidad de desafíos a futuro. En síntesis, cada vez que se desarrollen competencias, destrezas y habilidades sociales en los estudiantes se está asegurando patrones, reglas o normas de conducta armoniosas para una interacción favorable que redunde en una convivencia y clima de aula positivo, de allí la necesidad, no solo de investigar su estatus situacional, sino también de intervenir con programas formativos.

Respecto al segundo objetivo específico del estudio que busca identificar el nivel de agresividad en el juego en estudiantes de la muestra de estudio, según los

hallazgos se tiene que más de las tres quintas partes de los informantes (63,8%) tienen un nivel de agresividad baja y el 27,6% se ubica en un nivel de agresividad media. Estos hallazgos encontrados significan que, si bien no existe una agresividad alarmante en los educandos al momento de realizar actividades lúdicas, sí existe una preocupación, puesto que más de la tercera parte realiza alguna forma de agresión al momento de jugar, ya sea con algunas partes del cuerpo, con objetos que tiene a su disposición y en objetos de pertenencia personal, de aula o institucional, ello con respecto a la agresividad de índole física y, reflejan una agresividad verbal, agresividad emocional y agresividad social circunscritas en la agresividad psicológica, pues estas cinco formas de agresividad en el juego fueron valoradas con las dos dimensiones de la variable.

La identificación de la agresividad en el juego en el nivel medio encontrado en el estudio, también es concordante con la investigación nacional de Pariapaza et al. (2020) donde señala que el 89,47% de la muestra de estudio evidencia un nivel medio de agresividad, aunque en este último estudio se hace mención más a la agresividad en forma general, es decir, en todas sus formas y escenarios; mientras que, en esta investigación solo se centra en la agresividad al momento de realizar juegos entre pares, por ser una actividad intrínsecamente ligada al acto educativo y palpable en el nivel primario.

Asimismo, respecto a la agresividad, ya sea en forma general o en forma específica, como es en las actividades lúdicas es relevante considerar que el estudio de Domínguez et al. (2020) señala que la violencia física tiene mayor media en primaria (0,65) que, en secundaria (0,18), premisa que tiene consistencia puesto que los estudiantes del nivel secundario en virtud de su grupo etario ponen en práctica más la autonomía moral en comparación a los educandos del nivel primario que son más heterónomos en el aspecto moral; es decir, el primer grupo tiene más autogobierno y autocontrol de sus acciones, mientras que el segundo grupo condiciona sus acciones a factores externos (Pérez et al., 2022), de allí la presencia de más agresividad en el nivel primario, en comparación al nivel secundario.

Los hallazgos encontrados en la tesis, así como la información de los estudios previos donde se evidencia la agresividad en el nivel medio, ya sea en forma general, como en la realización de actividades lúdicas, también tienen relación con la fundamentación teórica de dicha variable, puesto que, para Chaux (2012), la agresividad

en la realización de los juegos se asumen como acciones específicas por medio de la cual ciertos integrantes de la comunidad educativa desean causar daño a otros; dichas agresiones pueden ser físicas, verbales, interactivas y/o causando daño o hurto a objetos de propiedad de la persona afectada. En este contexto, la agresividad en el juego, más tiene un énfasis de concreción o materialización por la reacción de los estudiantes como efecto de la realización y/o de los resultados de la actividad lúdica, antes que un proceso premeditado, es decir, se materializa la teoría de la frustración-agresión de Dollard y Miller que las conductas agresivas son reacciones ante una condición previa de frustración o interferencia generada en las personas por la no consecución de un objetivo o meta de recompensa (Ibañez, 2020; Barbero, 2021; Pons, 2022), dichas condiciones son las propias reglas o normas del juego y las metas los resultados favorables que se buscan.

El tercer objetivo específico de la investigación, respecto a establecer la relación de las dimensiones entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego de los estudiantes de la unidad de análisis se tiene que la relación es de tipo inversa, en nivel bajo y no significativa con una significancia bilateral de 0,105 (10,5%) entre la conciencia social y la agresividad física y de 0,173 (17,3%) entre la conciencia social y la agresividad psicológica. Estos resultados respecto a la presencia de la agresividad en la interacción social entre estudiantes en forma general y en la interacción lúdica en forma específica se relacionan con los resultados encontrados por Pariapaza et al., (2020) donde se evidencia en un 84,21% el nivel medio de agresión física y el 78,95% tanto de agresividad verbal como psicológica, con lo cual se deduce que los tipos más comunes de agresividad que evidencian los educandos en los espacios educativos son la física y psicológica, de ahí la correlación, aunque en magnitudes bajas entre las dimensiones de las habilidades sociales y las de la agresividad en el juego.

Concordante con lo anterior, Domínguez et al., (2020) señalan que los actos de violencia física y verbal (psicológica) que reflejan los estudiantes tanto del nivel primaria como del nivel secundario son: darse bofetadas entre compañeros como bromas, hablar mal o difundir rumores desfavorables entre compañeros, discriminar por logros de aprendizaje positivos o negativos, incumplir con las labores o no dejar trabajar a sus pares y enviar mensajes ofensivos, insultos o amenazas a los compañeros vía celular o redes sociales; dichas conductas también han sido visualizadas en nivel medio en

esta investigación y forman parte de los indicadores: agresividad con diversas partes del cuerpo, agresividad con objetos y en los objetos de propiedad de las personas, del aula y de la institución, agresividad verbal con expresiones inadecuadas, agresividad emocional con las afectaciones afectivas y agresividad social con la exclusión de los educandos, dichos indicadores medían las dimensiones de la agresividad física y psicológica en el juego.

De igual manera, como parte del tercer objetivo específico se aprecia la relación de tipo inversa, en nivel bajo y no significativa entre las habilidades interpersonales y la agresividad física y psicológica, evidenciándose en una significancia bilateral de 0,198 (19,8%) entre las habilidades interpersonales y la agresividad física y de 0,873 (87,3%) entre las habilidades interpersonales y la agresividad psicológica. Respecto a la presencia de la agresividad en el juego, ya sea física o psicológica como un indicativo que afecta la interacción social en los educandos, García et al., (2020) en su estudio de tipo aplicado encontró resultados análogos, puesto que a partir de la implementación del programa “Fortaleciéndome” en el nivel de agresividad en la muestra de estudio, concluye que dicho programa redujo la agresividad verbal, también denominada psicológica y física hasta en un 58,6%; ello implica que sí es posible desarrollar un conjunto de estrategias efectivas que minimicen las conductas agresivas en los estudiantes y potencien la convivencia escolar a partir de la ejecución de actividades centradas a fortalecer las habilidades de conciencia social como la escucha activa, empatía, toma de perspectiva, así como las habilidades interpersonales: manejo de conflictos interpersonales, asertividad y comportamiento prosocial, ello en virtud que la mejor interacción social, asegura patrones de convivencia favorable y un clima escolar armonioso.

Como se aprecia en los resultados anteriores, existe relación inversa entre las habilidades interpersonales y la agresividad psicológica, ello implica que cuanto más desarrolladas se encuentran las habilidades interpersonales de manejo de conflictos interpersonales, asertividad y comportamiento prosocial, menor es la expresión de conductas agresivas de índole psicológica en el juego, ya sea con expresiones verbales inadecuadas, afectaciones emotivas o exclusiones sociales, ello se fundamenta en los planteamientos de Klein (2021), quien señala que las habilidades interpersonales están relacionadas con la capacidad de negociar y resolver de manera no violenta los

conflictos de los estudiantes; así como el hecho de reconocer los prejuicios asociados con la diversidad e inclusión.

Por último, como parte del objetivo general de la investigación donde se busca establecer la relación entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego en estudiantes de la muestra de estudio se observa que la relación entre las variables de estudio es de tipo inversa, en una magnitud débil y no significativa, lo cual se demuestra con la correlación de Spearman $\rho = -0,160$ de y la significancia bilateral de 0,230 (23,0%); ello significa que, si bien el desarrollo de habilidades sociales reduce los niveles de agresividad en el juego, dicho nivel de correlación no es muy alto como para que sea significativo; de allí que sea pertinente más investigaciones aplicadas que actúen sobre la problemática de la agresividad con acciones de convivencia, tal como concluyen Ramos et al., (2022), donde a partir de programas de intervención redujeron la agresividad del pre test (14,71%) al 0% en el pos test, concluyendo que sí existe una influencia positiva de la implementación del programa: Vivamos en armonía en el nivel de agresividad de los educandos, pues redujo la irritabilidad, la ira y la agresividad.

V. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta los hallazgos del estudio y con base a los propósitos trazados, se concluye en lo siguiente:

1. La relación entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego en los estudiantes de la muestra de estudio es inversa, en una magnitud baja y no significativa, ello se corrobora con la correlación de Spearman $\rho = -0,160$ y la significancia bilateral de 0,230; ello significa que, cuanto más se desarrolle la competencia social en las entidades educativas, menor probabilidad se da en la expresión de conductas agresivas de los estudiantes.
2. El nivel de habilidades sociales en los estudiantes de la muestra de estudio es medianamente favorable, puesto que la mayoría de ellos se ubican en proceso (65,5%) y solo el 29,3% ha logrado el desarrollo de dicha competencia social, la misma que se operativiza en habilidades como: escucha activa, empatía, toma de perspectiva, manejo de conflictos interpersonales, asertividad y comportamiento prosocial.
3. El nivel de agresividad en el juego en los estudiantes de tercer grado de primaria en la entidad donde se realizó el estudio es favorable; toda vez más de las tres quintas partes de los informantes (63,8%) tienen un nivel de agresividad baja y solo el 27,6% se ubica en un nivel de agresividad media, lo cual implica que es reducida la cantidad de educandos que en las actividades lúdicas expresan agresividad con las distintas partes del cuerpo, con objetos, en pertenencias u objetos de sus compañeros, del aula e institución; así como agresividad verbal, emocional y social.
4. La relación entre las dimensiones de las habilidades sociales y las dimensiones de la agresividad en el juego en los educandos de la muestra de estudio es inversa, en una magnitud baja y no significativa, lo cual se refleja en el $Rho = -0,215$ y la significancia bilateral de 0,105 entre la conciencia social y la agresividad física y el $Rho = -0,181$ y la significancia bilateral de 0,173 entre la conciencia social y la agresividad psicológica; así como en el $Rho = -0,171$ y el p-valor de 0,198 entre las habilidades interpersonales y la agresividad física y el $Rho = -0,021$ y el p-valor de 0,873 entre las habilidades interpersonales y la agresividad psicológica.

