UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa de Lucanas, Ayacucho 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Autora:

Ramos Lara Ada Marisel (ORCID: 0000-0003-0770-8258)

Asesor:

Mg. Sánchez Vásquez Segundo Vicente (ORCID: 000-0001-6882-6082)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LIMA - PERÙ

2021

Dedicatoria

Este trabajo lo dedico en primer lugar a Dios por darme fortaleza en estos tiempos difíciles por la pandemia del COVID-19; a mis queridos padres y hermanos por darme ese soporte emocional y aliento de continuar con mis estudios y llegar a la meta propuesta.

Agradecimiento

Un agradecimiento especial a Dios por brindarme salud, sabiduría cada momento, de esta manera haber cumplido con excelencia mi estudio de investigación.

A mis padres y hermanos por brindarme su apoyo, comprensión y motivación que me impulsa a cumplir mi sueño.

Agradecer a los docentes de la escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo de Lima Norte - Los Olivos, quienes nos enseñaron con dedicación y entusiasmo para lograr nuestros objetivos propuestos. También agradecer al Magister Vicente Sánchez Vásquez por todo su apoyo brindado en las actividades propuestas de mi tesis de Maestría.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

I. INTRODUCCIÓN 1

II. MARCO TEÓRICO 5

III. METODOLOGÍA 17

3.1. Tipo y diseño de investigación 17

3.2. Variables y operacionalización: 19

3.3. Población y muestra 20

3.5. Procedimientos: 23

3.6. Método de análisis de datos: 24

3.7. Aspectos éticos: 24

IV. RESULTADOS 25

4.1. Datos descriptivos 25

4.2. Datos sociodemográficos 26

4.3. Distribución de frecuencias 28

4.4. Pruebas paramétricas y no paramétricas 35

4.5. Análisis de correlación 36

V. DISCUSIÓN 38

5.1. Síntesis de hallazgos 38

5.2. Comparación de resultados 41

VI. CONCLUSIONES 45

VII. RECOMENDACIONES 46

REFERENCIAS 47

ANEXOS 56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Población de primaria de una Institución Educativa de Lucanas año 2021*……20

Tabla 2. *Estadísticos descriptivos de la variable juegos cooperativos y las habilidades sociales*. 25

Tabla 3. *Edad de estudiantes que participaron del estudio* 26

Tabla 4. Grado de estudio de los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas 27

Tabla 5. *Género de los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas.* 27

Tabla 6. *Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la Variable juegos cooperativos de una Institución Educativa de Lucanas 2021.* 28

Tabla 7. *Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión cooperativa de una Institución Educativa de Lucanas 2021.* 28

Tabla 8. *Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión de participación de una Institución Educativa de Lucanas 2021.* 29

Tabla 9. *Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión de interacción de una Institución Educativa de Lucanas 2021.* 30

Tabla 10. *Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la variable de las habilidades sociales de una Institución Educativa de Lucanas 2021* 31

Tabla 11. *Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión habilidades básicas de interacción social de una Institución Educativa de Lucanas 2021.* 32

Tabla 12. *Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión de amistad de una Institución Educativa de Lucanas 2021.* 33

Tabla 13. *Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión conversacionales de una Institución Educativa de Lucanas 2021.* *34*

Tabla 14. *Análisis de normalidad de las variables en estudio* 35

Tabla 15. *Relación entre las variables de los Juegos Cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de Lucanas 2021* 36

Tabla 16. 36

Tabla 17. *Relación entre la variable Juegos Cooperativos y la dimensión de las habilidades de amistad en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas 2021.* 37
Tabla 18. *Relación entre la variable Juegos Cooperativos y la dimensión de las habilidades de amistad en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas 2021*. 38

Resumen

La investigación ha tenido como título Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa de Lucanas, Ayacucho 2021, teniendo como objetivo explicar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de Primaria. El estudio es de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo, con diseño no experimental con un alcance transversal descriptivo correlacional, con una población de 26 estudiantes, siendo una muestra censal, los instrumentos utilizados para la recolección de datos eran: una lista de cotejo para los juegos cooperativos y un cuestionario para las habilidades sociales. La confiabilidad se obtuvo con el Alfa de Cronbach, siendo 0,816 la confiabilidad de los juegos cooperativos y 0,880, para las habilidades sociales, para la correlación se ha empleado el estadístico correlacional de Sperman, llegando a la conclusión que existe una correlación significativa de (Rho 0,002 y p-valor 0,000), entre ambas variables.

Palabras clave: juegos cooperativos, habilidades sociales, participación, interacción social y conversación.

Abstract

The research has been entitled Cooperative games and social skills in Primary Education students of an Educational Institution in Lucanas, Ayacucho 2021, aiming to explain the relationship between cooperative games and social skills in Primary students. The study is of an applied type, with a quantitative approach, with a non-experimental design with a correlational descriptive cross-sectional scope, with a population of 26 students, being a census sample, the instruments used for data collection were: a checklist for the cooperative games and a quiz for social skills. Reliability was obtained with Cronbach's Alpha, being 0.816 the reliability of cooperative games and 0.880, for social skills, for the correlation the Sperman correlational statistic has been used, reaching the conclusion that there is a significant correlation of (Rho 0.002 and p-value 0.000), between both variables.

Keywords: cooperative games, social skills, participation, social interaction and conversation.

I. INTRODUCCIÓN

En la situación actual que estamos atravesando por la pandemia de COVID19 los estudiantes de primaria de Lucanas, se ven afectados en cuanto a las emociones, debido a que no pueden realizar diversos juegos cooperativos que son de gran ayuda para fomentar las relaciones interpersonales en el grupo. Es por ello con el inicio de las clases semipresenciales de dará un mayor énfasis en ello cumpliendo los protocolos de seguridad, de esta manera fortalecer sus habilidades sociales y la parte emocional, siendo muy relevantes en ellos.

La inteligencia emocional nos permite interactuar entre pares demostrando diversas habilidades sociales, nuestros sentimientos, impulsos, la perseverancia, empatía entre otros. Este análisis nos ayuda a que debemos regular nuestras emociones al interrelacionarnos en el grupo (Goleman.,2013).

UNICEF (2018), manifiesta que el juego proporciona el soporte fundamental para fomentar las habilidades en los estudiantes, garantizando el éxito tanto en la escuela como fuera de ella, el juego es socialmente interactivo, permite a los niños expresar sus ideas y comprenderse a través de la interacción social, sirviendo como base para las relaciones solidas entre pares.

Wheeler (et. al, 2014), mencionan que su estudio ayudó en brindar tratamientos sobre habilidades socioemocionales en estudiantes con conductas inadecuadas, su estudio fue con el objetivo de determinar como se relaciona estas conductas en obtener buenos resultados académicos. Realizaron una investigación experimental con resultados significativos.

Engels y Freund (2020), en su estudio expresaron que el juego es un factor muy importante en una actividad física en los estudiantes. Realizaron una investigación cuasiexperimental en Alemania, donde participaron dos grupos de educación física de 10 a 16 años, encontraron que los juegos cooperativos influyen en las actividades físicas de los estudiantes, conduciendo a una mayor percepción de poder disfrutar las sesiones de física con un ($F (1) = 3.49$, $p = .063$, $\eta p2 = .012$), aumentando la percepción de que tan fuerte se sentían los estudiantes conectados entre sí ($F (1) = 4.38$, $p = .037$, $\eta p2 = .016$). Además, las interacciones en el grupo en las competencias observadas señalaron que los juegos cooperativos ayudaron en el goce de las actividades físicas.

Del mismo modo en lo nacional, en La Libertad, Yáñez (2019), en su investigación, ha determinado que al aplicar los juegos cooperativos mejoraron las habilidades sociales, fue muy significativo en su grupo de trabajo, ya que pusieron en práctica los juegos en las actividades que se programaron logrando de esta manera que los estudiantes se relacionen entre compañeros, cosa que antes de su investigación no existía; se pudo visualizar los resultados estadísticos al desarrollar cada sesión de aprendizaje de manera dinámica con los juegos que se aplicaron resultaron enriquecedor en mejorar el nivel de las habilidades sociales.

En cuanto al contexto local en la Institución Educativa de Lucanas se ha observado en los estudiantes de Primaria, el bajo nivel en cuanto a la inteligencia emocional y las habilidades sociales como: relacionarse entre pares, hablar en público, poder expresar los sentimientos entre otros. También en las sesiones de aprendizaje los docentes, no aprovechan el juego para fomentar las habilidades sociales en los estudiantes para crear vínculos de afecto y amistad entre ellos, más bien se enfocan en desarrollar las habilidades cognitivas. Repercutiendo la baja comunicación de los estudiantes en comunicarse con sus padres, no expresan lo que sienten, les cuesta relacionarse con su familia generando esto a que sean tímidos, es por ello es necesario potenciar estas habilidades sociales a través de juegos cooperativos, logrando que los estudiantes tengan confianza en sí mismos regulando sus emociones.

En definitiva, se plantea la formulación del Problema General ¿Qué relación existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de Primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho?

¿De qué manera se relaciona los juegos cooperativos con las habilidades sociales básicas, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021?

¿De qué manera se relaciona los juegos cooperativos de participación con las habilidades sociales de amistad, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021?

¿De qué manera se relaciona los juegos cooperativos de interacción con las habilidades sociales conversacionales, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021?

El presente estudio tiene justificación teórica ya que se ampliará la información respecto a la inteligencia emocional, los juegos cooperativos y las habilidades sociales. Se han establecido diversas teorías, conceptos y definiciones de las variables de estudio; a nivel practico**,** nos da diversas alternativas de solución para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de Educación Primaria, logrando que sean más participativos y e integrarse con facilidad a un grupo, viendo reflejado en sus actitudes y emociones.

En cuanto a la justificación metodológica proporciona el aporte de un diseño no experimental, con un enfoque cuantitativo, además se utilizará métodos y técnicas para procesar datos, el instrumento a utilizar es una lista de cotejo, el test de inteligencia emocional que se aplicará a la muestra en estudio. El instrumento de investigación será motivo de validación por Juicio de Expertos que tienen conocimiento del tema, dando su aprobación para ser aplicado. Además, se realizará una observación sistemática a la muestra de 36 estudiantes para verificará la fiabilidad del instrumento mediante la prueba de Alfa de Cronbach. Dicha metodología a emplearse cumple todos los modelos previstos de la Universidad Cesar Vallejo. La técnica y métodos que se utilizarán servirán posteriormente como referencia en otros estudios de investigación, contribuyendo de esta manera con un aporte a la investigación.

En este sentido se plantea el objetivo general, determinar la relación que existe entre y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.De manera específica.

Demostrar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales básicas, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.

Demostrar la relación que existe entre los juegos cooperativos de participación y las habilidades sociales de amistad, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.

Demostrar la relación que existe entre los juegos cooperativos de interacción y las habilidades sociales conversacionales en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.

En este sentido se plantea la hipótesis general, se relaciona los juegos cooperativos y las habilidades sociales, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021. De manera específica.

Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales básicas, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.

Existe relación significativa entre los cooperativos de participación y las habilidades sociales de amistad, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.

Existe relación significativa entre los juegos cooperativos de interacción y las habilidades sociales conversacionales en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.

Este trabajo de investigación me ayudará a fortalecer mi práctica pedagógica, a observar la realidad en el cual se aplicó mi investigación a buscar soluciones ante el problema presentado, de esta manera buscar diversas estrategias para apoyar a los estudiantes a superar el problema presentado.

De la misma manera la investigación, genera diversos aportes en lo social, sobre todo en el sector de educación del cual formo parte, coadyuvando a desarrollar habilidades cognoscitivas y sociales, siendo más reflexivos y perceptible a temas que ayudan a superar los problemas sociales que se generan y obtener resultados favorables en una parte del sector de una población.

Será necesario investigar porque nos permite ampliar nuestros conocimientos en diversos campos de la investigación como: un proceso sistemático, que se utiliza para recoger información, interpretar y crear nuevos conocimientos. Un proceso organizado, donde se especifica aspectos relacionados a la indagación, un proceso objetivo, donde se mencionan las conclusiones obtenidas de los hechos observados y estudiados de esta manera dando alternativas de solución ante los problemas presentados.

II. MARCO TEÓRICO

Se han realizado trabajos relacionados a los juegos cooperativos, inteligencia emocional y las habilidades sociales, tal como menciona a nivel internacional, Ylarragorry (2018) en Argentina, define que el objetivo de su tesis es comprender como se relaciona los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales, para lo cual se diseñó una metodología de tipo aplicada, exploratorio y descriptivo. La muestra seleccionada lo conformó 14 niños entre 8 y 9 años de edad. La técnica que empleó fue la recolección de datos con un cuestionario, con diversos juegos realizados, permitió potenciar el desarrollo integral, fomentado el desarrollo socioemocional, para los cual se utilizó 80 juegos, de los cuales la mitad eran para mejorar la conducta. Llegando a la conclusión, obtener resultados significativos.

Acevedo y Murcia (2017), en su trabajo en Colombia, señalaron que el objetivo de su trabajo era observar cómo se interrelaciona la inteligencia emocional y el proceso de aprendizaje social en estudiantes de primaria. Para ello, aplicaron y diseñaron una metodología de tipo correlacional con un estudio cuantitativo, cuyos instrumentos utilizados fueron el test y el cuestionario, que permitieron corroborar y evaluar las variables propuestas, llegando a la conclusión que los resultados tienen el coeficiente de correlación de Spearman es (rs= 0.715) determina una correlación entre ambas variables.

Barrientos (2016) en su estudio en Madrid, cumplió con el objetivo de su estudio que está orientado a informar si existen relaciones entre las capacidades socioemocionales y las habilidades sociales en docentes de educación infantil y su destreza para manejar el clima comunitario y afectivo en el aula. La metodología de trabajo fue cuantitativa, de tipo descriptivo correlacional.

La recopilación de la información lo relacionaron con las habilidades socioemocionales que se realizó mediante 6 meses de autoevaluación de reconocimiento del desenvolvimiento de esas competencias y de su nivel de logro. Logrando establecer un clima seguro y afectuoso, también se establecieron acuerdos para facilitar la convivencia y aprendieron a relacionarse de manera amena y crear un ambiente de confianza obteniendo resultados positivos en favor de los docentes que les permitieron potenciar sus habilidades

sociales para estar bien emocionalmente y brindar un buen trabajo a sus estudiantes.

Carrillo (2015) en su estudio del programa lúdico para las habilidades sociales, en la Universidad de Granada, ha comentado sobre la utilidad de los juegos en el aprendizaje. Los docentes han dado mayor énfasis de manera positiva en esta forma de aprendizaje y los niños que han participado, generando un motor motivacional semanal y esperaban con entusiasmo los juegos que ellos mismos le llaman “habilidades positivas”. Consideró que el juego galaxia habis puede resultar útil en las habilidades sociales, trabajadas en los módulos preliminares del programa, ayudando evaluar si las actividades aprendidas obtuvieron resultados efectivos y positivos en su investigación. En esta línea nos parece interesante explicar que la idea de cambios de estrategias, para los docentes incorporaron instrumentos fortalecedores, en las actividades de enseñanza aprendizaje, estimulando el aprendizaje lúdico en estudiantes.

Gómez (2015), hizo un estudio de las Habilidades sociales de los estudiantes para mejorar del clima escolar en Barcelona. El propósito de su estudio fue realizar diversas estrategias sobre como organizar el clima escolar y evitar el conflicto, potenciando dichas habilidades sociales. Ha concluido que no hay correlación entre las variables, porque las variables no son dependientes. Con los objetivos diseñados en el inicio de su estudio estuvieron relacionados con la técnica para optimizar el clima escolar, resultandos favorables. A través del uso de juegos cooperativos en sus actividades han bajado el nivel del conflicto en sus estudiantes, logrando una mejor convivencia y relación entre pares.

Gariza (2020), en su estudio en La libertad ha tenido como propósito demostrar si la violencia intrafamiliar se relacionaba con las habilidades sociales en estudiantes de secundaria, para ello ha empleado un estudio básico, con un enfoque cuantitativo de diseño no experimental con un nivel descriptivo correlacional, aplicando un cuestionario a 38 escolares, donde recopiló la información demostrando que existe relación significativa entre ambas variables siendo el resultado de la prueba correlacional altamente significativa (p=0003),demostrando con ello la relevancia de su trabajo.

En el Callao, Hidalgo (2019), se planteó como objetivo de su estudio verificar en de qué manera la aplicación de juegos cooperativos influirá en desarrollar las habilidades sociales. Su metodología fue de enfoque cuantitativo, con nivel correlacional causal con un diseño pre experimental y el un método hipotético deductivo. La población consta de 102 estudiantes de primaria, con una muestra de 81. Se aplicó la técnica de observación directa con los instrumentos de la guía de observación y una encuesta, los datos obtenidos fueron procesados por SPSS (V25), manifiesta que sus estudiantes al inicio presentaban un bajo nivel en cuanto a las habilidades sociales, con un 54.3%. Llegando a determinar que al aplicar diversos juegos cooperativos mejoraron el nivel de desarrollo de habilidades sociales con un 81.5%.

En Lima, Malca (2018), el objetivo de su tesis fue es explicar cómo se relaciona la inteligencia emocional y las habilidades sociales en su grupo de trabajo, con una metodología, básica, de enfoque cuantitativo; nivel descriptivo, correlacional, la muestra fue de 60 estudiantes de primaria. Los datos de recogieron utilizando la encuesta y el cuestionario, para ambas variables, teniendo como resultados favorables entre ambas variables (rs= 0,790), resultando confiable su estudio ($p<.000$) siendo significativo a $\alpha = .01$ y $p = .000$.

En Lima, Castro (2018), tiene como objetivo observar la correspondencia de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en un grupo de trabajo de primaria; usando una metodología básica con un diseño no experimental y un enfoque cuantitativo, la muestra aplicada fue a 162 estudiantes. Ha empleado la técnica de la observación más una lista de cotejo, debidamente certificado, logrando determinar los resultados con una prueba estadística (,948), siendo significativos sus resultados de correlación entre ambas variables.

En Lima, Chavieri (2016), el objetivo de su estudio era identificar la correspondencia entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en sus estudiantes, la metodología fue el tipo básica, diseño no experimental, el método hipotético deductivo, para recoger datos de su trabajo utilizó el instrumento la guía de observación y lista de cotejo ambos instrumentos oportunamente certificada, se aplicó a la muestra en estudio, a fin de poder contrastar la hipótesis. Lo cual demuestra que los estudiantes han elevado el nivel de las

habilidades sociales a través de los juegos cooperativos mejorando relaciones interpersonales, a trabajar en equipo, a expresarse libremente.

Las teorías del presente trabajo de investigación son las siguientes: Con respecto a la variable juegos cooperativos se respalda en la teoría del juego de Wallon 1941 citado por Pilz (2011) quien menciona en su estudio que el desarrollo de la psicología del niño tiene relación con su medio, además clasifica el juego como una actividad para impulsar el acercamiento entre pares y es indispensable en el desarrollo de cada individuo en diversas etapas de su vida.

La clasificación de los juegos según Wallon citado por Pilz (2011) es, teniendo en cuenta el sentimiento, las relaciones con el entono, siendo indispensable en el desarrollo psicológico de cada individuo dentro de ello se menciona: los juegos funcionales que sirven para desarrollar la psicomotricidad a través de diversos movimientos de manera coordinada, los juegos de simulación ayudan a socializar a través de diversas dinámicas creativas. Los juegos de adquisiciones ayudan emocionalmente a los niños a comprender todo lo que esta alrededor y poder comprender para tener claridad del juego, los juegos de fabricación son de gran ayuda para elevar la creatividad, tener las reglas claras del juego ayudándonos con las debilidades y fortalezas en lo posterior.

