

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**USO DE JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES  
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE  
PRIMARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUÁNUCO,  
2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO  
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTOR**

Bach. Tolentino Avalos Luis Ángel

**ASESORA**

Dra. Santos Reyes Amparo Yolanda

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Educación y responsabilidad social

**TRUJILLO - PERÚ**

**2022**

## Turniting

USO DE JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°33023 DE LOMA BLANCA, HUÁNUCO, 2022

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	5%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
10	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%
11	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
12	1library.co Fuente de Internet	<1%
13	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
	repositorio.usmp.edu.pe	1

## **Página de autoridades**

**Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.**

Arzobispo Metropolitano de Trujillo Fundador y Gran Canciller de la  
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**R.P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh. O.S. A.**

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta**

Vicerrectora académica adjunta

**Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez**

Decana de la facultad de Humanidades

**Dra. Carlos Alfredo Cerna Muñoz**

Vicerrector académico de investigación

**R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz**

Director de la Escuela de Posgrado

**Mg. Andrés Cruzado Albarrán**

Secretario General

## **Página de conformidad del asesor**

Yo Dr. Amparo Yolanda Santos Reyes, con DNI N° 18116467 como asesora del trabajo de investigación: **Uso de juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria en una Institución Educativa, Huánuco 2022**, desarrollado por el alumno Luis Ángel Tolentino Avalos con DNI N°43904548 respectivamente egresado del programa de titulación por convalidación de educación primaria, considero que dicho trabajo de titulación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por la comisión de la clasificación designado por el Decano de la Facultad Humanidades.

Uso de juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria en una Institución Educativa, Huánuco 2022



---

**Mgt. Santos Reyes Amparo Yolanda**

**DNI. 18116467**

## **Dedicatoria**

A Dios por cuidarme cada día y guiarme siempre en cada momento de mi vida, por brindarme sabiduría y darme la oportunidad de crecer como persona y fortalecer mi vivir diario. Al señor Jesucristo por su amor, misericordia, y por qué él está cada día conmigo, cuidándome y protegiéndome.

A Dios por cuidarme cada día y guiarme siempre en cada momento de mi vida, por brindarme sabiduría y darme la oportunidad de crecer como persona y fortalecer mi vivir diario. Al señor Jesucristo por su amor, misericordia, y por qué él está cada día conmigo, cuidándome y protegiéndome.

Luis

## **Agradecimiento**

Expreso mi profundo agradecimiento al personal docente de la Pontificia Universidad Católica de Trujillo por su abnegada dedicación en nuestros estudios, por haber contribuido con su gran capacidad y conocimiento en la acertada asesoría del presente trabajo de investigación.

De la misma manera, se extiende el agradecimiento al personal docente y estudiantes de la Institución Educativa I.E N° 33023 de Loma Blanca en Huánuco por haber brindado todo el apoyo para la ejecución del presente trabajo.

Luis

## **Declaratoria de autenticidad**

Tolentino Avalos Luis Ángel, con DNI 43904548, egresados de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la escuela de Ciencias de la educación de nuestra casa de estudios en la tesis: “Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 33023 de Loma Blanca, Huánuco, 2020”, la que consta de un total de 20 páginas, en las que se incluye 11 tablas y 09 figuras, más un total de 105 páginas en apéndices y/o anexos. Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad. Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de ...%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo

El autor



---

Luis Ángel Tolentino Ávalos  
DNI 43904548

## Índice

### Contenido

Turniting .....	ii
Página de autoridades .....	iii
Página de conformidad del asesor .....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento .....	vi
Declaratoria de autenticidad .....	vii
Índice .....	viii
Índice de tablas .....	x
Índice de figuras .....	xi
RESUMEN .....	xii
I. INTRODUCCION.....	14
1.1. MARCO TEÓRICO .....	18
1.1. 1. Antecedentes de la investigación.....	18
1.1.2 Internacionales.....	18
1.1.3 Nacionales .....	18
1.1.4. Regionales locales .....	19
1.2. Bases teórico científicas .....	20
1.2.1 El Juego cooperativo .....	20
Definición de términos básicos.....	30
1.3. Hipótesis .....	31
1.3.1 General.....	31
1.3.2. Específicas .....	31
1.3. Operacionalizacion de variables .....	32



II. METODOLOGÍA.....	35
2.1. Tipo de investigación .....	35
Método de investigación.....	35
Diseño de investigación.....	35
Población, muestra y muestreo .....	36
Población .....	36
Muestra. 36	
2.1. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	36
<b>En la variable: habilidades sociales, se trabajó con 4 dimensiones: .....</b>	<b>37</b>
2.2 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	38
2.3. Ética investigativa.....	38
III. RESULTADOS .....	39
4.1 Presentación y análisis de resultados.....	39
VI. DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	53
V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS .....	55
5.1 Conclusiones. ....	55
VI. RECOMENDACIONES .....	56
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	57
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	86

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Distribución de la población según sexo .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 2</b> Resultados por niveles en la dimensión cooperación de los juegos cooperativos en estudiantes de 3° de primaria de una Institución Educativa de Huánuco, 2022.....	39
<b>Tabla 3</b> Resultados por niveles en la dimensión participación de los juegos cooperativos en estudiantes de 3° de primaria de una Institución Educativa de Huánuco, 2022.....	40
<b>Tabla 4</b> Resultados por niveles en la dimensión diversión de los juegos cooperativos en estudiantes de 3° de primaria de una Institución Educativa de Huánuco, 2022.....	41
<b>Tabla 5</b> Resultados por niveles en los juegos cooperativos en estudiantes de 3° de primaria de una Institución Educativa de Huánuco, 2022 .....	42
<b>Tabla 6</b> Resultados por niveles en las habilidades básicas en estudiantes de 3° de primaria de una Institución Educativa de Huánuco, 2022 .....	43
<b>Tabla 7</b> Resultados por niveles en las habilidades avanzadas en estudiantes de 3° de primaria de una Institución Educativa de Huánuco, 2022 .....	44
<b>Tabla 8</b> Resultados por niveles en las habilidades relacionadas a los sentimientos en estudiantes de 3° de primaria de una Institución Educativa de Huánuco, 2022.....	45
<b>Tabla 9</b> Resultados por niveles en las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de 3° de primaria de una Institución Educativa de Huánuco, 2022.....	46
<b>Tabla 10</b> Resultados por niveles en las habilidades sociales en estudiantes de 3° de primaria de una Institución Educativa de Huánuco, 2022.....	47
<b>Tabla 11</b> Prueba de normalidad a nivel de dimensiones y variables.....	48

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b>	Representación gráfica de la dimensión cooperación .....	39
<b>Figura 2</b>	Representación gráfica de la dimensión cooperación .....	40
<b>Figura 3</b>	Representación gráfica de la dimensión diversión.....	41
<b>Figura 4</b>	Gráfica porcentual de la variable juegos cooperativos .....	42
<b>Figura 5</b>	Niveles de las habilidades sociales básicas .....	43
<b>Figura 6</b>	Niveles de las habilidades sociales básicas.....	44
<b>Figura 7</b>	Representación gráfica de las habilidades relacionadas a los sentimientos	45
<b>Figura 8</b>	Representación gráfica de las habilidades alternativas a la agresión.....	46
<b>Figura 9</b>	Representación gráfica de las habilidades sociales.....	47

## RESUMEN

El presente trabajo titulado: Uso de juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria en una Institución Educativa, Huánuco 2022, tuvo como propósito primordial: Determinar la relación entre el uso de juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria en una Institución Educativa, Huánuco 2022, la población muestral está conformado por 32 estudiantes del tercer grado de primaria, el tipo de investigación es descriptiva correlacionar, la metodología es hipotético deductivo, la técnica que se utilizo es la observación y el instrumento es escala de valoración. Para ello tenemos dos variables el primero el uso de los juegos cooperativos que está compuesto de tres dimensiones que es cooperación, participación y diversión así mismo el segundo que es habilidades sociales también con tres dimensiones, que es habilidades sociales básicas, habilidades avanzadas, y habilidades alternativas a la agresión. Para cumplir este propósito se ha usado dos cuestionarios, el primero para conocer la relación entre uso de los juegos cooperativos y el segundo para los niveles de las habilidades sociales, en ambos casos se ha usado la escala de Likert. por lo tanto, está encuadrado el paradigma del positivismo.

El nivel que se ha encontrado en el uso de los juegos cooperativos ha alcanzado el nivel regular al registrar una media de 34.5 puntos, en la variable de las habilidades sociales el promedio alcanzado fue de 33.0 puntos que corresponde al nivel medio. Se ha encontrado así mismo que existe correlación directa, muy alta y con significancia estadística al haberse registrado entre las variables un coeficiente  $r = 0.910$  con  $p = 5.358E-13$ ; ello indica la correlación es muy alta, directa y significativa por lo que permite aceptar la hipótesis alterna.

Palabras Clave: Juego, Cooperación, habilidades, aprendizaje y conducta

## ABSTRACT

The present work entitled: Use of cooperative games and social skills for the learning of third grade students of the Educational Institution No. 33023 De Loma Blanca, Huánuco 2022, had as its primary purpose: To determine the relationship between the use of games cooperative and social skills in students of the 3rd grade of the I.E. N° 33023 of Loma Blanca - Huánuco, 2022, the sample population is made up of 32 third grade students, the type of research is descriptive to correlate, the methodology is hypothetical deductive, the technique used is observation and the instrument It is rating scale. For this we have two variables, the first is the use of cooperative games, which is made up of three dimensions, which is cooperation, participation and fun. The second is social skills, also with three dimensions, which is basic social skills, advanced skills, and social skills. alternatives to aggression. To fulfill this purpose, two questionnaires have been used, the first to know the relationship between the use of cooperative games and the second for the levels of social skills, in both cases the Likert scale has been used. therefore, the paradigm of positivism is framed.

The level found in the use of cooperative games has reached the regular level by registering an average of 34.5 points, in the variable of social skills the average reached was 33.0 points which corresponds to the medium level. It has also been found that there is a direct correlation, very high and with statistical significance, having registered a coefficient  $r = 0.910$  with  $p = 5.358E-13$  between the variables; this indicates that the correlation is very high, direct and significant, which allows the acceptance of the alternative hypothesis.

Key words: Play, Cooperation, skills, learning and behavior.

## I. INTRODUCCION

En nuestra época, uno de los problemas que mayormente afecta a nuestra niñez es que muchos no han desarrollado sus habilidades comunicativas por falta de estímulos cuyos principales responsables son la familia y las instituciones responsables de su formación integral. Al respecto, (Pérez et al., 2015), señala que, el juego ha sido siempre el instrumento importante en el desarrollo infantil, de manera especial para los estudiantes de esa forma pueden socializarse, pues ha contribuido siempre a un desarrollo potencial de las destrezas o habilidades sociales, porque no solo es cuestión de disfrute placentero y de neutralizador tensional, sino que le prepara para la vida al emular roles que va a desempeñar más adelante. De la variedad de juegos que existen, los juegos de equipo o de cooperación permiten un mejor abanico de logro.

En países de América, como por ejemplo México, se ha encontrado que, el desarrollo de las habilidades para socializarse, es un problema mayormente en los estudiantes de tierna edad, como de siete a ocho años. Se observan constantemente que algunos son agresivos, otros tímidos que evitan la relación con sus compañeros o a la sociedad, así mismo, son incapaces de defender sus derechos ante otros. En tal sentido, Carrillo (2015), menciona que, los juegos cooperativos ayudaran a socializarse, relacionarse entre niños para que pueden tener un buen desarrollo en diferentes aspectos.

Los juegos cooperativos tienen implicancia en las habilidades sociales por que los sujetos que lo practican, no desarrollarían estas capacidades; es decir, no se interaccionan con sus pares en un medio distinto .Desde este espacio en el trabajo se pretende establecer la relación que existe entre las dos variables.

En nuestro país, en un estudio hecho por Salas (2019), nos dice que los estudiantes sufren por la falta de habilidades sociales, así mismo, no tienen un buen desarrollo, y eso no le permite interactuar con sus compañeros de aula, a convivir con otras personas. En tal sentido, la gran mayoría de los docentes están preocupados por mejorar todo eso para que los estudiantes desarrollen sus habilidades. Están buscando estrategias para mejorar los valores y obtener los frutos durante los metas trazados. Lo cual consideran a los juegos cooperativos como una alternativa de solución al

problema, es decir que, gracias a ellos se puede desarrollar las habilidades sociales.

Un estudio realizado por Cisneros et al., (2019) en la región Huánuco, detectó que muchos niños y niñas demuestran un nivel bajo en las habilidades sociales, lo cual tiene repercusiones negativas en los aspectos emocionales cognitivos que impiden un desarrollo integral, por lo que, consideró que el ludismo cooperativo mejorara elocuentemente las capacidades en los estudiantes de la entidad educativa antes indicada.

En la I.E. N° 33023 de Loma Blanca en Huánuco, el problema presenta rasgos similares, pues hay deficiencias en un adecuado desarrollo de los juegos por parte de los docentes y de otros juegos que desarrollan habilidades comunicativas, desperdiciando así, valiosas oportunidades de socialización de los niños con sus pares. el problema es aún mayor, porque los niños juegan, pero sin la sistematización docente y en cuanto a las habilidades sociales los niños se muestran retraídos; son vergonzosos y con poca comunicación. Son estas las causales que permitieron realizar la presente investigación para conocer si hay relación entre estas dos variables.

Por tal motivo se planteó el siguiente enunciado, lo cual ayudara a desarrollar en los juegos cooperativos, participación de los juegos, diversión de los juegos que le servirá a cada estudiantes en su vida cotidiana, el problema general es ¿Cuál es la relación entre el uso de juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I. E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022?

Así mismo los problemas específicos fueron. ¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión cooperación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del 3° de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022?

¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión participación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del 3° de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca, Huánuco, 2022?

¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión diversión de los juegos y las habilidades sociales en estudiantes del 3° grado de primaria de la I.E. N°33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022?

En esta investigación el objetivo general fue. Determinar la relación que existe entre el uso de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022

Los objetivos específicos de esta investigación fueron. Determinar la relación entre la dimensión cooperación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del 3° de primaria de la I.E. 33023 de Loma Blanca, Huánuco, 2022. Determinar la relación entre la dimensión participación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del 3° de primaria de la I.E. 33023 de Loma Blanca, Huánuco, 2022. Determinar la relación entre la dimensión diversión de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. 33023 de Loma Blanca, Huánuco, 2022

Por ello la investigación tuvo como objetivo es determinar la relación que existe entre el uso de los juegos cooperativos y las habilidades sociales. Por tal motivo la investigación es de mucha importancia en nuestra sociedad por que brindan información necesaria, del mismo modo ayudara al desarrollo en la sociedad y más en el ámbito estudiantil, ya se basa especialmente en los estudiantes de educación primaria para que tienen conocimiento así al futuro.

En la investigación se utilizó una metodología de tipo descriptiva correlacional, método de investigación hipotético deductivo, diseño de la investigación no experimental. Se trabajó con una muestra de 3232 estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N° 33023 Loma Blanca, Huánuco. Y se utilizará como técnica la guía de observación directa y su instrumento a evaluar el cuestionario.

Justificación de la investigación teórica, Bernal (2010), sucede cuando en investigación, brinda aportes con nuevos conocimientos, o formular innovaciones en conceptos, el presente aporte radica en la presentación de una malla teórica que permita conocer los aspectos fundamentales de las dos variables, al menos se pretende generar conversatorios o debates a nivel de docentes y de directivos y de padres y ello es un aporte importante, los padres y docentes entenderán mejor la importancia de la posible relación entre los juegos cooperantes y las destrezas sociales

En la práctica no dice que toda investigación tiende a resolver algún problema



en el contexto en el cual se ejecuta la misma, por eso es lo que en esencia indica Ñaupaset al., (2014); los resultados de los cuales se arribe en este trabajo han de contribuir en forma sustancial a brindar información tanto a docentes, directivos y padres para que asuman responsabilidades en relación a las destrezas sociales que los estudiantes en este nivel y de manera específica a los docentes en el uso de metodologías públicas para poder modificar algunos comportamientos, porque la educación tiene como propósito primordial el desarrollo completo de los estudiantes.