VI. RECOMENDACIONES

En virtud de las conclusiones planteadas y considerado como criterios la viabilidad y factibilidad se proponen las siguientes recomendaciones metodológicas y/o técnicas:

- 1.** A los directivos de las Instituciones educativas se les recomienda desarrollar estudios aplicados o de investigación-acción pedagógica para demostrar que la práctica de habilidades sociales en los educandos, reduce la agresividad, tanto física, como psicológica en el proceso de ejecución de actividades lúdicas.
- 2.** A los docentes de tercero de primaria de la entidad educativa donde se realizó el estudio, deben desarrollar buenas prácticas pedagógicas o proyectos innovadores que promuevan las habilidades sociales en los educandos con el propósito de reducir la agresividad de los estudiantes al momento de interactuar con sus pares en las actividades lúdicas.
- 3.** A la directora del establecimiento educativo donde se realizó el estudio se le recomienda elaborar un diagnóstico institucional de la agresividad en actividades lúdicas, donde se incluya de manera censal a todos los estudiantes, aplicándose para ello el cuestionario de agresividad en el juego que cumple con los criterios de validez y confiabilidad y a partir de ello diseñar programas de intervención.
- 4.** A los académicos e investigadores que tienen como línea de investigación las habilidades sociales, deben profundizar estudios en habilidades interpersonales, tales como: manejo de conflictos, asertividad y comportamiento prosocial, así como, profundizar estudios de agresividad psicológica en el juego, ya sea de tipo emocional, verbal o social a fin de determinar la relación entre dichos aspectos, pues en la investigación se evidencian grados de correlación.

REFERENCIAS

- Angrehs, R., Crespi, P., y Muñoz, C. (2011). *Habilidades sociales*. Ediciones Paraninfo, S.A.
- Araneda, J., y Montre, V. (2021). Social Skills in Citizenship Study Plans at Schools in the Concepción and Arauco provinces region of Biobío, Chile. *Revista Educación*, 45(2),132–145. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.43561>
- Barbero, I. (2021). *La juventud autómata: Ciberbullying y adolescentes tras las pantallas*. PPC Editorial.
- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. (7.ª ed.). Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Chaux, E. (2012). *Educación, convivencia y agresión escolar*. Universidad de los Andes.
- Clark, S. (2023a). *Mejora tus habilidades sociales: Una guía práctica para desarrollar habilidades de comunicación, aumentar tu confianza, construir y gestionar relaciones, ganar amigos, aumentar el carisma e influir en la gente*. Sebastian Clark.
- Clark, S. (2023b). *Habilidades sociales y de comunicación: El sutil arte de cómo hablar con cualquiera y leer a la gente como un libro para aumentar tu confianza, convertirte en una persona sociable, hacer amigos y lograr el éxito en tus relaciones*. Sebastian Clark.
- Consejo Nacional de Educación (2022). *Proyecto Educativo Nacional –PEN 2036–* (2.ª ed.). Tarea Asociación Gráfica Educativa.
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (2023, 17 de junio). *Resolución de presidencia N° 062-2023-CONCYTEC-P. Disponen la publicación del proyecto del Código Nacional de Integridad Científica*. Diario Oficial El Peruano 17305. <https://busquedas.elperuano.pe/cuadernillo/NL/20230617>.
- Domínguez, V., Deaño, M., y Tellado, F. (2020). Incidence of different types of school violence in primary and secondary education. *Aula Abierta*, 49(4), 373–384. <https://doi.org/10.17811/rifie.49.4.2020.373-384>

- Estalayo, A.; Rodríguez, O.; Gutiérrez, R., y Romero, J. C. (2021). *Psicoterapia de vinculación emocional validante (VEV): Intervención con jóvenes vulnerables, en riesgo y conflicto social*. Ediciones Octaedro.
- Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (2018). *Manual de Frascati 2015. Guía para la recopilación y presentación de información sobre la investigación y el desarrollo experimental*. Editorial MIC
- García, A. D. (2016). *Violencia escolar y de género: conceptualización y retos educativos*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- García, E. E., Cruzata, A., Bellido, R. S., y Rejas, L. G. (2020). Decrease in aggressiveness in elementary students: The "Strengthening" program. *Propósitos y Representaciones*, 8(2), e559. <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.559>
- Goleman, D., & Cherniss, C. (2013). *Inteligencia emocional en el trabajo: Cómo seleccionar y mejorar la inteligencia emocional en individuos, grupos y organizaciones*. Editorial Kairós.
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, calificativa y mixta*. McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Ibáñez, T. (2020). *Introducción a la psicología social*. Editorial UOC.
- Klein, I. (2021). *El mundo de las emociones*. Ediciones SM.
- López, J. (2018). *Educación socioemocional en educación media superior Orientaciones didácticas y de gestión para la implementación*. Secretaría de Educación Pública de México.
- Marín, E., y Rojas, M. (2021). *Desarrollo de Habilidades Interpersonales mediadas por entornos pedagógicos en pandemia*. Universidad Católica de Pereira. <https://repositorio.ucp.edu.co/entities/publication/cab8924e-5c06-4efa-9443-76d790ac6cef>
- Ministerio de Educación (2018, 13 de mayo). *Decreto Supremo Nº 004-2018-MINEDU. Aprueban los "Lineamientos para la Gestión de la Convivencia Escolar, la Prevención y la Atención de la Violencia Contra Niñas, Niños y Adolescentes"*. Diario Oficial El Peruano 14507. <https://diariooficial.elperuano.pe/Normas/VisorPDF>

- Ministerio de Educación (2023). *Evaluación muestral de estudiantes 2022. Resultados de habilidades socioemocionales*. SICRECE.
- Ministerio de Educación (2023). *Número de casos reportados en el SíseVe a nivel nacional del 15/09/2013 al 31/07/23*. SíseVe. Consultado el 6 de agosto de 2023. <http://www.siseve.pe/web/>
- Mondragón, G. A., Moscol, J. E., y Uriarte, E. (2023). Social skills in the context of basic education in Peru. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30), 1962–1974. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.642>
- Muñoz, C. (2024). Influencia de la violencia escolar en el desarrollo de aprendizajes: análisis desde la teoría del aprendizaje social de Bandura. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad (RIED)*, 1(1), 15-31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10679988>
- Ontoria, M. (2023). *Habilidades sociales*. Editex.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2024). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023. Tecnología en la educación ¿Una herramienta en términos de quién?* Unesco.
- Páramo, P. (Compilador) (2017). *La investigación en ciencias sociales: Técnicas de recolección de información*. Departamento de Publicaciones y Comunicación Gráfica de la Universidad Piloto de Colombia.
- Pariapaza, Y.; Sardón, D. L., y Sardón, Z. Y. (2020). Level of aggressiveness in primary education level students. *Revista de Ciencias Naturales*, 2(1), 163-174. <https://revistas.unap.edu.pe/journal/index.php/RCCNN/article/view/380>
- Pérez, J. W., Herrada, A. V., y Zavaleta, M. E. (2022). Heteronomous and autonomous morality: Ethical posture of university students in the face of citizen transgression. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(24), 866–878. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i24.381>
- Perlado, I., & Trujillo, J. J. (2024). Research analysis on social communicative skills as a tool to prevent violence in the educational context. *Revista Latina de Comunicación Social*, (82), 1–21. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2024-2302>
- Polanía, C. L., Cardona, F. A., Castañeda, G. I. Vargas, I. A. Calvache, O. A., & Abanto, W. I. (2020). *Metodología de Investigación Cuantitativa & Cualitativa*.

Aspectos conceptuales y prácticos para la aplicación en niveles de educación superior. Editorial Institución Universitaria Antonio José Camacho y Universidad César Vallejo

Pons, X. (2022). *El marco teórico de la psicología social.* Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Ramos, C. F., Ruiz, A. I., León, C. N., y Vásquez, S. P. (2022). "Live in Harmony" program and level of aggressiveness in students from Peru. *Warisata - Revista de Educación*, 4(11), 80–94. <https://doi.org/10.61287/warisata.v4i11.7>

Soriano, E.; Armando C., y Lozano, J. (2022). *Violencia en las relaciones de noviazgo adolescente: Estrategias para el cambio.* Narcea Ediciones.

Tintaya, Y. (2019). Propiedades psicométricas del cuestionario de agresión de Buss y Perry-Aq en adolescentes de Lima Sur. *Acta Psicológica Peruana*, 3(1), 85-113. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/126>

Tuero, E., Urbano, A., y Cervero, A. (2020). Convivencia y violencia en educación primaria: percepción del alumnado y sus familias. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 1(1), 191–198. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2020.n1.v1.1775>

Universidad César Vallejo (2022, 19 de julio). *Resolución de Consejo Universitario N° 0470-2022/UCV. Aprobar la actualización del código de ética en investigación de la Universidad César Vallejo.*

Valiente, M. A., y Hernández, B. (2020). Social skills in primary level children in a multigrade rural educational network. *EDUCARE ET COMUNICARE Revista de investigación de la Facultad de Humanidades*, 8(2), 34-43. <https://doi.org/10.35383/educare.v8i2.469>

Valverde, G., Pilamunga, D., Mora, K., y García, H. (2023). Analysis of aggression typologies and the effects on children's self-esteem. *Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, (18), 254–263. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7901713>

Vargas, D. E., Jiménez, W. A., & Durán, J. M. (2018). *Acoso escolar y habilidades sociales.* Los Libertadores.