En cuanto a la variable de las habilidades sociales se encuentra respaldado por la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura (1977), quien considera al refuerzo como un factor positivo que facilita el aprendizaje en el individuo, considerando al modelado como una conducta atractiva y novedosa para el aprendizaje de los estudiantes ya que, a través de la imitación, los refuerzos positivos, lograrán mejorar sus habilidades sociales y desenvolverse en sus diferentes aspectos de su vida.

Según la teoría sociocultural, Vygotsky (1978), citado por Chaves (2001), menciona que el aprendizaje Sociocultural es cuando se da a través de la socialización donde los individuos actúan entre pares permitiéndoles desarrollar las habilidades sociales a través de la observación; los cuales son reforzados por un guía ya sea en la escuela o en el hogar que le servirá para construir su personalidad.

Por otra parte, Alcevic (et. al, 2017), manifiestan que los factores interpersonales e intrapersonales de las habilidades sociales de cada individuo, cuenta con la influencia del aprendizaje social de Bandura, ya que a través del modelado y la observación el estudiante imita las acciones de los compañeros, para ello es necesario que los docentes propongan diversas estrategias para poder aprovechar las interacciones sociales, con ello contribuir en la mejora de las habilidades sociales.

A continuación, se indica los conceptos de la investigación: En cuanto a los conceptos sobre los juegos, Smith 1981 citado por Ríos (2013), menciona que es una actividad lúdica, espontánea, resultando complicado poder definirla. El juego se convierte en un hecho amplio que engloban actividades cognitivas diversas como el aprendizaje, adaptarse, la imaginación y sobre todo permite fomentar el respeto y tolerancia en el grupo donde se desarrolla.

Seguidamente, Rojas (2009) menciona que cooperativo significa integrarse al equipo de manera armoniosa, muchos de ellos se realizan para competir por diversión, siendo acciones lúdicas en los cuales tienen reglas que muchas ocasiones no son respetados por el grupo, pero cada integrante no tiene que sentirse excluido ya que a través de la cooperación se lograra éxitos, como el soporte emocional para que los integrantes no se sientan tristes cuando pierdan algún juego.

En cuanto a los juegos cooperativos menciona Giraldo (2005), que son dinámicas que solo importa realizarlo sin estar pendiente quien es el ganador o perdedor, se requiere la participación global del equipo para lograr la meta propuesta. Un juego cooperativo debe ser igual a los otros solo para relacionarnos formar amistades y evitar la desintegración del grupo.

Gallardo (et. al, 2017), expusieron que, al modelar diversos juegos cooperativos, se logra una buena interrelación en diversas situaciones que se dan. En este estudio mencionaron que al realizar diversos juegos cooperativos dentro de un grupo resultará significativo, ya que cada jugador aprenderá a modelar sus propias reglas para participar en la competencia.

Navarro (et. al, 2018), realizaron un estudio cuasiexperimental, con un grupo de 100 estudiantes en España, cuyo objetivo era medir el autoconcepto físico, a

través de efectos positivos como la apariencia, la competencia, la fuerza, entre otros, todo han determinado que es necesario aplicar los juegos cooperativos en las diversas actividades que se realizan, de esta manera obtener resultados positivos en los individuos a través de la socialización.

Costa y Santos (2014), consideraron en su estudio al juego cooperativo, como un elemento importante para la educación física, ya que permitía interiorizar las formas cooperativas en los estudiantes. Para ello realizaron un estudio con 30 estudiantes del tercer grado en Sao Paulo, cuyas actividades eran de manera cooperativa y competitiva y al final de los juegos los estudiantes analizaban y hacían una reflexión sobre la participación en ello. Obteniendo como resultado que los juegos cooperativos ayudan en las interrelaciones en el grupo y que son necesarios en las actividades de la escuela.

Jiménez y Ordóñez (2018), mencionaron que los juegos son útiles en la familia porque nos permite cooperar, generalizando diversas estructuras. Es su estudio definieron que los juegos cooperativos nos sirven para negociar ante alguna actitud negativa que presentan los sujetos estableciendo reglas de conducta.

Osés (et. al, 2016), aplicaron su estudio en estudiantes del sexto grado de primaria de Mérida, observando como actúa el juego cooperativo y creativo en las relaciones interpersonales en diversas situaciones cotidianas, realizaron un estudio cuasi – experimental, donde utilizaron instrumentos para medir el comportamiento asertivo, donde demostraron que al aplicar distintos juegos cooperativos resultan efectivos en esta etapa del estudiante, disminuyendo las conductas agresivas.

Sáez (et. al, 2018), mencionaron que su estudio era analizar diversos conflictos motores, causados por intervenciones basados por juegos cooperativos en actividades físicas, para ello participaron 43 estudiantes entre hombres y mujeres. Planteando diversos juegos cooperativos que se realizaron en todo el año escolar, llegando a la conclusión que los juegos cooperativos disminuyeron los conflictos que se presentaron, fomentando una buena convivencia.

Jaqueira (et. al, 2014), manifestaron que el juego cooperativo ayuda en nuestro bienestar personal y emocional, activando las emociones positivas garantizarán las buenas relaciones pacificas con las personas de nuestro entorno. Este

trabajo lo realizaron con 132 estudiantes teniendo como objetivo determinar cómo actúan las emociones intensas al perder en un juego. Llegando a la conclusión, de que al aplicar diversos juegos cooperativos sirvieron para regular la intensidad de las emociones en el grupo de trabajo.

Menéndez y Rio (2021), examinaron diversas estrategias de los deportes cooperativos, que ayudaron a resolver dilemas en una ciudad de Madrid. A través de análisis de casos se demostraron que, aplicando diversas estrategias de cooperación en los deportes, resuelven conflictos que se presentan en un juego de competencia.

Los juegos cooperativos son secuencias de interrelación entre individuos, que tienen propósitos determinados: “Al aplicarse ayudan en el proceso de socialización son de gran influencia en las relaciones interpersonales, ya que están involucrados los vencedores y los perdedores donde se gana y se pierde siendo una actividad recreativa que fomenta el trabajo en equipo” (Granado y Garayo ,2015, p.13). Consideraron las dimensiones:

Dimensión 1: Cooperativas Granado y Garayo (2015), mencionaron que los estudiantes desarrollan las actividades, particularmente, en equipos con pocos integrantes y demuestran colaboración de ambas partes. El objetivo no es solamente lograr resultados sino brindar apoyo a los miembros del equipo. De tal manera que los objetivos propuestos darán resultados positivos cuando todos los integrantes alcancen semejantes niveles de propósitos establecidos demostrando ser eficientes, contando con los indicadores de destreza para resolver tareas, reciprocidad, socializar y participación estudiantil (p.14). Con los indicadores, destreza al resolver tareas, reciprocidad, socializar y participación estudiantil.

En cuanto a la dimensión 2: Participación, Granado y Garayo (2015), la participación de los estudiantes de la Institución Educativa donde se aplicará la investigación tiene gran importancia porque se ve reflejado en logro de los aprendizajes que todo docente espera. Si todos participan de manera mutua en los juegos dinámicos estarán en condiciones de lograr los aprendizajes esperados. Para lograr este objetivo trazado los docentes, tienen que planificar con anticipación sus sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta las actividades

para fomentar el logro de las habilidades sociales (p.16). Contaron con los indicadores de, participación de todos los integrantes, búsqueda de soluciones, entorno de confianza, mutua implicación.

En cuanto a la dimensión 3: Interacción, Granado y Garayo (2015), mencionan que interacción se realiza entre dos o más individuos, siendo un factor social importante para logros de aprendizaje previstos, además esta interrelación se puede usar como una herramienta favorable fuera y dentro de las aulas (p.18). Consideraron los indicadores de, actitudes amistosas positivas, comunicación asertiva.

En cuanto a los conceptos de las habilidades sociales, Roca (2014) menciona que las habilidades son procedimientos que se pueden visualizar, como la forma de pensar y sentir que nos ayuden a obtener mejores relaciones entre pares y tener la posibilidad de que otras personas conozcan nuestras características y valoren nuestra forma de actuar. Según lo expuesto en lo anterior, dichas habilidades se definen como un conjunto de comportamientos que se pueden observar como el pensamiento, estado de ánimo que coadyuvan a fomentar las relaciones interpersonales, conocer nuestros derechos y lograr los objetivos propuestos. Dichas habilidades contribuyen a relacionarnos entre pares, evitando el conflicto, manteniendo un diálogo asertivo donde ambos sean beneficiados y no buscar solo intereses personales.

En tal sentido, Roca (2014) menciona que las habilidades son necesarias en cada momento de nuestras vidas, porque al estar en relación con otras personas resulta favorable para desarrollar nuestra autoestima.

Otro concepto de las habilidades sociales, Monjas (2003), menciona que son un conjunto de conductas necesarias donde iniciamos interrelacionarnos con otras personas. Empezar significa encontrar a alguien y entablar una conversación, pedirle que juegue, o realice una actividad donde compartan con nosotros. Desarrollar la competencia social tiene gran importancia crítica tanto en la etapa presente como el desarrollo futuro de los estudiantes, pero el desarrollo de la adecuada competencia social en la etapa de la niñez está vinculado con los logros educativos y sociales superiores en la vida adulta. Una competencia

interpersonal baja tiene resultados desfavorables para el estudiante a corto y largo plazo.

Las habilidades sociales se logran de la siguiente forma: reforzamiento positivo para potenciar las habilidades sociales, el aprendizaje debe ser observacional, para adquirir situaciones nuevas a través del modelado, fomentar las habilidades interpersonales para el desarrollo cognitivo.

En cuanto a las relaciones interpersonales, Caballo (2007), manifiesta que son las son conductas que presentan cada persona en el medio donde se encuentran, expresando sus sentimientos, actitudes, opiniones, creando un clima de confianza, resolver conflictos de maneras asertiva entre pares, fomentando sus habilidades sociales.

Según el MINSA, las personas que se relacionan entre pares influyen en la salud, mental de su vida como son: las habilidades sociales, el asertividad, autoestima, comunicación y toma de decisiones, llevando a la construcción de su personalidad, proyectándose su futuro como profesional y establecer las relaciones familiares (Uribe et. al, 2005).

Masadis (et. al, 2019), efectuaron diversos programas sobre danzas tradicionales de Grecia con el objetivo de potenciar las habilidades sociales en los estudiantes del 4º al 6º grado de primaria, sus estudios realizados eran demostrar cómo se mejoraban las habilidades sociales a través de las danzas tradicionales, trabajaron con grupos experimentales, llegando a la conclusión que el baile era primordial en adoptar diversas habilidades sociales que serán útiles en su vida cotidiana de los individuos.

Aksoy y Gresham (2020), mencionaron que las habilidades de aprendizaje socioemocionales se dan de manera integral en la vida de cada individuo, siendo primordial potenciar estas habilidades a través de diversas estrategias y metodologías, teniendo el respaldo de distintas teorías como: la teoría histórico cultural, la teoría cognitiva entre otros, todo ello sirve de apoyo para el aprendizaje socioemocional de los individuos que le servirá en su formación personal y profesional a futuro.

Suswandari (et. al, 2020), tuvieron como objetivo ubicar a las habilidades sociales, como un ente importante en el currículo con aportes científicos, el

estudio que han realizado lo conformaron 20 estudiantes de diversas escuelas de primaria. Donde a través de las observaciones realizadas llegaron a la conclusión que, las habilidades sociales tienen rigor científico, por lo cual deben implementarse en los currículos que serán de gran apoyo para trabajar con los estudiantes.

Kwon y Sheridan (2014), sugirieron que, al brindar las actitudes positivas en estudiantes de primaria de Estados Unidos como las creencias propias de cada individuo, las adaptaciones sociales, entre otros resultan indispensables en el desarrollo de las habilidades sociales, evitando de esta manera los comportamientos inadecuados en las conductas. Con su estudio llegaron a la conclusión de que las creencias son importantes en las habilidades sociales ya que resultaron significativos en el comportamiento de cada individuo en la etapa escolar.

Pacheco y Osorno (2021), demostraron como influye los estilos de crianza en el aspecto emocional de las habilidades sociales de cada estudiante en etapa escolar, siendo la familia el eje de la socialización. El estudio tenía como propósito determinar como la familia juega un rol primordial en desarrollar estas habilidades sociales, teniendo en cuenta los vínculos: afectivos, protectores, y reflexivos.

Para ello examinaron diversas acciones de comportamiento de las habilidades básicas como: habilidad de hacer amigos, formas de entablar una conversación, actitudes para afrontar una situación problemática y como se relacionan con personas mayores. Aplicando un método correlacional, a 36 estudiantes y 61 padres de familia, llegando a la conclusión que un grupo de estudiantes demostraron que tienen habilidades medias debido a que los padres de familia son muy protectores, y otro grupo de estudiantes alcanzaron un nivel alto en cuanto a las habilidades sociales, esto se dio porque los padres de familia son afectivos y reflexivos brindando seguridad a sus hijos.

Horna (et. al, 2020), en los estudios realizados en la ciudad de Trujillo, cuyo propósito era establecer, como se relaciona las habilidades sociales y los tipos de familia en estudiantes preescolares. Para ello participaron los estudiantes y los padres de familia, concluyendo que la familia nuclear tiene menos incidencia

en el mejoramiento de las habilidades sociales que las familias extensas donde hay más interacción social.

Alzate (et. al, 2018), buscaron en su estudio determinar como el recreo escolar ayuda a fomentar las habilidades sociales en los escolares, para ello emplearon la observación a un grupo de estudiantes. Llegando a la conclusión que el recreo es un ambiente donde los escolares se sienten alegres, muestran seguridad en sí mismos, intercambian opiniones, demostrando sus emociones al intercambiar algún juego, todo ello conlleva a potenciar sus habilidades sociales.

Sandoval (et. al, 2020), el propósito de su estudio era determinar, la aplicación del teatro como estrategia para potenciar las habilidades sociales en estudiantes con trastorno del espectro autista (TEA). Participando del estudio un grupo de profesionales, los padres de familia y los estudiantes, llegando a la conclusión que al realizar diversas actividades en el teatro como: juegos de rompecabezas y representación de títeres, resultando efectivo para los estudiantes con (TEA), demostrando sus expresiones, hablar entre pares, controlar sus emociones y trabajar en equipo, fomentando de esta manera las socializaciones.

Vega (2021), el objeto de su estudio es verificar si los campamentos estudiantiles ayudan a potenciar las habilidades sociales. A través de un análisis de casos ha observado diversas experiencias como: compartir experiencias, analizar las actitudes de los participantes, entre otros, todo ello ha contribuido a que los estudiantes fortalezcan sus habilidades sociales, siendo asertivos y seguros de sí mismos.

Isaza (2018), su artículo estaba orientado a indagar como las prácticas educativas familiares, favorecen en mejorar las habilidades sociales en estudiantes de Medellín. Se han evaluado la participación de los padres de familia con actitudes: autoritarios, pasivos y permisivo, con un grupo de 100 estudiantes mas la familia. Llegando a la conclusión que las familias autoritarias y permisivas presentan dificultades en la socialización, mientras que las familias pasivas son más sociables porque son más interactivos, potenciando de esta manera sus habilidades sociales.

Sariyatun (et. al, 2021), en su estudio que realizaron buscaron examinar, cual es el efecto de los aprendizajes digitales para mejorar las habilidades sociales en

los estudiantes de secundaria. Para ello utilizaron una comparación entre materiales digitales y materiales impresos para potenciar las habilidades sociales, participando 80 estudiantes de secundaria con dos grupos experimentales utilizando ambos materiales. Llegando a la conclusión que el uso de los materiales digitales obtuvo más significancia de las habilidades sociales, que el uso de materiales impresos, siendo mas efectivo los materiales digitales.

Gülay (et. al, 2014), el objetivo de su estudio era demostrar si la educación física, contribuyen a mejorar las habilidades sociales a través de diversos juegos. Su estudio lo aplicaron a estudiantes de primaria a través de juegos de cooperación, socialización. Un grupo participo de los juegos cooperativos y el otro grupo participo de los juegos tradicionales, llegando a la conclusión de que los juegos cooperativos incrementaron el desarrollo de las habilidades sociales.

Tarım (2015), menciona que los efectos de los juegos cooperativos en las actividades escolares son relevantes ya que contribuye a que los estudiantes fomentes las relaciones interpersonales a demostrar confianza entre si mismos y con los demás. Al aplicar diversas estrategias observo el cambio de actitud de los estudiantes siendo, más sociables, solidarios y empáticos en el grupo de trabajo.

Según Dongil y Cano (2014), manifestaron que las habilidades, se logran trabajando en grupo, fortaleciendo las habilidades y practicar las relaciones entre pares, ya que al vincularnos con diversas personas se generan, opiniones, se pueden expresar los sentimientos, necesidades y actitudes propias de cada individuo (p. 3).

Dimensión 1: Habilidades básicas de interacción social, Dongil y Cano (2014), manifestaron que, las habilidades, se logran trabajando en grupo para fortalecer las relaciones interpersonales, ya que al vincularnos con diversas personas se generan, opiniones, se pueden expresar los sentimientos, deseos y necesidades propias (p. 3). Consideraron los indicadores de, sonreír, saludar, presentarse, cortesía y amabilidad.

La Dimensión 2: habilidades de amistad, Dongil y Cano (2014), señalaron que habilidades de amistad ayudan a conseguir aprendizajes importantes, para relacionarse satisfactoriamente a través del diálogo, el saludo, realizar diversos

juegos en equipo cumpliendo las reglas, brindar apoyo a los que requieren. Esta habilidad para que se desarrolle adecuadamente los profesores deberán observar y determinar cómo serán las cualidades del grupo de trabajo. Con ello se conseguirá que los estudiantes demuestren seguridad al interactuar con personas de su entorno (p. 7). Consideraron los indicadores de iniciaciones sociales, unirse al juego en grupo, cooperar, compartir.

Del mismo modo la dimensión 3: habilidades conversacionales, Dongil y Cano (2014), señalaron que es importante las habilidades sociales conversacionales, ya que se adoptan a lo largo su vida de cada individuo. Con dicha habilidad se empieza, se sostiene y se da por concluido una conversación, de manera agradable. Con ello se contribuirá al desarrollo social del individuo y en lo posterior, cuando sea adulto, podrá desenvolverse de manera exitosa en diversos ámbitos de su vida, profesional y personal (p.11). Considerando los indicadores de, entablar conversaciones, incorporarse a la conversación entre pares, conversaciones en equipo.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación. Este trabajo tuvo como propósito realizar una investigación aplicada, ya que la institución educativa queda en un determinado ámbito de la realidad. La investigación de tipo aplicada se podrá realizar en un determinado ámbito del sector, Hernández y Mendoza (2018).

Diseño de investigación. Será de tipo no experimental tal como señala Hernández y Mendoza (2018), que las variables en estudio no pueden ser alteradas, de enfoque cuantitativo, porque la recopilación de información se empleó para probar la hipótesis con una medición numérica y se procesara la información de forma estadística, probando de esta manera los aportes teóricos, Hernández y Mendoza (2018).