Como también en la metodológica, según Hernández, et al (2012), menciona que desde esta óptica, esta investigación se justifica por cuanto para la elaboración de la misma se han tenido que desarrollar instrumentos debidamente validados y con la confiabilidad correspondiente en primera instancia para ser aplicados en la presente investigación y que a su vez sirvan de apoyo para la elaboración de trabajos que tengan realidad y similares, otro de los aportes consiste en las secuencias del procesamiento estadístico que se ha seguido; esto es lo que en esencia plantea.

Se concluye mencionando que se pudo determinar que existe una relación entre el uso de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes, así mismo es favorable y se demuestra una mejora significativa en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales.

## **1.1. MARCO TEÓRICO**

### **1.1. 1. Antecedentes de la investigación**

#### **1.1.2 Internacionales**

Flórez, et al (2021), En el artículo: Destrezas sociales para vivir: empatía, conexiones interpersonales y asertividad comunicativa en Colombia; la intencionalidad de la investigación es de comprobar los niveles de las destrezas sociales, estudio no experimental, con una muestra fue de 37 estudiantes en los resultados se consideró el 21.6% del sexo masculino 78.4% del sexo femenino, a nivel de la empatía, relaciones interpersonales y la comunicación arrojan los promedios. En empatía 52.2 puntos, en las relaciones interpersonales 49.2 y en la comunicación asertiva es de 20.1 puntos.

Morales (2017) de España, en el artículo: Relaciones para afrontar estrés diario, autoconcepto, argucias sociales y talento emocional, la muestra fue 154 estudiantes, el diseño fue ex post facto, el estudio fue analizar las relaciones entre las destrezas para afrontar los problemas, en el concepto propio y las argucias sociales, así como también la inteligencia emocional; se ha encontrado que existe relación inversa con la conducta agresiva, el autoconcepto, son las nuevas habilidades sociales que el sujeto desarrolla.

#### **1.1.3 Nacionales**

Claudio (2022) en: en un estudio hecho en la ciudad de Lima puente piedra sobre la ambiente socio familiar y destrezas sociales en el 6° primaria , que tuvo por propósito principal identificar la asociación de las familias y así ver el desarrollo de las habilidades indicadas, se trató de un estudio básico descriptivo, se aplicó un cuestionario a la muestra de 70 estudiantes, el diseño fue correlacional. En los resultados el autor indica que, en las destrezas sociales, el moderado fue ubicado el 62.9%, el nivel eficiente se ubicó en 37.1%; en las habilidades de interacción base en 57.1% obtuvo el nivel eficiente, en las avanzadas de nivel eficiente retraso en 57.1% en las asociadas a los sentimientos del nivel eficiente al registrado en 54.3%, en las alternativas para enfrentar a la agresión el nivel eficiente al registrado el 58.6%, en las habilidades paraenfrentar a veces se ha

registrado al 54.3% y las habilidades de planificación tenemos el 47.1%.

Rivera (2022) realiza un estudio donde puede ver la mejora de las destrezas de los estudiantes del 4to grado de primaria de la I.E. Olmos. El objetivo principal fue la identificación del grado relacional que existe la convivencia escolar como las habilidades, enfoque es cuantitativo, tipo no experimental, diseño fue correlacional, la muestra fue 90 estudiantes; los resultados mencionan el nivel bajo con un 33.3%, el nivel medio con el 35.6%, el nivel promedio alto obtuvo el 15.6%. en conclusión se dice que los estudiantes están en un nivel medio ya que hay poca mejora de las destrezas y la relación en la escuela.

Salas y Sosa (2019) en la tesis efecto del programa de juegos cooperativos en el comportamiento pro social de estudiantes de 3° de primaria en Breña, para la licenciatura en primaria, se propuso la verificación del impacto del programa aludido en el comportamiento pro social en los estudiantes mencionados, la investigación fue nivel explicativo, así mismo encuadró en el paradigma positivista, la muestra fue de 31 niños, 15 para realizar el experimento y 16 para el control, el diseño es cuasi experimental, usó el cuestionario de Weir, entre las conclusiones expresa que antes de la aplicación de los juegos cooperativos no hubo diferencia que sea significativa.

#### **1.1.4. Regionales locales**

Rivera(2022) en la tesis: Los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad de los alumnos de 5 años de inicial de la I.E. 002 de Huánuco de la Universidad de Huánuco para la licenciatura en inicial y primaria, el propósito principal era establecer la influencia de los juegos cooperativos para desarrollar los aspectos motrices en los niños descritos en el título de la tesis; se ha trabajado en paradigma cuantitativo, el diseño fue cuasi experimental, y una muestra 56 estudiantes, en las conclusiones expresa que el 92.9% desarrollan las habilidades motrices, ha quedado demostrado que la aplicación de estos juegos podría no solamente mejorar las destrezas motrices de los estudiantes sino también otras áreas

Lama (2018), En la tesis de maestría: Los juegos cooperativos en el

desarrollode las destrezas de interrelación social en niños de la I.E. 33070 de Chaglla Alta en Huánuco- 2018, , el propósito de la investigación fue determinar en qué medida los juegos pueden ayudar a desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes, el estudio es de tipo cuantitativo, así mismo esta investigación estuvo centrada en paradigma positivista, el diseño fue el pre experimental, el ejemplo de 28 estudiantes. Los resultados demostraron que después de haberse aplicado los juegos se observó que el 46% estuvo en el nivel pronosticado.

## **1.2. Bases teórico científicas**

### **1.2.1 El Juego cooperativo**

#### **Definición de juego**

Rubio (2018), señala que el juego es un ensayo de preparación donde los niños y niñas practican desde sus primeros años de la vida, es un proceso de carácter instintivo a través del cual se adquieren conductas adaptadas a ciertas condiciones y que cuando sea adulto tendrá que ejecutar. El juego se usa para el desarrollo de sus instintos que se usan en el cotidiano vivir y contribuye al desarrollo orgánico y funcional.

Vargas (2017), lo define como el juego en equipo en el cual los participantes no se discutan entre sí; tienen que aunar esfuerzos para el cumplimiento de un objetivo común; en esos juegos, los participantes si ganan o pierden lo hacen en equipo, es decir, interviene el esfuerzo común. El éxito está en función de la forma de cooperación que aborden los miembros de un equipo. El juego cooperativo es una actividad de conjunto y es de carácter interdependiente, es una acción alegre y divertida.

Pasihuan (2017) señala que el juego es una actividad donde se planifica puede ser en grupo u individual, de esa forma se divierten, disfrutan su aprendizaje como también desarrollando sus habilidades. El juego puede tener distintos objetivos, pero lo más importante es que los niños se socialicen sin importar la edad.

De otro lado, Miraval (2018), sostiene que el juego debe tener reglas, porque mediante esto los estudiantes desarrollaran sus habilidades, así mismo tendrán un control de no agredir a su compañero. De esa forma aprenderán a ser

responsables, y tenerse confianza entre niños

### **Teorías del juego**

Existen una variada gama de teorías acerca de los juegos, la presente investigación ha sustraído los que se consideran más aceptadas.

#### **Del excedente energético**

Esta teoría fue planteada por Spencer y considera que el niño tiene un alto potencial energético y músculos que se encuentran a proceso de alto desarrollo, porque el niño no basta su caudal energético no se gastan en situaciones de supervivencia por lo que el organismo se encuentra en reposo y dada la situación nutricional almacenado una gran capacidad de energética y que es necesario descargar a través de actividades, en este caso lo hace a través del juego (Meneses y Monge, 2010).

#### **Teoría del Pre ejercicio**

Fue planteada por Groos y se basa en el supuesto teórico que el juego es una herramienta en las etapas evolutivas de los infantes y así como una madre una madre cumple una serie de roles como es la crianza de un niño, brindarle alimentación, darle de comer, etc., el juego es este rol que ejerce el niño pero los direcciona hacia objetos, en otros términos el niño adopta roles que va a desempeñar más adelante (Meneses y Monge, 2010).

#### **Teoría de la recapitulación**

Fue formulada por Stanley Hall, sostiene que el juego se produce en fases de desarrollo que están definidas en acciones lúdicas, que los contenidos de los juegos están vinculados al comportamiento ancestral, que el juego de los niños tiende a superar a las generaciones anteriores a través del desarrollo evolutivo. Sostiene en suma que las actividades de juego hacen una recapitulación de las acciones más primigenias del hombre y que se prepara para el ejercicio de funciones en etapas superiores (Meneses y Monge, 2010).

## **Teoría del entretenimiento**

Lo propuso Vargas por el año 1995, sostiene la teoría que la actividad lúdica es solamente un pasatiempo y que no tiene ningún impacto en el proceso de la evolución humana, constituye en dejar transcurrir el tiempo de forma placentera y de regocijo sin mayor trascendencia (Gallardo, 2018).

## **Teoría de la Catarsis**

Propuesto por Kraus, este esbozo teórico afirma que el juego se convierte en una válvula que deja escapar emociones que han sido reprimidas aunque para otros se convierte una especie de drenaje de acumulaciones energéticas que podrían tener indicios antisociales; se puede decir que el juego es un catalizador que contribuye el cuerpo recupere su estado de equilibrio emocional (Gallardo, 2018)

## **Dimensiones del juego cooperativo**

Según Chavieri (2017), se considera que el juego tienen como dimensiones:

### **Cooperación**

Son las acciones y esfuerzos que se ponen junto a otros miembros de un equipo y que valiéndose de una serie de métodos se logren propósitos comunes, ello implica que, durante el desarrollo del juego cooperativo, los integrantes deben poner sus mejores esfuerzos para conseguir las metas lúdicas propuestas con antelación.

### **Participación**

Consiste en que, durante el juego cooperativo, se busca soluciones para conseguir metas y que durante el proceso del mismo se genera un ambiente de confianza y seguridad entre los integrantes.

### **Diversión**

Como la participación en este juego no tiene visos competenciales, la intención plena es conseguir los propósitos, pero en forma amena y de cooperación, desaparece el miedo a cometer errores por lo que cada una de las

secuencias son placenteras.

### **Clasificación del juego**

Camacho (2012) propone la siguiente clasificación :

#### **Juego funcional o de acción**

Este juego se inicia en aproximadamente en los dos primeros años y sucede antes de que se inicie la capacidad representativa en el pensamiento simbólico; se caracteriza porque el infante actúa con actividades en su organismo, tienen un carácter eminentemente placentero. Aproximadamente a los nueve meses por ejemplo poner los dedos en la boca, después la mano, continúa con movimientos psicomotores y que en forma gradual incorpora algunos objetos del entorno como son el hecho de lanzar objetos, atraparlos, jugar con cajas, colocar objetos en un espacio y de su entorno.

#### **Juego de construcción**

Son actividades que conllevan a manipular objetos, el propósito es la creación de algo imaginario lo que demanda de creación y originalidad innatas para lo cual hace uso de recursos de su cercanía (Camacho, 2012)

#### **Juego simbólico**

Bofarull (2014) plantea, que son actividades de carácter espontáneo y que hace uso de la capacidad de mental, este tipo de juego se inicia cuando el niño comienza a hacer diferenciaciones, es propio de la fase pre operacional; haciendo uso de la capacidad mental para las representaciones recrea escenas de juego, se caracteriza porque el infante combina la realidad con la imaginación, por ejemplo cuando juegan al papá y mamá, el niño toma el papel de padre para reproducir algo que en realidad acontece en la familia y a esto le ponen un argumento imaginario.

#### **Juego de reglas**

Amaya (2010), para que una persona con niño use este juego, es necesario conocer ciertas predisposiciones que ya están fijadas y que el jugador debe acatar las durante el proceso del mismo, a través de este tipo de niños se va integrando

a las exigencias del entorno llámese escuela o alguna otra forma en donde es necesario que se toman en cuenta ciertas reglas; en forma paulatina con ese tipo de juegos de niños se va adaptando el entornosocial por cuanto este entorno está regida por predisposiciones.

Ese tipo de juego trae muchas ventajas por cuanto permite al desarrollo de estrategias de lado considerando a las demás personas y no en forma individual, permite una convivencia de aceptación en cuanto al cumplimiento de las normas se implícitas o explícitas, permite la comunicación entre los integrantes de un equipo.

### **Importancia del juego**

Paredes y Siccha (2019), consideran que es importante porque:

- Contribuye a establecer una relación social a nivel positivo.
- Permite una adecuada empatía.
- Permite la cooperación y solidaridad en la resolución de problemas comunes.
- Fortalece el sistema de comunicaciones interpersonales.
- Desarrolla el aprecio hacia los demás y la generación de un autoconcepto positivo.
- Genera momentos placenteros.
- Permite manejar los conflictos interpersonales de mejor manera.
- Permite el compromiso en los trabajos de equipo.

Así mismo Gómez, (2018), menciona algunas importancias

- Es fundamental para la estructuración del yo.
- Permite la interacción circundante con el entorno para adaptarse a él.
- Es imprescindible para aprender a vivir y convivir en el medio social en el cual se debe desenvuelve.
- Permite el enriquecimiento de la imaginación.
- Incrementa la capacidad de observación.
- Permite una adecuada asimilación, aceptación y comprensión de la realidad externa al niño.



## **Características de los juegos cooperativos**

Cercado (2018), considera en base a la libertad considera como características:

- Libres en participar. Porque no es necesario ganar o ser mejor que otros, por el contrario, se necesita de apoyo
- Libertad para crear. Porque la predisposición para tener un espíritu creativo emerge cuando hay libertad.
- Libre de exclusiones.  
Se rompe con el criterio de dejar fuera a alguien por desaciertos ejecutados por alguno de sus miembros.
- Libres en la elección.
- Porque la elección de los miembros del equipo se realiza en dentro del principio de autonomía
- Libres de agresiones.

Es un juego que une, requiere de aunar esfuerzos, por ello no hay cabida para acciones disgregantes.

Y así mismo presentamos otras características que más se destacan mencionamos:

- Es libre y voluntario.
- Surge de la espontaneidad.
- Tiene límites.
- Está sujeto a reglas (según sea el caso)
- Tiene propósitos.
- Evolucionan en el espacio temporal
- Tiene función socio - cultural.
- Tiene la función psicomotora
- Cumple con funciones cognitivas.
- Tiene una función emocional.
- Tiene interacción con la realidad (Uriarte, 2020)

## **Elementos del juego cooperativo**

Ruiz (2010) considera como elementos del juego cooperativo:

### **La colaboración.**

Es la predisposición de un integrante de equipo a trabajar junto a los demás miembros a participar en acciones conjuntas para el cumplimiento de propósitos comunes (Ormeñaca & Ruiz, 2010)

### **Ayuda recíproca.**

Para que se logren los objetivos o metas, es necesario que entre sus miembros haya una máxima participación que cuando alguno de ellos presenta falencias a detener la ayuda de alguno de los miembros del equipo y viceversa, sólo de esta manera se garantiza el éxito de los propósitos previstos.

### **La comunicación.**

Dentro del proceso de la acción lúdica cooperativa, una de las claves radica en los aspectos comunicacionales, sean estos verbales, de gestos u otras formas que permite tener una máxima comprensión de cada una de las acciones durante el desarrollo del juego motriz.

### **Coordinación de acciones**

Se refiere a que cada una de las acciones que se requieran realizar durante el juego cooperativo deberá estar debidamente secuenciadas en forma lógica para garantizar el éxito.

## **1.2.2. Habilidades sociales**

### **Definición**

Estrada y Chacón (2019), mencionan que las habilidades son los comportamientos del ser humano que permiten el desempeño eficaz del sujeto de su entorno familiar y sociedad. A través de ello, el niño puede tener variedades de experiencias. Esto indica que las habilidades son comportamientos que desprenden.