Viqueira, V. (2021). *Atención a las unidades de convivencia.* Ediciones Paraninfo, S.A.

ANEXOS

Anexo 1. *Tabla de operacionalización de variables*

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Habilidades sociales	Patrón de conducta que surge en las relaciones interpersonales, respetando las acciones y costumbres de los demás, comunicando de manera adecuada los deseos, derechos, sentimientos, opiniones y actitudes, ajustándose a la condición correspondiente (Caballo, 2006)	Hace referencia a la aplicación de un cuestionario que valora en los estudiantes las habilidades de conciencia social, tales como: empatía, escucha activa y toma de perspectiva y, habilidades interpersonales, entre ellas: la asertividad, el manejo de conflictos y el comportamiento prosocial.	Conciencia social	Empatía Escucha activa Toma de perspectiva	1-3 4-6 7-9	Ordinal: Siempre = 2 A veces = 1 Nunca = 0
			Habilidades interpersonales	Asertividad Manejo de conflictos interpersonales Comportamiento prosocial	10-12 13-15 16-18	
Agresividad en el juego	Conjunto de acciones pensadas y específicas por medio de la cual ciertos integrantes de la comunidad educativa desean causar daño a otros; dichas agresiones pueden ser físicas, verbales, interactivas y/o causando daño o hurto a objetos de propiedad de la persona afectada (Chaux, 2012)	Implica la administración de un cuestionario que valora la agresividad en el juego en los estudiantes, en forma específica la agresividad física, ya sea con el cuerpo, con y en objetos; así como, la agresividad psicológica, de tipo verbal, emocional y social.	Agresividad física	Agresividad con el cuerpo Agresividad con y en objetos	1-6 7-9	Ordinal: Siempre = 2 A veces = 1 Nunca = 0
			Agresividad psicológica	Agresividad verbal Agresividad emocional Agresividad social	10-12 13-15 16-18	

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos: **Cuestionario de habilidades sociales (CHS)**

I. INFORMACIÓN GENERAL

Edad :
Sexo :

II. OBJETIVO DEL INSTRUMENTO

El propósito del presente instrumento es recabar información para establecer la relación entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

III. INSTRUCCIONES

Estimado estudiante, marque la alternativa concordante con su forma de pensar, sentir y actuar en cada uno de los ítems. Recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas, por lo que mucho agradecemos su sinceridad.

IV. INFORMACIÓN ESPECÍFICA

Dimensión: Conciencia social

1. **¿Tienes en cuenta los pensamientos, sentimientos, emociones y forma de actuar de los demás al momento de relacionarte con ellos?**

Nunca A veces Siempre

2. **¿Sueles comprender las diferentes formas de pensar y escuchas la opinión del otro (ponerse en su lugar) a fin de resolver los conflictos del aula?**

Nunca A veces Siempre

3. **¿Realizas acciones para demostrar interés y apoyo hacia tus compañeros: hacer el bien sin mirar a quién, dar a cada quien lo que le corresponde, etc.?**

Nunca A veces Siempre

4. **¿Consideras que escuchas con atención los motivos, necesidades, emociones e ideas de las personas cuando te cuentan algo?**

Nunca A veces Siempre

5. **Cuando las personas te conversan algo con lo que no estás de acuerdo, ¿asumes una actitud de diálogo, positivo y atento para lograr una comunicación buena?**

Nunca A veces Siempre

6. **¿Qué tanto crees saber si los demás se sienten escuchados por ti?, sintiéndose comprendidos y acompañados.**

Nunca A veces Siempre

7. **¿Identificas situaciones en las que constantemente te formas opiniones de las personas y luego de conocerlas cambias de opinión?**

Nunca A veces Siempre

8. ¿Piensas bien de las personas que hablan contigo sin juzgarlas antes de escucharlas?

Nunca

A veces

Siempre

9. ¿Comparas tu opinión con la de los demás, acerca de lo que hacen, piensan y sienten en una determinada situación e identificas desacuerdos?

Nunca

A veces

Siempre

Dimensión: habilidades interpersonales

10. ¿Has hecho algo que no querías porque no supiste decir “no” o hacer algo que deseabas y no lo hiciste?

Nunca

A veces

Siempre

11. ¿Consideras que eres una persona capaz de hablar claro, honesto y pedir lo que deseas o exigir lo que te corresponde con respeto?

Nunca

A veces

Siempre

12. Cuando estás feliz o molesto ¿lo puedes expresar con claridad y tranquilidad a la persona indicada?

Nunca

A veces

Siempre

13. Ante conflictos en la familia e institución educativa ¿identificas tus actitudes positivas que te ayudan a manejarlos en forma tolerante?

Nunca

A veces

Siempre

14. ¿Propones una o varias soluciones a un conflicto con tus compañeros, respetando las opiniones de los mismos?

Nunca

A veces

Siempre

15. ¿Las soluciones que planteas a un conflicto entre compañeros te permiten llegar a acuerdos pacíficos?

Nunca

A veces

Siempre

16. ¿Realizas acciones para ayudar a solucionar los problemas en tu aula, institución educativa o comunidad?

Nunca

A veces

Siempre

17. ¿Te sientes valorado y con emociones positivas cuando ayudas o recibes ayuda de otras personas?

Nunca

A veces

Siempre

18. ¿Tienes en cuenta que las decisiones que tomas afectan a otras personas por lo que debes ser consciente que tus acciones no deben lastimarlas?

Nunca

A veces

Siempre

Muchas gracias por su colaboración

Anexo: Cuestionario de agresividad en el juego (CAJ)

I. INFORMACIÓN GENERAL

Edad :

Sexo :

II. OBJETIVO DEL INSTRUMENTO

El propósito del presente instrumento es recabar información para establecer la relación entre las habilidades sociales y la agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.

III. INSTRUCCIONES

Estimado estudiante, marque la alternativa concordante con su forma de pensar, sentir y actuar en cada uno de los ítems. Recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas, por lo que mucho agradecemos su sinceridad.

IV. INFORMACIÓN ESPECÍFICA

Dimensión: Agresividad física

1. Cuando se realizan juegos con tus compañeros ¿han reaccionado con empujones, manotazos, etc. porque no se cumplen con las normas del juego?

Nunca A veces Siempre

2. Cuando se realizan juegos con sus compañeros ¿han reaccionado con puntapiés, puños, jalones de pelo, etc. porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?

Nunca A veces Siempre

3. Cuando juegan con sus compañeros ¿se han organizado grupos para discutir y pelear porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?

Nunca A veces Siempre

4. Cuando juegan con sus compañeros ¿te han expuesto ante situaciones de peligro o descuido que ha afectado tu integridad física?

Nunca A veces Siempre

5. En ocasiones cuando se realizan juegos, ¿se ha prohibido que realicen las necesidades básicas como: tomar agua, ir al baño, etc. porque afecta el resultado del juego?

Nunca A veces Siempre

6. Si en la realización de un juego, tus compañeros no cumplen con las normas de juego ¿utilizan algún objeto como amenaza para que cumplan con las normas establecidas?

Nunca

A veces

Siempre

7. Si los resultados del juego que realizan con tus compañeros son desfavorables ¿utilizan algún objeto para lastimarlos o defenderse de ellos como una forma de descargar la ira por dichos resultados?

Nunca

A veces

Siempre

8. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con algún compañero ¿has destruido, escondido o tomado sin permiso sus pertenencias porque estabas con cólera?

Nunca

A veces

Siempre

9. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con tus compañeros ¿han destruido, escondido o tomado sin permiso algunas pertenencias del aula o de la institución por la cólera del momento?

Nunca

A veces

Siempre

Dimensión: Agresividad psicológica

10. En el desarrollo de los juegos ¿se dicen o hacen burlas entre los compañeros por las habilidades demostradas?

Nunca

A veces

Siempre

11. Cuando se realizan juegos ¿se escuchan insultos o groserías entre compañeros por los resultados obtenidos?

Nunca

A veces

Siempre

12. En la realización de juegos ¿se mencionan expresiones de menosprecio o rechazo entre compañeros por los resultados obtenidos en el juego?

Nunca

A veces

Siempre

13. En el desarrollo de los juegos ¿se observa la ridiculización o el trato humillante de un compañero frente a los demás por los resultados obtenidos?

Nunca

A veces

Siempre

14. En la realización de los juegos ¿se realizan acciones de intimidación o amenaza por varios compañeros a un solo compañero por los resultados obtenidos?

Nunca

A veces

Siempre

15. Cuando se realizan los juegos ¿se observan acciones de intimidación o amenaza por un compañero a otro de manera continua por los resultados obtenidos?

Nunca

A veces

Siempre

16. ¿Se realizan acciones de exclusión, aislamiento e indiferencia entre compañeros por los resultados obtenidos en los juegos?

Nunca

A veces

Siempre

17. ¿Se observan preferencias para elegir los competidores o integrantes de los equipos en la realización de un juego?

Nunca

A veces

Siempre

18. ¿Se realiza divulgación de secretos y rumores de una determinada persona cuando los resultados de los juegos son desfavorables?