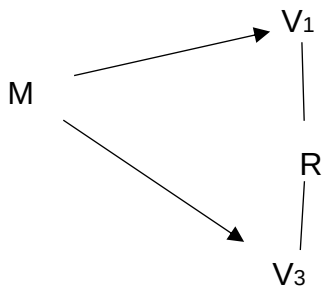
Con un nivel descriptivo correlacional, porque tendrá como propósito, determinar la relación entre las variables de los juegos dinámicos y las habilidades sociales, en estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa de Lucanas. En este sentido, Hernández, S. Fernández, C y Baptista, P. (2014), señaló que este nivel de investigación busca conocer

cómo se relaciona ambas variables, que se verá reflejado en la aplicación de la muestra.

El estudio empleará el método hipotético–deductivo, puesto que, se propuso una hipótesis la cual se comparó y corroboró su veracidad o falsedad. Por consiguiente, Hernández y Mendoza (2018), expresaron que el método aplicado da lugar a que se origine una teoría base, la hipótesis se plantea desde un inicio, luego a través de un razonamiento deductivo se puede dar confiabilidad empíricamente. Por lo tanto, la investigación ha permitido conocer nuevos conceptos teóricos acerca de juegos dinámicos y las habilidades sociales, en estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa de Lucanas.

El estudio tuvo un alcance transversal, ya que para recoger información el instrumento se aplicará solo una vez, para poder describir las variables y determinar cómo se darán los efectos de la variable independiente sobre la variable dependiente en un instante dado. Además, indicaron que realizar una investigación transversal tiene como objetivo explicar variables y examinar su repercusión e interacción en un determinado momento Hernández y Mendoza (2018).

Esquema del diseño



M: 26 estudiantes

V_1: Variable juegos cooperativos.

V_2: Variable habilidades sociales

R: Correlación de las variables.

Se ha verificado la consistencia de la investigación con la matriz correspondiente (Anexo 1).

3.2. Variables y operacionalización:

Variable independiente: juegos cooperativos

- **Definición conceptual:** Granado y Garayo (2014) señalaron que los juegos cooperativos son secuencias de interrelación entre individuos, que, tienen propósitos determinados ya que al aplicarlos ayudan en el proceso de socialización, siendo de gran influencia en las relaciones interpersonales ya que están involucrados los vencedores y los perdedores donde se gana y se pierde, siendo una actividad recreativa que fomenta el trabajo en equipo.
- **Definición operacional:** El nivel operacional brinda a los estudiantes de primaria de la Institución Educativa de Lucanas, fomentar sus relaciones interpersonales participando en diversos juegos cooperativos, además se podrá medir la variable, las dimensiones e indicadores dándoles algunas jerarquías u orden a través de la observación y una lista de cotejo de 22 ítems.
- **Indicadores:** en esta variable se ha considerado diversos indicadores en la dimensión cooperativa se encuentra, la destreza al realizar actividades, la reciprocidad, socializar con su entorno y la participación estudiantil. En la dimensión de participación se consideran como participaran los integrantes, buscar soluciones en un entorno de confianza, y una mutua implicación para la interacción de actitudes amistosas positivas y comunicación asertiva.
- **Escala de medición:** ordinal

Variable dependiente: habilidades sociales

- **Definición conceptual:** según Caballo (2007), señaló que las personas tienen diversas habilidades para examinar, expresar, interpretar diversas acciones que provienen de otro sujeto del entorno en el que se desenvuelven y poder interiorizar.
- **Definición operacional:** para esta indagación se empleó un cuestionario que tendrá lista para evaluar a las Habilidades Sociales (MINSA 2005), adaptado de acuerdo a la necesidad del estudio con 23 ítems, permitirá

reconocer estas habilidades sociales, conformado por tres dimensiones: habilidades básicas de interacción, habilidades de amistad y habilidades conversacionales.

- **Indicadores:** para la dimensión de habilidades básicas de interacción se considera los indicadores de iniciaciones sociales, unirse al juego en grupo, cooperar, compartir. Del mismo modo para las habilidades de amistad se considera, iniciar conversaciones, unirse a la conversación entre pares, para las habilidades conversacionales los estudiantes inician conversaciones de grupo, realizan autoafirmaciones positivas y expresan sus emociones.
- **Escala de medición:** ordinal.

3.3. Población y muestra

Población: La población estuvo conformada por 26 estudiantes entre mujeres y hombres de 6 a 12 años, residentes en zona rural, aproximadamente a 15 horas de la capital del distrito (Puquio), por lo que se considerará la participación de todos los estudiantes en el trabajo de investigación. Según Hernández y Mendoza (2018), manifestaron que la población es el universo de todos los integrantes que participaran en el estudio, además concuerdan con determinadas especificaciones.

Tabla 1

Población de primaria de una Institución Educativa de Lucanas año 2021

Población	Estudiantes
1º grado	2
2º grado	3
3º grado	4
4º grado	6
5º grado	8
6º grado	3
Total	26

Nota: *Datos tomados de la nómina de matrícula 2021.*

- **Criterios de inclusión:** el trabajo se realizará con estudiantes del nivel primaria tanto varones como mujeres que se encuentran en óptimas condiciones para poder participar.

- **Criterios de exclusión:** estudiantes que no puedan cumplir con los programado.

Muestra. La muestra es censal, lo conforma la misma cantidad de la población de los estudiantes de Educación Primaria de una Institución de Lucanas, ya que dicha Institución se encuentra en una zona alejada de la capital del Distrito de Puquio. Según Sánchez y Reyes (2015), consideran que la muestra censal es recopilar datos, indagaciones de todos los integrantes de una población.

- **Unidad de análisis:** la conforman los estudiantes de primaria de una institución educativa de Lucanas.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Bernal (2006), señaló que las técnicas son la recolección de informaciones primarias o secundarias, obteniéndose información relevante en una investigación. En cuanto a las técnicas primarias se da cuando el investigador obtiene información sobre el objeto a investigar y en las técnicas secundarias incluye el revisado, la observación y hacer un análisis del estudio realizado.

Según Blanco (2000), mencionó que los instrumentos están conformados por un grupo de preguntas debidamente estructuradas y que tienen sustento teórico con sus respectivas dimensiones e indicadores que permitirán medir a la variable.

- **Instrumento y técnicas que mide a la variable independiente juegos cooperativos.**

  En este estudio para la variable independiente de los juegos operativos se utilizará la técnica de la observación sistemática debido a la pandemia que estamos atravesando por el COVID-19, tal como menciona Bernal (2006), que una observación se da cuando practicamos el acto de observar con atención algo que queremos examinar para poder interpretar y sacar conclusiones.

  El instrumento a utilizar será una lista de cotejo tal como menciona Bernal (2006), que una lista de cotejo está diseñada con criterios establecidos

que permite medir la presencia o ausencia de las acciones que realiza el sujeto a través de la observación.

Para mi estudio, el instrumento procede de la investigación de la tesis de (castro 2018) pag.74, considerándose en el anexo 3, es un instrumento que esta validado, utilizando una lista de cotejo que tiene instrucciones de llenado (SI) (NO), para medir su variable con 3 dimensiones y 18 ítems, lo cual por necesidad he adaptado dicho instrumento, agregando el término para medir (A VECES), convirtiéndose en un instrumento dicotómico. Además, he considerado 4 ítems adaptados el 14,15,16 y 22, conformando un total de 22 ítems, que estará sujeto a juicio de expertos, con una valoración Alto (47- Mas), Medio (24- 46), Bajo (0-26).

También se tomó como referencia la ficha técnica de Ávila (2020) pag.47, encontrándose en el anexo 5, realizando adaptaciones de acuerdo al estudio de investigación que estoy realizando.

- **Instrumento y técnicas que mide a la variable dependiente Habilidades Sociales.**

Para la variable dependiente habilidades sociales se ha empleado un cuestionario que sido usado por el MINSA el año 2005,siendo la Ministra de salud Pilar Mazzetti Soler, con el nombre Lista de evaluación de habilidades sociales, repartidas por áreas y con cinco alternativas (nunca), (rara vez), (a veces), (a menudo) y (siempre), a las cuales se les asignó los números 1,2,3,4,5, ordenados respectivamente de acuerdo a la valoración en 7 escalas con 42 ítems encontrándose en la pág.87-89,considerandose en el anexo 11.

Con un rango de valoración de: Muy alto (174 a más puntos), Alto (162 a 173 puntos), Promedio alto (152 a 161 puntos), Promedio (142 a 151 puntos), Promedio bajo (127 a 141 puntos), Bajo (88 a 126 puntos) Muy bajo (menor a 88 puntos), debidamente certificadas. Para el presente estudio de investigación tuve que adaptar el instrumento modificando su estructura de acuerdo a las dimensiones a trabajar, considerando solo 25 ítems, que será sometido a Juicios de Expertos.

En cuanto a la ficha técnica tome como referencia de Gariza (2020), pág. 59, considerándose en el anexo13, modificando de acuerdo al estudio que se realizaré para evaluará dicha variable.

Validez de los instrumentos

Una vez que se tiene los instrumentos elaborados de las tres variables en estudio se han considerado en los anexos, donde la lista de cotejo utilizado para los juegos cooperativos se encuentra en el anexo (4), el cuestionario de las habilidades sociales se encuentra en el anexo (8).Dichos instrumentos se hizo validar por cinco Jueces Expertos quienes certificaron su validez, para posteriormente ser aplicado en nuestro estudio de investigación, los documentos validados también se consideraron en los anexos (6) y (10).

3.5. Procedimientos:

Debido a la pandemia por el COVID-19, el procedimiento de la ejecución de la investigación, se llevó a cabo previa coordinación con el Director de la Institución Educativa de Lucanas donde se le explicó el trabajo de investigación a realizarse, salvaguardando la integridad de los estudiantes, consiguiendo de esta manera la autorización para la aplicación de los instrumentos, posteriormente el recojo de la información. Para la ejecución primero se llevó a cabo, una coordinación previa con el Director y los padres de familia para explicar el procedimiento a realizarse, segundo se aplicó el instrumento de la lista de cotejo de la primera variable, a los estudiantes a través de Google meet donde participaron de manera voluntaria, considerándose las evidencias en el anexo 16, una vez concluida se procedió a llenar la información recogida en Excel, considerándose en el anexo 19.

La aplicación de los instrumentos de las dos variables dependientes que son la inteligencia emocional y las habilidades sociales se hizo de manera semipresencial, respetando los protocolos de bioseguridad en el lugar donde se encuentran los estudiantes, manteniendo siempre el anonimato, previa coordinación con el director de la Institución Educativa y los padres de

familia. Logrando que los estudiantes colaboren por su propia voluntad, explicando previamente sobre el llenado de los cuestionarios.

Empezaron a desarrollar el cuestionario de las habilidades sociales, considerándose las evidencias en el anexo 17, siendo relevante para ellos poder responder preguntas del cuestionario mencionado. Una vez culminado se procedió al llenado de la información recogida en Excel, considerándose en el anexo 20.

3.6. Método de análisis de datos:

El software empleado para poder procesar la información de los instrumentos aplicados, se hará de manera cuantitativa primero en Excel donde se hizo el llenado de las repuestas emitidas por los estudiantes. Luego a través del Alfa de Cronbach, usando las tablas, frecuencias y los gráficos de barras, se procedió a ordenar la información para realizar la contrastación de la hipótesis, observando cómo influye la variable independiente de los juegos cooperativos, sobre las variables dependientes.

El procesamiento de la información con el SPSS versión 25 se obtuvo la confiabilidad de las variables en estudio, siendo para la variable independiente de los juegos cooperativos una confiablidad aceptable de 0.816 y para la variable dependiente habilidades sociales 0.939, obteniendo buena confiabilidad en el procesamiento de datos, todo ello se ha registrado en anexos 22 y 23.

3.7. Aspectos éticos:

Para obtener la aprobación de realizar la aplicación de instrumentos se ha solicitado el permiso al director de la Institución Educativa primaria de Lucanas, se ha brindado la información necesaria sobre cómo aplicar los instrumentos en el estudio a realizar, explicando a los estudiantes y padres de familia el objetivo y propósito de este.

En cuanto al aspecto ético las investigaciones de la Universidad Cesar Vallejo se basa en criterios nacionales e internacionales como: la autonomía, donde los individuos que participaran del estudio son libres de elegir, así como retirarse si no desean participar.

En cuanto al principio de beneficencia se buscó el bien de los estudiantes asegurándose en todo momento que no exista riesgo alguno, siendo favorable en nuestro estudio. Con este principio se buscará que no exista ningún riesgo de daños personales de los sujetos quienes participarán en responder los instrumentos aplicados de manera segura y con confianza.

Considerándose también el principio de no maleficencia porque en todo momento se mantuvo el anonimato, para salvaguardar la integridad de los sujetos participantes, también se consideró el principio de Justicia ya que la confiabilidad de la información obtenida será solo uso del trabajo de indagación, con ello se busca la protección de daños físicos, psicológicos de los participantes, siendo su participación veraz autentica y confiable al momento de resolver los diversos instrumentos.

Con estos principios se buscó que el trato sea equitativo, justo y que ningún estudiante se haya sentido discriminado, protegiendo en todo momento su integridad antes y después de la aplicación de los instrumentos. Considerándose también la transparencia, donde la indagación deba divulgarse con la metodología utilizada, revisando que tengan validez los resultados obtenidos (RCU-UCV Nº 0262, 2020).

IV. RESULTADOS

4.1. Datos descriptivos

Tabla 2.

Estadísticos descriptivos de la variable juegos cooperativos y las habilidades sociales.

Descriptivos				
			Estadístico	Desv. Error
V1 Juegos cooperativos	Media		40,00	1,471
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	36,97	
		Límite superior	43,03	
	Media recortada al 5%		40,11	
	Mediana		39,00	
	Varianza		56,240	
	Desv. Desviación		7,499	

	Mínimo		27	
	Máximo		51	
	Rango		24	
	Rango intercuartil		10	
	Asimetría		-,256	,456
	Curtosis		-,875	,887
	Media		87,42	2,323
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	82,64	
		Límite superior	92,21	
	Media recortada al 5%		87,75	
V2 Habilidades sociales	Mediana		88,00	
	Varianza		140,254	
	Desv. Desviación		11,843	
	Mínimo		59	
	Máximo		109	
	Rango		50	
	Rango intercuartil		17	
	Asimetría		-,557	,456
	Curtosis		,128	,887

Nota*. Datos extraídos de la base de datos del SPSS25.*

4.2. Datos sociodemográficos

Tabla 3.

Edad de estudiantes que participaron del estudio

Edad	Frecuencia	%
7	2	8%
8	3	12%
9	4	15%
10	6	23%
11	8	31%
12	3	11%
Total	26	100%

Nota. Datos tomados de la matrícula del Siagie 2021.

En esta tabla se detalla las que edades tienen los estudiantes de primaria del 1º al 6º grado, donde las edades de 10 y 11 se encuentran con un mayor porcentaje de 23% y 31% y las edades de menor porcentaje es de 7 años

con un 8 %. Observando que la Institución Educativa de Lucanas tienen estudiantes con menos edad, debido a que se encuentra en una zona rural y la población estudiantil es baja.

Tabla 4.

Grado de estudio de los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas.

Grado	Frecuencia	%
1º	2	8
2º	3	12
3º	4	15
4º	6	23
5º	8	31
6º	3	11
Total	26	100%

Nota. Datos tomados de la matrícula del Siagie 2021

En la tabla 5 se puede visualizar como están distribuidos la cantidad de estudiantes por grados de estudios, contando con un mayor porcentaje en los grados 4º y 5º con un 23% y 31% y con un menor porcentaje en el 1º grado, debido a la poca población estudiantil porque la Institución Educativa de Lucanas se encuentra en una zona rural.

Tabla 5.

Género de los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas.

Género	Frecuencia	%
Masculino	16	12
Femenino	10	8
Total	26	100%

Nota. Datos tomados de la matrícula del Siagie 2021

En este cuadro se puede visualizar la distribución de los estudiantes de primaria por géneros, siendo de mayor cantidad el género masculino con un 12% y de menor cantidad el género femenino con un 8%.

4.3. Distribución de frecuencias

Variable juegos cooperativos

Se detalla la explicación de la indagación no experimental sobre el instrumento utilizado para medir esta variable que era una lista de cotejo que han sido aplicados a estudiantes de Primaria de manera observacional.

Tabla 6.

Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la Variable juegos cooperativos de una Institución Educativa de Lucanas 2021.

NIVELES	F. ABSOLUTA (F)	F. PORCENTUAL (%)
Bajo	0	0%
Medio	12	46%
Alto	14	54%
Total	26	100%

Nota: *Elaboración propia*

En esta tabla se puede visualizar la distribución de la frecuencia en base a los niveles alcanzados por los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas, siendo el nivel medio con un 46%, ya que algunos estudiantes les cuestan trabajo compartir el juego con sus compañeros, pero a través de la observación de como los demás compañeros interactúan armónicamente en el grupo, le servirá como modelo e imitará aplicando en su vida en lo posterior. También se observa que el 54% de estudiantes se encuentran en el nivel alto, con el cual queda demostrado que los estudiantes al realizar los juegos cooperativos participan armónicamente, interactúan en el grupo, sobre todo cooperan con sus compañeros en las actividades realizadas.

A continuación, se explicará la organización de las frecuencias por dimensiones observando los resultados obtenidos.

- **Dimensión 1: Cooperativa**

Tabla 7.

Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión cooperativa de una Institución Educativa de Lucanas 2021.

NIVELES	F. ABSOLUTA (F)	F. PORCENTUAL (%)
Bajo	0	0%
Medio	16	62%
Alto	10	38%
Total	26	100%

Nota: *Elaboración propia*

En esta tabla 8 se puede visualizar la distribución de la frecuencia en base a los niveles alcanzados por los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas en base a la dimensión cooperativa, siendo el nivel medio con un 62%, con el cual queda demostrado que los estudiantes actúan de manera regular cooperativamente, demostrando poca integración al equipo de trabajo tal como señala el ítem 5 al realizar diversos juegos con sus compañeros.

También se observa que el 38% de estudiantes, se encuentran en el nivel alto en cuanto a la dimensión cooperativa, esto querer decir que los estudiantes son colaborativos con sus compañeros en los juegos, tal como lo menciona el ítem 8.

- **Dimensión 2: Participación**

Tabla 8.

Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión de participación de una Institución Educativa de Lucanas 2021.

NIVELES	F. ABSOLUTA (F)	F. PORCENTUAL (%)
Bajo	1	4%
Medio	14	54%
Alto	11	42%
Total	26	100%

Nota*: Elaboración propia*

En esta tabla 9 se puede observar la distribución de la frecuencia en base a los niveles alcanzados por los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas en base a la dimensión de participación, siendo el nivel medio con un 54%, con el cual queda demostrado que los estudiantes actúan de manera regular en cuanto a la participación, como no integrar a un

compañero al grupo de trabajo al realizar diversos juegos cooperativos, tal como señala el ítem 9.

También se observa que el 42% de estudiantes, se encuentran en el nivel alto en cuanto a la dimensión cooperativa, esto querer decir que los estudiantes organizan diversos juegos donde participen todos los compañeros, tal como lo menciona el ítem 16. Donde también se puede visualizar que el 4% de estudiantes representan el nivel bajo en cuanto a los niveles de los juegos cooperativos, que en lo posterior lograrán potenciar esta dimensión para lograr con la meta trazada.

- **Dimensión 3: Interacción**

Tabla 9.

Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión de interacción de una Institución Educativa de Lucanas 2021.

NIVELES	F. ABSOLUTA (F)	F. PORCENTUAL (%)
Bajo	6	23%
Medio	20	77%
Alto	0	0%
Total	26	100%

Nota*: Elaboración propia*

En esta tabla 10 se puede observar la distribución de la frecuencia en base a los niveles alcanzados por los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas en base a la dimensión de interacción, siendo el nivel bajo con un 6%, con el cual queda demostrado que los estudiantes se encuentran en proceso para alcanzar la interacción, como practicar el diálogo asertivo en el grupo, tal como señala el ítem 22.