Caballo, citado por Goroskieta (2014), dice son comportamientos que tiene un sujeto, en un contexto de relaciones interpersonales a través de los cuales expresa sentimientos, opiniones o derechos, deseos, pero en forma adecuada al contexto, con el respeto de los aspectos conductuales de los otros y que tiende a

resolver problemas presentes y minimizar posteriores problemas.

### **Elementos que conforman las habilidades sociales**

Miramira (2019), consideran los siguientes componentes:

#### **Conductuales**

Es el componente verbal porque hace uso de las palabras, puso también un componente no verbal y que se refiere a la expresión del cuerpo como miradas, gestos, sonrisas posiciones corporales, etc. también se considera como los son componentes para lingüísticos y que están expresados por el volumen, la forma de entonar a, la fluidez, la velocidad y otros elementos que se utilizan en un determinado idioma.

#### **Cognitivos**

Toda interrelación entre personas conlleva un mensaje de conocimientos, información que debe ser transmitida o recepcionada en otras palabras, lleva una serie de mensajes de un determinado nivel de conocimientos.

#### **Ambientales o situacionales**

Son aquellas que se ponen de manifiesto en un determinado contexto social y de acuerdo a las circunstancias que se presente, ello implica que estas son variables y no se pueden expresar en forma rígida.

### **Dimensiones de las habilidades sociales**

Orbegoso (2021), considera cuatro dimensiones para las destrezas sociales:

#### **Habilidades sociales básicas**

Neuron (2022), indica que las habilidades sociales básicas están conformadas por:

- Oír
- Comenzar alguna conversación
- Agradecer
- Hacer actos de presentación
- Presentar a terceros
- Hacer cumplidos, etc.

### **Habilidades sociales avanzadas**

Mentalizate (2015), considera como habilidades avanzadas a:

- Solicitar ayuda
- participar en algo.
- Emitir instrucciones
- Ejecutar instrucciones.
- Solicitar disculpas.
- Hacer uso del poder de convencimiento los demás.
- Emitir opinión de lo que piensa acerca de algo.

### **Habilidades relacionadas con los sentimientos**

Son considerados como vinculadas en los sentimientos a:

- Inspeccionar los sentimientos propios
- Expresar lo que se siente.
- Entender el sentimiento ajeno.
- Hacer frente al enojo de otras personas.
- Demostrar estados de afectividad.
- Superar el miedo.
- Hacerse un auto recompensa cuando sea necesario.

### **Habilidades alternativas a la agresión**

Estas son consideradas.

- Solicitar permiso o autorización para hacer algo.
- Compartir algo Propiciar ayuda a otros.
- Hacer negociaciones.
- Hacer indefensa de los derechos individuales.
- Contestara bromas.
- De ser posible evitar que otros entren en dificultades.
- No participar de altercados físicos ni verbales.
- Poner tranquilidad en caso de violencia.

### **Funciones de las habilidades sociales**

Se considera como funciones de lashabilidades a:

- La integración

- Aceptación
- adaptación expresividad de emociones y sentimientos.
- Contribuye a la resolución de problemas.
- Permite aceptar las opiniones de los demás.
- Contribuye a generar opiniones propias.
- Permite el respeto a las demás personas en sus formas de ser, pensar y de las culturas propias de cada individuo.
- Permite también cumplir con los propósitos previstos.
- Contribuye al equilibrio emocional de las personas.
- Permite la construcción de un mundo de paz y libertad.

### **Importancia de las habilidades sociales**

Lacunza y Contini (2015), consideran que las destrezas en los vínculos de relación con los demás son importantes porque:

- Contribuye al desarrollo de una adecuada salud emocional.
- Permite ser el soporte de otras áreas.
- Permite conseguir mejores resultados de aprendizaje.
- Ayudan a conseguir metas y objetivos no sólo individual sino también grupales.
- Ayudan a superar las dificultades que presenta un individuo como son el consumo de bebidas tóxicas.
- Fomentar la identificación con las demás personas.
- Permite el avance individual y familiar

### **Modelos de las habilidades sociales**

Palacios y Segura (2016), considera dos modelos de habilidades sociales:

#### **Modelo de rasgos**

Este modelo considera que la habilidades o competencias en el campo social está influenciada en las estructuras personales de cada persona, así pues, el comportamiento de un sujeto continuará en forma constante a lo largo del tiempo y las circunstancias.

## **Modelo centrado en componentes**

Este enfoque o modelo considera que las destrezas sociales son segmentos que se pueden observar en los comportamientos verbales y los que no son verbales pero que han sido aprendidos y que combinados generan interrelaciones saludables en situaciones particulares.

## **Definición de términos básicos**

### **Colaboración**

Proceso por el cual dos o más personas se unen para compartir tareas o roles para alcanzar un propósito individual o grupal previsto con anterioridad

### **Habilidades básicas**

Son una serie de actividades fundamentales que tiene que desarrollar el ser humano para poder interactuar con los demás en forma armoniosa.

Arango, Leyva (2018) nos dice que el sujeto debe de escuchar, así mismo iniciar la conversación, el niño debe de estar en conversación a su vez formular preguntas que está en duda o no comprende, además agradecer a otros como también obedecer.

### **Habilidades sociales avanzadas**

Goldstein (2018) menciona que las habilidades avanzadas son aquellos que el sujeto desarrolla para poder relacionarse complacidamente en su entorno tanto con la familia y la sociedad, donde pedirá ayuda, participara, dará instrucciones.

Rodríguez et al. (2014), indica que las destrezas sociales socorren a los niños a desenvolverse socialmente, donde el sujeto va interactuar ideas va tener un buen comportamiento, donde tendrá capacidad de buscar ayudar a otras personas como también se integrara a otros grupos, aprenderá a disculparse, brindara explicaciones entenderá lo que otro dice y seguirá instrucciones.

### **1.3. Hipótesis**

#### **1.3.1 General**

H<sub>aG</sub>: Existe relación entre el uso de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

H<sub>0G</sub>: No existe relación entre el uso de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca, Huánuco - 2022.

#### **1.3.2. Específicas**

H<sub>1</sub>: Existe relación entre la dimensión cooperación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

H<sub>2</sub>: Existe relación entre la dimensión participación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

H<sub>3</sub>: Existe relación entre la dimensión diversión de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

### 1.3. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juegos cooperativos	Vargas (2017), lo define como el juego en equipo en el cual los participantes no se discutan entre sí, pueden tener que aunar esfuerzos para el cumplimiento de un objetivo común; en esos juegos los participantes si es que ganan o pierden lo hacen en equipo. En esos juegos intervienen del esfuerzo común, el éxito está en función de la forma de cooperación que aborden los miembros de un equipo	El estudio será aplicado a los estudiantes de 3 grado de primaria durante sus actividades donde se evidencie el uso de los juegos cooperativos y las destrezas sociales tanto dentro del aula como fuera de ella, la medición de ambas variables en el aprendizaje se medirá a través de un usando un cuestionario, la misma que está conformado por 20 ítems. El nivel se mide usando la siguiente por la escala: Deficiente: 0 - 20 Regular: 21 - 40 Bueno: 41- 60	Cooperación	Habilidades para hacer tareas en equipo	1 - 2	Ordinal: <b>A nivel de alternativas:</b> Nunca:0 Casi nunca:1 Casi siempre:2 Siempre 3 <b>A nivel de dimensiones y variable:</b> Deficiente:0 - 20 Regular:21 - 40 Bueno:41- 60
				Interacción socializadora	3 - 4	
				Apoyo para objetivos comunes	5 - 6	
			Participación	Participación de miembros	7 - 8	
				Búsqueda de soluciones	9- 10	
				Ambiente de confianza	11- 12	
				Implicancia mutua	13	
			Diversión	Vivencias participativas	14 - 15	
				Vivencias recreativas	16 - 17	
Vivencias placenteras	18 - 20					



Variable: Habilidades sociales

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Habilidades sociales	(Caballo, 2005, citado por Goroskieta, 2014), dice que es el conjunto de actitudes que emite una persona en un contexto de relaciones interpersonales a través de los cuales expresa sentimientos, opiniones o derechos, deseos, pero en forma adecuada al contexto, con el	El instrumento será aplicado a los estudiantes de 3 grado de primaria n circunstancias donde pueda evidenciarse la puesta en práctica las habilidades sociales tanto dentro del aula como fuera de ella, la medición de ambas variables en el aprendizaje se medirá a través de un usando el cuestionario que se compone de 21 ítems. El nivel se mide usando la siguiente por la escala: Bajo:0 - 21 Medio: 22 - 42 Alto:43- 63	Habilidades sociales básicas	Escucha	1 – 2	Ordinal: A nivel de alternativas: Nunca:0 Casi nunca:1 Casi siempre:2 Siempre 3 A nivel de dimensiones y variable: Bajo: 0 - 21 Medio:22 - 42 Alto: 43- 63
				Hacer preguntas	3 - 4	
				Agradecer	5	
			Habilidades avanzadas	Pedir ayuda	6 - 7	
				Participar	8 - 9	
				Seguir instrucciones	10 - 11	
			Habilidades relacionadas con los sentimientos	Conoce sus propios sentimientos	12	
				Expresa sus sentimientos	13 - 14	
				Comprende sentimientos ajenos	15	
			Habilidades	Capacidad mediadora	16 - 17	

	respeto de los aspectos conductuales de los otros y que tiende a resolver problemas presentes y minimizar posteriores problemas.		alternativas a la agresión	Apoyo a sus compañeros	18 - 19
				Uso de autocontrol	20 - 21

## II. METODOLOGÍA

### 2.1. Tipo de investigación

La presente investigación es descriptiva correlacional.

Ander (2011) corresponde al nivel descriptivo, por el tipo de datos es cuantitativa porque están expresados en una escala cuantificable, por la manipulación de las variables es no experimental porque solamente se describe el comportamiento de las variables sin intervenir en ellas, por la temporalidad es transversal porque se precisa en una sola medición y a partir de ellos se procesa la información.

### Método de investigación

La presente investigación usa como método al hipotético deductivo.

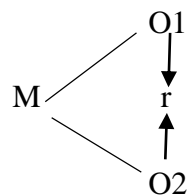
Sánchez (2019) El tipo de investigación es básico, ello implica que se hizo un estudio tomando como insumo las fuentes primarias o secundarias que traten sobre las variables: Juegos cooperativos y las habilidades sociales.

La estructura del trabajo de investigación, es el hipotético deductivo porque en función de lo observable se formulan conjeturas, a las que hay que someter a un proceso de contrastación para determinar la verdad o falsedad de los supuestos

### Diseño de investigación

Stracuzi y Pestana (2012), el diseño es descriptivo correlacional, de nivel transaccional que en primera instancia describe el comportamiento de las dos variables y posteriormente es encargado de cuantificar el grado de asociación entre dichas variables

Esquema:



Donde:

M: 32 estudiantes

O<sub>1</sub>: resultados en los juegos cooperativos

O<sub>2</sub>: resultados en habilidades sociales

r : Es el grado de correlación.

## **Población, muestra y muestreo**

### **Población**

Está conformada por 196 estuantes de educación primaria de la I.E. N° 33023 Loma Blanca, Huánuco.

Ango y Ango (s.f.). Es todo segmento poblacional, por lo tanto, ha sido extraída de una población, la muestra está conformado de la siguiente manera:

### **Muestra.**

Se trabajará con el 100% de la muestra que son 32 estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. N° 33023 Loma Blanca, Huánuco.

**Tabla 1** Población según sexo

Sexo	fi	f%
Masculino	18	56.3
Femenino	14	43.7
Total	32	100.0

Nota: Nóminas oficiales de matrícula 2022

### **Muestreo.**

Para la siguiente investigación se hizo un muestreo no probabilístico con conveniencia intencionado.

Nos dice que es no probabilístico está enmarcado pero por conveniencia o intencionado (Espinoza,2017)

## **2.1. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

### **Técnicas: observación**

Mediante la observación recolectamos información. En la variable Juegos

cooperativos: se ha hecho el uso de la encuesta en la variable habilidades sociales: como también se realizó el uso de la encuesta

### **Instrumento**

Según López (2012). Menciona que el instrumento de validación esta en base a una serie de indicadores los cuales están conformado por un grupo de palabras, mediante estas señalaran los comportamientos y conocimientos del sujeto, y cuál es el desarrollo que tienen cada estudiante.

En los juegos cooperativos se usó un cuestionario compuesto por 20 ítems :

Cooperación con 6 ítems, participación con 7 ítems, diversión con 7 ítems y las alternativas de respuestas:

Nunca:0; Casi nunca:1; Casi siempre:2 y Siempre 3

La escala para los niveles de las variables: Deficiente: 0 – 20, Regular: 21 – 40 y Bueno: 41- 60

### **En la variable: habilidades sociales, se trabajó con 4 dimensiones:**

Destrezas sociales bases 5 ítems, Destrezas avanzadas con 6 ítems, destrezas vinculadas a los sentimientos con 4 ítems y habilidades alternativas a la agresión con 6 ítems. Para las dimensiones se usó la escala ordinal: Nunca 0, casi nunca 1, casi siempre 2 y siempre 3.

A nivel de la variable: Bajo: 0 – 21, medio 22 – 42 y alto 43- 63

### **Validez y confiabilidad**

Nuestro instrumento fue validado a través del juicio de los siguientes expertos:

Mgt. De la cruz Mirabal, Goyo

Mgt. Coz Vásquez, Luz Marilú

Mgt. Montes Rojas, Victor A.

## **2.2 Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

El tratamiento estadístico tuvo dos fases claramente definidas:

- La parte descriptiva en la cual se presenta tablas, figuras e interpretación de los resultados por dimensiones; cada una de las tablas está conformada por los estadígrafos: frecuencias absolutas y porcentuales, promedio aritmético, Ds y CV. el resultado de esta fase se trabajó en el aplicativo Excel 2019.
- La parte diferencial estuvo compuesta por la contrastación de las hipótesis tanto general como específicas. Es la estadístico de correlación usado fue r de Pearson y.

## **2.3. Ética investigativa**

El presente trabajo se tuvo como sustento ético:

- Los datos corresponden a la realidad observada, la información que sea obtenido para la elaboración del presente informe se ha ceñido a las normas internacionales respetando el derecho de autoría.
- Se ha respetado en forma irrestricta la libertad de participación uno por parte de los estudiantes según la autorización de las correspondientes padres o tutores.
- El presente trabajo no ha sido presentada ante otra organización para la obtención alguna algún título o grado académico.