Nunca

A veces

Siempre

Muchas gracias por su colaboración

Autora: Sialer (2024)

Anexo 3. Ficha de validación de instrumentos de recolección de datos.

Experto 1

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Habilidades sociales y agresividad en el juego en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024** . Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación del cuestionario de la variable habilidades sociales


Definición de la variable: Un patrón de conducta que surge en las relaciones interpersonales, respetando las acciones y costumbres de los demás, comunicando de manera adecuada los deseos, derechos, sentimientos, opiniones y actitudes, ajustándose a la condición correspondiente (Caballo, 2006).

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Conciencia social	Empatía	1. ¿Tienes en cuenta los pensamientos, sentimientos, emociones y forma de actuar de los demás al momento de relacionarte con ellos?	1	1	1	1	
		2. ¿Sueles comprender las diferentes formas de pensar y escuchas la opinión del otro (ponerse en su lugar) a fin de resolver los conflictos del aula?	1	1	1	1	
		3. ¿Realizas acciones para demostrar interés y apoyo hacia tus compañeros: hacer el bien sin mirar a quién, dar a cada quien lo que le corresponde, etc.?	1	1	1	1	
	Escucha activa	4. ¿Consideras que escuchas con atención los motivos, necesidades, emociones e ideas de las personas cuando te cuentan algo?	1	1	1	1	
		5. Cuando las personas te conversan algo con lo que no estás de acuerdo, ¿asumes una actitud de diálogo,	1	1	1	1	

		positivo y atento para lograr una comunicación buena?					
		6.¿Qué tanto crees saber si los demás se sienten escuchados por ti?, sintiéndose comprendidos y acompañados.	1	1	1	1	
	Toma de perspectiva	7.¿Identificas situaciones en las que constantemente te formas opiniones de las personas y luego de conocerlas cambias de opinión?	1	1	1	1	
		8. ¿Piensas bien de las personas que hablan contigo sin juzgarlas antes de escucharlas?	1	1	1	1	
		9. ¿Comparas tu opinión con la de los demás, acerca de lo que hacen, piensan y sienten en una determinada situación e identificas desacuerdos?	1	1	1	1	
Habilidades interpersona les	Asertividad	10. ¿Has hecho algo que no querías porque no supiste decir "no" o algo que deseabas y no lo hiciste?	1	1	1	1	
		11. ¿Consideras que eres una persona capaz de hablar claro, honesto y pedir lo que deseas o exigir lo que te corresponde con respeto?	1	1	1	1	
		12. Cuando estás feliz o molesto ¿lo puedes expresar con claridad y tranquilidad a la persona indicada?	1	1	1	1	

	Manejo de conflictos interpersonales	13. Ante conflictos en la familia e institución educativa ¿identificas tus actitudes positivas que te ayudan a manejarlos en forma tolerante?	1	1	1	1	
		14. ¿Propones una o varias soluciones a un conflicto con tus compañeros, respetando las opiniones de los mismos?	1	1	1	1	
		15. ¿Las soluciones que planteas a un conflicto entre compañeros te permiten llegar a acuerdos pacíficos?.	1	1	1	1	
	Comportamiento prosocial	16. ¿Realizas acciones para ayudar a solucionar los problemas en tu aula, institución educativa o comunidad?	1	1	1	1	
		17. ¿Realizas acciones para ayudar a solucionar los problemas en tu aula, institución educativa o comunidad?	1	1	1	1	
		18. ¿Tienes en cuenta que las decisiones que tomas afectan a otras personas por lo que debes ser consciente que tus acciones no deben lastimarlas?	1	1	1	1	

**Ficha de validación de juicio de
experto ¹**

Nombre del instrumento	Cuestionario de habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Identificar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.
Nombres y apellidos de experto	Luis Alberto Castillo Patiño
Documento de identidad	03681644
Años de experiencia en el área	25 años
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Peruana
Institución	Futura Schools
Cargo	Jefe Nacional de Gestión Pedagógica e Innovación de la Red Futura Schools
Número telefónico	955874978
Firma	
Fecha	06-06-2024

Matriz de validación del cuestionario de la variable agresividad en el juego

Definición de la variable: Acciones pensadas y específicas por medio de la cual ciertos integrantes de la comunidad educativa desean causar daño a otros; dichas agresiones pueden ser físicas, verbales, interactivas y/o causando daño o hurto a objetos de propiedad de la persona afectada (Chaux, 2012).


Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Agresividad física	Agresividad con el cuerpo	1. Cuando se realizan juegos con tus compañeros ¿han reaccionado con empujones, manotazos, etc. porque no se cumplen con las normas del juego?	1	1	1	1	
		2. Cuando se realizan juegos con sus compañeros ¿han reaccionado con puntapiés, puños, jalones de pelo, etc. porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?	1	1	1	1	
		3. Cuando juegan con sus compañeros ¿se han organizado grupos para discutir y pelear porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?	1	1	1	1	
		4. Cuando juegas con tus compañeros ¿te han expuesto ante situaciones de peligro o descuido que ha afectado tu integridad física?	1	1	1	1	

		5. En ocasiones cuando se realizan juegos, ¿se ha prohibido que realicen las necesidades básicas como: tomar agua, ir al baño, etc. porque afecta el resultado del juego?	1	1	1	1	
		6. Si en la realización de un juego, tus compañeros no cumplen con las normas de juego ¿utilizan algún objeto como amenaza para que cumplan con las normas establecidas?	1	1	1	1	
	Agresividad con y en objetos	7. Si los resultados del juego que realizan con tus compañeros son desfavorables ¿utilizan algún objeto para lastimarlos o defenderse de ellos como una forma de descargar la ira por dichos resultados?	1	1	1	1	
		8. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con algún compañero ¿has destruido, escondido o tomado sin permiso sus pertenencias porque estabas con cólera?	1	1	1	1	
		9. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con tus compañeros ¿han destruido, escondido o tomado sin permiso algunas pertenencias	1	1	1	1	

		del aula o de la institución por la cólera del momento?					
Agresividad psicológica	Agresividad verbal	10. En el desarrollo de los juegos ¿se dicen o hacen burlas entre los compañeros por las habilidades demostradas?	1	1	1	1	
		11. Cuando se realizan juegos ¿se escuchan insultos o groserías entre compañeros por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		12. En la realización de los juegos ¿se mencionan expresiones de menosprecio o rechazo entre compañeros por los resultados obtenidos en el juego?	1	1	1	1	
	Agresividad emocional	13. En el desarrollo de los juegos ¿se observa la ridiculización o el trato humillante de un compañero frente a los demás por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		14. En la realización de los juegos ¿se realizan acciones de intimidación o amenaza por varios compañeros a un solo compañero por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		15. Cuando se realizan los juegos ¿se observan acciones de intimidación o amenaza por un compañero a otro de manera continua por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	

		16. ¿Se realizan acciones de exclusión, aislamiento e indiferencia entre compañeros por los resultados obtenidos en los juegos?	1	1	1	1	
	Agresividad social	17. ¿Se observan preferencias para elegir los competidores o integrantes de los equipos en la realización de un juego?	1	1	1	1	
		18. ¿Se realiza divulgación de secretos y rumores de una determinada persona cuando los resultados de los juegos son desfavorables?	1	1	1	1	

**Ficha de validación de juicio de
experto ¹**

Nombre del instrumento	Cuestionario de agresividad en el juego.
Objetivo del instrumento	Identificar el nivel de agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.
Nombres y apellidos de experto	Luis Alberto Castillo Patiño
Documento de identidad	03681644
Años de experiencia en el área	25 años
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Peruana
Institución	Futura Schools
Cargo	Jefe Nacional de Gestión Pedagógica e Innovación de la Red Futura Schools
Número telefónico	955874978
Firma	
Fecha	06-06-2024



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **CASTILLO PATIÑO**
Nombres **LUIS ALBERTO**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **03681644**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**
Denominación **DOCTOR EN EDUCACION**
Fecha de Expedición **07/12/17**
Resolución/Acta **0363-2017-UCV**
Diploma **052-021075**
Fecha Matrícula **05/01/2004**
Fecha Egreso **20/03/2006**

Fecha de emisión de la constancia:
19 de Junio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001945776



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACIÓN
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 19/06/2024 21:55:15-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(* El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Experto 2

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Habilidades sociales y agresividad en el juego en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024** . Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación del cuestionario de la variable habilidades sociales


Definición de la variable: Un patrón de conducta que surge en las relaciones interpersonales, respetando las acciones y costumbres de los demás, comunicando de manera adecuada los deseos, derechos, sentimientos, opiniones y actitudes, ajustándose a la condición correspondiente (Caballo, 2006).