También se observa que el 20 % de estudiantes, se encuentran en el nivel medio en cuanto a la dimensión de interacción, esto querer decir que este grupo de estudiantes están demostrando actitudes positivas para lograr los objetivos propuestos como practicar la calma ante un hecho suscitado tal como lo detalla el ítem 20.

Variable habilidades sociales

Se detalla la explicación de la indagación no experimental sobre el instrumento utilizado para medir esta variable que era un cuestionario del Minsa (2005), además contextualizado a mi realidad. Dicho instrumento fue aplicado a estudiantes de Primaria.

Tabla 10.

Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la variable de las habilidades sociales de una Institución Educativa de Lucanas 2021

NIVELES	F. ABSOLUTA	F. PORCENTUAL
Muy bajo	0	0%
Bajo	1	3%
Promedio bajo	2	7%
Promedio	3	12%
Promedio alto	9	35%
Alto	8	31%
Muy alto	3	12%
Total	26	100%

Nota: *Elaboración propia*

En esta tabla 11 se puede visualizar la distribución de la frecuencia en base a los niveles alcanzados por los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas, lo cual se midieron con 7 valoraciones el 0% lo representa el nivel muy bajo, ya que ningún estudiante se encuentra en ese nivel.

El 3% representa el nivel bajo, quedando demostrado que este grupo pequeño de estudiantes aún les cuesta poder hablar en público e interactuar en el grupo de trabajo.

El 7% de estudiantes representa el nivel promedio bajo, lo que significa que este grupo de estudiantes presentan debilidades en cuanto a sus interrelaciones en el grupo.

Igualmente, el 12% de estudiantes representa el nivel promedio, encontrándose este grupo, en la tercera parte de lograr con los objetivos propuestos.

Se puede apreciar que el 35% de estudiantes se encuentran en el nivel de promedio alto lo que significa que están en proceso para llegar con el objetivo propuesto.

También se observa que el 31% de estudiantes se encuentran en el nivel alto, con el cual queda demostrado que este grupo de estudiantes mejoraron sus habilidades sociales, como participar en público demostrando confianza en sí mismo, siendo un logro significativo para este grupo de estudiantes que alcanzaron este nivel.

Dimensión 1: Habilidades básicas de interacción social

Tabla 11.

Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión habilidades básicas de interacción social de una Institución Educativa de Lucanas 2021.

NIVELES	F. ABSOLUTA (F)	F. PORCENTUAL (%)
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Promedio bajo	0	0
Promedio	7	27
Promedio alto	1	4
Alto	5	19
Muy alto	13	50
Total	26	100

Nota: *Elaboración propia*

En la tabla 12 se puede visualizar la distribución de la frecuencia en base a los niveles alcanzados por los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas, lo cual se midieron con 7 valoraciones, siendo el nivel promedio alto con un 19%, lo cual se percibe que este grupo de estudiantes se encuentran en proceso, de lograr mejorar sus habilidades sociales, sobre todo tener más énfasis en el ítem 5, donde tienen presentarse en circunstancias nuevas.

También se observa que el 4% de estudiantes se encuentran en el nivel alto, con el cual queda demostrado que este grupo de estudiantes mejoraron sus

habilidades sociales, sobre todo mostraron actitudes de conciliación ante un hecho suscitado, cumpliendo positivamente lo que dice el ítem 14. De la misma manera se observa que el 27 % de estudiantes se encuentran en el nivel alto, quedando demostrado que este grupo de estudiantes presentan logro significativo en cuanto a sus habilidades sociales, sobre todo practican la escucha activa ante una situación que se presentan tal como se menciona en el ítem 20.

- **Dimensión 2: Amistad**

Tabla 12.

Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión de amistad de una Institución Educativa de Lucanas 2021.

NIVELES	F. ABSOLUTA (F)	F. PORCENTUAL (%)
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Promedio bajo	1	3
Promedio	16	62
Promedio alto	9	35
Alto	0	0
Muy alto	0	0
Total	26	100

Nota*: Elaboración propia*

En la tabla 13 se puede visualizar la distribución de la frecuencia en base a los niveles alcanzados por los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas, lo cual se midieron con 7 valoraciones, siendo el nivel de promedio bajo con un 3%, lo cual se percibe que este grupo de estudiantes se encuentran en proceso, de lograr mejorar sus habilidades sociales, sobre todo tener más énfasis en el ítem 12, donde les cuesta trabajo cooperar en equipo, enfatizando más este aspecto para el logro de los objetivos.

También se observa que el 62% de estudiantes se encuentran en el nivel de promedio, con el cual queda demostrado que este grupo de estudiantes se encuentran mejorando sus habilidades sociales, sobre todo mostraron interés

en actitudes conciliación ante un hecho suscitado, cumpliendo positivamente lo que dice el ítem 14.

De la misma manera se observa que 35% de estudiantes se encuentran en el nivel de promedio alto, quedando demostrado que este grupo de estudiantes presentan un mayor avance en cuanto a sus habilidades sociales, sobre todo comprender el enfado que presenta algún compañero tal como dice el ítem 16.

- **Dimensión 3: Conversacionales**

Tabla 13.

Organización de frecuencias en estudiantes de primaria según la dimensión conversacionales de una Institución Educativa de Lucanas 2021.

NIVELES	F. ABSOLUTA (F)	F. PORCENTUAL (%)
Muy bajo	0	0
Bajo	0	0
Promedio bajo	1	4
Promedio	6	23
Promedio alto	10	38
Alto	9	35
Muy alto	0	0%
Total	26	100%

Nota*: Elaboración propia*

En la tabla 14 se puede visualizar la distribución de la frecuencia en base a los niveles alcanzados por los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas en cuanto a la dimensión conversacional, lo cual se midieron con 7 valoraciones, siendo el nivel de promedio bajo con un 4%, lo cual se percibe que este grupo de estudiantes se encuentran en proceso, de lograr mejorar sus habilidades sociales, sobre todo tener más énfasis en el ítem 19, donde les cuesta trabajo participar en una conversación en equipo enfatizando más este aspecto.

También se observa que el 23% de estudiantes se encuentran en el nivel de promedio, con el cual queda demostrado que este grupo de estudiantes se encuentran mejorando sus habilidades sociales, sobre todo mostraron interés

en resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse en una conversación tal como se menciona en el ítem 21. El 38% de estudiantes se encuentran en el nivel de promedio alto lo que significa que están en un nivel aceptable en cuanto a sus habilidades sociales, como por ejemplo, muestran iniciativa al iniciar un diálogo en el grupo de trabajo cumpliendo el ítem 17 del instrumento aplicado.

De la misma manera se observa que 35% de estudiantes se encuentran en el nivel alto, quedando demostrado que este grupo de estudiantes presentan un mayor avance en cuanto a sus habilidades sociales, sobre todo comprender y practicar la escucha activa en una conversación con mis compañeros, tal como menciona en el ítem 20.

4.4. Pruebas paramétricas y no paramétricas

Para el presente estudio se ha utilizado la prueba no paramétrica debido a que es muestra censal donde participan 26 estudiantes.

Tabla 14.

Análisis de normalidad de las variables en estudio

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1 Juegos cooperativos	,173	26	,044	,932	26	,087
V2 Habilidades sociales	,117	26	,200*	,965	26	,499

Fuente: *Los instrumentos utilizados, Lista de cotejo y Cuestionario de la variable juegos cooperativos y habilidades sociales en una Institución Educativa de Lucanas 2021.*

En la tabla 15 se puede visualizar los resultados obtenidos de la prueba de la normalidad, donde el puntaje de la variable juegos cooperativos presentan distribución normal p=0.087> 0.05 y las habilidades sociales presentan también una distribución normal p=0.499> 0.05. Con los resultados obtenidos

nos sirve para determinar que prueba utilizar para poder evaluar la correlación entre las variables de estudio, considerando la de Spearman.

4.5. Análisis de correlación

Tabla 15.

Relación entre las variables de los Juegos Cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de Lucanas 2021

Correlaciones				
			V1 Juegos cooperativos	V2 Habilidades sociales
Rho de Spearman	V1 Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,002
		Sig. (bilateral)	.	,993
		N	26	26
	V2 Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,002	1,000
		Sig. (bilateral)	,993	.
		N	26	26

Fuente: *Los instrumentos utilizados, Lista de cotejo y Cuestionario de la variable juegos cooperativos y habilidades sociales en una Institución Educativa de Lucanas 2021.*

Según los resultados de correlación de Sperman es de 0,051, por lo que en los resultados se obtienen el nivel de significancia de (Rho -0,002 y p-valor 0,000), precisando que hay una correlación entre la variable juegos cooperativos y las habilidades sociales porque resulta menor al valor indicado.

Tabla 16.

Relación entre la variable Juegos Cooperativos y la dimensión de las habilidades básicas de interacción social en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas 2021.

Correlaciones				
			V1 Juegos cooperativos	D1 Habilidades básicas de interacción social

Rho de Spearman	V1 Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,210
		Sig. (bilateral)	.	,303
		N	26	26
	D1 Habilidades básicas de interacción social	Coeficiente de correlación	,210	1,000
		Sig. (bilateral)	,303	.
		N	26	26

Fuente: Los instrumentos utilizados, Lista de cotejo y Cuestionario de la variable juegos cooperativos y habilidades sociales en una Institución Educativa de Lucanas 2021.

Según los resultados de correlación de Sperman es de 0,051, por lo que en los resultados no se obtienen el nivel de significancia de (Rho -0,210 y p-valor 0,000), precisando que no hay una correlación entre la variable juegos cooperativos y la dimensión de las habilidades básicas de interacción social, porque resulta mayor al valor indicado.

Tabla 17.

Relación entre la variable Juegos Cooperativos y la dimensión de las habilidades de amistad en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas 2021.

Correlaciones				
			V1 Juegos cooperativos	D2 Habilidades de amistad
Rho de Spearman	V1 Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	-,270
		Sig. (bilateral)	.	,183
		N	26	26
	D2 Habilidades de amistad	Coeficiente de correlación	-,270	1,000
		Sig. (bilateral)	,183	.
		N	26	26

Fuente: *Los instrumentos utilizados, Lista de cotejo y Cuestionario de la variable juegos cooperativos y habilidades sociales en una Institución Educativa de Lucanas 2021.*

Según los resultados de correlación de Sperman es de 0,051, por lo que en los resultados se obtienen el nivel de significancia de (Rho -0,210 y p-valor

0,000), precisando que hay una correlación negativa moderada y significativa entre la variable juegos cooperativos y la dimensión de las habilidades de amistad.

Tabla 18.

Relación entre la variable Juegos Cooperativos y la dimensión de las habilidades de amistad en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas 2021.

Correlaciones				
			V1 Juegos cooperativos	D3 Habilidades conversacionales
Rho de Spearman	V1 Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	-,141
		Sig. (bilateral)	.	,491
		N	26	26
	D3 Habilidades conversacionales	Coeficiente de correlación	-,141	1,000
		Sig. (bilateral)	,491	.
		N	26	26

Fuente: *Los instrumentos utilizados, Lista de cotejo y Cuestionario de la variable juegos cooperativos y habilidades sociales en una Institución Educativa de Lucanas 2021.*

Según los resultados de correlación de Sperman es de 0,051, por lo que en los resultados se obtienen el nivel de significancia de (Rho -0,141 y p-valor 0,000), precisando que hay una correlación negativa moderada y significativa entre la variable juegos cooperativos y la dimensión de las habilidades de amistad.

V. DISCUSIÓN

5.1. Síntesis de hallazgos

Al analizar los resultados de la investigación, con respecto a la variable de los juegos cooperativos, ya que se midieron en tres niveles: bajo, medio y alto. Observando que en el nivel bajo no se obtuvo respuestas de ningún estudiante siendo el 0%, También se puede visualizar la distribución de la frecuencia que lograron los estudiantes, en el nivel intermedio con un 46%,

ya que algunos estudiantes les cuestan trabajo compartir el juego con sus compañeros, pero a través de la observación de como los demás compañeros interactúan armónicamente en el grupo, le servirá como modelo e imitará aplicando en su vida en lo posterior.

Por otra parte, el 54% de estudiantes se encuentran en el nivel alto, con el cual queda demostrado que este grupo de estudiantes realizan los juegos cooperativos participando armónicamente, interactuando en el grupo, sobre todo practicando la cooperación con sus compañeros en las actividades realizadas. Todo ello esta registrado en la tabla 6.

En cuanto a los resultados de la distribución de frecuencias, de la variable habilidades sociales se puede visualizar como se encuentran distribuidos los resultados, en base a los niveles alcanzados por los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas, para ello se midieron con 7 valoraciones: Muy bajo, bajo, promedio bajo, promedio, promedio alto, alto, muy alto. En el nivel muy bajo alcanzo el 0% ya que ningún estudiante se encuentra en ese nivel.

El 3% representa el nivel bajo, quedando demostrado que este grupo pequeño de estudiantes aun les cuesta poder hablar en público e interactuar en el grupo de trabajo.

El 7% de estudiantes representa el nivel promedio bajo, lo que significa que este grupo de estudiantes presentan debilidades en cuanto a sus interrelaciones en el grupo.

Igualmente, el 12% de estudiantes representa el nivel promedio, encontrándose este grupo, en la tercera parte de lograr con los objetivos propuestos.

Se puede apreciar que el 35% de estudiantes se encuentran en el nivel de promedio alto lo que significa que están en proceso para llegar con el objetivo propuesto.

También se observa que el 31% de estudiantes se encuentran en el nivel alto, con el cual queda demostrado que este grupo de estudiantes mejoraron sus habilidades sociales, como participar en público demostrando confianza

en sí mismo, siendo un logro significativo para este grupo de estudiantes que alcanzaron este nivel.

Siendo el nivel muy alto con un 12%, lo cual se percibe que este grupo de estudiantes practican la amabilidad con sus compañeros. Todo lo mencionado se encuentra registrado en la tabla 10.

Por otra parte, con los resultados obtenidos en base a la correlación de las variables en estudio, se concluye que existe una relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de Primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021, lo cual con ello se da la respuesta al problema de la investigación.

En cuanto a hipótesis general se pudo determinar la relación que existe entre y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021, tal como se demuestra en los resultados obtenidos donde se menciona que una correlación de Sperman es de 0,051, por lo que, en los resultados de la indagación alcanzaron el nivel de significancia de (Rho 0,002 y p-valor 0,000), precisando que hay una correlación entre la variable juegos cooperativos y las habilidades sociales.

En cuanto a la hipótesis específica también se puede concluir los resultados obtenidos por dimensiones. En la primera hipótesis específica, se ha demostrado que no existen correlación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales básicas, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.Observando en el resultado que no se obtienen el nivel de significancia de siendo el resultado de Sperman de (Rho 0,210 y p-valor 0,000), resultando mayor al valor indicado, tal como se especifica en la tabla 16.

En la segunda hipótesis especifica se pudo demostrar que existe una correlación negativa moderada y significativa entre la variable de los juegos cooperativos lo de participación y las habilidades sociales de amistad, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021, tal como se especifica en la tabla 17. Ya que en los resultados se obtienen el nivel de significancia de (Rho -0,270 y p-valor 0,000), estableciendo las correlaciones entre las dimensiones mencionadas.

En cuanto a la tercera hipótesis especifica se ha demostrado, que hay una correlación negativa moderada y significativa entre la variable juegos cooperativos y la dimensión de las habilidades de amistad, tal como se puede observar en la tabla 18. Obteniendo el nivel de significancia de (Rho -0,141 y p-valor 0,000), precisando la correlación mencionada.

5.2. Comparación de resultados

Contraste por Convergencia

Al realizar una comparación con el estudio de Barrantes (2020), en cuanto a la variable de los juegos cooperativos, se puede observar que hay coincidencia en algunos resultados, sobre todo en el nivel medio con un 66.67% ya que la mayoría de su grupo de estudiantes están en proceso para lograr con el objetivo propuesto.

Al comparar los resultados similares de la variable de las habilidades sociales del estudio de Barrantes (2020), se observa que hay coincidencia en cuanto al nivel logrado con un 12.50%, lo cual manifiesta con estos resultados que hay un mínimo porcentaje de estudiantes que han logrado el objetivo propuesto.

Otro estudio donde se realizó comparaciones similares fue de Meza (2018), quien ha demostrado que los juegos cooperativos mejoran favorablemente una buena convivencia, logrando como resultados que el 52% de estudiantes presentan un nivel logrado de la variable estudiada, donde los espacios cooperativos fue el centro de aceptación, de una buena tolerancia y significativo para los estudiantes.

En cuanto a la variable de las habilidades sociales, el otro estudio similar fue de Soto (2019), quien obtiene resultados similares con el (2.7%) de estudiantes que obtienen un nivel bajo de habilidades sociales, el (13.5%) promedio bajo, el (32.4%) promedio, y el (14.6%) se encuentran en nivel alto y el 1.1% en nivel muy alto, quedando demostrado que solo un mínimo porcentaje de sus estudiantes llegaron al nivel esperado de poder manejar las habilidades sociales.

Los estudios de correlación son similares a Castro (2018), quien en sus resultados determinó que existe relación entre juegos cooperativos y

habilidades sociales (r = ,948 y p=,000) en estudiantes de cuarto grado de educación primaria, siendo significativos sus resultados de correlación entre ambas variables.

El otro similar de la correlación fue de, Chavieri (2017), quien en sus resultados de su estudio ha determinado que existe relación positiva muy alta(r=0,980) y significativa (p=0,000) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes del Rímac, siendo favorable en su indagación.

- **Contraste por Divergencia**

Sin embargo, los resultados diferentes a mi investigación fue el estudio de Herrera (2016) en su estudio pre experimental ha llegado a la conclusión que sus estudiantes alcanzaron un nivel ato alto en cuanto a las habilidades sociales con un 73.7%, esto se dio con la aplicación de diversos juegos cooperativos, resultando favorable en su indagación.

A continuación, el otro resultado distinto que se ha encontrado, fue de Gariza (2020), quien en su estudio el resultado fue por niveles, en cuanto al estudio de su variable de las habilidades sociales, en el nivel muy bajo fue de 2.6 % y en el nivel bajo el 81.6 %, quien manifiesta que es necesario sensibilizar a la comunidad educativa para elevar el nivel de las habilidades sociales, a través de diversas estrategias y el compromiso de todos.

Por el contrario, en cuanto a la correlación de sus variables de los juegos cooperativos y las habilidades sociales, también fue distinta, ya que utilizó la correlación de Pearson siendo alta que es igual a 0.899 y está muy cerca de 1; por lo tanto, es significativa, puesto que el Sig. (bilateral) es menor que 0,05.

Otro resultado diferente fue de Yañez (2019), quien encontró en su estudio que los estudiantes alcanzaron un nivel de confianza en cuanto a las habilidades sociales con un 95%, su estudio fue experimental donde al principio menciona que los estudiantes presentaban un bajo nivel en cuanto a las habilidades sociales, aplicando distintos juegos cooperativos obtuvo un mayor logro significativo donde mejoraron sus habilidades sociales.

Si embrago, en cuanto a la correlación distinta, menciona Medina (2018), que en su estudio ha determinado, a través de la encuesta y la prueba estadística de Rho de Spearman, que existe relación significativa entre aprendizaje cooperativo y habilidades sociales hallándose un valor Rho = 0.799, que fue relevante en su indagación.