### III. RESULTADOS

#### 4.1 Presentación y análisis de resultados

**Tabla 2**

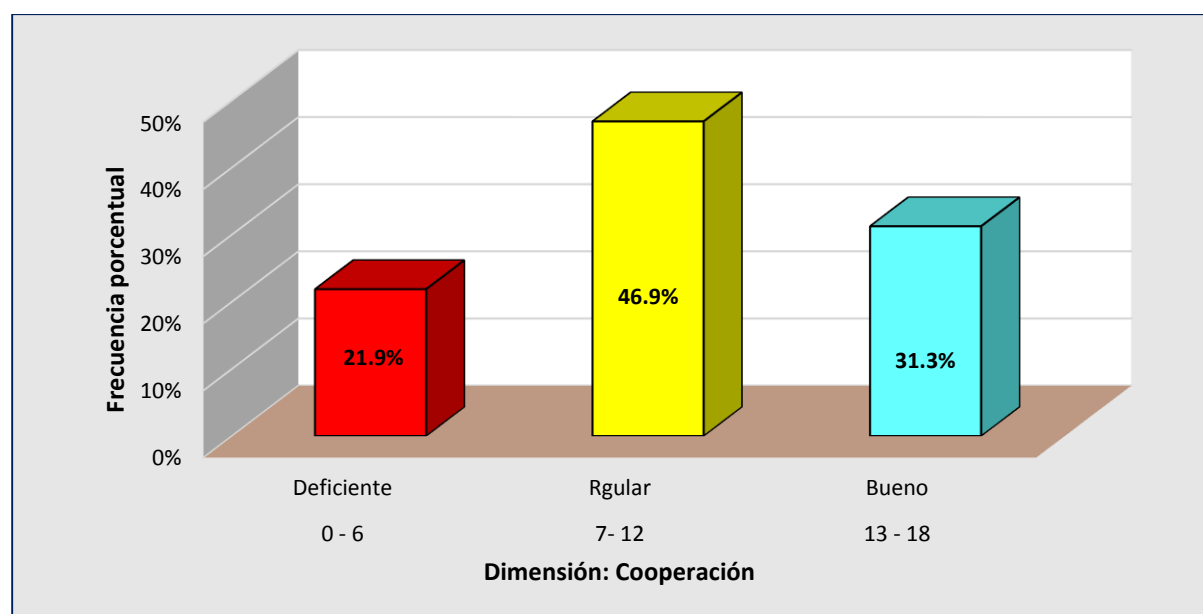
Niveles en la cooperación de los juegos cooperantes en estudiantes de 3° de primaria de una Institución Educativa de Huánuco, 2022

Escala	Niveles	fi	f%	Media	Ds	CV (%)
0 - 6	Deficiente	7	21.9	10.5	4.2	39.7
7- 12	Regular	15	46.9			
13 - 18	Bueno	10	31.3			
Total		32	100.0			

Nota: Base de los juegos cooperantes

**Figura 1**

Gráfica de la dimensión cooperación



#### Descripción

En la dimensión cooperación, en los estudiantes de una I.E. N° 33023 de Huánuco correspondiente a 2022, observamos que el 21.9% de ellos están ubicados en el deficiente, el 46.9% ha ocupado el nivel regular y el 31.3% registrado un buen nivel en cuanto a la

cooperación en este tipo de juegos. El promedio registrado en la dimensión fue de 10.5 puntos que corresponde rango regular, ello implica que los estudiantes en forma general están ubicados en esta jerarquía, la DS está fluctuando en torno al promedio con el valor de 4.2 puntos y según el CV las puntuaciones son heterogéneas

**Tabla 3**

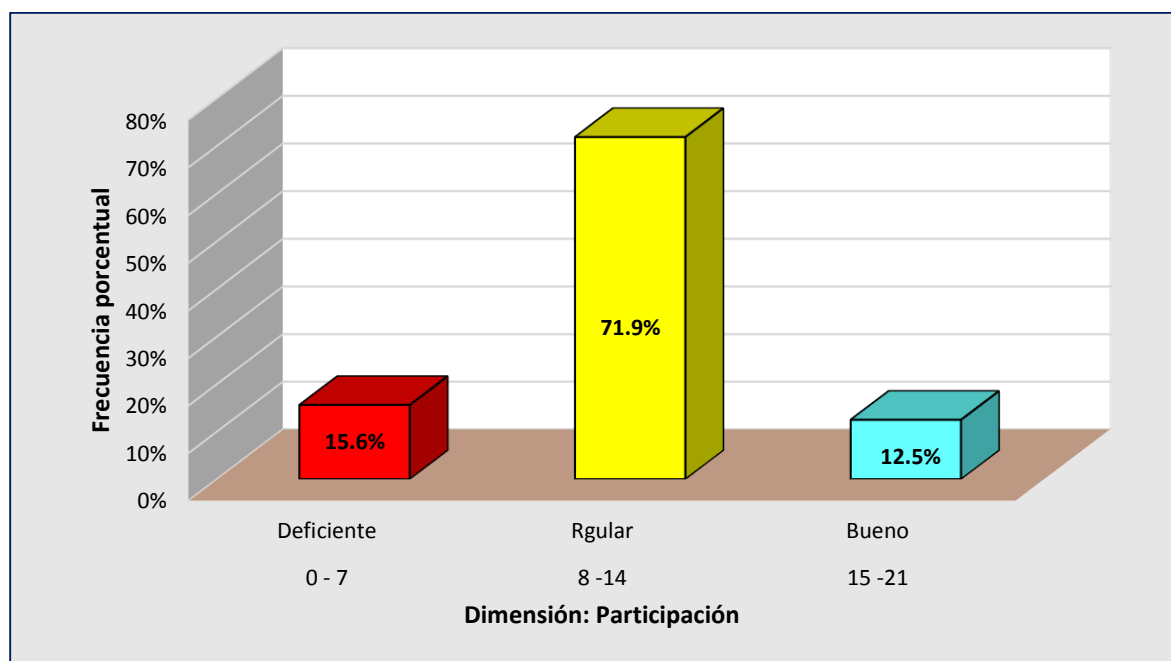
Niveles en la participación estudiantil de 3° de primaria de una IE de Huánuco, 2022

Escala	Niveles	fi	f%	Media	Ds	CV (%)
0 - 6	Deficiente	5	15.6	10.3	3.8	37.2
7- 12	Regular	23	71.9			
13 - 18	Bueno	4	12.5			
Total		32	100.0			

Nota: Base de los juegos cooperantes

**Figura 2**

Gráfica de la dimensión participación





## Descripción

En la participación de los juegos cooperantes, el 15.6% de los estudiantes están en el deficiente en cuanto a esta participación, ello implica que son reacios a tomar acciones directas de juego, el 71.9% presenta un nivel regular lo cual implica que hay participación, pero no hay mucha espontaneidad, el 12.5% de niños alcanzaron una buena jerarquía, el promedio que los estudiantes han alcanzado la estabilización es de 10.3 puntos del rango regular, DS alcanzado valor de 3.8 puntos en torno al promedio y las puntuaciones presentan características de heterogeneidad ya que  $CV = 37.2\%$ .

**Tabla 4**

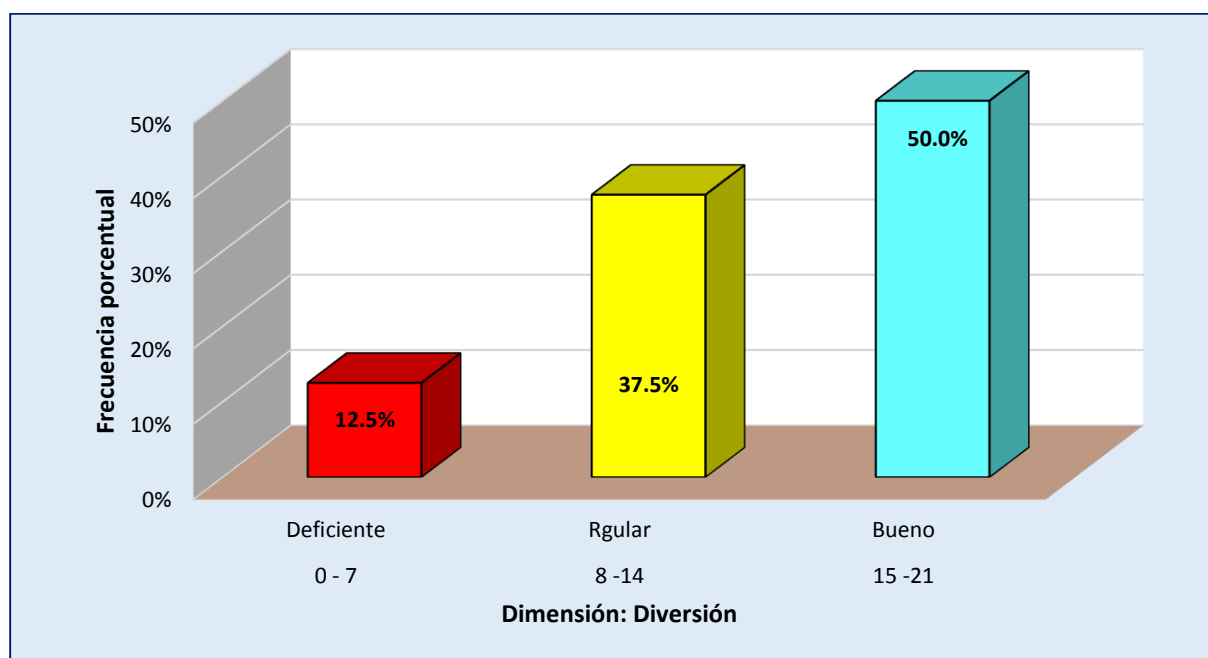
Niveles en diversión de los juegos cooperantes en estudiantes de 3° de primaria de una IE de Huánuco, 2022

Escala	Niveles	fi	f%	Media	Ds	CV (%)
0 - 6	Deficiente	4	12.5			
7- 12	Regular	12	37.5	13.7	5.1	37.3
13 - 18	Bueno	16	50.0			
Total		32	100.0			

Nota: Base de los juegos cooperantes

**Figura 3**

Gráfica de la dimensión diversión



## Descripción

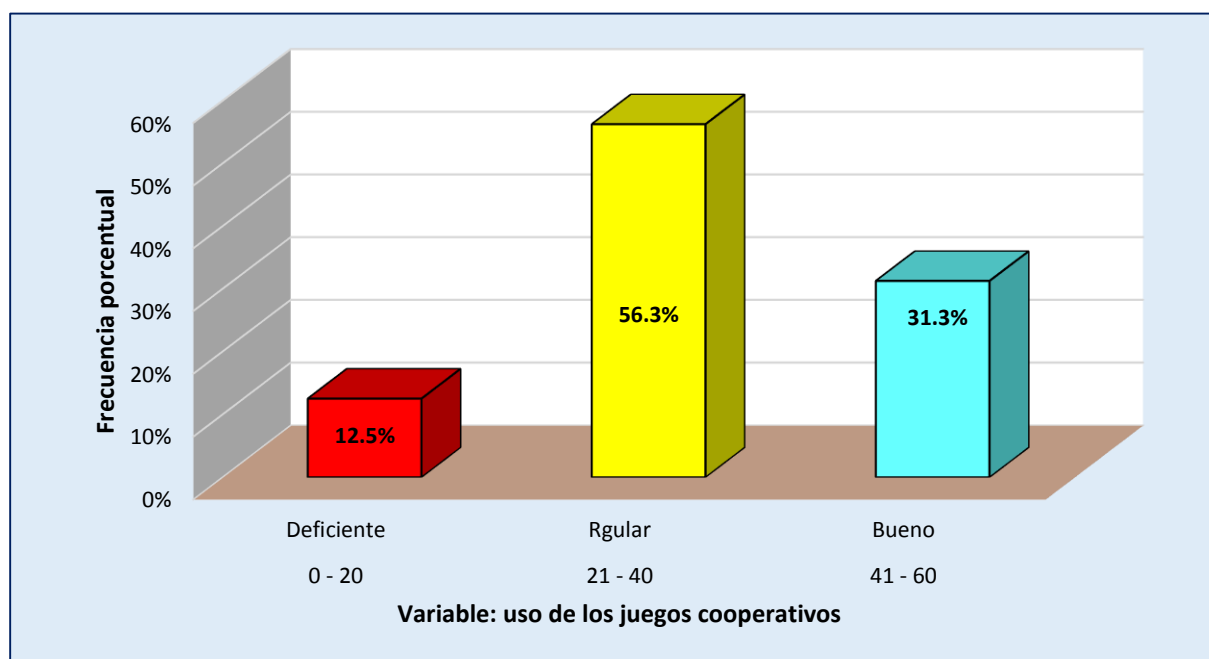
En la diversión, el 12.5% de los Párvulos presentan un rango deficiente lo cual implica que ellos juegan solamente por compromiso, distraerse o divertirse, el 37.5% de los párvulos tienen una jerarquía regular y el 50% presenta un buen rango de diversión al participar en los juegos. El promedio fue de 3.7 puntos en forma general indica que los Párvulos en los juegos cooperantes se divierten de manera regular, la Ds varía alrededor del promedio de 5.1 puntos y también se trata de puntuaciones heterogéneas porque el CV ha registrado el valor de 37.3%

**Tabla 5** Niveles en los juegos cooperantes en estudiantes de 3° de primaria de una IE de Huánuco, 2022

Escala	Niveles	fi	f%	Media	Ds	CV (%)
0 - 20	Deficiente	4	12.5	34.5	12.8	36.9
21 - 40	Regular	18	56.3			
41 - 60	Bueno	10	31.3			
Total		32	100.0			

Nota: Base de los juegos cooperantes

**Figura 4** Gráfica de los juegos cooperantes



## Descripción

En variable de los juegos cooperantes, encontramos que, el 12.5% de los infantes se encuentran ubicados en el nivel deficiente, la mayoría absoluta conformada por el 56.3% están ubicados en el nivel y el 31.3% han obtenido un buen rango en cuanto a juegos cooperantes. El promedio obtenido por los estudiantes en esta variable ha alcanzado el valor de 34.5 puntos que corresponde a la jerarquía, la DS alcanzado el valor de 12.8 puntos alrededor de la media aritmética y según los guarimos corresponde a la jerarquía de la heterogeneidad porque el coeficiente respectivo ha registrado el valor de 36.9%.

**Tabla 6**

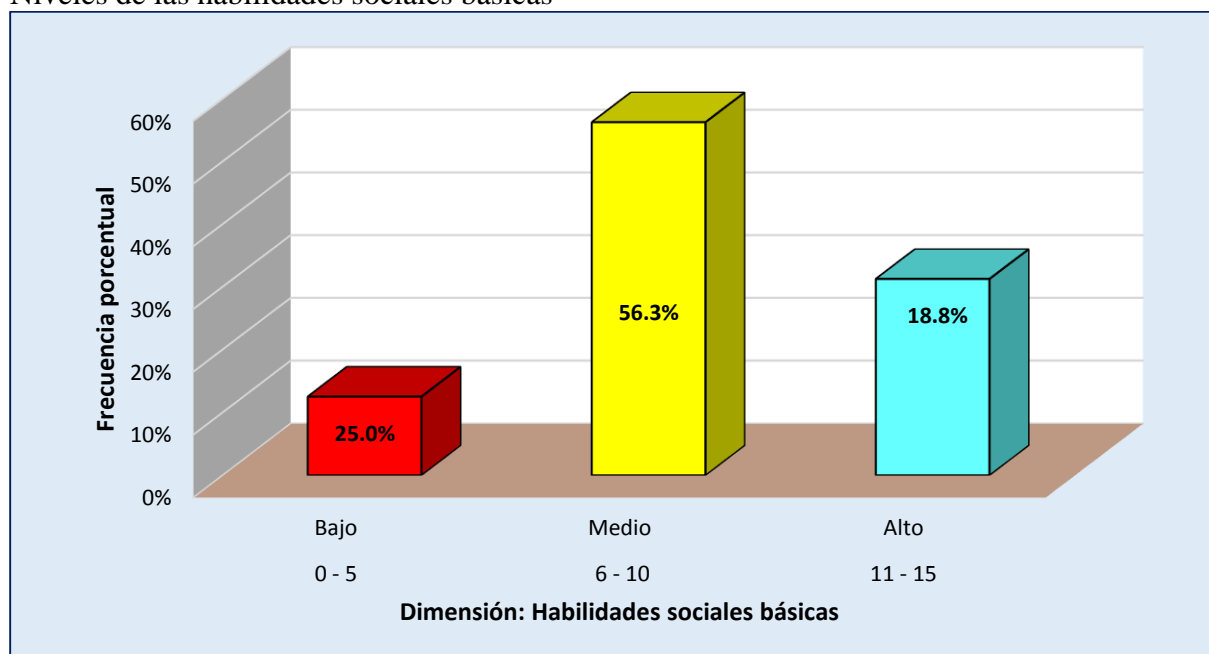
Niveles en las destrezas básicas en infantes de 3° de primaria de una IE de Huánuco, 2022

Escala	Niveles	fi	f%	Media	Ds	CV (%)
0 - 5	Bajo	8	25.0	7.8	3.2	41.5
6 - 10	Medio	18	56.3			
11 - 15	Alto	6	18.8			
Total		32	100.0			

Nota: Base de los juegos cooperantes

**Figura 5**

Niveles de las habilidades sociales básicas



## Descripción

En las destrezas básicas observamos que el 25% de los estudiantes presentan una jerarquía baja, el 56.3% están presentando una jerarquía media y el 18.8% ha registrado una jerarquía alta. El promedio de esta dimensión ha alcanzado el valor de 7.8 puntos lo cual implica que en forma general los docentes tienen una jerarquía media en cuanto a las aptitudes de la interacción social, radiación estándar registro de valor de 3.2 puntos alrededor del promedio y las puntuaciones tienen la particularidad de ser heterogéneas porque el CV del registrado el valor de 41.5%.