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Conciencia social	Empatía	1. ¿Tienes en cuenta los pensamientos, sentimientos, emociones y forma de actuar de los demás al momento de relacionarte con ellos?	1	1	1	1	
		2. ¿Sueles comprender las diferentes formas de pensar y escuchas la opinión del otro (ponerse en su lugar) a fin de resolver los conflictos del aula?	1	1	1	1	
		3. ¿Realizas acciones para demostrar interés y apoyo hacia tus compañeros: hacer el bien sin mirar a quién, dar a cada quien lo que le corresponde, etc.?	1	1	1	1	
	Escucha activa	4. ¿Consideras que escuchas con atención los motivos, necesidades, emociones e ideas de las personas cuando te cuentan algo?	1	1	1	1	
		5. Cuando las personas te conversan algo con lo que no estás de acuerdo, ¿asumes una actitud de diálogo,	1	1	1	1	

		positivo y atento para lograr una comunicación buena?					
		6.¿Qué tanto crees saber si los demás se sienten escuchados por ti?, sintiéndose comprendidos y acompañados.	1	1	1	1	
	Toma de perspectiva	7.¿Identificas situaciones en las que constantemente te formas opiniones de las personas y luego de conocerlas cambias de opinión?	1	1	1	1	
		8. ¿Piensas bien de las personas que hablan contigo sin juzgarlas antes de escucharlas?	1	1	1	1	
		9. ¿Comparas tu opinión con la de los demás, acerca de lo que hacen, piensan y sienten en una determinada situación e identificas desacuerdos?	1	1	1	1	
Habilidades interpersonales	Asertividad	10. ¿Has hecho algo que no querías porque no supiste decir "no" o algo que deseabas y no lo hiciste?	1	1	1	1	
		11. ¿Consideras que eres una persona capaz de hablar claro, honesto y pedir lo que deseas o exigir lo que te corresponde con respeto?	1	1	1	1	
		12. Cuando estás feliz o molesto ¿lo puedes expresar con claridad y tranquilidad a la persona indicada?	1	1	1	1	

	Manejo de conflictos interpersonales	13. Ante conflictos en la familia e institución educativa ¿identificas tus actitudes positivas que te ayudan a manejarlos en forma tolerante?	1	1	1	1	
		14. ¿Propones una o varias soluciones a un conflicto con tus compañeros, respetando las opiniones de los mismos?	1	1	1	1	
		15. ¿Las soluciones que planteas a un conflicto entre compañeros te permiten llegar a acuerdos pacíficos?.	1	1	1	1	
	Comportamiento prosocial	16. ¿Realizas acciones para ayudar a solucionar los problemas en tu aula, institución educativa o comunidad?	1	1	1	1	
		17. ¿Realizas acciones para ayudar a solucionar los problemas en tu aula, institución educativa o comunidad?	1	1	1	1	
		18. ¿Tienes en cuenta que las decisiones que tomas afectan a otras personas por lo que debes ser consciente que tus acciones no deben lastimarlas?	1	1	1	1	

**Ficha de validación de juicio de
experto ²**

Nombre del instrumento	Cuestionario de habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Identificar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.
Nombres y apellidos del experto	Lizeth Paola Vilchez Valdivia
Documento de identidad	40697489
Años de experiencia en el área	20 años
Máximo grado académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	I.E. CAP. FAP "Rerón Elías Olivera"
Cargo	Docente Tutora.
Número telefónico	971513484
Firma	
Fecha	04-06-24

Matriz de validación del cuestionario de la variable agresividad en el juego

Definición de la variable: Acciones pensadas y específicas por medio de la cual ciertos integrantes de la comunidad educativa desean causar daño a otros; dichas agresiones pueden ser físicas, verbales, interactivas y/o causando daño o hurto a objetos de propiedad de la persona afectada (Chaux, 2012).


Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Agresividad física	Agresividad con el cuerpo	1. Cuando se realizan juegos con tus compañeros ¿han reaccionado con empujones, manotazos, etc. porque no se cumplen con las normas del juego?	1	1	1	1	
		2. Cuando se realizan juegos con sus compañeros ¿han reaccionado con puntapiés, puños, jalones de pelo, etc. porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?	1	1	1	1	
		3. Cuando juegan con sus compañeros ¿se han organizado grupos para discutir y pelear porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?	1	1	1	1	
		4. Cuando juegas con tus compañeros ¿te han expuesto ante situaciones de peligro o descuido que ha afectado tu integridad física?	1	1	1	1	

		5. En ocasiones cuando se realizan juegos, ¿se ha prohibido que realicen las necesidades básicas como: tomar agua, ir al baño, etc. porque afecta el resultado del juego?	1	1	1	1	
		6. Si en la realización de un juego, tus compañeros no cumplen con las normas de juego ¿utilizan algún objeto como amenaza para que cumplan con las normas establecidas?	1	1	1	1	
	Agresividad con y en objetos	7. Si los resultados del juego que realizan con tus compañeros son desfavorables ¿utilizan algún objeto para lastimarlos o defenderse de ellos como una forma de descargar la ira por dichos resultados?	1	1	1	1	
		8. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con algún compañero ¿has destruido, escondido o tomado sin permiso sus pertenencias porque estabas con cólera?	1	1	1	1	
		9. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con tus compañeros ¿han destruido, escondido o tomado sin permiso algunas pertenencias	1	1	1	1	

		del aula o de la institución por la cólera del momento?					
Agresividad psicológica	Agresividad verbal	10. En el desarrollo de los juegos ¿se dicen o hacen burlas entre los compañeros por las habilidades demostradas?	1	1	1	1	
		11. Cuando se realizan juegos ¿se escuchan insultos o groserías entre compañeros por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		12. En la realización de los juegos ¿se mencionan expresiones de menosprecio o rechazo entre compañeros por los resultados obtenidos en el juego?	1	1	1	1	
	Agresividad emocional	13. En el desarrollo de los juegos ¿se observa la ridiculización o el trato humillante de un compañero frente a los demás por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		14. En la realización de los juegos ¿se realizan acciones de intimidación o amenaza por varios compañeros a un solo compañero por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		15. Cuando se realizan los juegos ¿se observan acciones de intimidación o amenaza por un compañero a otro de manera continua por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	

		16. ¿Se realizan acciones de exclusión, aislamiento e indiferencia entre compañeros por los resultados obtenidos en los juegos?	1	1	1	1	
	Agresividad social	17. ¿Se observan preferencias para elegir los competidores o integrantes de los equipos en la realización de un juego?	1	1	1	1	
		18. ¿Se realiza divulgación de secretos y rumores de una determinada persona cuando los resultados de los juegos son desfavorables?	1	1	1	1	

**Ficha de validación de juicio de
experto 2**

Nombre del instrumento	Cuestionario de agresividad en el juego.
Objetivo del instrumento	Identificar el nivel de agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.
Nombres y apellidos del experto	Lizeth Paola Vilchez Valdivia
Documento de identidad	40697489
Años de experiencia en el área	20 años
Máximo grado académico	Doctora en Educación
Nacionalidad	Peruana
Institución	I.E. CAP FAP. Renán Elías Olivera
Cargo	Docente Tutora
Número telefónico	971513484
Firma	
Fecha	05.06.24.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos VILCHEZ VALDIVIA
Nombres LIZETH PAOLA
Tipo de Documento de Identidad DNI
Numero de Documento de Identidad 40697489

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.
Rector TANTALEAN RODRIGUEZ JEANNETTE CECILIA
Secretario General LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA
Director CORDOVA CAYO DANIEL ADOLFO

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico DOCTOR
Denominación DOCTORA EN EDUCACIÓN
Fecha de Expedición 11/03/24
Resolución/Acta 0124-2024-UCV
Diploma 052-235827
Fecha Matrícula 05/04/2021
Fecha Egreso 29/01/2024

Fecha de emisión de la constancia:
15 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001992299



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACIÓN
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.

Fecha: 15/07/2024 22:38:28-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Anexo 3: Evaluación por juicio de expertos

Experto 3

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Habilidades sociales y agresividad en el juego en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación del cuestionario de la variable habilidades sociales

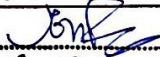
Definición de la variable: Un patrón de conducta que surge en las relaciones interpersonales, respetando las acciones y costumbres de los demás, comunicando de manera adecuada los deseos, derechos, sentimientos, opiniones y actitudes, ajustándose a la condición correspondiente (Caballo, 2006).

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Conciencia social	Empatía	1. ¿Tienes en cuenta los pensamientos, sentimientos, emociones y forma de actuar de los demás al momento de relacionarte con ellos?	1	1	1	1	
		2. ¿Sueles comprender las diferentes formas de pensar y escuchas la opinión del otro (ponerse en su lugar) a fin de resolver los conflictos del aula?	1	1	1	1	
		3. ¿Realizas acciones para demostrar interés y apoyo hacia tus compañeros: hacer el bien sin mirar a quién, dar a cada quien lo que le corresponde, etc.?	1	1	1	1	
	Escucha activa	4. ¿Consideras que escuchas con atención los motivos, necesidades, emociones e ideas de las personas cuando te cuentan algo?	1	1	1	1	
		5. Cuando las personas te conversan algo con lo que no estás de acuerdo, ¿asumes una actitud de diálogo,					

		positivo y atento para lograr una comunicación buena?	1	1	1	1	
		6.¿Qué tanto crees saber si los demás se sienten escuchados por ti?, sintiéndose comprendidos y acompañados.	1	1	1	1	
	Toma de perspectiva	7.¿Identificas situaciones en las que constantemente te formas opiniones de las personas y luego de conocerlas cambias de opinión?	1	1	1	1	
		8. ¿Piensas bien de las personas que hablan contigo sin juzgarlas antes de escucharlas?	1	1	1	1	
		9. ¿Comparas tu opinión con la de los demás, acerca de lo que hacen, piensan y sienten en una determinada situación e identificas desacuerdos?	1	1	1	1	
Habilidades interpersonales	Asertividad	10. ¿Has hecho algo que no querías porque no supiste decir "no" o algo que deseabas y no lo hiciste?	1	1	1	1	
		11. ¿Consideras que eres una persona capaz de hablar claro, honesto y pedir lo que deseas o exigir lo que te corresponde con respeto?	1	1	1	1	
		12. Cuando estás feliz o molesto ¿lo puedes expresar con claridad y tranquilidad a la persona indicada?	1	1	1	1	

	Manejo de conflictos interpersonales	13. Ante conflictos en la familia e institución educativa ¿identificas tus actitudes positivas que te ayudan a manejarlos en forma tolerante?	1	1	1	1	
		14. ¿Propones una o varias soluciones a un conflicto con tus compañeros, respetando las opiniones de los mismos?	1	1	1	1	
		15. ¿Las soluciones que planteas a un conflicto entre compañeros te permiten llegar a acuerdos pacíficos?.	1	1	1	1	
	Comportamiento prosocial	16. ¿Realizas acciones para ayudar a solucionar los problemas en tu aula, institución educativa o comunidad?	1	1	1	1	
		17. ¿Realizas acciones para ayudar a solucionar los problemas en tu aula, institución educativa o comunidad?	1	1	1	1	
		18. ¿Tienes en cuenta que las decisiones que tomas afectan a otras personas por lo que debes ser consciente que tus acciones no deben lastimarlas?	1	1	1	1	

**Ficha de validación de juicio de
experto ³**

Nombre del instrumento	Cuestionario de habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Identificar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.
Nombres y apellidos del experto	Esther Magdalena Huanay Vargas.
Documento de identidad	DNI : 16773712.
Años de experiencia en el área	33 años
Máximo grado académico	Magister en Psicopedagogía Cognitiva
Nacionalidad	Peruana
Institución	USMP.
Cargo	Psicóloga.
Número telefónico	979660748
Firma	 <hr/> Mg. Esther Huanay Varga: PSICÓLOGA C.Ps.P. N° 2688
Fecha	4-6-24.