- **Análisis con base teórica**

Al examinar los juegos cooperativos y la relación con las habilidades sociales en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas, además de haber indagado y buscado información de las teorías que respaldan la investigación, se ha llegado a la conclusión que para la variable de los juegos cooperativos, según Wallon 1941 citado por Pilz (2011), quien menciona en su estudio que el desarrollo de la psicología del niño tiene relación con su medio, además clasifica el juego como una actividad para impulsar el acercamiento entre pares y es indispensable en el desarrollo de cada individuo en diversas etapas de su vida.

Del mismo modo se ha observado que los estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas, consideran que los juegos cooperativos son de gran ayuda para elevar la creatividad, ayudando en el proceso de socialización, siendo de gran influencia en las relaciones interpersonales, ya que están involucrados los vencedores y los perdedores donde se gana y se pierde, es una actividad recreativa que fomenta el trabajo en equipo tener las reglas claras del juego ayudándolos con las debilidades y fortalezas en lo posterior. A través de la observación se pudo recoger todo lo mencionado de la teoría en dichos estudiantes que participaron del estudio.

En cuanto a la variable de las habilidades sociales se ha llegado a concluir el respaldo que tiene la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura (1977), quien considera al refuerzo como un factor positivo que facilita el aprendizaje en el individuo, considerando al modelado como una conducta atractiva y novedosa para el aprendizaje de los estudiantes ya que, a través de la imitación, los refuerzos positivos, lograrán mejorar sus habilidades sociales y desenvolverse en sus diferentes aspectos de su vida.

Por lo visto todo lo mencionado en la teoría fue de gran apoyo en los estudiantes de una de una Institución Educativa de Lucanas, siendo el modelado un factor importante para que los estudiantes logren mejorar las habilidades sociales, ya que a través de la imitación coadyuvaron a fomentar las relaciones interpersonales, conocer sus derechos y lograr los objetivos propuestos. Dichas habilidades contribuyeron a relacionarse entre pares, evitando el conflicto, manteniendo un diálogo asertivo donde todos serán beneficiados y no buscar solo intereses personales.

De igual manera la otra teoría de apoyo para las habilidades sociales fue, la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), citado por Chaves (2001), quienes mencionaron que el aprendizaje Sociocultural es cuando se da a través de la socialización, donde los individuos actúan entre pares permitiéndoles desarrollar las habilidades sociales a través de la observación; los cuales son reforzados por un guía ya sea en la escuela o en el hogar que le servirá para construir su personalidad.

A través del cuestionario aplicado a los estudiantes para recabar información sobre sus habilidades sociales, las teorías mencionadas fueron de gran apoyo, ya que permitieron contrastar la información de los hallazgos, de esta manera me permitió responder a la problemática de la investigación.

Todo ello ha contribuido a que la investigación sea significativa, quedando demostrado que existe una correlación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas.

VI. CONCLUSIONES

Primero: Los resultados de los y las estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas 2021, en cuanto a los juegos cooperativos representan un 46% en el nivel medio y un 54% en el nivel alto.

Segundo: Los y las estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas 2021, se encuentran en el nivel de promedio bajo 7%, en el nivel promedio 12%, en el nivel promedio alto con un 35% y un 31% en el nivel alto y un 12% en el nivel muy alto, en cuanto a las habilidades sociales.

Tercero: Con la investigación se concluye que existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021. Alcanzando el nivel de significancia en la hipótesis general con (Rho 0,002 y p-valor 0,000), precisando que hay una correlación entre ambas variables.

Cuarto: En cuanto a la hipótesis específica de la primera dimensión se concluye que no existen correlación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales básicas. Observando en el resultado que no se obtienen el nivel de significancia de siendo el resultado de Sperman de (Rho 0,210 y p-valor 0,000), resultando mayor al valor indicado.

Quinto: Se concluye en cuanto a la segunda hipótesis específica, que existe una correlación negativa moderada y significativa entre la variable de los juegos cooperativos de participación y las habilidades sociales de amistad, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021, siendo (Rho -0,270 y p-valor 0,000), estableciendo las correlaciones entre las dimensiones mencionadas.

Sexto: Se ha determinado que en la tercera hipótesis específica que existe una correlación negativa, moderada y significativa entre la variable juegos cooperativos y la dimensión de las habilidades de amistad, obteniendo el nivel de significancia de (Rho -0,141 y p-valor 0,000.

VII. RECOMENDACIONES

1. Con los resultados que se obtuvieron del estudio, se hará las recomendaciones al Alcalde del distrito para que se involucre con el proyecto de investigación, que deberá incluir un plan de trabajo involucrando a todos los docentes que pertenecen al distrito para planificar, ejecutar actividades que logren fomentar y fortalecer las habilidades sociales mencionadas (habilidades sociales básicas, habilidades de amistad y habilidades conversacionales), logrando de esta manera que los estudiantes sean seguros de sí mismo.

2. Concientizar a las Autoridades del Distrito para que el Proyecto de Investigación se ejecute, primero con la Institución Educativa Primaria del lugar, lo cual servirá de guía para implementarse en las diversas instituciones del Distrito, garantizando con ello el mejoramiento de las habilidades sociales de los estudiantes.

3. Se buscará el apoyo del Director de la Institución Educativa donde se ha aplicado el estudio, para programar talleres motivacionales que involucren a la comunidad educativa, para fortalecer y mejorar las habilidades sociales de los estudiantes.

4. Implementar en las actividades pedagógicas, de la Institución Educativa donde se aplicó el proyecto, actividades que refuercen las habilidades sociales en los estudiantes de esta manera se buscará que los estudiantes más sociables y seguros de sí mismo.

REFERENCIAS

Publicaciones periódicas

AIČEVIĆ, J., NIKOLIC, S., VLASTA, L., & SARAČEVIĆ, M. (2017). Teachers and Social Learning as a Factor of Modern Educational Competencies. Bulgarian Journal of Science & Education Policy, 11(2), 233–245. http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=127326700&lang=es&site=eds-live

Alicia María Sandoval Poveda, Viviana González Rojas, & Linda Madriz Bermúdez. (2020). Retos y oportunidades: teatro como estrategia de mediación pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales. Innovaciones Educativas, 22(32), 65–77. https://doi.org/10.22458/ie.v22i32.2821

Alzate Ortiz, F. A., Henao Echeverry, M., Pacheco Hernández, J. P., & Sierra García, J. M. (2018). El Recreo Escolar Como Espacio Potenciador De Habilidades Sociales. Paradigma, 39(1), 190–207. http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=140996728&lang=es&site=eds-live.

Aksoy, P., & Gresham, F. M. (2020). Theoretical Bases of “Social-Emotional Learning Intervention Programs” for Preschool Children. International Online Journal of Education & Teaching, 7(4), 1517–1531. http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=146645643&lang=es&site=eds-live.

Balcázar Vega, A. (2021). El campamento educativo como escenario para el fortalecimiento de habilidades sociales. Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación, 41, 143–152. http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=148664629&lang=es&site=eds-live.

Blanco, N. (2000). Instrumentos de Recolección de Datos Primarios. Maracaibo, Dirección de Cultura de la Universidad del Zulia. Revista de Ciencias Sociales (Ve), vol. XI, núm. 3, septiembre-diciembre, 2005, pp. 537-544. https://www.redalyc.org/pdf/280/28011311.pdf.

Caballo, V. (2007). Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Impreso en España. Editorial: Siglo XXI España S.A. Séptima edición. https://cideps.com/wp-content/uploads/2015/04/Caballo-V.-Manual-de-evaluaci%C3%B3n-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-ebook.pdf

Costa Cruz, Z. de A. and dos Santos Freire, E. (2014). Cooperative Jogos Nas Aulas De Educação Fí Sica: O Envolvimento Dos Alunos. Mackenzie Magazine of Educacao Fisica e Esporte, 13 (1), 109-123. http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=98723569&lang=es&site=eds-live.

Chaves. A. (2001). Teoría sociocultural de Vygotsky Educación, vol. 25, Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf

Dongil, E. y Cano, A. (2014) Habilidades Sociales. Sociedad Española para el estudio de la ansiedad y el estrés (SEAS). 2-60. Recuperado de https://bemocion.sanidad.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_autoayuda_para_manejar_las_emociones.pdf

Engels, E. S., & Freund, P. A. (2020). Effects of cooperative games on enjoyment in physical education-How to increase positive experiences in students PLoS ONE, 15(12), 1–14. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0243608

Gallardo, J. M., Jiménez, N., & Jiménez-Losada, A. (2017). Fuzzy restrictions and an application to cooperative games with restricted cooperation. International Journal of General Systems, 46(7), 772–790. https://doi.org/10.1080/03081079.2017.1324855

Gülay, O., Mirzeoğlu, D., & Çelebi, M. (2010). Effects of Cooperative Games on Social Skill Levels and Attitudes Toward Physical Education. Eurasian Journal of Educational Research (EJER), 40, 77–92. http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=69646297&lang=es&site=eds-live

Granado, N. y Garayo, A. (2015). Juegos cooperativos, aprender a cooperar, cooperar para aprender. Recuperado de

https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf

Giraldo J. (2005). Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen. Primera ed. Océano, editor. Madrid: Océano; 2005 https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf

Horna-Clavo, E., Arhuis-Inca, W., & Bazalar-Palacios, J. (2020) Relationship of social skills and family types in preschoolers: case study. Virtual Magazine Universidad Católica Del Norte, 61, 224–232. https://doi.org/10.35575/rvucn.n61a13

Isaza Valencia, L. (2018). Las Prácticas Educativas Familiares en el desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas entre dos y cinco años de edad en la ciudad de Medellín. Encuentros, 16(1), 78–90. https://doi.org/10.15665/.v16i01.635

JAQUEIRA, A. R., LAVEGA BURGUÉS, P., LAGARDERA OTERO, F., ARÁUJO, P., & RODRIGUES, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. Educatio Siglo XXI, 32(1), 15–32. https://doi.org/10.6018/j/194071

Jiménez-Losada, A., & Ordóñez, M. (2018). Cooperative games with nontransferable utility on antimatroids. International Journal of General Systems, 47(6), 613–631. https://doi.org/10.1080/03081079.2018.1487418

López, P. (2018). Learning through games 3 United Nations Plaza New York, NY 10017.https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Masadis, G., Filippou, F., Derri, V., Mavridis, G., & Rokka, S. (2019). Traditional Dances as a Means of Teaching Social Skills to Elementary School Students. International Journal of Instruction, 12(1), 511–520. https://doi.org/10.29333/iji.2019.12133a

Menéndez de Llano, C. R., & del Río Casasola, A. (2021). El deporte cooperativo y los comunes contemporáneos. Revista Española de Sociología, 30(1), 1–20. https://doi.org/10.22325/fes/res.2021.11

Navarro-Paton, R., Rego Ferreira, B. and García García, M. (2018). Incidence of cooperative games on the physical self-concept of primary school students. Challenges: New Perspectives on Physical Education, Sports and Recreation, 34, 14–18.http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=130831720&lang=es&site=eds-live.

Osés Bargas, Rosa María, Efraín Duarte Briceño, and María de Lourdes Pinto Loria. "Juegos Cooperativos: Efectos En El Comportamiento Asertivo En Niños de 6o. Grado de Escuelas Públicas. (Spanish)." Revista Electrónica de Investigación Educativa 18, no. 3 (September 2016): 176–86. http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=119026129&lang=es&site=eds-live.

Pacheco Marimon, M., & Osorno Álvarez, G. Y. (2021). Incidencia de competencias parentales en el desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos. Interdisciplinaria: Revista de Psicología y Ciencias Afines, 38(1), 101–116. https://doi.org/10.16888/interd.2021.38.1.7

Sáez de Ocáriz Granja, U., Lavega-Burgues, P., March-Janés, J., & Serna Bardavío, J. (2018). Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en Educación Primaria. Universitas Psychologica, 17(5), 161–173. https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-5.tcmj

Sánchez-Gómez, M., Roures, A., Flor-Arasil, P., & Bresó, E. (2021). Intervention proposal for the development of emotional intelligence in minors at risk and social vulnerability. (Spanish). University Notes: Research Journal, 11 (2), 194–213. https://doi.org/10.17162/au.v11i2.648

Sariyatun, Suryani, N., Sutimin, L. A., Abidin, N. F., & Akmal, A. (2021). The Effect of Digital Learning Material on Students' Social Skills in Social Studies Learning. International Journal of Instruction, 14(3), 417–432. https://doi.org/10.29333/iji.2021.14324a.

Seng, Sahyahy Muhajir. (2016). Influence of Emotional Intelligence on Students' Academic Achievements. International Journal of Humanities and Social Science Research., Volume 2; Issue 3; March; Page No. 41 - 46. http://repository.unitomo.ac.id/919/1/7.%20Journal%20of%20IJHSSR%2

0%28Inflence%20of%20emotional%20intelligence%20on%20students%27%20academic%20achievements%29.pdf

Suswandari, M., Siswandari, Sunardi, & Gunarhadi. (2020). Social Skills for Primary School Students: Needs Analysis to Implement the Scientific Approach Based Curriculum. Journal of Social Studies Education Research, 11(1), 153–162. https://www.learntechlib.org/p/216448/

Uribe, R. Escalante, M. Arevalo, M. Cortez, Velásquez, W. (2005). MANUAL DE HABILIDADES SOCIALES EN ADOLECENTES ESCOLARES. Impresión Inversiones Escarlata y Negro SAC. http://bvs.minsa.gob.pe/local/PROMOCION/170_adolec.pdf

Wheeler, J. J., Mayton, M. R., Ton, J., & Reese, J. E. (2014). Evaluating treatment integrity across interventions aimed at social and emotional skill development in learners with emotional and behaviour disorders. Journal of Research in Special Educational Needs, 14(3), 164–169. https://doi.org/10.1111/j.1471-3802.2011.01229.x

Kwon, K., Kim, E., & Sheridan, S. (2014). The Role of Beliefs About the Importance of Social Skills in Elementary Children's Social Behaviors and School Attitudes. Child & Youth Care Forum, 43(4), 455–467. https://doi.org/10.1007/s10566-014-9247-0

Tarım, K. (2015). Effects of Cooperative Group Work Activities on Pre-school Children's Pattern Recognition Skills. Educational Sciences: Theory & Practice, 15(6), 1597–1604. https://doi.org/10.12738/estp.2016.1.0086

Libros

Bandura, A. (1987). Teoría de Aprendizaje Social. Madrid, Editorial: ESPASA S.A.

Bernal, C. (2006). Metodología de la Investigación. México, D.F., Pearson educación.https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf.

Gardner, H. (1983). Frames of mind. New York: Basic Books. (Publicado 1983). https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=4Y5VDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=Gardner,+H.+(1983).+Frames+of+mind.+New+York:+B

asic+Books.&ots=RsmfynY5Bz&sig=6J9Ll-lyOFEFe19WvcknD6s5hwU#v=onepage&q=Gardner%2C%20H.%20(1983).%20Frames%20of%20mind.%20New%20York%3A%20Basic%20Books.&f=false

Hernández. R, y Mendoza, C. (2018). Metodología de la Investigación DERECHOS RESERVADOS © 2018 México, respecto a la primera edición por: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V. 26-roberto-hernandez-sampieri-christian-p.-mendoza-metodologia-de-la-investigacion-las-rutas-cuantitativa-cuali-spanish-edition-2018.pdf

Monjas, M. (2003), Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (Pehis) para niños y niñas en edad escolar. Madrid: CEPE.

Lumbreras (2012). Psicología: Una perspectiva científica. Lima – Perú: Lumbrera editores.

Roca. E. (2014). Cómo mejorar tus habilidades sociales (4ta. ed.). Valencia, España: ACDE ediciones.

https://www.cop.es/colegiados/PV00520/pdf/Habilidades%20sociales-Dale%20una%20mirada.pdf

Rojas, P. (2009). Cooperative games for the Kin-Ball.Wanceulen Editorial Deportiva, S.L. Spain. http://www2.udg.edu/Portals/3/JoventutSocietat/pdfs/oci/rojas.pdf

Sánchez, H. Reyes, C. y Mejia, K. (2018). Manual de términos de investigación científica, tecnológica y humanística. Derechos Reservados Primera Edición, junio 2018. Bussiness Support Aneth S.R.L. https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf

Tesis

Acevedo, A. y Murcia, A. (2017). La inteligencia emocional y el proceso de aprendizaje social en estudiantes de primaria en una Institución Educativa Departamental Nacionalizada*.* Tesis Doctoral, Universidad Nacional de la Plata. Repositorio Institucional UNPL.

http://www.scielo.org.co/pdf/agor/v17n2/1657-8031-agor-17-02-00545.pdf

Avila, A. M (2020). Juegos cooperativos y su incidencia en la convivencia escolar de estudiantes en una institución educativa, Sullana – 2020. [Tesis Maestría, Universidad de Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49999/Avila_AM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Barrantes, M. R.E (2020). Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa "Prisma" – Monsefú, 2020. [Tesis Maestría, Universidad de Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43499/Barrantes_MRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Barrientos, F.A. (2016). Habilidades sociales y emocionales del profesorado de educación infantil relacionadas con la gestión del clima de aula, [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional https://eprints.ucm.es/40450/1/T38117.pdf

Carrillo, G.G. (2015). Tesis: Validación de un programa lúdico para mejora de las habilidades sociales en niños, [Tesis Doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43024/25934934.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castro, N.C. (2018). Los Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de primaria, Lima 2018. [Tesis Maestría, Universidad de Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19781/Castro_NCR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chavieri, S.M. (2017). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del Rímac. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8627/Chavieri_SMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gariza, C. S. (2020). Violencia intrafamiliar y habilidades sociales en estudiantes del nivel secundario de la Provincia de Bolívar – La Libertad 2020. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49222/Gariza_CSM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gómez S. (2015). Tesis: Habilidades sociales de los escolares y prevención del conflicto, España. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma Barcelona]. Repositorio Institucional https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/133350/TFG_sgomezserra.pdf

Herrera, M.N. (2016). Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de Chiclayo. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/3805/herrera_mn.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hidalgo, S. P. (2019). Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes de educación primaria del Callao. [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Callao]. Repositorio Institucional UNAC http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/4365/HIDALGO%20S%c3%81NCHEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Malca, C. M. E. (2018). Inteligencia emocional y habilidades sociales en estudiantes de Lima. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36649/Malca_CME.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Meza, M. M (2018). Juegos Cooperativos para mejorar la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35591/meza_mm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pilz, A.P. (2011). Tres miradas al juego simbólico en el aula en Colombia, [Tesis

de maestría, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional UPNC. http://200.23.113.51/pdf/28261.pdf

Ríos, Q.M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la Educación Infantil. [Tesis de maestría, Universidad Rioja de Madrid]. Repositorio Institucional UNIR. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1

Soto, G.R. (2019). Funcionalidad familiar y habilidades sociales en estudiantes de Villa El Salvador, [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29969/Soto_GRC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Yañez, D.E. (2019). Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Trujillo. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38245/ya%c3%b1ez_de.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con habilidades sociales. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica de Argentina]. Repositorio Institucional UCA. https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf

ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala, Nivel y Rango de Valoración
Juegos cooperativos	Granado y Garayo (2015) señalaron que los juegos cooperativos son secuencias de interrelación entre individuos, que, tienen propósitos determinados ya que al aplicarlos ayudan en el proceso de socialización siendo de gran influencia en las relaciones interpersonales. Ya que están involucrados los vencedores y los perdedores donde se gana y se pierde siendo una actividad recreativa que fomenta el trabajo en equipo.	El nivel operacional brinda a los estudiantes de primaria de la Institución Educativa de lucanas, fomentar sus relaciones interpersonales participando en diversos juegos cooperativos, además se podrá medir la variable, las dimensiones e indicadores dándoles algunas jerarquías u orden a través de la observación y una lista de cotejo.	**Dimensión 1: Cooperativas**	✓ Destreza para resolver tareas. ✓ Reciprocidad. ✓ Socializar. ✓ Participación estudiantil	1,2,3,4,5,6,7,8.	Escala de Lista de Cotejo nominal ✓ Si ✓ A veces ✓ No Valoración: ✓ Alto (41- Más) ✓ Medio (21-40) ✓ Bajo (0-20)
			Dimensión 2: Participación.	✓ Participación de todos los integrantes. ✓ Búsqueda de soluciones. ✓ Entorno de confianza. ✓ Mutua implicación.	9,10,11,12,13,14,15,16.	
			Dimensión 3: Interacción.	✓ Actitudes amistosas positivas. ✓ Comunicación asertiva.	17,18,19,20,21,22.	