**Tabla 7**

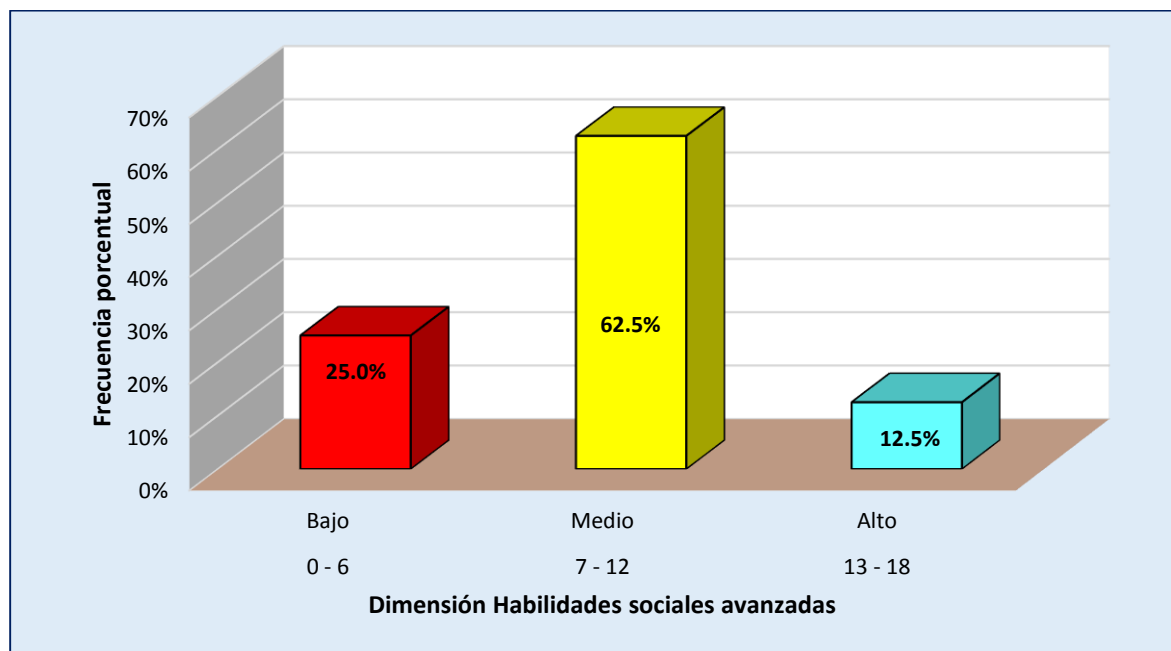
Niveles en las destrezas avanzadas en infantes de 3° de primaria de una IE de Huánuco, 2022

Escala	Niveles	fi	f%	Media	Ds	CV (%)
0 - 6	Bajo	8	25.0	8.6	3.5	40.7
7 - 12	Medio	20	62.5			
13 - 18	Alto	4	12.5			
Total		32	100.0			

Nota: Base de los juegos cooperantes

**Figura 6**

Niveles de las destrezas sociales avanzadas



## Descripción

En las pericias avanzadas en los estudiantes de 3° de primaria se observa que el 25% de los estudiantes están ubicados en un rango bajo, la mayoría absoluta conformada por el 62.5% de

los estudiantes presentan una jerarquía media y el 12.5% ha registrado una jerarquía alta en este tipo de aptitudes. El promedio alcanzó a 8.6 puntos lo que indica que también al igual que el factor anterior, en esta los infantes se encuentran en jerarquía media, la Ds ha registrado el valor de 3.5 puntos alrededor del promedio y según el CV esas fundaciones son heterogéneas porque el coeficiente correspondiente registrado el valor de 40.7%.

**Tabla 8**

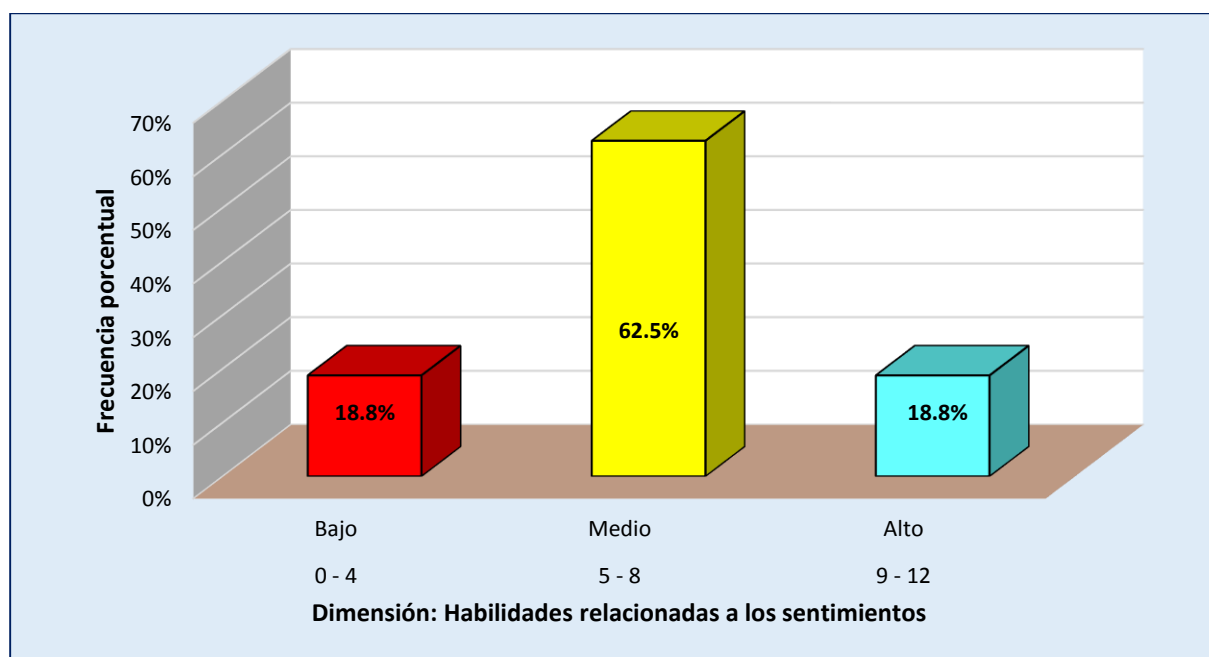
Niveles en las aptitudes vinculadas a los sentimientos en infantes de 3° de primaria de una IE de Huánuco, 2022

Escala	Niveles	fi	f%	Media	Ds	CV (%)
0 - 4	Bajo	6	18.8	6.6	2.3	35.7
5 - 8	Medio	20	62.5			
9 - 12	Alto	6	18.8			
Total		32	100.0			

Nota: Base de las destrezas sociales

**Figura 7**

Gráfica de las aptitudes vinculadas a los sentimientos



#### Descripción

En las aptitudes vinculadas a los sentimientos, el 18.8% de los infantes ha obtenido una jerarquía baja, el 62.5% registra una jerarquía media y también es 18.8% obtuvo la jerarquía

lata. El promedio de esta dimensión puede 6.6 puntos que ubica a los infantes en el nivel medio, la DS ha registrado el valor de 2.3 puntos alrededor del promedio y las puntuaciones tienen la característica de ser heterogéneas porque el coeficiente respectivo ha registrado el valor de 35.7%.

**Tabla 9**

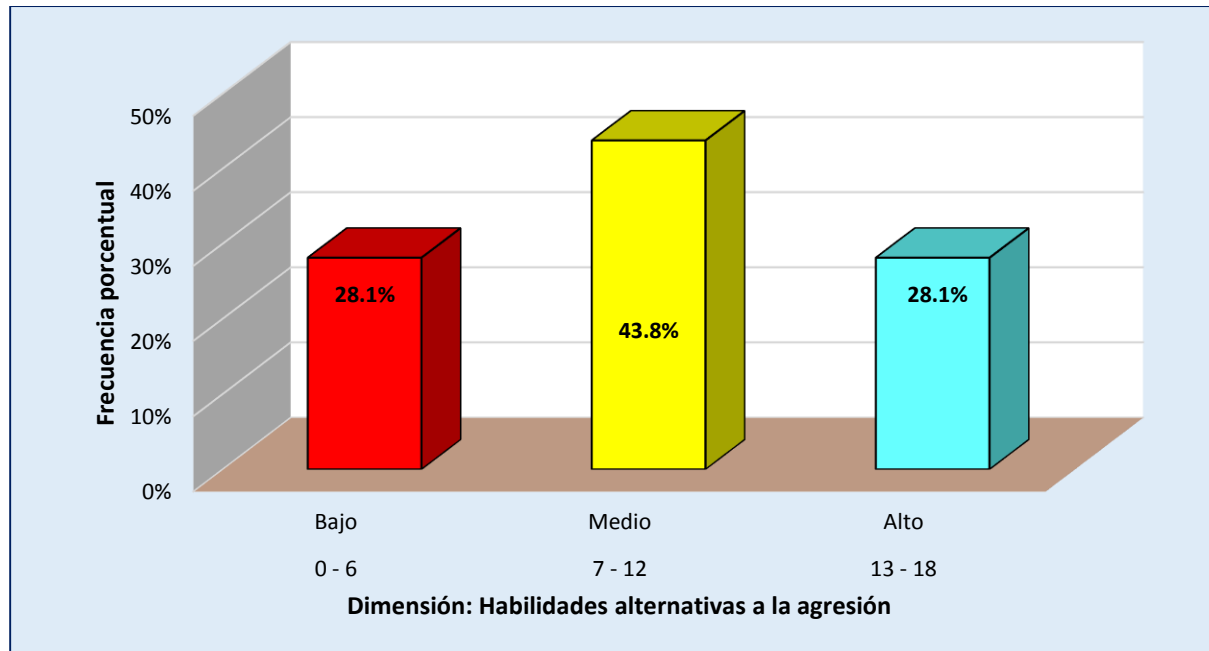
Niveles en las aptitudes alternativas a la agresión en estudiantes de 3° de primaria de una IE de Huánuco, 2022

Escala	Niveles	fi	f%	Media	Ds	CV (%)
0 - 6	Bajo	9	28.1	10.1	4.1	40.5
7 - 12	Medio	14	43.8			
13 - 18	Alto	9	28.1			
Total		32	100.0			

Nota: Base de las destrezas sociales

**Figura 8**

Gráfica de las aptitudes alternativas a la agresión



Descripción

En las aptitudes que sirven de alternativa a la agresión, el 28.1% de los infantes tienen dificultades para buscar alternativas razonables cuando son víctimas de alguna interacción

social, el 43.8% de los estudiantes presentan un nivel medio y existe un 28.1% estudiantes que controlan en forma adecuada las alternativas para hacer frente a la agresión. El promedio dimensional fue de 10.1 puntos lo cual implica que los estudiantes en forma general están ubicados en el nivel medio, la DS ha registrado el valor de 4.1 puntos y también las puntuaciones son heterogéneas por cuanto el CV y registro el porcentaje de 40.5%

**Tabla 10**

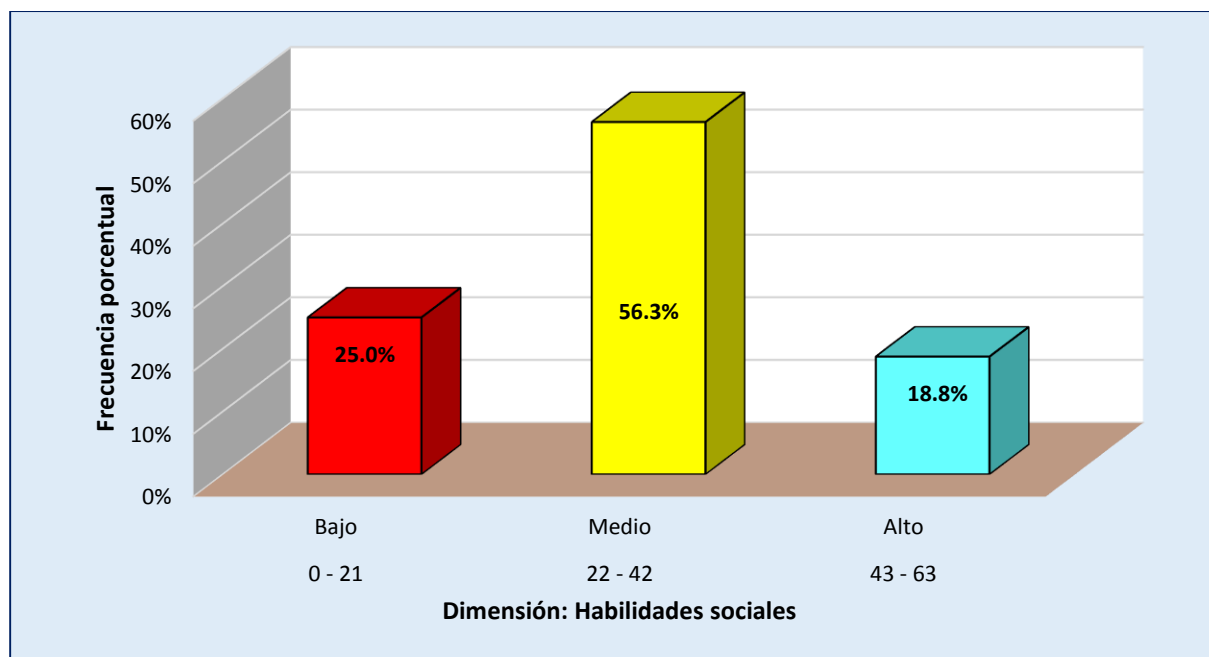
Niveles en las aptitudes sociales en infantes de 3° de primaria de una IE de Huánuco, 2022

Escala	Niveles	fi	f%	Media	Ds	CV (%)
0 - 21	Bajo	8	25.0			
22 - 42	Medio	18	56.3	33.0	12.8	38.9
43 - 63	Alto	6	18.8			
Total		32	100.0			

Nota: Base de las destrezas sociales

**Figura 9**

Gráfica de las aptitudes sociales



### Descripción

En las aptitudes sociales en los estudiantes de 3° primaria se observa que el 25% de los estudiantes presentan una jerarquía de nivel bajo, la mayoría absoluta conformada por 56.3%

ha registrado un nivel jerárquico medio y el 18.8% presenta un nivel jerárquico alto, en cuanto al desarrollo de las aptitudes sociales. El promedio a nivel de la barriada fue de 33.0 puntos lo que equivale a decir que en forma general los infantes se encuentran ubicados en el nivel medio, la DS varía alrededor de la media y con el valor de 12.8 puntos y político y disiente de variabilidad observamos que esas fundaciones son heterogéneas por haber alcanzado el valor de 38.9%

**Tabla 11** Prueba de normalidad a nivel de dimensiones y variables

Dimensiones y variables	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
D1V1.Cooperacion	,109	32	,200*	,973	32	,593
D2V1.Participacion	,126	32	,200*	,975	32	,657
D3V1.Diversión	,147	32	,077	,943	32	,090
V1 Juegos cooperantes	,077	32	,200*	,978	32	,736
D1V2.Habilidades básicas	,072	32	,200*	,970	32	,500
D2V2.Habilidades avanzadas	,097	32	,200*	,971	32	,517
D3V2.Habilidades relacionadas a los sentimientos	,126	32	,200*	,969	32	,470
D4V2.Habilidades alternativas a la agresión	,122	32	,200*	,966	32	,403
V2. Habilidades sociales	,074	32	,200*	,980	32	,795

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

### Descripción

La tabla precedente, presentan la información para determinar el estadístico de contraste que se va a enterar durante el proceso de contrastación, como nuestra muestra está conformada por 32 elementos, asumimos el criterio de los teóricos Shapiro-Wilk que es valedera hasta 50 elementos, en la columna de los niveles de significancia (Sig.) observamos que todos los valores son siempre mayores que 0.05, por esta razón se desprende que tanto a nivel de dimensiones, de las variables existe distribución normal, por lo tanto, el estadístico de contrastación va a hacer el coeficiente r de Pearson, que en adelante denominaremos como r.