Matriz de validación del cuestionario de la variable agresividad en el juego

Definición de la variable: Acciones pensadas y específicas por medio de la cual ciertos integrantes de la comunidad educativa desean causar daño a otros; dichas agresiones pueden ser físicas, verbales, interactivas y/o causando daño o hurto a objetos de propiedad de la persona afectada (Chaux, 2012).

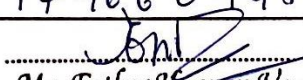
Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Agresividad física	Agresividad con el cuerpo	1. Cuando se realizan juegos con tus compañeros ¿han reaccionado con empujones, manotazos, etc. porque no se cumplen con las normas del juego?	1	1	1	1	
		2. Cuando se realizan juegos con sus compañeros ¿han reaccionado con puntapiés, puños, jalones de pelo, etc. porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?	1	1	1	1	
		3. Cuando juegan con sus compañeros ¿se han organizado grupos para discutir y pelear porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?	1	1	1	1	
		4. Cuando juegas con tus compañeros ¿te han expuesto ante situaciones de peligro o descuido que ha afectado tu integridad física?	1	1	1	1	

		<p>5. En ocasiones cuando se realizan juegos, ¿se ha prohibido que realicen las necesidades básicas como: tomar agua, ir al baño, etc. porque afecta el resultado del juego?</p>	1	1	1	1	
		<p>6. Si en la realización de un juego, tus compañeros no cumplen con las normas de juego ¿utilizan algún objeto como amenaza para que cumplan con las normas establecidas?</p>	1	1	1	1	
Agresividad con y en objetos		<p>7. Si los resultados del juego que realizan con tus compañeros son desfavorables ¿utilizan algún objeto para lastimarlos o defenderse de ellos como una forma de descargar la ira por dichos resultados?</p>	1	1	1	1	
		<p>8. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con algún compañero ¿has destruido, escondido o tomado sin permiso sus pertenencias porque estabas con cólera?</p>	1	1	1	1	
		<p>9. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con tus compañeros ¿han destruido, escondido o tomado sin permiso algunas pertenencias</p>	1	1	1	1	

		del aula o de la institución por la cólera del momento?					
Agresividad psicológica	Agresividad verbal	10. En el desarrollo de los juegos ¿se dicen o hacen burlas entre los compañeros por las habilidades demostradas?	1	1	1	1	
		11. Cuando se realizan juegos ¿se escuchan insultos o groserías entre compañeros por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		12. En la realización de los juegos ¿se mencionan expresiones de menosprecio o rechazo entre compañeros por los resultados obtenidos en el juego?	1	1	1	1	
	Agresividad emocional	13. En el desarrollo de los juegos ¿se observa la ridiculización o el trato humillante de un compañero frente a los demás por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		14. En la realización de los juegos ¿se realizan acciones de intimidación o amenaza por varios compañeros a un solo compañero por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		15. Cuando se realizan los juegos ¿se observan acciones de intimidación o amenaza por un compañero a otro de manera continua por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	

	Agresividad social	16. ¿Se realizan acciones de exclusión, aislamiento e indiferencia entre compañeros por los resultados obtenidos en los juegos?	1	1	1	1	
17. ¿Se observan preferencias para elegir los competidores o integrantes de los equipos en la realización de un juego?		1	1	1	1		
18. ¿Se realiza divulgación de secretos y rumores de una determinada persona cuando los resultados de los juegos son desfavorables?		1	1	1	1		

**Ficha de validación de juicio de
experto ³**

Nombre del instrumento	Cuestionario de agresividad en el juego.
Objetivo del instrumento	Identificar el nivel de agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.
Nombres y apellidos del experto	Esther Magdalena Huanay Vargas
Documento de identidad	DNI 16773712
Años de experiencia en el área	33 años
Máximo grado académico	Mg. en Psicopedagogía Cognitiva.
Nacionalidad	Peruana
Institución	USMP
Cargo	Psicóloga.
Número telefónico	979660748
Firma	 Mg. Esther Huanay Vargas. PSICÓLOGA C.Ps.P. N° 2688
Fecha	4-6-24.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **HUANAY VARGAS**
Nombres **ESTHER MAGDALENA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **16773712**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**
Rector **MARIANO AGUSTIN RAMOS GARCIA**
Secretario General **MIGUEL ANGEL JIMENEZ GAMARRA**
Director **JUAN EDUARDO AGUINAGA MORENO**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION
CON MENCION EN PSICOPEDAGOGIA COGNITIVA**
Fecha de Expedición **14/02/2014**
Resolución/Acta **137-2014-CU**
Diploma **A1742772**

Lugar y fecha de emisión de la presente constancia:
Santiago de Surco, 18 de Junio de 2021



CÓDIGO VIRTUAL 0000271077

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Activo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 18/06/2021 09:58:57-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Experto 4

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Habilidades sociales y agresividad en el juego en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024** . Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación del cuestionario de la variable habilidades sociales


Definición de la variable: Un patrón de conducta que surge en las relaciones interpersonales, respetando las acciones y costumbres de los demás, comunicando de manera adecuada los deseos, derechos, sentimientos, opiniones y actitudes, ajustándose a la condición correspondiente (Caballo, 2006).

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Conciencia social	Empatía	1. ¿Tienes en cuenta los pensamientos, sentimientos, emociones y forma de actuar de los demás al momento de relacionarte con ellos?	1	1	1	1	
		2. ¿Sueles comprender las diferentes formas de pensar y escuchas la opinión del otro (ponerse en su lugar) a fin de resolver los conflictos del aula?	1	1	1	1	
		3. ¿Realizas acciones para demostrar interés y apoyo hacia tus compañeros: hacer el bien sin mirar a quién, dar a cada quien lo que le corresponde, etc.?	1	1	1	1	
	Escucha activa	4. ¿Consideras que escuchas con atención los motivos, necesidades, emociones e ideas de las personas cuando te cuentan algo?	1	1	1	1	
		5. Cuando las personas te conversan algo con lo que no estás de acuerdo, ¿asumes una actitud de diálogo,	1	1	1	1	

		positivo y atento para lograr una comunicación buena?					
		6. ¿Qué tanto crees saber si los demás se sienten escuchados por ti, sintiéndose comprendidos y acompañados.	1	1	1	1	
	Toma de perspectiva	7. ¿Identificas situaciones en las que constantemente te formas opiniones de las personas y luego de conocerlas cambias de opinión?	1	1	1	1	
		8. ¿Piensas bien de las personas que hablan contigo sin juzgarlas antes de escucharlas?	1	1	1	1	
		9. ¿Comparas tu opinión con la de los demás, acerca de lo que hacen, piensan y sienten en una determinada situación e identificas desacuerdos?	1	1	1	1	
Habilidades interpersonales	Asertividad	10. ¿Has hecho algo que no querías porque no supiste decir "no" o algo que deseabas y no lo hiciste?	1	1	1	1	
		11. ¿Consideras que eres una persona capaz de hablar claro, honesto y pedir lo que deseas o exigir lo que te corresponde con respeto?	1	1	1	1	
		12. Cuando estás feliz o molesto ¿lo puedes expresar con claridad y tranquilidad a la persona indicada?	1	1	1	1	

	Manejo de conflictos interpersonales	13. Ante conflictos en la familia e institución educativa ¿identificas tus actitudes positivas que te ayudan a manejarlos en forma tolerante?	1	1	1	1	
		14. ¿Propones una o varias soluciones a un conflicto con tus compañeros, respetando las opiniones de los mismos?	1	1	1	1	
		15. ¿Las soluciones que planteas a un conflicto entre compañeros te permiten llegar a acuerdos pacíficos?.	1	1	1	1	
	Comportamiento prosocial	16. ¿Realizas acciones para ayudar a solucionar los problemas en tu aula, institución educativa o comunidad?	1	1	1	1	
		17. ¿Realizas acciones para ayudar a solucionar los problemas en tu aula, institución educativa o comunidad?	1	1	1	1	
		18. ¿Tienes en cuenta que las decisiones que tomas afectan a otras personas por lo que debes ser consciente que tus acciones no deben lastimarlas?	1	1	1	1	

**Ficha de validación de juicio de
experto ⁴**

Nombre del instrumento	Cuestionario de habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Identificar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.
Nombres y apellidos del experto	<i>Marlene Elizabeth Rodríguez Ibarra</i>
Documento de identidad	<i>33671620</i>
Años de experiencia en el área	<i>16 años</i>
Máximo grado académico	<i>Magister en Psicología Educativa</i>
Nacionalidad	Peruana
Institución	<i>I.E. FAP. "Raimón Elías Olvera"</i>
Cargo	<i>Psicóloga</i>
Número telefónico	<i>979499889</i>
Firma	
Fecha	<i>04 de Junio del 2024</i>

Matriz de validación del cuestionario de la variable agresividad en el juego

Definición de la variable: Acciones pensadas y específicas por medio de la cual ciertos integrantes de la comunidad educativa desean causar daño a otros; dichas agresiones pueden ser físicas, verbales, interactivas y/o causando daño o hurto a objetos de propiedad de la persona afectada (Chaux, 2012).


Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Agresividad física	Agresividad con el cuerpo	1. Cuando se realizan juegos con tus compañeros ¿han reaccionado con empujones, manotazos, etc. porque no se cumplen con las normas del juego?	1	1	1	1	
		2. Cuando se realizan juegos con sus compañeros ¿han reaccionado con puntapiés, puños, jalones de pelo, etc. porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?	1	1	1	1	
		3. Cuando juegan con sus compañeros ¿se han organizado grupos para discutir y pelear porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?	1	1	1	1	
		4. Cuando juegas con tus compañeros ¿te han expuesto ante situaciones de peligro o descuido que ha afectado tu integridad física?	1	1	1	1	

		5. En ocasiones cuando se realizan juegos, ¿se ha prohibido que realicen las necesidades básicas como: tomar agua, ir al baño, etc. porque afecta el resultado del juego?	1	1	1	1	
		6. Si en la realización de un juego, tus compañeros no cumplen con las normas de juego ¿utilizan algún objeto como amenaza para que cumplan con las normas establecidas?	1	1	1	1	
	Agresividad con y en objetos	7. Si los resultados del juego que realizan con tus compañeros son desfavorables ¿utilizan algún objeto para lastimarlos o defenderse de ellos como una forma de descargar la ira por dichos resultados?	1	1	1	1	
		8. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con algún compañero ¿has destruido, escondido o tomado sin permiso sus pertenencias porque estabas con cólera?	1	1	1	1	
		9. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con tus compañeros ¿han destruido, escondido o tomado sin permiso algunas pertenencias	1	1	1	1	

		del aula o de la institución por la cólera del momento?					
Agresividad psicológica	Agresividad verbal	10. En el desarrollo de los juegos ¿se dicen o hacen burlas entre los compañeros por las habilidades demostradas?	1	1	1	1	
		11. Cuando se realizan juegos ¿se escuchan insultos o groserías entre compañeros por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		12. En la realización de los juegos ¿se mencionan expresiones de menosprecio o rechazo entre compañeros por los resultados obtenidos en el juego?	1	1	1	1	
	Agresividad emocional	13. En el desarrollo de los juegos ¿se observa la ridiculización o el trato humillante de un compañero frente a los demás por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		14. En la realización de los juegos ¿se realizan acciones de intimidación o amenaza por varios compañeros a un solo compañero por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		15. Cuando se realizan los juegos ¿se observan acciones de intimidación o amenaza por un compañero a otro de manera continua por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	

	Agresividad social	16. ¿Se realizan acciones de exclusión, aislamiento e indiferencia entre compañeros por los resultados obtenidos en los juegos?	1	1	1	1	
17. ¿Se observan preferencias para elegir los competidores o integrantes de los equipos en la realización de un juego?		1	1	1	1		
18. ¿Se realiza divulgación de secretos y rumores de una determinada persona cuando los resultados de los juegos son desfavorables?		1	1	1	1		

**Ficha de validación de juicio de
experto ¹**

Nombre del instrumento	Cuestionario de agresividad en el juego.
Objetivo del instrumento	Identificar el nivel de agresividad en el juego en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.
Nombres y apellidos del experto	<i>Marlene Elizabeth Rodríguez Ibarra</i>
Documento de identidad	<i>33671620</i>
Años de experiencia en el área	<i>16 años</i>
Máximo grado académico	<i>Magister en Psicología Educativa</i>
Nacionalidad	Peruana
Institución	<i>IE. Juan Elías Olivero</i>
Cargo	<i>Psicología</i>
Número telefónico	<i>979499889</i>
Firma	
Fecha	<i>04 de Junio del 2024</i>



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **RODRIGUEZ ITURREGUI**
Nombres **MARLENE ELIZABETH**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **33671620**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **ORBEGOSO VENEGAS BRIJALDO SIGIFREDO**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Decano **MOYA RONDO RAFAEL MARTIN**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **20/03/2013**
Resolución/Acta **0307-2013-UCV**
Diploma **A1392291**
Fecha Matrícula **Sin información (*****)**
Fecha Egreso **Sin información (*****)**

Fecha de emisión de la constancia:
16 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001994090



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 16/07/2024 18:40:34-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(*****) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestra central telefónica: 01 500 3930, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.

Experto 5

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Habilidades sociales y agresividad en el juego en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024** . Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación del cuestionario de la variable habilidades sociales


Definición de la variable: Un patrón de conducta que surge en las relaciones interpersonales, respetando las acciones y costumbres de los demás, comunicando de manera adecuada los deseos, derechos, sentimientos, opiniones y actitudes, ajustándose a la condición correspondiente (Caballo, 2006).

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Conciencia social	Empatía	1. ¿Tienes en cuenta los pensamientos, sentimientos, emociones y forma de actuar de los demás al momento de relacionarte con ellos?	1	1	1	1	
		2. ¿Sueles comprender las diferentes formas de pensar y escuchas la opinión del otro (ponerse en su lugar) a fin de resolver los conflictos del aula?	1	1	1	1	
		3. ¿Realizas acciones para demostrar interés y apoyo hacia tus compañeros: hacer el bien sin mirar a quién, dar a cada quien lo que le corresponde, etc.?	1	1	1	1	
	Escucha activa	4. ¿Consideras que escuchas con atención los motivos, necesidades, emociones e ideas de las personas cuando te cuentan algo?	1	1	1	1	
		5. Cuando las personas te conversan algo con lo que no estás de acuerdo, ¿asumes una actitud de diálogo,	1	1	1	1	

		positivo y atento para lograr una comunicación buena?						
		6.¿Qué tanto crees saber si los demás se sienten escuchados por ti?, sintiéndose comprendidos y acompañados.	1	1	1	1		
		Toma de perspectiva	7.¿Identificas situaciones en las que constantemente te formas opiniones de las personas y luego de conocerlas cambias de opinión?	1	1	1	1	
			8. ¿Piensas bien de las personas que hablan contigo sin juzgarlas antes de escucharlas?	1	1	1	1	
			9. ¿Comparas tu opinión con la de los demás, acerca de lo que hacen, piensan y sienten en una determinada situación e identificas desacuerdos?	1	1	1	1	
Habilidades interpersonales	Asertividad	10. ¿Has hecho algo que no querías porque no supiste decir "no" o algo que deseabas y no lo hiciste?	1	1	1	1		
		11. ¿Consideras que eres una persona capaz de hablar claro, honesto y pedir lo que deseas o exigir lo que te corresponde con respeto?	1	1	1	1		
		12. Cuando estás feliz o molesto ¿lo puedes expresar con claridad y tranquilidad a la persona indicada?	1	1	1	1		

	Manejo de conflictos interpersonales	13. Ante conflictos en la familia e institución educativa ¿identificas tus actitudes positivas que te ayudan a manejarlos en forma tolerante?	1	1	1	1	
		14. ¿Propones una o varias soluciones a un conflicto con tus compañeros, respetando las opiniones de los mismos?	1	1	1	1	
		15. ¿Las soluciones que planteas a un conflicto entre compañeros te permiten llegar a acuerdos pacíficos?.	1	1	1	1	
	Comportamiento prosocial	16. ¿Realizas acciones para ayudar a solucionar los problemas en tu aula, institución educativa o comunidad?	1	1	1	1	
		17. ¿Realizas acciones para ayudar a solucionar los problemas en tu aula, institución educativa o comunidad?	1	1	1	1	
		18. ¿Tienes en cuenta que las decisiones que tomas afectan a otras personas por lo que debes ser consciente que tus acciones no deben lastimarlas?	1	1	1	1	

**Ficha de validación de juicio de
experto 5**

Nombre del instrumento	Cuestionario de habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Identificar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.
Nombres y apellidos del experto	Luis Arturo Montenegro Camacho
Documento de identidad	16641200
Años de experiencia en el área	20 años
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Peruano
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente tiempo parcial
Número telefónico	979599638
Firma	 <p>Luis Arturo Montenegro Camacho LIC. ESTADÍSTICA MG. INVESTIGACIÓN DR. EDUCACIÓN</p>
Fecha	Chiclayo, 03 de junio ^{mayo} de 2024

Matriz de validación del cuestionario de la variable agresividad en el juego

Definición de la variable: Acciones pensadas y específicas por medio de la cual ciertos integrantes de la comunidad educativa desean causar daño a otros; dichas agresiones pueden ser físicas, verbales, interactivas y/o causando daño o hurto a objetos de propiedad de la persona afectada (Chaux, 2012).