Activar Wi

Habilidades sociales	Según Caballo (2007), señala que las personas tienen diversas habilidades para examinar, expresar, interpretar diversas acciones que provienen de otro sujeto del entorno en el que se desenvuelven y poder interiorizar.	Para esta indagación se empleará un cuestionario que tendrá lista para evaluar a las Habilidades Sociales (MINSA 2005), que permitirá reconocer estas habilidades sociales, que está conformado por tres dimensiones: habilidades básicas de interacción, habilidades de amistad y habilidades conversacionales, positivas y expresan sus emociones.	**Dimensión 1: Habilidades básicas de interacción social.**	✓ Sonreír ✓ Saludar ✓ Presentaciones ✓ Cortesía	1,2,3,4,5,6,7,8, 9,10.	Cuestionario Valoración: ✓ Muy alto (101 a más puntos), ✓ Alto (91 a 100 puntos) ✓ Promedio alto (81 a 90 puntos) ✓ Promedio (73 a 80 puntos) ✓ Promedio bajo (66 a 72 puntos) ✓ Bajo (59 a 65 puntos) ✓ Muy bajo (menor a 58 puntos)
			Dimensión 2: habilidades de amistad.	✓ Iniciaciones sociales. ✓ Unirse al juego en grupo. ✓ Cooperar. ✓ Compartir.	11,12,13,14,15,16.	
			Dimensión 3: habilidades conversacionales	✓ Iniciar conversaciones. ✓ Unirse a la conversación entre pares.	17,18,19,20,21,22,23.	

ANEXO 2. Matriz de Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General		Tipo de Investigación Aplicada
¿Qué relación existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de Primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho?	Determinar la relación que existe entre y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.	Se relaciona los juegos cooperativos favorece y las habilidades sociales, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.	• Juegos cooperativos • Habilidades sociales	Población, muestra 26 estudiantes, muestra censal
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas		
a) ¿De qué manera se relaciona los juegos cooperativos con las habilidades sociales básicas, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021?	a) Demostrar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales básicas, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.	a) Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales básicas, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021	Variable 1: Juegos cooperativos Dimensión 1: Cooperativa Indicadores: ✓ Destreza para resolver tareas. ✓ Reciprocidad ✓ Socializar ✓ Participación estudiantil Dimensión 2: Participación Indicadores: ✓ Participación de todos los integrantes. ✓ Búsqueda de soluciones ✓ Entorno de confianza ✓ Mutua implicación Dimensión 3: Interacción Indicadores:	Técnicas de recolección de datos La observación sistemática La encuesta Instrumentos Lista de cotejo El cuestionario.

			✓ Actitudes amistosas positivas ✓ Comunicación asertiva	
b) ¿De qué manera se relaciona los juegos cooperativos de participación con las habilidades sociales de amistad, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021?	b. Demostrar la relación que existe entre los juegos cooperativos de participación y las habilidades sociales de amistad, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.	b) Existe relación significativa entre los cooperativos de participación y las habilidades sociales de amistad, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.	Variable 3: Habilidades Sociales Dimensión 1: Habilidades Básicas Indicadores: ✓ Sonreír ✓ Saludar ✓ Presentaciones ✓ Cortesía	
c) ¿De qué manera se relaciona los juegos cooperativos de interacción con las habilidades sociales conversacionales, en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021?	c) Demostrar la relación que existe entre los juegos cooperativos de interacción y las habilidades sociales conversacionales en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.	c) Existe relación significativa entre los juegos cooperativos de interacción y las habilidades sociales conversacionales en estudiantes de educación primaria de una institución de Lucanas, Ayacucho 2021.	Dimensión 2: Habilidades de amistad Indicadores: ✓ Iniciaciones sociales ✓ Unirse al juego en grupo ✓ Cooperar ✓ Compartir Dimensión 3: Habilidades de conversacionales Indicadores: ✓ Iniciar conversaciones ✓ Unirse a la conversación entre pares	

ANEXO 3. Instrumento tomado como referencia (Lista de cotejo), para la variable Independiente Juegos Cooperativos, Castro (2018).

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19781/Castro_NCR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexo 3: Certificado de validez de contenido

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad[1]		Pertinencia[2]		Relevancia[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN: COOPERATIVA	**Si**	**No**	**Si**	**No**	**Si**	**No**	
1	El estudiante realiza sus tareas con sus compañeros.	✓		✓		✓		
2	El estudiante busca ayuda cuando tiene problemas.	✓		✓		✓		
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.	✓		✓		✓		
4	El estudiante ayuda a sus compañeros	✓		✓		✓		
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.	✓		✓		✓		
6	El estudiante da solución ante las dificultades de sus compañeros.	✓		✓		✓		
7	El estudiante comparte sus pertenencias.	✓		✓		✓		
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN	**Si**	**No**	**Si**	**No**	**Si**	**No**	
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.	✓		✓		✓		
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	El estudiante busca soluciones a los problemas.	✓		✓		✓		
12	El estudiante confía en sus compañeros.	✓		✓		✓		
13	El estudiante alienta a sus compañeros.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: INTERACCIÓN	**Si**	**No**	**Si**	**No**	**Si**	**No**	
14	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.	✓		✓		✓		
15	El estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.	✓		✓		✓		
16	El estudiante presta atención en las explicaciones.	✓		✓		✓		
17	El estudiante habla con respeto a sus compañeros y profesores.	✓		✓		✓		
18	El estudiante comprende lo que dice en sus compañeros.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y Nombres del juez evaluador: Cárdenas López Fernando Eli

DNI: 43287157 **Especialidad del evaluador:** Dr. Psicología, Dr. Educación, Mgtr. Educación, Dr. Educación

Los Olivos, 18 **de** Agosto **del 2018**

[1] **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
[2] **Pertinencia:** Si el ítem pertenece a la dimensión
[3] **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
Nota: Indicar sea, si hay suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

FIRMA DEL VALIDADOR

ANEXO 4. Instrumento modificado, lista de cotejo para evaluar a la variable independiente Juegos Cooperativos.

Lista de cotejo para medir la variable juegos cooperativos

Datos informativos:

Institución educativa: ……

Aula: ……

Estudiante: ……

INSTRUCCIONES: marca en la casilla donde corresponda con una (X), según realice el ejercicio:

1. Si
2. A veces
3. No.

N°	DIMENSIÓN 1: COOPERATIVA	SI	A VECES	NO
01	El estudiante realiza sus actividades con sus compañeros.			
02	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.			
03	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.			
04	El estudiante ayuda a sus compañeros cuando lo requiere.			
05	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.			
06	El estudiante busca solución ante las dificultades de sus compañeros.			
07	El estudiante comparte sus pertenencias.			
08	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.			
N°	DIMENSIÓN 2: PARTICIPACIÓN	SI	A VECES	NO
09	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.			
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.			
11	El estudiante busca soluciones a los problemas que suceden en el grupo.			
12	El estudiante confía en sus compañeros.			
13	El estudiante alienta a sus compañeros			
14	El estudiante participa con facilidad en el juego.			
15	El estudiante respeta las reglas del juego.			
16	El estudiante organiza con sus compañeros en el logro de los objetivos durante el juego cooperativo.			
N°	DIMENSIÓN 3: INTERACCIÓN	SI	A VECES	NO
17	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.			
18	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.			
19	El estudiante presta atención en las explicaciones.			
20	El estudiante habla con respeto a sus compañeros y profesora			
21	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.			
22	El estudiante practica el dialogo asertivo en los juegos.			

ANEXO 5. Ficha técnica de la variable independiente Juegos Cooperativos adaptado de Avila (2020)

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49999/Avila_AM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Características de los juegos cooperativos	
1. NOMBRE	Escala para medir el nivel de los juegos cooperativos.
2. AUTOR:	Avila Azán, Mario
3. FECHA	2021
4. ADADTADO EL 2021 POR:	Ada Marisel Ramos Lara
5. OBJETIVO	Establecer de manera individual el nivel de los juegos cooperativos y sus dimensiones: Cooperativa, participación e interacción en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas.
6. APLICACIÓN:	Estudiantes de primaria de una Institución Educativa de Lucanas.
7. ADMINISTRACIÓN	Individual
8. DURACIÓN	15 minutos
9. TIPO DE ÍTEMS	Enunciados
10. Nº DE ÍTEMS	22

11.Distribución de dimensiones e indicadores		
DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM
Cooperativas	✓ Destreza para resolver tareas. ✓ Reciprocidad. ✓ Socializar. ✓ Participación estudiantil	1,2,3,4,5,6,7,8.
Participación	✓ Participación de todos los integrantes. ✓ Búsqueda de soluciones. ✓ Entorno de confianza. ✓ Mutua implicación.	9,10,11,12,13,14,15,16.
Interacción	✓ Actitudes amistosas positivas. ✓ Comunicación asertiva.	17,18,19,20,21,22.

12.EVALUACIÓN -PUNTUACIONES	
Escala cuantitativa	Escala cualitativa
Si	3
A veces	2
No	1

Evaluación por dimensiones

Escala cualitativa	**Escala cuantitativa**					
Niveles	Cooperativas		Participación		Interacción	
	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo	0	8	0	8	0	8
Regular	9	16	9	16	9	16
Alto	17	Más	17	Más	17	Más

Evaluación de la variable independiente Juegos Cooperativos

Niveles	Juegos cooperativos	
	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo	0	20
Regular	21	40
Alto	41	Más

Interpretación de los niveles

Nivel bajo	Nivel regular	Nivel alto
Los estudiantes se encuentran en este nivel ya que demuestran poca cooperación, participación e interacción, en las actividades que realizan. Obteniendo un puntaje de 26.	Los estudiantes se encuentran en este nivel ya que demuestran de manera regular cooperación, participación e interacción, en las actividades que realizan. Obteniendo un puntaje de 46.	Los estudiantes se encuentran en este nivel alto ya que demuestran una buena cooperación, participación e interacción, en las actividades que realizan. Obteniendo un puntaje de 27 a más.

13. VALIDACIÓN: El instrumento se encuentra validado por el autor, pero, debido a las adaptaciones que he realizado por necesidad de la investigación, va a ser sometido a 5 juicios de expertos para obtener la certificación.

14. CONFIABILIDAD: Se ha aplicado el trabajo de investigación a través de un piloto donde se procesará la información con el coeficiente Alfa de Cronbach.

Anexo 6: Matriz de validación de los expertos de la variable juegos cooperativos

MATRÍZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir la variable juegos cooperativos

OBJETIVO: Conocer la escala valorativa de los juegos cooperativos

DIRIGIDO A: Estudiantes de 1° año sección "A" de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Mg. Mario Rufino Sosa

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Educación

VALORACIÓN:

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		

Mg. Mario Rufino Sosa
DNI 02862954

ANEXO 6. Validez del instrumento Juegos Cooperativo por Juicios de Expertos

UCV
ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Cooperativa	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1	El estudiante realiza sus actividades con sus compañeros.	X		X		X		
2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.	X		X		X		
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.	X		X		X		
4	El estudiante ayuda a sus compañeros cuando lo requiere.	X		X		X		
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.	X		X		X		
6	El estudiante busca solución ante las dificultades de sus compañeros.	X		X		X		
7	El estudiante comparte sus pertenencias.	X		X		X		
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Participación	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.	X		X		X		
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.	X		X		X		
11	El estudiante busca soluciones a los problemas que suceden en el grupo.	X		X		X		
12	El estudiante confía en sus compañeros.	X		X		X		
13	El estudiante alienta a sus compañeros	X		X		X		
14	El estudiante participa con facilidad en el juego.	X		X		X		
15	El estudiante respeta las reglas del juego.	X		X		X		
16	El estudiante organiza con sus compañeros, el logro de los objetivos durante el juego cooperativo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Interacción	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
17	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.	X		X		X		
18	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.	X		X		X		
19	El estudiante presta atención en las explicaciones.	X		X		X		
20	El estudiante habla con respeto a sus compañeros y profesora	X		X		X		
21	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.	X		X		X		
22	El estudiante practica el dialogo asertivo en los juegos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):SI_____

Activar V

UCV
ESCUELA DE POSTGRADO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Maestro: RUIZ BARRERA, LÁZARO

DNI: 17811921 **Nº de Colegio Profesional:** REGISTRO 04940 – CLAD LA LIBERTAD

Especialidad del validador: LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN – GRADO DE MAESTRO EN CIENCIAS ECONÓMICAS

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

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

TRUJILLO, 08 de mayo del 2021.

Maestro Lázaro Ruiz Barrera

ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Cooperativa	Si	No	Si	No	Si	No	
1	El estudiante realiza sus actividades con sus compañeros.	X		X		X		
2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.	X		X		X		
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.	X		X		X		
4	El estudiante ayuda a sus compañeros cuando lo requiere.	X		X		X		
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.	X		X		X		
6	El estudiante busca solución ante las dificultades de sus compañeros.	X		X		X		
7	El estudiante comparte sus pertenencias.	X		X		X		
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Participación	Si	No	Si	No	Si	No	
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.	X		X		X		
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.	X		X		X		
11	El estudiante busca soluciones a los problemas que suceden en el grupo.	X		X		X		
12	El estudiante confía en sus compañeros.	X		X		X		
13	El estudiante alienta a sus compañeros	X		X		X		
14	El estudiante participa con facilidad en el juego.	X		X		X		
15	El estudiante respeta las reglas del juego.	X		X		X		
16	El estudiante organiza con sus compañeros, el logro de los objetivos durante el juego cooperativo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Interacción	Si	No	Si	No	Si	No	
17	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.	X		X		X		
18	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.	X		X		X		
19	El estudiante presta atención en las explicaciones.	X		X		X		
20	El estudiante habla con respeto a sus compañeros y profesora	X		X		X		
21	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.	X		X		X		
22	El estudiante practica el dialogo asertivo en los juegos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

Activa

ESCUELA DE POSTGRADO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: Mg. Zapata Huamani Mery DNI:28848688

Especialidad del validador: Administración en Educación.

Puquio, 08 de mayo del 2021.

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

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

DRE AYACUCHO
UGEL LUCANAS PUQUIO
Mg. Mery Zapata Huamani
Especialista en Educación

Firma del Experto Informante.

ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSION 1: Cooperativa	**SI**	**No**	**SI**	**No**	**SI**	**No**	
1	El estudiante realiza sus actividades con sus compañeros.	X		X		X		
2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.	X		X		X		
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.	X		X		X		
4	El estudiante ayuda a sus compañeros cuando lo requiere.	X		X		X		
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.	X		X		X		
6	El estudiante busca solución ante las dificultades de sus compañeros.	X		X		X		
7	El estudiante comparte sus pertenencias.	X		X		X		
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.	X		X		X		
	DIMENSION 2: Participación	**SI**	**No**	**SI**	**No**	**SI**	**No**	
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.	X		X		X		
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.	X		X		X		
11	El estudiante busca soluciones a los problemas que suceden en el grupo.	X		X		X		
12	El estudiante confía en sus compañeros.	X		X		X		
13	El estudiante alienta a sus compañeros	X		X		X		
14	El estudiante participa con facilidad en el juego.	X		X		X		
15	El estudiante respeta las reglas del juego.	X		X		X		
16	El estudiante organiza con sus compañeros, el logro de los objetivos durante el juego cooperativo.	X		X		X		
	DIMENSION 3: Interacción	**SI**	**No**	**SI**	**No**	**SI**	**No**	
17	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.	X		X		X		
18	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.	X		X		X		
19	El estudiante presta atención en las explicaciones.	X		X		X		
20	El estudiante habla con respeto a sus compañeros y profesora	X		X		X		
21	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.	X		X		X		
22	El estudiante practica el dialogo asertivo en los juegos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

ESCUELA DE POSTGRADO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Mg. Alderete Flores Hernán** **DNI: 28851247**

Especialidad del validador: Docencia y Gestión Educativa.

Puquio, 08 de mayo del 2021.

DRE AYACUCHO UGEL LUCANAS - PUQUIO

Alderete Flores Hernán
Especialista de Educación

Firma del Experto Informante.

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

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

ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSION 1: Cooperativa	**SI**	**No**	**SI**	**No**	**SI**	**No**	
1	El estudiante realiza sus actividades con sus compañeros.	X		X		X		
2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.	X		X		X		
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.	X		X		X		
4	El estudiante ayuda a sus compañeros cuando lo requiere.	X		X		X		
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.	X		X		X		
6	El estudiante busca solución ante las dificultades de sus compañeros.	X		X		X		
7	El estudiante comparte sus pertenencias.	X		X		X		
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.	X		X		X		
	DIMENSION 2: Participación	**SI**	**No**	**SI**	**No**	**SI**	**No**	
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.	X		X		X		
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.	X		X		X		
11	El estudiante busca soluciones a los problemas que suceden en el grupo.	X		X		X		
12	El estudiante confía en sus compañeros.	X		X		X		
13	El estudiante alienta a sus compañeros	X		X		X		
14	El estudiante participa con facilidad en el juego.	X		X		X		
15	El estudiante respeta las reglas del juego.	X		X		X		
16	El estudiante organiza con sus compañeros, el logro de los objetivos durante el juego cooperativo.	X		X		X		
	DIMENSION 3: Interacción	**SI**	**No**	**SI**	**No**	**SI**	**No**	
17	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.	X		X		X		
18	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.	X		X		X		
19	El estudiante presta atención en las explicaciones.	X		X		X		
20	El estudiante habla con respeto a sus compañeros y profesora	X		X		X		
21	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.	X		X		X		
22	El estudiante practica el dialogo asertivo en los juegos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

ESCUELA DE POSTGRADO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Mg. Domitila Tinco Melchor** **DNI: 41210042**

Especialidad del validador: Psicología Educativa

Ica, 08 de mayo del 2021.

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

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

Firma del Experto Informante.

ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSION 1: Cooperativa	SI	No	SI	No	SI	No	
1	El estudiante realiza sus actividades con sus compañeros.	X		X		X		
2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.	X		X		X		
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.	X		X		X		
4	El estudiante ayuda a sus compañeros cuando lo requiere.	X		X		X		
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.	X		X		X		
6	El estudiante busca solución ante las dificultades de sus compañeros.	X		X		X		
7	El estudiante comparte sus pertenencias.	X		X		X		
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.	X		X		X		
	DIMENSION 2: Participación	SI	No	SI	No	SI	No	
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.	X		X		X		
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.	X		X		X		
11	El estudiante busca soluciones a los problemas que suceden en el grupo.	X		X		X		
12	El estudiante confía en sus compañeros.	X		X		X		
13	El estudiante alienta a sus compañeros	X		X		X		
14	El estudiante participa con facilidad en el juego.	X		X		X		
15	El estudiante respeta las reglas del juego.	X		X		X		
16	El estudiante organiza con sus compañeros, el logro de los objetivos durante el juego cooperativo.	X		X		X		
	DIMENSION 3: Interacción	SI	No	SI	No	SI	No	
17	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.	X		X		X		
18	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.	X		X		X		
19	El estudiante presta atención en las explicaciones.	X		X		X		
20	El estudiante habla con respeto a sus compañeros y profesora	X		X		X		
21	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.	X		X		X		
22	El estudiante practica el dialogo asertivo en los juegos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

ESCUELA DE POSTGRADO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Mg. Noshar Rivera Fernández** **DNI: 28849308**

Especialidad del validador: Administración en Educación

Puquio, 15 de mayo del 2021.