## 4.2 Contrastación de hipótesis

### Contrastación de la dimensión cooperación Vs Habilidades sociales

#### a. Formulación de hipótesis

$H_{01}$ : No existe relación directa entre la dimensión cooperación y las habilidades sociales en el aprendizaje de los estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

$$r_1=0$$

$H_{a1}$ : Existe relación directa y significativa entre la dimensión cooperación y las habilidades sociales en el aprendizaje de los estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

$$r_1>0$$

#### b. Estadístico de contraste: r de Pearson

#### c. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

#### d. Resultados

Contrastación	r	$\alpha$	p	Significancia
Cooperación Vs Habilidades sociales	0.895	0.05	4,774E-12	Existe significancia estadística

#### e. Decisión

Teniendo en cuenta que:

$$r_1 > 0 \text{ y}$$

$$p < 0.05$$

Hay evidencias suficientes para rechazar la hipótesis nula y mantener la alterna que indica:

*Existe relación directa y significativa entre la cooperación y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la IE 33023 de Loma Blanca, Huánuco, 2022.*

## Contrastación de la dimensión participación Vs Habilidades sociales

### a. Hipótesis

H<sub>02</sub>: No existe relación directa entre la dimensión participación y las habilidades sociales en el aprendizaje de los estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

$$r_2=0$$

H<sub>a2</sub>: Existe relación directa y significativa entre la dimensión participación y las habilidades sociales en el aprendizaje de los estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N°33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

$$r_2>0$$

### b. Estadístico a contrastar: r de Pearson

### c. significancia: $\alpha = 0.05$

### d. Resultados

Contrastación	r	$\alpha$	p	Significancia
Participación Vs Habilidades sociales	0.886	0.05	1,5745E-11	Existe significancia estadística

### e. Decisión

Teniendo en cuenta que:

$$r_2 > 0 \text{ y}$$

$$p < 0.05$$

Hay evidencias suficientes para rechazar la hipótesis nula y mantener la alterna que indica:

Existe relación directa y significativa entre la participación y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

## Contrastación de la dimensión diversión Vs Habilidades sociales

### a. Formulación de hipótesis

H<sub>03</sub>: No existe relación y significativa entre la DIMENSIÓN diversión y las habilidades sociales en el aprendizaje de los estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de loma Blanca - Huánuco, 2022.

$$r_3=0$$

H<sub>a3</sub>: Existe relación directa y significativa entre la DIMENSIÓN diversión y las habilidades sociales en el aprendizaje de los estudiantes de 3° grado de primaria de la ie 33023 de loma Blanca, Huánuco, 2022.

$$r_3>0$$

### b. Estadístico de contraste: r de Pearson

### c. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

### d. Resultados

Contrastación	r	$\alpha$	p	Significancia
Diversión Vs Habilidades sociales	0.874	0.05	6,6199E-11	Existe significancia estadística

### e. Decisión

Teniendo en cuenta que:

$$r_3 > 0 \text{ y}$$

$$p < 0.05$$

Hay evidencias suficientes para rechazar la hipótesis nula y mantener la alterna que indica:

Existe relación directa y significativa entre la dimensión diversión y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

## Contrastación de los juegos cooperativos Vs Habilidades sociales (Hipótesis general)

### a. Formulación de hipótesis

$H_{0G}$ : No existe relación entre el uso de los juegos cooperantes y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

$$r_G=0$$

$H_{aG}$ : Existe relación entre el uso de los juegos cooperantes y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

$$r_G>0$$

b. Estadístico de contraste: r de Pearson

c. Nivel de significancia:  $\alpha = 0.05$

d. Resultados

Contrastación	r	$\alpha$	p	Significancia
Juegos cooperantes Vs Habilidades sociales	0.910	0.05	5,358E-13	Existe significancia estadística

### e. Decisión

Teniendo en cuenta que:

$$r_G > 0 \text{ y}$$

$$p < 0.05$$

Hay evidencias suficientes para rechazar la hipótesis nula y mantener la alterna que indica:

Existe relación directa y significativa entre los juegos cooperantes y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.

## VI. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la presente investigación en la variable juegos cooperantes, los estudiantes han alcanzado el nivel regular al registrar un promedio de 34.5 puntos en la escala 0 - 60 puntos, estos resultados concuerdan con el trabajo de Lama (2018) los juegos cooperantes desarrollan las destrezas sociales en los niños, la investigación estuvo centrada en paradigma positivista, después de haberse aplicado los juegos se observó que el 46% estuvo en el nivel previsto esto quiere decir que el juego es muy importante para desarrollar las habilidades en los estudiantes.

En las habilidades sociales, los estudiantes han logrado el nivel medio al obtener una media de 33.0 puntos, este resultado concuerda con el trabajo de Claudio (2022), estos resultados guardan similitud con la tesis de Claudio (2022) de la Universidad Cesar Vallejo quien afirma que las habilidades sociales en estudiantes del 6° de primaria en Puente Piedra en Lima en el nivel moderado se ha ubicado el 62.9%. Los resultados concuerdan con lo que se afirma en el marco teórico que estas habilidades el componente conductual es el que permite la comunicación mediante mensajes no verbales o sea los comportamientos actitudinales.

Con relación a la contrastación de la hipótesis general o sea entre el uso de los juegos cooperantes y las habilidades sociales en los estudiantes del 3° de primaria se ha obtenido  $r = 0.910$  con  $p = 5,358E-13$ , ello implica que la relación es muy alta, directa por tener signo positivo y significativa, estos resultados guardan concordancia con el trabajo de Claudio (2022), de la Universidad Cesar Vallejo en “Clima social familiar y habilidades sociales en estudiantes de sexto de primaria de la I.E. Niños de Jesús, Puente Piedra, quien llega a demostrar que las habilidades emocionales están asociadas al clima social familiar al obtenerse  $Rho = 0.395$  con  $p = 0.007$ .

En la contrastación entre la dimensión cooperación y las habilidades sociales, hay una relación muy alta, directa y significativa lo que nos permite rechazar la hipótesis nula y quedarnos con la hipótesis alterna, porque se obtuvo  $r = 0.895$  con  $p = 4,774E-12$ . Los resultados obtenidos guardan cierta similitud con Rivera (2022) en: Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de una IE del distrito de Olmos, demuestra que las dimensiones de las habilidades sociales de los estudiantes de esta IE están

vinculadas con la convivencia escolar por que se registró  $Rho = 0.334$ , el punto concordante radica en que sí hay relación directa y significativa.

Queda demostrado que entre la dimensión participación y las HH SS en el 3° de primaria de los estudiantes de la muestra seleccionada hay relación directa, muy alta y significativa porque se obtuvo  $r = 0.886$  con  $p = 1,5745E-11$ , por esta razón se desestima la hipótesis nula y nos quedamos con la alterna. Estos resultados son concordantes con Rivera por la razón expresada en el acápite anterior.

Entre la dimensión diversión y las habilidades sociales hay relación directa, muy alta y con significancia estadística porque se obtuvo en el proceso de contrastación  $r = 0.874$  con  $p = 6,6199E-11$ , también existe similitud con el trabajo de Claudio (2022) y la concordancia está, no en el nivel jerárquico sino en que entre las dimensiones y variable hay relación directa y significativa.

## V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

### 5.1 Conclusiones.

- Entre el uso de los juegos cooperantes y las habilidades sociales hay relación directa, muy alta y estadísticamente con significancia por que se registró  $r = 0.910$  con  $p = 5,358E-13$ , razón por la que se desestima la hipótesis nula aceptándose la alterna
- En las habilidades sociales, los estudiantes del 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 han obtenido el nivel medio al registrar un promedio de 33.0 punto
- Existe relación directa, muy alta y con significancia estadísticamente entre la dimensión cooperación y las habilidades sociales por registrar  $r = 0.895$  con  $p = 4,774E-12$ , por lo que queda desestimada la hipótesis primigenia.
- Existe relación directa, muy alta y con significancia estadísticamente entre la dimensión participación y las habilidades sociales por registrar  $r = 0.886$  con  $p = 1,5745E-11$ , por lo que queda desestimada la hipótesis primigenia.
- Entre la dimensión diversión y las habilidades sociales en los estudiantes del 3° de primaria de la I.E. 33023 existe relación muy alta, con muy buena significancia porque se registró  $r = 0.874$  con  $p = 6,6199E-11$ , por esta razón queda desestimada la hipótesis nula.

## **VI. RECOMENDACIONES**

- A los docentes de la I.E. N° 33023 de Huánuco a considerar dentro de las dinámicas de trabajo con los estudiantes en los juegos cooperantes porque se encuentran en un nivel relativamente medio, y estos juegos son importantes por la diversión y el nivel cooperativo entre sus compañeros.
- También a los docentes de la I.E. N° 33023 de Huánuco a considerar dentro de las dinámicas de trabajo con los estudiantes el desarrollo de las habilidades sociales por cuanto también se encuentran en un nivel regular.
- A los PP FF a apoyar las actividades docentes tanto en los juegos cooperativos como en el desarrollo de las habilidades sociales porque repercute positivamente en la formación de sus hijos y ambas están en un nivel medio.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Ander-Egg, E. (2011). Aprender a investigar (E. las Brujas, Ed.; 1a ed.). <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2017/05/Aprender-a-investigar-nociones-basicas-Ander-Egg-Ezequiel-2011.pdf.pdf>
- Ango, H., & Ango, J. (n.d.). Población, muestra y unidad de análisis. Retrieved December 26, 2018, from <https://es.scribd.com/doc/96896294/C-12-POBLACION-MUESTRA-Y-UNIDAD-DE-ANALISIS>
- Amaya, G. (2010). Aprendamos por medio del juego: ¿Qué son los juegos de reglas? <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-de-reglas.html>
- Barraza, A. (2007). Apuntes sobre Metodología de la Investigación Confiabilidad. Universidad Pedagógica de Durango, 6, 6–10.
- Bernal. (2010). justificación teórica, práctica y metodológica. <https://www.soloejemplos.com/ejemplos-de-justificacion-teorica-practica-y-metodologica/>
- Bofarull, N. (2014). El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de 2º cicle de E.I. [Universidad de La Rioja]. <https://bit.ly/2EbQ7K5>
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. [Universidad Católica del Perú]. In Fundamentos en humanidades. [file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Mendeley Ltd/Mendeley Desktop/Downloaded/Camacho - 2015 - Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos.pdf%0D](file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Mendeley%20Ltd/Mendeley%20Desktop/Downloaded/Camacho%20-%202015%20-%20Las%20habilidades%20sociales%20en%20niños%20y%20adolescentes.%20Su%20importancia%20en%20la%20prevención%20de%20trastornos%20psicopatológicos.pdf%0D)
- Castillero, O. (2017). Los 15 tipos de investigación (y características). <https://psicologiamente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>
- Carrillo, G. B. (2015). Para La Mejora De Las Habilidades Sociales En Niños De 9 a 12 Años. In Universidad de Granada Facultad. <http://hdl.handle.net/10481/43024>

- Cisneros, E., Martínez, J., & Nolasco, Y. (2019). Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños de 5 años de la GUE Leoncio Prado, Huánuco – 2018. Universidad Hermilio Valdizan.
- Cercado, E. (2018). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I.N° 712 – Bambamarca, 2018 [Universidad San Pedro]. [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11913/Tesis\\_61980.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11913/Tesis_61980.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Contretas, B. V. C. V. B. L. E. J. (2020). Universidad católica de trujillo “Benedicto xvi.” La Deseción Escolar de Estudiantes de Secundaria En Las Escuelas Públicas Del Perú, 82. [http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/346/1/0061220211\\_0001193711\\_T\\_2018.pdf](http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/346/1/0061220211_0001193711_T_2018.pdf)
- Chavieri, M. (2017). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la IE Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Universidad César Vallejo, 113. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8627/Chavieri\\_SMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8627/Chavieri_SMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cisneros, E., Martínez, J., & Nolasco, Y. (2019). Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños de 5 años de la GUE Leoncio Prado, Huánuco –2018 [Universidad Hermilio Valdizan]. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNHE\\_0d67e780dccd4467da1ab9f84fd6c542](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNHE_0d67e780dccd4467da1ab9f84fd6c542)
- Claudio, L. (2022). Clima social familiar y habilidades sociales en estudiantes de sexto de primaria de la I.E. Niños de Jesús, Puente Piedra [Universidad Cesar Vallejo]. <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/1531/1046>
- Corpas, A. (2018). Aplicación y beneficios del juego cooperativo en la secundaria (p. 41). <https://zagan.unizar.es/record/78662/files/TAZ-TFG-2018-1190.pdf>

- El Mundo. (2019). Cómo es el desarrollo psicosocial según Erik Erikson. <https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/psicologia-infantil/desarrollo-psicosocial-erikson/>
- Espinoza, I. (2017). Tipos de muestreo aleatorio (pp. 1–22). <http://www.vadenumeros.es/sociales/tipos-de-muestreo.htm>
- Flórez - Madroñero, A., & Prado - Chapid, F. (2021). Habilidades sociales para la vida: empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizados. *Revista Investigium Ire: Ciencias Sociales y Humanas*, XII(2), 13-26, 1326. <https://web.p.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=8&sid=ea51a452-4627-493e-a815-001471030de2%40redis>
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso. *Innovagogía*, 12. <https://www.researchgate.net/publication/324363292>
- Gómez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Ccap*, 10(4), 13. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Goroskieta, V. (2014). 04 Habilidades sociales (p. 25). [https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/BBF448C9-11C6-48B3-A574-558618E4E4F2/138615/Cap\\_04\\_97122.pdf](https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/BBF448C9-11C6-48B3-A574-558618E4E4F2/138615/Cap_04_97122.pdf)
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2012). Definición del tipo de investigación a realizar: básicamente exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa. In *Metodología de la investigación*. <https://doi.org/> ISBN 978-92-75-32913-9
- Herrera, K. (2018). Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la convivencia entre jóvenes pertenecientes a las barras bravas de la ciudad de Bogotá en la localidad Barrios Unidos. 62. <http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMNLe80Sep7Q4y9f3OLCmr1Gep7JJSsKy4Sa6WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGptk%2B3rLJNuePfge>

yx43zx1%2B6B&T=P&P=AN&S=R&D=buh&K=134748798%0Ahttp://amg.um.dk/~/  
media/amg/Documents/Policies and Strategies/S

Lacunza, A., & Contini-De-González, N. (2015). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. 23, 159–182. <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>

Lama, R. (2018). Los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la IE 33070 de Chaglla Alta en Huánuco- 2018 [Universidad Los Angeles de Chimbote]. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/14496/JUEGOS\\_HABILIDADES\\_LAMA\\_ALBORNOZ\\_ROCIO\\_DEL\\_PILAR.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/14496/JUEGOS_HABILIDADES_LAMA_ALBORNOZ_ROCIO_DEL_PILAR.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

Library. (2021). Teoría de la interdependencia social. <https://1library.co/article/teoría-interdependencia-social-fundamentación-psicopedagógica-aprendizaje-cooperati.yjj44kky>

López 2012), estrategias e instrumento de validación. Revista secretaria educación pública, primera edición. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ValidacionDeUnInstrumentoDeEstrategiasParaFortalec-7310130.pdf>