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Agresividad física	Agresividad con el cuerpo	1. Cuando se realizan juegos con tus compañeros ¿han reaccionado con empujones, manotazos, etc. porque no se cumplen con las normas del juego?	1	1	1	1	
		2. Cuando se realizan juegos con sus compañeros ¿han reaccionado con puntapiés, puños, jalones de pelo, etc. porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?	1	1	1	1	
		3. Cuando juegan con sus compañeros ¿se han organizado grupos para discutir y pelear porque los resultados son desfavorables o no se cumplen con las normas de juego?	1	1	1	1	
		4. Cuando juegas con tus compañeros ¿te han expuesto ante situaciones de peligro o descuido que ha afectado tu integridad física?	1	1	1	1	
		5. En ocasiones cuando se realizan juegos, ¿se ha prohibido que realicen las necesidades	1	1	1	1	

		básicas como: tomar agua, ir al baño, etc. porque afecta el resultado del juego?					
		6. Si en la realización de un juego, tus compañeros no cumplen con las normas de juego ¿utilizan algún objeto como amenaza para que cumplan con las normas establecidas?	1	1	1	1	
	Agresividad con y en objetos	7. Si los resultados del juego que realizan con tus compañeros son desfavorables ¿utilizan algún objeto para lastimarlos o defenderse de ellos como una forma de descargar la ira por dichos resultados?	1	1	1	1	
		8. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con algún compañero ¿has destruido, escondido o tomado sin permiso sus pertenencias porque estabas con cólera?	1	1	1	1	
		9. Cuando han tenido resultados desfavorables en un juego con tus compañeros ¿han destruido, escondido o tomado sin permiso algunas pertenencias del aula o de la institución por la cólera del momento?	1	1	1	1	
Agresividad psicológica	Agresividad verbal	10. En el desarrollo de los juegos ¿se dicen o hacen burlas entre los compañeros por las habilidades demostradas?	1	1	1	1	

		11. Cuando se realizan juegos ¿se escuchan insultos o groserías entre compañeros por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		12. En la realización de los juegos ¿se mencionan expresiones de menosprecio o rechazo entre compañeros por los resultados obtenidos en el juego?	1	1	1	1	
	Agresividad emocional	13. En el desarrollo de los juegos ¿se observa la ridiculización o el trato humillante de un compañero frente a los demás por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		14. En la realización de los juegos ¿se realizan acciones de intimidación o amenaza por varios compañeros a un solo compañero por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
		15. Cuando se realizan los juegos ¿se observan acciones de intimidación o amenaza por un compañero a otro de manera continua por los resultados obtenidos?	1	1	1	1	
	Agresividad social	16. ¿Se realizan acciones de exclusión, aislamiento e indiferencia entre compañeros por los resultados obtenidos en los juegos?	1	1	1	1	
		17. ¿Se observan preferencias para elegir los competidores o integrantes de los equipos en la	1	1	1	1	

		realización de un juego?					
		18. ¿Se realiza divulgación de secretos y rumores de una determinada persona cuando los resultados de los juegos son desfavorables?	1	1	1	1	

**Ficha de validación de juicio de
experto 5**

Nombre del instrumento	Cuestionario de agresividad en el juego
Objetivo del instrumento	Identificar el nivel de agresividad en el juego en los estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Chiclayo.
Nombres y apellidos del experto	Luis Arturo Montenegro Camacho
Documento de identidad	16641200
Años de experiencia en el área	20 años
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Peruano
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente tiempo parcial
Número telefónico	979599638
Firma	  
Fecha	Chiclayo, 03 de junio de 2024



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **MONTENEGRO CAMACHO**
Nombres **LUIS ARTURO**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **16641200**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**
Denominación **DOCTOR EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION**
Fecha de Expedición **29/12/17**
Resolución/Acta **0422-2017-UCV**
Diploma **052-023316**
Fecha Matricula **05/01/2013**
Fecha Egreso **31/12/2014**

Fecha de emisión de la constancia:
06 de Junio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000768151


JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 06/06/2022 22:37:34-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Tabla 1.

V de Aiken del instrumento Cuestionario de Habilidades Sociales (CHS)

SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	V DE AIKEN
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

Nota. Resultados obtenidos tras la aplicación de la ficha de validación de contenidos por 5 expertos.

Coefficiente V de Aiken

$$V = \frac{s}{(n(c-1))}$$

s: La sumatoria de s_i
 s_i : valor asignado por el experto o juez i
 n: Número de expertos o jueces.
 c: Número de valores de la escala de valoraciones

Nº Expertos	5
Nº Escalar (S _i)	2

Escala de valoración	
Sí	No
1	0

Si V = 0, Significa que hay un total desacuerdo entre los expertos
Si V = 1, Significa que hay un total acuerdo entre los expertos

V de Aiken del instrumento del Cuestionario de Habilidades Sociales	1.00
---	------

Tabla 7.

V de Aiken del instrumento Cuestionario de Agresividad en el Juego (CAJ)

SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	V DE AIKEN
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

Nota. Resultados obtenidos tras la aplicación de la ficha de validación de contenidos por 5 expertos.

Coefficiente V de Aiken

$$V = \frac{s}{(n(c-1))}$$

s: La sumatoria de s_i
 s_i : valor asignado por el experto o juez i
 n: Número de expertos o jueces.
 c: Número de valores de la escala de valoraciones

Nº Expertos	5
Nº Escalar (S _i)	2

Escala de valoración	
Sí	No
1	0

Si V = 0, Significa que hay un total desacuerdo entre los expertos
Si V = 1, Significa que hay un total acuerdo entre los expertos

V de Aiken del instrumento del Cuestionario de Agresividad en el Juego	1.00
--	------

Anexo 4. Resultados del análisis de consistencia interna

Tabla 8.

**Fiabilidad de alfa de Cronbach del Cuestionario de Habilidades Sociales
Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	24	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	24	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,684	18

Nota. Resultados obtenidos tras la aplicación de prueba piloto.

Tabla 9.

Fiabilidad de alfa de Cronbach del Cuestionario de Agresividad en el Juego

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	24	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	24	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,689	18

Nota. Resultados obtenidos tras la aplicación de prueba piloto.

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación:

Investigador:

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada: _____, cuyo objetivo es: _____. Esta investigación es desarrollada por la estudiante del programa _____, de la Universidad César Vallejo del campus _____, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa _____

Describir el impacto del problema de la investigación.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación, se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta donde se recogerán datos a través de preguntas.
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente _____ de la institución _____. Las respuestas al cuestionario 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 representa 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):

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 educación individual del estudiante, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la educación 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 el Investigador: _____ email _____ y asesora: _____, email: _____

Asentimiento

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

Nombre y apellidos: _____

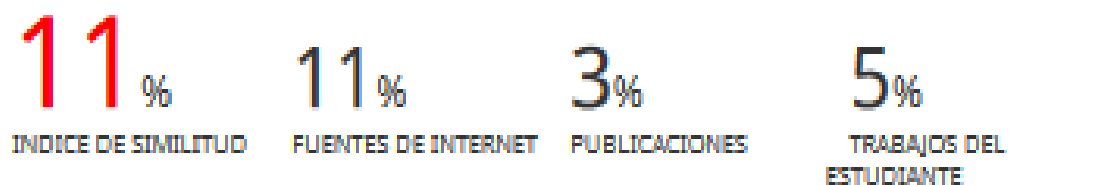
Firma (s): _____

Fecha y hora: _____

Anexo 6. Reporte de similitud en software Turnitin.

TESIS- CECILIA SIALER G

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1%
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
6	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%
7	biblioteca.clacso.edu.ar Fuente de Internet	<1%
8	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to consultoriadeserviciosformativos	<1%

Anexo 7. Análisis complementario.

Figura 1

Habilidades sociales por dimensiones, según niveles de desempeño

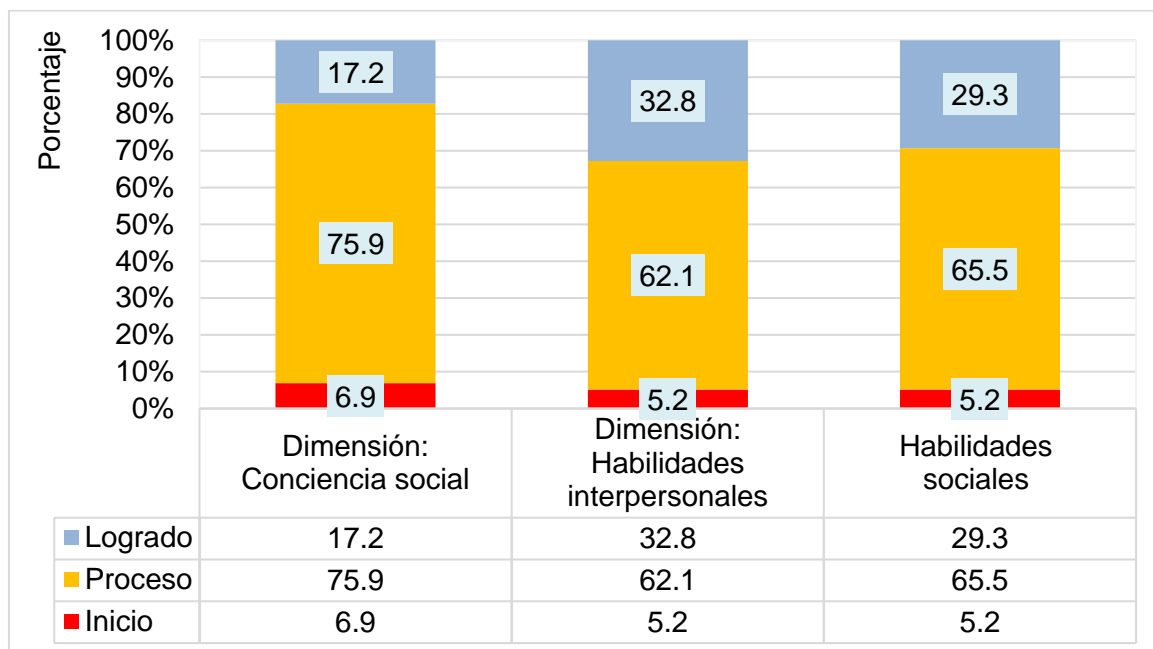


Figura 2

Agresividad en el juego por dimensiones, según niveles de desempeño