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

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

Firma del Experto Informante.

ANEXO 7. Instrumento (Cuestionario), tomado como referencia para su elaboración, MINSA (2015).

http://bvs.minsa.gob.pe/local/PROMOCION/170_adolec.pdf

CUESTIONARIO DE COLERA, IRRITABILIDAD Y AGRESIÓN (CIA)*

NOMBRES Y APELLIDOS: _____

AÑO Y SECCIÓN : _____ EDAD: _____ FECHA: _____

INSTRUCCIONES

Este cuestionario esta diseñado para saber sobre tu estado de ánimo. Usando esta escala que sigue a continuación selecciona tu respuesta marcando con una "x" uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios

N = NUNCA
RV = RARA VEZ
AV = A VECES
AM = A MENUDO
S = SIEMPRE

Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuesta mala ni buena, asegúrate de contestar todas.

ESTADO DE ANIMO	N	RV	AV	AM	S
1. Soy un (una) renegón (a).					
2. No puedo evitar ser algo tosco (a) con la persona que no me agrada.					
3. Siento como que me hierve la sangre cuando alguien se burla de mi.					
4. Paso mucho tiempo molesto (a) más de lo que la gente cree.					
5. Cuando estoy molesto (a) siento como si tuviera algo pesado sobre mis hombros.					
6. Me molesta que la gente se acerque mucho a mi alrededor.					
7. Fácilmente me molesto pero se me pasa rápido.					

* Adaptación Psicométrica de Enid Caccare por el Equipo Técnico del Departamento de Promoción de Salud Mental y de Prevención de Problemas Psicosociales. IESM "HD-HN".

	ESTADO DE ANIMO	N	RV	AV	AM	S
8.	Con frecuencia estoy muy molesto(a) y a punto de explotar.					
9.	No me molesto (a) si alguien no me trata bien.					
10.	Yo soy muy comprensible con todas las personas.					
11.	Yo no permito que cosas sin importancia me molesten.					
12.	Es muy seguido estar muy amargo (a) acerca de algo y luego rápidamente sentirme tranquilo.					
13.	Cambio rápidamente de ser capaz de controlar mi amargura a no ser capaz de controlarlo.					
14.	Cuando estoy molesto (a) no puedo dejar de gritar; mientras que en otras veces no grito.					
15.	Algunas veces me siento bien, y en el minuto siguiente cualquier cosa me molesta.					
16.	Hay momentos en los que estoy tan molesto (a) que siento que el corazón me palpita rápidamente y luego de un cierto tiempo me siento bastante relajado.					
17.	Normalmente me siento tranquilo y de pronto de un momento a otro, me enfurezco a tal punto qué podría ser capaz de golpear cualquier cosa.					
18.	Hay épocas en las cuales he estado tan molesto (a) que he explotado todo el día frente a los demás, pero luego me vuelvo más tranquilo.					
19.	Pienso que la gente que constantemente fastidia, está buscando un puñete o una cachetada.					
20.	Peleo con casi toda la gente que conozco.					
21.	Si alguien me levanta la voz, le insulto para que se calle.					
22.	En ocasiones no puedo controlar mi necesidad de hacer daño a otras personas.					
23.	Cuando estoy amargo puedo ser capaz de cachetear a alguien.					
24.	Pienso que cualquiera que me insulte o insulte a mi familia está buscando peleas.					
25.	Generalmente tengo una buena razón para golpear a alguien.					

	ESTADO DE ANIMO	N	RV	AV	AM	S
26.	Si alguien me golpea primero, yo le respondo de igual manera.					
27.	Puedo usar los golpes para defender mis derechos si fuera necesario.					
28.	Yo golpeo a otro (a) cuando el (ella) me insulta primero.					
29.	Se me hace difícil conversar con una persona para resolver un problema.					
30.	No puedo evitar discutir con la gente que no está de acuerdo conmigo.					
31.	Si alguien me molesta, soy capaz de decirle lo que pienso sobre él (ella).					
32.	Cuando la gente me grita , yo también le grito.					
33.	Cuando me enojo digo cosas feas.					
34.	Generalmente hago amenazas o digo cosas feas que después no cumplo.					
35.	Cuando discuto, rápidamente alzo la voz.					
36.	Aun cuando estoy enojado (a), no digo malas palabras, ni maldigo.					
37.	Prefiero darle la razón un poco a una persona antes que discutir.					
38.	Cuando estoy enojado (a) algunas veces golpeo la puerta.					
39.	Yo me podría molestar tanto que podría agarrar el objeto más cercano y romperlo.					
40.	A veces expreso mi cólera golpeando sobre la mesa.					
41.	Me molesto lo suficiente como para arrojar objetos.					
42.	Cuando me molesto mucho boto las cosas.					

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

ANEXO 8. Instrumento modificado, cuestionario para evaluar a la variable dependiente Habilidades Sociales MINSA (2005).

http://bvs.minsa.gob.pe/local/PROMOCION/170_adolec.pdf

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

(MINSA)

NOMBRE Y APELLIDOS: .....

EDAD: .....GRADO: .....FECHA: .....SEXO: .....

INSTRUCCIONES: a continuación, encontrarás una lista de habilidades que las personas usan en su vida, señala tu respuesta marcando con un aspa (X) uno de los siguientes casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizar tu lapicero azul. Se utiliza los siguientes criterios.

N= NUNCA

RV= RARA VEZ

AV= A VECES

AM= A MENUDO

S= SIEMPRE

Recuerda que; tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas ni malas; antes de devolver la ficha asegúrate de contestar todas.

N.º	DIMENSIÓN 1: HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL.					
		NUNCA	RARA VEZ	A VECES	A MENUDO	SIEMPRE
01	Sonrío con educación a otras personas en situaciones convenientes.					
02	Saludo a las personas de mi entorno.					
03	Respondo el saludo de manera adecuada.					
04	Pido permiso a un compañero cuando quiero					

	pasar por un lugar estrecho.					
05	Me presento ante otras personas en situaciones nuevas que sucede.					
06	Participo en público demostrando confianza en mí mismo.					
07	Demuestro amabilidad con los demás compañeros.					
08	Pido por favor cuando necesito algo.					
09	Presento a nuevos compañeros con otros compañeros.					
10	Converso con mis amigos o amigas lo que me gusta de ellos o de lo que hacen.					
DIMENSIÓN 2: HABILIDADES DE AMISTAD.						
		NUNCA	RARA VEZ	A VECES	A MENUDO	SIEMPRE
11	Demuestro iniciativa de un acercamiento con compañeros nuevos.					
12	Coopero con mis compañeros en diferentes actividades.					
13	Comparto los materiales en clase.					
14	Muestro actitudes de conciliación ante un hecho suscitado.					
15	Le manifiesto a los demás que estoy agradecido por algo que hicieron por mí.					
16	Intento comprender el enfado de las otras personas.					
DIMENSIÓN 3: HABILIDADES CONVERSACIONALES.						
		NUNCA	RARA VEZ	A VECES	A MENUDO	SIEMPRE
17	Soy el primero que inicia una conversación.					

18	Saludo al inicio de la conversación.					
19	Participo en una conversación con mis compañeros.					
20	Practico la escucha activa en una conversación con mis compañeros.					
21	Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte en una conversación.					
22	defiende las ideas cuando observa que sus amigos (as) están equivocados (as).					
23	Si tú y alguien están en desacuerdo sobre un tema, tratas de llegar a un acuerdo en beneficio de ambos.					

ANEXO 9. Ficha técnica de la variable dependiente habilidades sociales adaptado de Gariza (2020)

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49222/Gariza_CSM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ASPECTO COMPLEMENTARIO	DETALLES
1. NOMBRE DEL INSTRUMENTO	Lista de evaluación de habilidades sociales
2. AUTORES DEL ISNTRUMENTO	Lic. Enf. Rita Uribe Obando Dr. Manuel Escalante Palomino Lic. Enf. Mercedes Arévalo Guzmán Lic. Enf. Esmeralda Cortez Vásquez Lic. Psic. Walter Velásquez Rosales Ministerio de Salud Co – Adaptado
3. ADAPTADO EL 2020 POR:	Villacorta Valencia, Henry
4. ADAPTADO EL 2021 POR:	Ada Marisel Ramos Lara.
5. OBJETIVO	Determinar la deficiencia y componentes que tiene una persona en sus habilidades sociales.
6. APLICACIÓN	Etapa escolar.
7. CONTENIDO	Se ha tomado un test de respuesta de 5 alternativas con un total de 42 ítems distribuidos en cuatro dimensiones. Pero modificado por mi persona se utilizó 23 ítems.
8. TIEMPO DE DURACIÓN	30 minutos.
9. LUGAR	En una Institución Educativa de Lucanas.
10. ADMINITRACIÓN	Individual
11. NIVELES	Muy Bajo Bajo Promedio bajo Promedio Promedio alto Alto Muy alto

Nota: Ministerio de Salud (2000) Manual de Habilidades sociales en adolescentes escolares – Lima – MINSA.

CUADRO DE ÁREAS Y DE ÍTEMS

ÁREAS DE LA LISTA DE	ÍTEMS
Habilidades básicas de interacción social.	1,2,3,4,5,6,7,8, 9,10.
Habilidades de amistad.	11,12,13,14,15,16.
Habilidades conversacionales	17,18,19,20,21,22,23.

CATEGORIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES

CATEGORIA	PUNTAJE DE LAS HABILIDADES SOCIALES	PUNTAJE DE HABILIDADES DE AMISTAD	PUNTAJE DE HABILIDADES CONVERSACIONALES	TOTAL
MUY BAJO	Menor a 8	Menor a 8	Menor a 8	Menor a 58
BAJO	8-15	8-15	8-15	59-65
PROMEDIO BAJO	15-20	15-20	15-20	66-72
PROMEDIO	20-25	20-25	20-25	73-80
PROMEDIO ALTO	25-30	25-30	25-30	81-90
ALTO	30-35	30-35	30-35	91-100
MUY ALTO	35 a mas	35 a mas	35 a mas	101 a mas

Tabla 9. Ficha técnica de la Lista de evaluación de habilidades sociales del MINSA (Adaptado)

Aspecto complementario	Detalles
Nombre del instrumento	Lista de evaluación de habilidades sociales
Autor del instrumento	Lic. Enf. Rita Uribe Obando Dr. Manuel Escalante Palomino Lic. Enf. Mercedes Arévalo Guzmán Lic. Enf. Esmeralda Cortez Vásquez Lic. Psic. Walter Velásquez Rosales Ministerio de Salud Co - Adaptado
Objetivos	Determinar la deficiencia y componentes que tiene una persona en sus habilidades sociales
Edad	Etapa Escolar
Contenido	Se ha tomado un test de respuesta de 5 alternativas con un total de 42 ítems distribuidos en cuatro dimensiones
Tiempo de duración	30 minutos
Lugar	IEPGP. "SFA" Bolívar – La Libertad
Administración	Individual
Niveles	Muy Bajo Bajo Promedio bajo Promedio Promedio alto Alto Muy alto
Dimensiones	Número de dimensiones 4 D1: Asertividad: 1 al 12 ítem D2: Comunicación: 13 al 21 ítem D3: Autoestima: 22 al 33 ítem D4: Toma de decisiones: 34 al 42 ítem
Baremación	Muy Bajo: menor a 88 Bajo: 88 a 126 Promedio bajo: 127 a 141 Promedio: 142 a 151 Promedio alto: 152 a 161 Alto: 162 a 173 Muy alto: 174 a más
Escala	Nunca 1 R Vez 2 A veces 3 A menudo 4 Siempre 5

Nota: Ministerio de Salud (2000) Manual de Habilidades sociales en adolescentes escolares – Lima – MINSA

ANEXO 10. Validez del instrumento Habilidades Sociales por Juicios de Expertos

ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas de interacción social	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1	Sonrio con educación a otras personas en situaciones convenientes.	X		X		X		
2	Saludo a las personas de mi entorno	X		X		X		
3	Respondo el saludo de manera adecuada.	X		X		X		
4	Pido permiso a un compañero cuando quiero pasar por un lugar estrecho.	X		X		X		
5	Me presento ante otras personas en situaciones nuevas que sucede.	X		X		X		
6	Participo en público demostrando confianza en mí mismo.	X		X		X		
7	Demuestro amabilidad con los demás compañeros.	X		X		X		
8	Pido por favor cuando necesito algo.	X		X		X		
9	Presento a nuevos compañeros con otros compañeros.	X		X		X		
10	Converso con mis amigos o amigas lo que me gusta de ellos o de lo que hacen.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Dimensión 2: habilidades de amistad	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
11	Demuestro iniciativa de un acercamiento con compañeros nuevos.	X		X		X		
12	Coopero con mis compañeros en diferentes actividades.	X		X		X		
13	Comparto los materiales en clase.	X		X		X		
14	Muestro actitudes de conciliación ante un hecho suscitado.	X		X		X		
15	Le manifiesto a los demás que estoy agradecido por algo que hicieron por mí.	X		X		X		
16	Intento comprender el enfado de las otras personas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Habilidades conversacionales	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
17	Soy el primero que inicia una conversación.	X		X		X		
18	Saludo al inicio de la conversación.	X		X		X		
19	Participo en una conversación con mis compañeros.	X		X		X		
20	Practico la escucha activa en una conversación con mis compañeros.	X		X		X		
21	Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte en una conversación.	X		X		X		
22	defiende las ideas cuando observa que sus amigos (as) están equivocados (as).	X		X		X		
23	Si tú y alguien están en desacuerdo sobre un tema, tratas de llegar a un acuerdo en beneficio de ambos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

ESCUELA DE POSTGRADO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: Mg. Zapata Huamani Mery **DNI:28848688**

Especialidad del validador: Administración en Educación.

Puquio, 08 de mayo del 2021.

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

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

DRE-AYACUCHO
UGEL LUCANAS-PUQUIO

Mg. Mery Zapata Huamani
Especialista de Educación

Firma del Experto Informante.

ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas de interacción social	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Sonrío con educación a otras personas en situaciones convenientes.	X		X		X		
2	Saludo a las personas de mi entorno	X		X		X		
3	Respondo el saludo de manera adecuada.	X		X		X		
4	Pido permiso a un compañero cuando quiero pasar por un lugar estrecho.	X		X		X		
5	Me presento ante otras personas en situaciones nuevas que sucede.	X		X		X		
6	Participo en público demostrando confianza en mí mismo.	X		X		X		
7	Demuestro amabilidad con los demás compañeros.	X		X		X		
8	Pido por favor cuando necesito algo.	X		X		X		
9	Presento a nuevos compañeros con otros compañeros.	X		X		X		
10	Converso con mis amigos o amigas lo que me gusta de ellos o de lo que hacen.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Dimensión 2: habilidades de amistad	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Demuestro iniciativa de un acercamiento con compañeros nuevos.	X		X		X		
12	Coopero con mis compañeros en diferentes actividades.	X		X		X		
13	Comparto los materiales en clase.	X		X		X		
14	Muestro actitudes de conciliación ante un hecho suscitado.	X		X		X		
15	Le manifiesto a los demás que estoy agradecido por algo que hicieron por mí.	X		X		X		
16	Intento comprender el enfado de las otras personas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Habilidades conversacionales	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Soy el primero que inicia una conversación.	X		X		X		
18	Saludo al inicio de la conversación.	X		X		X		
19	Participo en una conversación con mis compañeros.	X		X		X		
20	Practico la escucha activa en una conversación con mis compañeros.	X		X		X		

ESCUELA DE POSTGRADO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Mg. Alderete Flores Hernán** **DNI: 28851247**

Especialidad del validador: Docencia y Gestión Educativa.

Puquio, 08 de mayo del 2021.

DRE AYACUCHO
UGEL LUCANAS - PUQUIO
Mg. Hernán Alderete Flores
Especialista en Educación

Firma del Experto Informante.

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

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

ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas de interacción social	**Si**	**No**	**Si**	**No**	**Si**	**No**	
1	Sonrío con educación a otras personas en situaciones convenientes.	X		X		X		
2	Saludo a las personas de mi entorno	X		X		X		
3	Respondo el saludo de manera adecuada.	X		X		X		
4	Pido permiso a un compañero cuando quiero pasar por un lugar estrecho.	X		X		X		
5	Me presento ante otras personas en situaciones nuevas que sucede.	X		X		X		
6	Participo en público demostrando confianza en mí mismo.	X		X		X		
7	Demuestro amabilidad con los demás compañeros.	X		X		X		
8	Pido por favor cuando necesito algo.	X		X		X		
9	Presento a nuevos compañeros con otros compañeros.	X		X		X		
10	Converso con mis amigos o amigas lo que me gusta de ellos o de lo que hacen.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Dimensión 2: habilidades de amistad	**Si**	**No**	**Si**	**No**	**Si**	**No**	
11	Demuestro iniciativa de un acercamiento con compañeros nuevos.	X		X		X		
12	Coopero con mis compañeros en diferentes actividades.	X		X		X		
13	Comparto los materiales en clase.	X		X		X		
14	Muestro actitudes de conciliación ante un hecho suscitado.	X		X		X		
15	Le manifiesto a los demás que estoy agradecido por algo que hicieron por mí.	X		X		X		
16	Intento comprender el enfado de las otras personas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Habilidades conversacionales	**Si**	**No**	**Si**	**No**	**Si**	**No**	
17	Soy el primero que inicia una conversación.	X		X		X		
18	Saludo al inicio de la conversación.	X		X		X		
19	Participo en una conversación con mis compañeros.	X		X		X		
20	Practico la escucha activa en una conversación con mis compañeros.	X		X		X		
21	Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte en una conversación.	X		X		X		
22	defiende las ideas cuando observa que sus amigos (as) están equivocados (as).	X		X		X		
23	Si tú y alguien están en desacuerdo sobre un tema, tratas de llegar a un acuerdo en beneficio de ambos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

ESCUELA DE POSTGRADO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Maestro: **RUIZ BARRERA, LÁZARO**

DNI: 17811921 **N° de Colegio Profesional: REGISTRO 04940 – CLAD LA LIBERTAD**

Especialidad del validador: LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN – GRADO DE MAESTRO EN CIENCIAS ECONÓMICAS

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

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

TRUJILLO, 08 de mayo del 2021.