Meneses, M., & Monge, M. (2010). El juego en los niños: Enfoque teórico. Revista Educación, 25, 13. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Mentalizate. (2015). Habilidades sociales avanzadas. <https://enfermeriamentalizate.wordpress.com/2015/12/19/habilidades-sociales-avanzadas/>

Mentalizate. (2016). Habilidades alternativas a la agresión. <https://enfermeriamentalizate.wordpress.com/2016/01/23/habilidades-alternativas-a-la-agresion/>

Miramira, B. (2019). Habilidades Sociales y Habilidades Comunicativas de los Estudiantes de una Universidad Pública, Lima 2018 [Universidad Enriqye Guzmán y Valle]. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI\\_39d9b946c22371369043903367c10a f0](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI_39d9b946c22371369043903367c10a f0)

- Miraval Gonzáles, M. A. (2018). El juego libre en los sectores, un momento pedagógico para desarrollar habilidades sociales. <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/UNHEVAL/3121>
- Morales, F. (2017). Relaciones entre afrontamiento del estrés cotidiano, autoconcepto, habilidades sociales e inteligencia emocional. *European Journal of Education and Psychology*, 10(2), 41–48. <https://doi.org/10.1016/J.EJEPS.2017.04.001>
- Ñaupas, H., Mejia, E., Novoa, E., & Villagomez, A. (2014). Metodología de la investigación (Ediciones). <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2019/03/Metodologia-de-la-investigacion-Naupas-Humberto.pdf>
- NueronUP. (2022). Habilidades sociales. <https://www.neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-habilidades-sociales/habilidades-sociales-definicion-tipos-ejercicios-y-ejemplos/>
- Orbegoso, A. (2021). Influencia de las Habilidades Sociales en el Trabajo Colaborativo en Estudiantes de una Universidad Peruana – 2021 [Universidad Cesar Vallejo]. In *Psikologi Perkembangan*. <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>
- Ormeñaca, R., & Ruiz, J. (2010). JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA – Raul Omeñaca Cilla, Jesús Vicente Ruiz Omeñaca - Google Libros (E. Paidotribo (ed.); 3ra ed.). [https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang\\_en%7Clang\\_es&id=fy\\_qy1n84H8C&oi=fnd&pg=PA3&dq=el+juego+cooperativo&ots=VCqFDf8iAB&sig=OeJaR6Rh6budgtQbmJSx\\_4nEoTM&pli=1#v=onepage&q=el+juego+cooperativo&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_en%7Clang_es&id=fy_qy1n84H8C&oi=fnd&pg=PA3&dq=el+juego+cooperativo&ots=VCqFDf8iAB&sig=OeJaR6Rh6budgtQbmJSx_4nEoTM&pli=1#v=onepage&q=el+juego+cooperativo&f=false)
- Palacios, A., & Segura, D. (2016). Efecto de un programa de entrenamiento sobre habilidades Sociales-SEPAL en agresores sexuales de Establecimiento Penitenciario Pampas de Sananguillo-San Martín, 2016 [Universidad Peruana Unión]. [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/579/Aranza\\_Tesis\\_bachiller\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/579/Aranza_Tesis_bachiller_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Paredes, S., & Siccha, R. (2019). Aplicación de un programa de juegos cooperativos MUNAY para disminuir la agresividad en niños de 4 años en la IE 313 de Chimbote [Universidad Nacional del Santa]. <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3811/52339.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pasihuan Rodriguez, L. R. (2017). Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José, Comas – 2016. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/1062>
- Pérez, S., Domínguez, R., Arenas, J., Luis, J., & Barroso, C. (2015). Importancia de los juegos cooperativos en educación. *Revista Digital*, 7. <https://www.efdeportes.com/efd205/importancia-de-los-juegos-cooperativos-en-educacion.htm>
- Rivera, L. (2022). Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria de una institución educativa del distrito de Olmos [Universidad Cesar Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79809/Rivera\\_GLA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79809/Rivera_GLA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rubio, P. (2018). Definición de juego. <https://www.educacioninicial.com/c/002/313-definicion-de-juego/>
- Ruiz, J. (2010, November). Los juegos cooperativos: una alternativa en la práctica lúdica dentro de la Educación Física. *Revista Digital*. <https://www.efdeportes.com/efd126/los-juegos-cooperativos-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>
- Salas, M., & Sosa, V. (2019). Efecto del programa de juegos cooperativos en la conducta pro social de estudiantes de 3° de primaria de una IE de Breña [Universidad Marcelino Champagnat]. [https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/UMCH/3015/36.Tesis%28Salas y Sosa%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/UMCH/3015/36.Tesis%28Salas%20y%20Sosa%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Sánchez, F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 13(1), 102–122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Stracuzzi, S. P., & Pestana, F. M. (2012). Metodología de la Investigación Cuantitativa. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Tomé-Fernández, M., Fernández-Leyva, C., & Olmedo-Moreno, E. M. (2020). Exploratory and confirmatory factor analysis of the social skills scale for young immigrants. *Sustainability* (Switzerland), 12. <https://doi.org/10.3390/SU12176897>
- Uriarte, J. (2020). 10 Características del Juego. <https://www.caracteristicas.co/juego/>
- Valerio, A (2017). Habilidades sociales y clima escolar en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de instituciones educativas públicas en Chaclacayo-Lima, 2017 [Universidad Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/999>
- Vargas, M. (2017). Juegos Cooperativos En Diferentes Estructuras [Centro de Investigaciones Matemáticas]. <https://cimat.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1008/716/1/TE646.pdf>
- Vega, S. (2017). Funcionamiento familiar y habilidades en adolescentes víctimas de violencia, Huánuco 2017 [Universidad Hermilio Valdizan]. <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/UNHEVAL/2072>

## Cuestionario para medir los juegos cooperativos

### I. Generalidades.

Sexo.....Edad.....

### II. Instrucciones.

A continuación, se te presenta una serie de ítems que debes leer detenidamente por favor marca solo una de las alternativas y que más se ajuste a tu realidad, para ello debes usar una (X), por favor rígete por la siguiente escala valorativa

Nunca: 0	Casi nunca: 1	Casi siempre: 2	Siempre: 3
----------	---------------	-----------------	------------

### III. Cuestionario.

Dimensiones/ Variable	Nunca: 0	Casi nunca: 1	Casi siempre: 2	Siempre: 3
<b>D1: Cooperación</b>				
1. En el juego pones todo lo que puedes de tu parte para que se observe un trabajo de equipo				
2. Apoyas con los recursos para el trabajo en tu grupo				
3. Procuras llevarte bien con tus compañeros de trabajo				
4. Procuras que la relaciones en tu grupo sean las más adecuadas				
5. Consideras que es necesario que se conozcan los objetivos del juego que los integrantes están realizando				
6. Aportas con ideas u otras formas para que tu grupo alcance sus propósitos				
<b>D2: Participación</b>				
7. Te gusta participar en los juegos en equipo				
8. Motivas a tus compañeros de equipo a comprometerse con el grupo				
9. Tomas parte en la búsqueda de soluciones dentro de tu grupo de trabajo				
10. Comprometes a tus compañeros de grupo en la búsqueda de soluciones frente a alguna tarea o juego de tu equipo				



11. Tu equipo genera un clima favorable para las actividades lúdicas en el equipo				
12. Participas en la generación de un ambiente de confianza entre tus compañeros				
13. Se genera el compromiso de todos en las actividades lúdicas dentro de tu grupo				
<b>D3: Diversión</b>				
14. Dentro de tu equipo se promueve la toma de acciones lúdicas dentro del equipo				
15. Se genera ambientes de integración activa a las acciones lúdicas de todos los miembros				
16. Se busca un sano esparcimiento durante las acciones de juego				
17. Sientes que te recreas en los juegos en tu equipo				
18. Sientes agrado participar en los juegos en tu equipo				
19. Todos los miembros de tu equipo se complacen con las acciones que se realizan dentro del equipo				
20. Es grato para todo el equipo ver la participación de todos los miembros sin distinciones ni preferencias durante el juego				

## Ficha técnica de los juegos cooperativos

Nombre del instrumento	Cuestionario para medir las habilidades sociales
Autor y año	Original: Chavieri Salazar Martha Angelica Año: 2017
	Adaptación: Luis Ángel Tolentino Avalos
Objetivo	Determinar los niveles de los juegos cooperativos en los estudiantes de 3° de primaria de la IE 33023 de Huánuco, 2021.
Usuarios:	Estudiantes del 3° de primaria de la IE 33023 de Huánuco, 2021.
Forma de Administración o modo de aplicación	Directa
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Ver anexos de las validaciones de los tres expertos.
Confiabilidad:  Presentar resultados estadísticos	$\alpha = 0.888$

## Baremación de la variable de los juegos cooperativos

Variable	Escala	Nivel
Juegos cooperativos	0 - 20	Deficiente
	21 - 40	Regular
	41 - 60	Bueno

## Baremación por dimensiones

Dimensiones	No de ítems	Escala	Nivel
Juegos cooperativos	6	0 - 6	Deficiente
		7 - 12	Regular
		13 - 18	Bueno
Participación	7	0 - 7	Deficiente
		8 - 14	Regular
		15 - 21	Bueno
Diversión	7	0 - 7	Deficiente
		8 - 14	Regular
		15 - 21	Bueno

## Cuestionario de las habilidades sociales

### I. Datos generales:

1.1 Sexo.....Masculino ( ) Femenino ( )

### II. Instrucciones:

A continuación, se te presenta una serie de ítems, con alternativas para cada uno, de acuerdo a tus vivencias, marca con una (X), la que más se acerca a tus experiencias vividas, deberás tener en cuenta la siguiente escala:

Nunca (0)	Casi nunca (1)	Casi siempre (2)	Siempre (3)
-----------	----------------	------------------	-------------

### III. Cuerpo del cuestionario.

Dimensiones e ítems	0	1	2	3
<b>D1: Habilidades sociales básicas</b>				
1. ¿Escucha con atención a tus compañeros?				
2. ¿Dialogas en forma adecuada con sus compañeros?				
3. ¿Participas en forma ordenada durante las clases?				
4. ¿Saludes cortésmente sus c Christian y bien				
5. ¿Agradeces a tus compañeros cuando recibes algún favor?				
<b>D2: Habilidades sociales avanzadas</b>				
6. ¿Requieres ayuda de sus compañeros o profesores?				
7. ¿Solicitas ayuda en forma adecuada?				
8. ¿Participas en forma preventiva en los equipos de trabajo?				
9. ¿Participas en forma adecuada en las sesiones de aprendizaje a nivel de aula?				
10. ¿Acatas las indicaciones que te da el profesor para el desarrollo de tus tareas escolares?				
11. ¿Sigues las instrucciones para el cumplimiento del protocolo de la seguridad frente a la pandemia?				
<b>D3: Habilidades relacionadas a los sentimientos</b>				
12. ¿Conoces tus momentos de alegría o de tristeza en forma adecuada?				
13. ¿Manifiestas adecuadamente tus sentimientos de afecto a sus compañeros?				

14. ¿Manifiestas o desagrado frente a situaciones generadas por tus compañeros que no son de tu agrado?				
15. ¿Te identificas con los sentimientos que manifiestan alguno de tus compañeros?				
<b>D4: Habilidades alternativas a la agresión</b>				
16. ¿Identifica de riesgos potenciales entre sus compañeros?				
17. ¿Muestra capacidad para resolver conflictos entre sus compañeros?				
18. ¿Le agrada apoyar a sus compañeros cuando requieren su ayuda?				
19. ¿Contribuía a encontrar soluciones cuando alguno de sus compañeros tiene algún conflicto?				
20. ¿Controla en forma adecuada de emociones?				
21. ¿Maneje en forma adecuada sus impulsos?				

Ficha técnica para medir las habilidades sociales.

Nombre del instrumento	Cuestionario para medir las habilidades sociales
Autor y año	Original: Autores: Arango Gala María Isabel Leyva Galván Raquel Año: 2018
	Adaptación: Luis Ángel Tolentino Avalos
Objetivo	Determinar los niveles de las habilidades sociales de los estudiantes de 3° de primaria de la IE 33023 de Huánuco, 2021.
Usuarios:	Estudiantes del 3° de primaria de la IE 33023 de Huánuco, 2021.
Forma de Administración o modo de aplicación	Directa
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Ver anexos de las validaciones de los tres expertos.
Confiabilidad:  Presentar resultados estadísticos	$\alpha = 0.864$

Baremación de la variable de los juegos cooperativos

Variable	Escala	Nivel
Juegos cooperativos	0 - 20	Deficiente
	21 - 40	Regular
	41 - 60	Bueno

## Baremación por dimensiones

Dimensiones	No de ítems	Escala	Nivel
Habilidades sociales básicas	5	0 - 5	Deficiente
		6 - 10	Regular
		11 - 15	Bueno
Habilidades sociales avanzadas	6	0 - 6	Deficiente
		7 - 12	Regular
		13 - 18	Bueno
Habilidades relacionadas con los sentimientos	4	0 - 4	Deficiente
		5 - 8	Regular
		9 - 12	Bueno
Habilidades alternativas a la agresión	6	0 - 6	Deficiente
		7 - 12	Regular
		13 - 18	Bueno

Validación del cuestionario de los juegos cooperativos y habilidades sociales

Validador 1

### CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Mg. DE LA CRUZ MIRAVAL GOYO

Presente

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

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de complementación pedagógica con mención en filosofía, psicología y religión de la UCT, en la sede en Trujillo, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de maestro. El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: ***Uso de juegos cooperativos y habilidades sociales para el aprendizaje en estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Loma Blanca Huánuco, 2020.*** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

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

Atentamente.