Maestro Lázaro Ruiz Barrera

ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas de interacción social	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Sonrío con educación a otras personas en situaciones convenientes.	X		X		X		
2	Saludo a las personas de mi entorno	X		X		X		
3	Respondo el saludo de manera adecuada.	X		X		X		
4	Pido permiso a un compañero cuando quiero pasar por un lugar estrecho.	X		X		X		
5	Me presento ante otras personas en situaciones nuevas que sucede.	X		X		X		
6	Participo en público demostrando confianza en mí mismo.	X		X		X		
7	Demuestro amabilidad con los demás compañeros.	X		X		X		
8	Pido por favor cuando necesito algo.	X		X		X		
9	Presento a nuevos compañeros con otros compañeros.	X		X		X		
10	Converso con mis amigos o amigas lo que me gusta de ellos o de lo que hacen.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Dimensión 2: habilidades de amistad	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Demuestro iniciativa de un acercamiento con compañeros nuevos.	X		X		X		
12	Coopero con mis compañeros en diferentes actividades.	X		X		X		
13	Comparto los materiales en clase.	X		X		X		
14	Muestro actitudes de conciliación ante un hecho suscitado.	X		X		X		
15	Le manifiesto a los demás que estoy agradecido por algo que hicieron por mí.	X		X		X		
16	Intento comprender el enfado de las otras personas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Habilidades conversacionales	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Soy el primero que inicia una conversación.	X		X		X		
18	Saludo al inicio de la conversación.	X		X		X		
19	Participo en una conversación con mis compañeros.	X		X		X		
20	Practico la escucha activa en una conversación con mis compañeros.	X		X		X		
21	Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte en una conversación.	X		X		X		
22	defiende las ideas cuando observa que sus amigos (as) están equivocados (as).	X		X		X		
23	Si tú y alguien están en desacuerdo sobre un tema, tratas de llegar a un acuerdo en beneficio de ambos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

ESCUELA DE POSTGRADO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Mg. Domitila Tinco Melchor** **DNI: 41210042**

Especialidad del validador: **Psicología Educativa**

Ica, 08 de mayo del 2021.

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

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

Firma del Experto Informante.

ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE A LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia[1]		Relevancia[2]		Claridad[3]		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas de interacción social	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Sonrío con educación a otras personas en situaciones convenientes.	X		X		X		
2	Saludo a las personas de mi entorno	X		X		X		
3	Respondo el saludo de manera adecuada.	X		X		X		
4	Pido permiso a un compañero cuando quiero pasar por un lugar estrecho.	X		X		X		
5	Me presento ante otras personas en situaciones nuevas que sucede.	X		X		X		
6	Participo en público demostrando confianza en mí mismo.	X		X		X		
7	Demuestro amabilidad con los demás compañeros.	X		X		X		
8	Pido por favor cuando necesito algo.	X		X		X		
9	Presento a nuevos compañeros con otros compañeros.	X		X		X		
10	Converso con mis amigos o amigas lo que me gusta de ellos o de lo que hacen.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Dimensión 2: habilidades de amistad	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Demuestro iniciativa de un acercamiento con compañeros nuevos.	X		X		X		
12	Coopero con mis compañeros en diferentes actividades.	X		X		X		
13	Comparto los materiales en clase.	X		X		X		
14	Muestro actitudes de conciliación ante un hecho suscitado.	X		X		X		
15	Le manifiesto a los demás que estoy agradecido por algo que hicieron por mí.	X		X		X		
16	Intento comprender el enfado de las otras personas.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Habilidades conversacionales	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Soy el primero que inicia una conversación.	X		X		X		
18	Saludo al inicio de la conversación.	X		X		X		
19	Participo en una conversación con mis compañeros.	X		X		X		
20	Practico la escucha activa en una conversación con mis compañeros.	X		X		X		
21	Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte en una conversación.	X		X		X		
22	defiende las ideas cuando observa que sus amigos (as) están equivocados (as).	X		X		X		
23	Si tú y alguien están en desacuerdo sobre un tema, tratas de llegar a un acuerdo en beneficio de ambos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_____

ESCUELA DE POSTGRADO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Mg. Noshar Rivera Fernández** **DNI: 28849308**

Especialidad del validador: Administración en Educación

Puquio, 15 de mayo del 2021.

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

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

Firma del Experto Informante.

Anexo 11. Permiso para la aplicación de los instrumentos

UCV
ESCUELA DE POSTGRADO

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Solicito: Autorización para la ejecución del proyecto de tesis

De mi consideración:

Yo Ada Marisel Ramos Lara, identificada con DNI Nº41726194, con domicilio calle 03 de octubre Nº 457, maestrante de la Universidad Cesar Vallejo me presento ante su persona y expongo:

Que, siendo requisito indispensable para optar el grado de maestra en Psicología Educativa, recurro a su digno despacho para que se me permita y autorice la aplicación de mi proyecto de tesis titulado: Juegos cooperativos y Habilidades Sociales en estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa de Lucanas, Ayacucho 2021, con el cual recogeré la información necesaria para sustentar mi trabajo de investigación.

Por lo expuesto es justicia que espero alcanzar.

Lucanas 04 de junio de 2021

Atentamente

Recibido
04-06-2021

Ada Marisel Ramos Lara
DNI: 41726194

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lucanas 04 de junio de 2021

Miguel Ángel Marca Marcatinco

Director de una Institución Educativa de Lucanas – Ayacucho

AUTORIZACIÓN

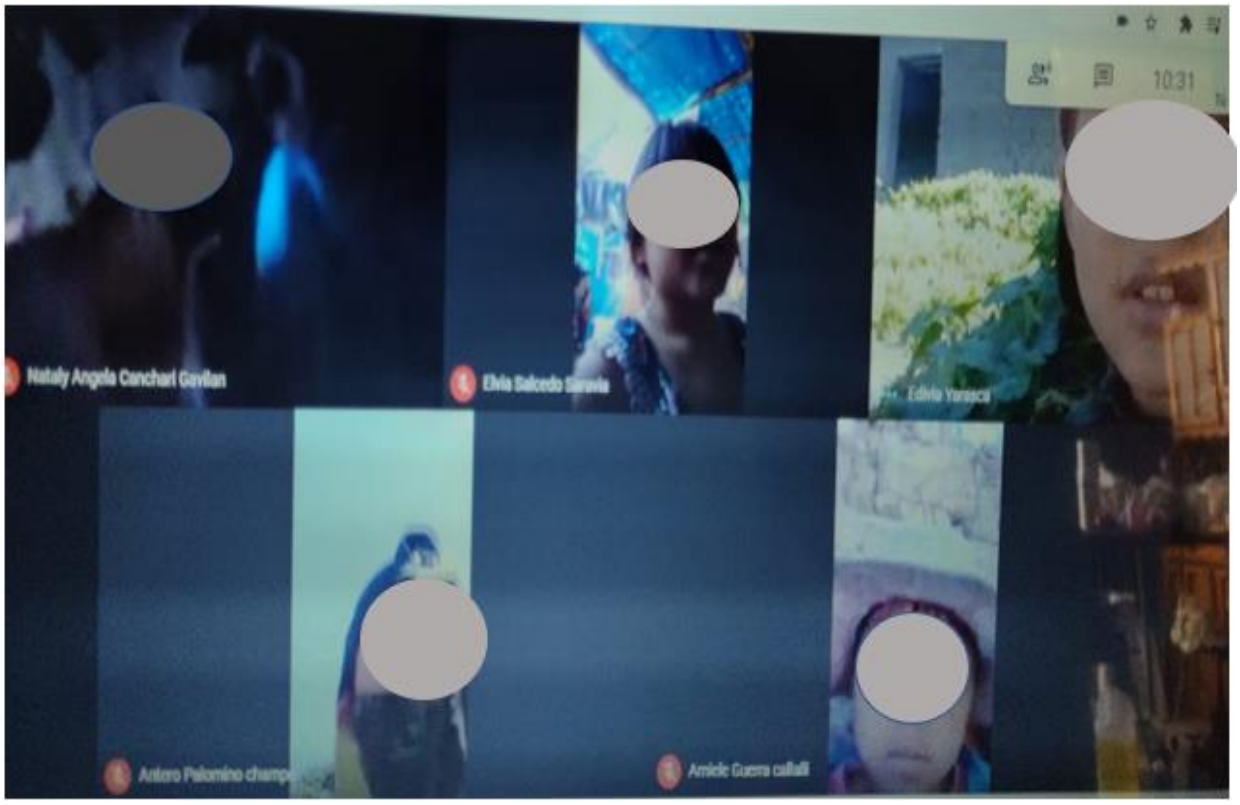
Visto la solicitud presentada por la **Lic. Ada Marisel Ramos Lara**, maestrante de la Universidad Cesar Vallejo; donde solicita aplicar su Proyecto de Tesis lo cual se dispone lo siguiente:

Autorizar, a la **Lic. Ada Marisel Ramos Lara,** aplicar en nuestra Institución Educativa, el Proyecto de Tesis Titulado, Juegos cooperativos y Habilidades Sociales en estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa de Lucanas, Ayacucho 2021.

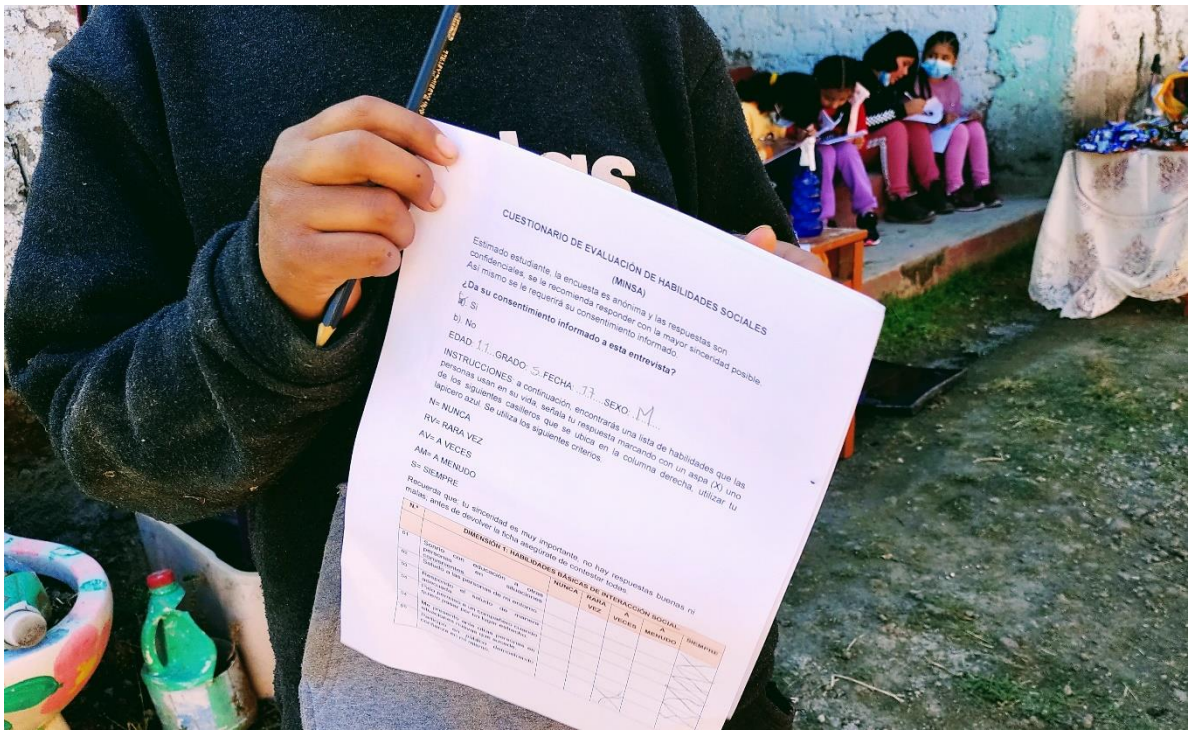
Atentamente

DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL LUCANAS
DIRECCIÓN
Prof. Miguel Marca Marcatinco
DIRECTOR
I.E.P.M. N° 24169 "SAN PEDRO DE PALCO"

Anexo 12. Evidencias de la aplicación de los juegos cooperativos



Anexo 13.



CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

(MINSA)

Estimado estudiante, la encuesta es anónima y las respuestas son confidenciales, se le recomienda responder con la mayor sinceridad posible. Así mismo se le requerirá su consentimiento informado.

¿Da su consentimiento informado a esta entrevista?

a) Si

b) No

EDAD: 11 GRADO: 5 FECHA: 17 SEXO: M

INSTRUCCIONES: a continuación, encontrarás una lista de habilidades que las personas usan en su vida, señala tu respuesta marcando con un aspa (X) uno de los siguientes casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizar tu lapicero AZUL. Se utiliza los siguientes criterios.

N= NUNCA

RV= RARA VEZ

AV= A VECES

AM= A MENUDO

SI= SIEMPRE.

Requerirá que: tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas ni malas, antes de devolver la ficha asegúrate de contestar todas.

N.º	DIMENSIÓN 1: HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL	NUNCA	RARA VEZ	A VECES	A MENUDO	SIEMPRE
01	Cuando son educados, otras personas son educados conmigo.					
02	Cuando otras personas me piden ayuda, me comprometo en ayudarlas.					
03	Cuando tengo problemas con otras personas, me siento culpable.					
04	Me siento bien en situaciones nuevas.					
05	Me siento bien en situaciones nuevas.					

Anexo 14. Recojo de información en Excel de los juegos cooperativos

ARCHIVO DE LA RECOLECCIÒN DE DATOS																						
JETOS EVALUAD	I 1	I 2	I 3	I 4	I 5	I 6	I 7	I 8	I 9	I 10	I 11	I 12	I 13	I 14	I 15	I 16	I 17	I 18	I 19	I 20	I 21	I 22
SUJETO 1	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	3,00	1,00	1,00	2,00
SUJETO 2	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00
SUJETO 3	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00
SUJETO 4	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00
SUJETO 5	2,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	1,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	2,00	1,00
SUJETO 6	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	2,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00
SUJETO 7	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	1,00	2,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00
SUJETO 8	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00
SUJETO 9	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00
SUJETO 10	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00
SUJETO 11	1,00	3,00	3,00	1,00	2,00	3,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00
SUJETO 12	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00
SUJETO 13	2,00	2,00	1,00	3,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00
SUJETO 14	3,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	1,00	3,00	2,00
SUJETO 15	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	3,00	1,00	1,00	2,00
SUJETO 16	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00
SUJETO 17	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00
SUJETO 18	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00
SUJETO 19	2,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	1,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	2,00	1,00
SUJETO 20	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00
SUJETO 21	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	3,00	1,00	1,00	2,00
SUJETO 22	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00
SUJETO 23	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00
SUJETO 24	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00
SUJETO 25	2,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	1,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	2,00	1,00
SUJETO 26	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00

Si	1
A veces	2
No	3

Anexo 15. Recojo de información en Excel de las habilidades sociales

ARCHIVO DE LA RECOLECCIÒN DE DATOS

ETOS EVALUAD	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23
UJETO 1	4	1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	3	4	4
UJETO 2	2	5	5	5	1	4	4	1	5	1	1	1	5	1	5	4	1	4	1	2	5	1	4
UJETO 3	3	4	1	4	3	3	5	3	1	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5	3	5	3	3
UJETO 4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1
UJETO 5	5	5	4	1	5	5	1	5	3	5	5	5	3	5	1	5	2	5	2	1	2	5	5
UJETO 6	5	3	5	3	5	1	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
UJETO 7	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	1	4	4	5	4	5	4	4
UJETO 8	5	5	4	5	5	5	4	2	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5
UJETO 9	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
UJETO 10	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
UJETO 11	3	4	5	4	3	3	5	3	4	3	3	3	4	3	5	3	3	3	2	3	5	3	3
UJETO 12	5	2	3	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5
UJETO 13	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
UJETO 14	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
UJETO 15	5	5	4	5	5	5	4	5	5	2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	1	4	5	5
UJETO 16	4	3	5	3	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4
UJETO 17	1	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	2	4	2	4
UJETO 18	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
UJETO 19	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
UJETO 20	3	5	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3
UJETO 21	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	4	5	5
UJETO 22	4	3	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	1	4	5	4	4	4	5	4	1	4	4
UJETO 23	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
UJETO 24	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	2
UJETO 25	4	5	2	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4
UJETO 26	3	5	4	5	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3

Nunca	1
Rara	2
A veces	3
A	4
Siempr	5

Activar Windows

Anexo 16. Confiabilidad de los juegos cooperativos

	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15
1	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	2,00	1,00
2	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00
3	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00
4	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00
5	2,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	1,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00
6	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	2,00
7	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	1,00	2,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00
8	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00
9	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00
10	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00
11	1,00	3,00	3,00	1,00	2,00	3,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
12	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	2,00	2,00
13	2,00	2,00	1,00	3,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00
14	3,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00	3,00	1,00
15	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	2,00	1,00
16	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00
17	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00
18	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00
19	2,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	1,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00
20	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00
21	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	2,00	1,00
22	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00
23	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00
24	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00

	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19	ITEM20	ITEM21	ITEM22
4	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00
5	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	2,00	1,00
6	2,00	1,00	2,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00
7	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00
8	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00
9	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00
10	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00
11	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00
12	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00
13	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00
14	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	1,00	3,00	2,00
15	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	3,00	1,00	1,00	2,00
16	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00
17	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00
18	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00
19	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	2,00	1,00
20	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00
21	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	3,00	1,00	1,00	2,00
22	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00
23	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00
24	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00
25	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	2,00	1,00
26	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00

Escala: MARISEL 1

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	26	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	26	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,816	,820	22

ANEXO 17. Confiabilidad de la variable habilidades sociales

	ITEM01	ITEM02	ITEM03	ITEM04	ITEM05	ITEM06	ITEM07	ITEM08	ITEM09	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15
1	4,00	1,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00
2	2,00	5,00	5,00	5,00	1,00	4,00	4,00	1,00	5,00	1,00	1,00	1,00	5,00	1,00	5,00
3	3,00	4,00	1,00	4,00	3,00	3,00	5,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	5,00	3,00	5,00
4	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
5	5,00	5,00	4,00	1,00	5,00	5,00	1,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	1,00
6	5,00	3,00	5,00	3,00	5,00	1,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00
7	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00
8	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00
9	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00
10	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	5,00
11	3,00	4,00	5,00	4,00	3,00	3,00	5,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	5,00
12	5,00	2,00	3,00	4,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00
13	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00
14	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00
15	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00
16	4,00	3,00	5,00	3,00	4,00	2,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00
17	1,00	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	2,00	4,00	4,00	4,00
18	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
19	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00
20	3,00	5,00	4,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00
21	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	2,00
22	4,00	3,00	5,00	3,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	1,00	4,00	5,00
23	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	2,00	4,00	4,00	4,00	4,00
24	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00

	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19	ITEM20	ITEM21	ITEM22	ITEM23
1	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	1,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00
2	1,00	5,00	1,00	5,00	4,00	1,00	4,00	1,00	2,00	5,00	1,00	4,00
3	3,00	5,00	3,00	5,00	3,00	3,00	3,00	5,00	3,00	5,00	3,00	3,00
4	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	1,00
5	5,00	3,00	5,00	1,00	5,00	2,00	5,00	2,00	1,00	2,00	5,00	5,00
6	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00
7	4,00	4,00	4,00	5,00	1,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00
8	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00
9	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00
10	4,00	2,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00
11	3,00	4,00	3,00	5,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	5,00	3,00	3,00
12	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00
13	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
14	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00
15	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	1,00	4,00	5,00	5,00
16	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00
17	2,00	4,00	4,00	4,00	2,00	2,00	4,00	4,00	2,00	4,00	2,00	4,00
18	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
19	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00
20	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,00
21	5,00	5,00	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00
22	4,00	1,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	1,00	4,00	4,00
23	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
24	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	2,00

Escala: Marisel 3

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	26	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	26	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,880	,879	23

Anexos 20. Consentimiento informado

Estimado estudiante, la encuesta es anónima y las respuestas son confidenciales, se le recomienda responder con la mayor sinceridad posible. Así mismo se le requerirá su consentimiento informado.

¿Da su consentimiento informado a esta entrevista?

a). Si

b). No