---

Tolentino Avalos Luis Ángel

DNI 43904548



---

De la cruz Miraval Goyo

DNI: 2241644



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**

Nº	JUEGOS COOPERATIVOS DIMENSIONES / ítems	Casi nunca <sup>1</sup>		Casi siempre <sup>2</sup>		Siempre <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>D1: Cooperación</b>							
1	¿En el juego pones todo lo que puedes de tu parte para que se observe un trabajo de equipo?	si		si		si		
2	¿Apoyas con los recursos para el trabajo en tu grupo?	si		si		si		
3	¿Procuras llevarte bien con tus compañeros de trabajo?	si		si		si		
4	¿Procuras que las relaciones en tu grupo sean las más adecuadas?	si		si		si		
5	¿Consideras que es necesario que se conozcan los objetivos del juego que los integrantes están realizando?	si		si		si		
6	¿Aportas con ideas u otras formas para que tu grupo alcance sus propósitos?	si		si		si		
	<b>D2: Participación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	¿Te gusta participar en los juegos en equipo?	si		si		si		
8	¿Motivas a tus compañeros de equipo a comprometerse con el grupo?	si		si		si		
9	¿Tomas parte en la búsqueda de soluciones dentro de tu grupo de trabajo?	si		si		si		
10	¿Comprometes a tus compañeros de grupo en la búsqueda de soluciones frente a alguna tarea o juego de tu equipo?	si		si		si		
11	¿Tu equipo genera un clima favorable para las actividades lúdicas en el equipo?	si		si		si		
12	¿Participas en la generación de un ambiente de confianza entre tus compañeros?	si		si		si		
13	¿Se genera el compromiso de todos en las actividades lúdicas dentro de tu grupo?	si		si		si		
	<b>D3: Diversión</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
14	¿Dentro de tu equipo se promueve la toma de acciones lúdicas dentro del equipo?	si		si		si		
15	¿Se genera ambientes de integración activa a las acciones lúdicas de todos los miembros?	si		si		si		
16	¿Se busca un sano esparcimiento durante las acciones de juego?	si		si		si		
17	¿Sientes que te recreas en los juegos en tu equipo?	si		si		si		
18	¿Sientes agrado participar en los juegos en tu equipo?	si		si		si		
19	¿Todos los miembros de tu equipo se complacen con las acciones que se realizan dentro del equipo?	si		si		si		
20	¿Es grato para todo el equipo ver la participación de todos los miembros sin distinciones ni preferencias durante el juego?	si		si		si		

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr/ Mg: DE LA CRUZ MIRAVAL GOYO

**DNI:** 22416447

**Especialidad del validador:** Titulado en educación primaria

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

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

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

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

22 de octubre del 2020



DE LA CRUZ MIRAVAL GOYO

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**

Nº	HABILIDADES SOCIALES DIMENSIONES / ítems	Casi nunca <sup>1</sup>		Casi siempre <sup>2</sup>		Siempre <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>D1: Habilidades sociales básicas</b>							
1	¿Escucha con atención a tus compañeros?	si		si		si		
2	¿Dialogas en forma adecuada con sus compañeros?	si		si		si		
3	¿Participas en forma ordenada durante las clases?	si		si		si		
4	¿Saluda cortésmente a sus compañeros y docentes?	si		si		Si		
5	¿Agradeces a tus compañeros cuando recibes algún favor?	si		si		si		
	<b>D2: Habilidades sociales avanzadas</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	¿Requieres ayuda de sus compañeros o profesores?	si		si		si		
7	¿Solicitas ayuda en forma adecuada?	si		si		si		
8	¿Participas en forma preventiva en los equipos de trabajo?	si		si		si		
19	¿Participas en forma adecuada en las sesiones de aprendizaje a nivel de aula?	si		si		si		
10	¿Acatas las indicaciones que te da el profesor para el desarrollo de tus tareas escolares?	si		si		si		
11	¿Sigues las instrucciones para el cumplimiento del protocolo de la seguridad frente a la pandemia?	si		si		si		
	<b>D3: Habilidades relacionadas a los sentimientos</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
12	¿Conoces tus momentos de alegría o de tristeza en forma adecuada?	si		si		si		
13	¿Manifiestas adecuadamente tus sentimientos de afecto a sus compañeros?	si		si		si		
14	¿Manifiestas o desagrado frente a situaciones generadas por tus compañeros que no son de tu agrado?	si		si		si		
15	¿Te identificas con los sentimientos que manifiestan alguno de tus compañeros?	si		si		si		
	<b>D4: Habilidades alternativas a la agresión</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
16	¿Identifica de riesgos potenciales entre sus compañeros?	si		si		si		
17	¿Muestra capacidad para resolver conflictos entre sus compañeros?	si		si		si		
18	¿Le agrada apoyar a sus compañeros cuando requieren su ayuda?	si		si		si		
19	¿Contribuía a encontrar soluciones cuando alguno de sus compañeros tiene algún conflicto?	si		si		si		
20	¿Controla en forma adecuada de emociones?	si		si		si		
21	¿Maneje en forma adecuada sus impulsos?	si		si		si		

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: DE LA CRUZ MIRAVAL GOYO

DNI: 22416447

Especialidad del validador: Titulado en educación primaria

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

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

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

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

22 de octubre del 2020



DE LA CRUZ MIRAVAL GOYO

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Mg. LUZ MARILU COZ VASQUEZ

Presente

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

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de complementación pedagógica con mención en filosofía, psicología y religión de la UCT, en la sede en Trujillo, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de maestro. El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: *Uso de juegos cooperativos y habilidades sociales para el aprendizaje en estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Loma Blanca Huánuco, 2020.* y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

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

Atentamente.



---

Tolentino Avalos Luis Ángel

DNI 43904548



---

Mg. Luz Marilú Coz Vasquez

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**

Nº	JUEGOS COOPERATIVOS DIMENSIONES / ítems	Casi nunca <sup>1</sup>		Casi siempre <sup>2</sup>		Siempre <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>D1: Cooperación</b>								
1	¿En el juego pones todo lo que puedes de tu parte para que se observe un trabajo de equipo?	si		si		si		
2	¿Apoyas con los recursos para el trabajo en tu grupo?	si		si		si		
3	¿Procuras llevarte bien con tus compañeros de trabajo?	si		si		si		
4	¿Procuras que las relaciones en tu grupo sean las más adecuadas?	si		si		si		
5	¿Consideras que es necesario que se conozcan los objetivos del juego que los integrantes están realizando?	si		si		si		
6	¿Aportas con ideas u otras formas para que tu grupo alcance sus propósitos?	si		si		si		
<b>D2: Participación</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	¿Te gusta participar en los juegos en equipo?	si		si		si		
8	¿Motivas a tus compañeros de equipo a comprometerse con el grupo?	si		si		si		
9	¿Tomas parte en la búsqueda de soluciones dentro de tu grupo de trabajo?	si		si		si		
10	¿Comprometes a tus compañeros de grupo en la búsqueda de soluciones frente a alguna tarea o juego de tu equipo?	si		si		si		
11	¿Tu equipo genera un clima favorable para las actividades lúdicas en el equipo?	si		si		si		
12	¿Participas en la generación de un ambiente de confianza entre tus compañeros?	si		si		si		
13	¿Se genera el compromiso de todos en las actividades lúdicas dentro de tu grupo?	si		si		si		
<b>D3: Diversión</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
14	¿Dentro de tu equipo se promueve la toma de acciones lúdicas dentro del equipo?	si		si		si		
15	¿Se genera ambientes de integración activa a las acciones lúdicas de todos los miembros?	si		si		si		
16	¿Se busca un sano esparcimiento durante las acciones de juego?	si		si		si		
17	¿Sientes que te recreas en los juegos en tu equipo?	si		si		si		
18	¿Sientes agrado participar en los juegos en tu equipo?	si		si		si		
19	¿Todos los miembros de tu equipo se complacen con las acciones que se realizan dentro del equipo?	si		si		si		
20	¿Es grato para todo el equipo ver la participación de todos los miembros sin distinciones ni preferencias durante el juego?	si		si		si		

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

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr/ Mg: LUZ MARILU COZ VASQUEZ

**Especialidad del validador:** Titulado en educación primaria

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

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

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

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

22 de octubre del 2020

Mg. LUZ MARILU COZ VASQUEZ



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**

Nº	HABILIDADES SOCIALES DIMENSIONES / ítems	Casi nunca <sup>1</sup>		Casi siempre <sup>2</sup>		Siempre <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>D1: Habilidades sociales básicas</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Escucha con atención a tus compañeros?	si		si		si		
2	¿Dialogas en forma adecuada con sus compañeros?	si		si		si		
3	¿Participas en forma ordenada durante las clases?	si		si		si		
4	¿Saluda cortésmente a sus compañeros y docentes?	si		si		Si		
5	¿Agradeces a tus compañeros cuando recibes algún favor?	si		si		si		
	<b>D2: Habilidades sociales avanzadas</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	¿Requieres ayuda de sus compañeros o profesores?	si		si		si		
7	¿Solicitas ayuda en forma adecuada?	si		si		si		
8	¿Participas en forma preventiva en los equipos de trabajo?	si		si		si		
19	¿Participas en forma adecuada en las sesiones de aprendizaje a nivel de aula?	si		si		si		
10	¿Acatas las indicaciones que te da el profesor para el desarrollo de tus tareas escolares?	si		si		si		
11	¿Sigues las instrucciones para el cumplimiento del protocolo de la seguridad frente a la pandemia?	si		si		si		
	<b>D3: Habilidades relacionadas a los sentimientos</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
12	¿Conoces tus momentos de alegría o de tristeza en forma adecuada?	si		si		si		
13	¿Manifiestas adecuadamente tus sentimientos de afecto a sus compañeros?	si		si		si		
14	¿Manifiestas o desagrado frente a situaciones generadas por tus compañeros que no son de tu agrado?	si		si		si		
15	¿Te identificas con los sentimientos que manifiestan alguno de tus compañeros?	si		si		si		
	<b>D4: Habilidades alternativas a la agresión</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
16	¿Identifica de riesgos potenciales entre sus compañeros?	si		si		si		
17	¿Muestra capacidad para resolver conflictos entre sus compañeros?	si		si		si		
18	¿Le agrada apoyar a sus compañeros cuando requieren su ayuda?	si		si		si		
19	¿Contribuía a encontrar soluciones cuando alguno de sus compañeros tiene algún conflicto?	si		si		si		
20	¿Controla en forma adecuada de emociones?	si		si		si		
21	¿Maneje en forma adecuada sus impulsos?	si		si		si		

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: LUZ MARILU COZ VASQUEZ

Especialidad del validador: Titulado en educación primaria

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

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

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

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

22 de octubre del 2020

Mg. LUZ MARILU COZ VASQUEZ

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Mg. VICTOR A. MONTES ROJAS

### Presente

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

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de complementación pedagógica con mención en filosofía, psicología y religión de la UCT, en la sede en Trujillo, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de maestro. El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: *Uso de juegos cooperativos y habilidades sociales para el aprendizaje en estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Loma Blanca Huánuco, 2020.* y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

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

Atentamente.



---

Tolentino Avalos Luis Ángel

DNI 43904548



---

Mg. Víctor A. Montes Rojas

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nº	JUEGOS COOPERATIVOS DIMENSIONES / ítems	Casi nunca <sup>1</sup>		Casi siempre <sup>2</sup>		Siempre <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>D1: Cooperación</b>								
1	¿En el juego pones todo lo que puedes de tu parte para que se observe un trabajo de equipo?	si		si		si		
2	¿Apoyas con los recursos para el trabajo en tu grupo?	si		si		si		
3	¿Procuras llevarte bien con tus compañeros de trabajo?	si		si		si		
4	¿Procuras que las relaciones en tu grupo sean las más adecuadas?	si		si		si		
5	¿Consideras que es necesario que se conozcan los objetivos del juego que los integrantes están realizando?	si		si		si		
6	¿Aportas con ideas u otras formas para que tu grupo alcance sus propósitos?	si		si		si		
<b>D2: Participación</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	¿Te gusta participar en los juegos en equipo?	si		si		si		
8	¿Motivas a tus compañeros de equipo a comprometerse con el grupo?	si		si		si		
9	¿Tomas parte en la búsqueda de soluciones dentro de tu grupo de trabajo?	si		si		si		
10	¿Comprometes a tus compañeros de grupo en la búsqueda de soluciones frente a alguna tarea o juego de tu equipo?	si		si		si		
11	¿Tu equipo genera un clima favorable para las actividades lúdicas en el equipo?	si		si		si		
12	¿Participas en la generación de un ambiente de confianza entre tus compañeros?	si		si		si		
13	¿Se genera el compromiso de todos en las actividades lúdicas dentro de tu grupo?	si		si		si		
<b>D3: Diversión</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
14	¿Dentro de tu equipo se promueve la toma de acciones lúdicas dentro del equipo?	si		si		si		
15	¿Se genera ambientes de integración activa a las acciones lúdicas de todos los miembros?	si		si		si		
16	¿Se busca un sano esparcimiento durante las acciones de juego?	si		si		si		
17	¿Sientes que te recreas en los juegos en tu equipo?	si		si		si		
18	¿Sientes agrado participar en los juegos en tu equipo?	si		si		si		
19	¿Todos los miembros de tu equipo se complacen con las acciones que se realizan dentro del equipo?	si		si		si		
20	¿Es grato para todo el equipo ver la participación de todos los miembros sin distinciones ni preferencias durante el juego?	si		si		si		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg. VICTOR A. MONTES ROJAS

Especialidad del validador: Titulado en educación primaria

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

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

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

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

22 de octubre del 2020



Mg. VICTOR A. MONTES ROJAS

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**

Nº	HABILIDADES SOCIALES DIMENSIONES / ítems	Casi nunca <sup>1</sup>		Casi siempre <sup>2</sup>		Siempre <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>D1: Habilidades sociales básicas</b>								
1	¿Escucha con atención a tus compañeros?	si		si		si		
2	¿Dialogas en forma adecuada con sus compañeros?	si		si		si		
3	¿Participas en forma ordenada durante las clases?	si		si		si		
4	¿Saluda cortésmente a sus compañeros y docentes?	si		si		si		
5	¿Agradeces a tus compañeros cuando recibes algún favor?	si		si		si		
<b>D2: Habilidades sociales avanzadas</b>								
6	¿Requieres ayuda de sus compañeros o profesores?	si		si		si		
7	¿Solicitas ayuda en forma adecuada?	si		si		si		
8	¿Participas en forma preventiva en los equipos de trabajo?	si		si		si		
19	¿Participas en forma adecuada en las sesiones de aprendizaje a nivel de aula?	si		si		si		
10	¿Acatas las indicaciones que te da el profesor para el desarrollo de tus tareas escolares?	si		si		si		
11	¿Sigues las instrucciones para el cumplimiento del protocolo de la seguridad frente a la pandemia?	si		si		si		
<b>D3: Habilidades relacionadas a los sentimientos</b>								
12	¿Conoces tus momentos de alegría o de tristeza en forma adecuada?	si		si		si		
13	¿Manifiestas adecuadamente tus sentimientos de afecto a sus compañeros?	si		si		si		
14	¿Manifiestas o desagrado frente a situaciones generadas por tus compañeros que no son de tu agrado?	si		si		si		
15	¿Te identificas con los sentimientos que manifiestan alguno de tus compañeros?	si		si		si		
<b>D4: Habilidades alternativas a la agresión</b>								
16	¿Identifica de riesgos potenciales entre sus compañeros?	si		si		si		
17	¿Muestra capacidad para resolver conflictos entre sus compañeros?	si		si		si		
18	¿Le agrada apoyar a sus compañeros cuando requieren su ayuda?	si		si		si		
19	¿Contribuía a encontrar soluciones cuando alguno de sus compañeros tiene algún conflicto?	si		si		si		
20	¿Controla en forma adecuada de emociones?	si		si		si		
21	¿Maneje en forma adecuada sus impulsos?	si		si		si		

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

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg. VICTOR A. MONTES ROJAS

Especialidad del validador: Titulado en educación primaria

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

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

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

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

22 de octubre del 2020



Mg. VICTOR A. MONTES ROJAS



## Confiabilidad por el alfa de Cronbach de los juegos cooperativos

### 1. Proyecto:

Uso de juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de 3° de primaria de una institución educativa de Huánuco, 2022

### 2. Autor: Luis Ángel Tolentino Avalos

### 3. Resultados del estudio piloto

No	Ít1	Ít2	Ít3	Ít4	Ít5	Ít6	Ít7	Ít8	Ít9	Ít10	Ít11	Ít12	Ít13	Ít14	Ít15	Ít16	Ít17	Ít18	Ít19	Ít20	Juegos cooperativos
1	1	1	3	2	0	1	3	0	3	2	1	0	0	3	3	1	1	0	2	3	30
2	1	3	0	1	2	1	1	2	1	1	1	0	2	0	0	0	0	0	0	1	17
3	1	3	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	2	1	1	13
4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	47
5	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	1	3	3	3	49
6	3	3	2	1	1	0	2	3	3	1	2	2	3	3	0	2	1	2	3	2	39
7	3	1	3	2	3	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	50
8	0	1	1	0	1	2	2	0	3	1	3	1	2	2	3	0	1	3	2	2	30
9	3	3	3	0	3	1	2	3	2	1	1	2	1	2	0	3	0	2	0	3	35
10	2	3	0	3	0	0	0	2	1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	1	1	37
	1.09	0.81	1.36	1.24	1.45	0.81	1.01	1.41	1	0.85	0.41	1.61	1.16	1.09	1.65	1.61	0.76	1.09	1.36	0.76	144.21
																					22.53

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

$$\alpha = 0.888$$

Considerando que:

El valor 0.888 obtenido por el alfa de Cron Bach está comprendido entre es mayor 0.8 - 0.9 por lo que le corresponde una muy buena confiabilidad tal como lo indica (Barraza, 2007), en donde se considera que:

Valores de $\alpha$	Criterio valorativo
$\alpha < 0.60$	Inaceptable
$0.60 < \alpha < 0.65$	Indeseable
$0.65 < \alpha < 0.70$	Mínimamente aceptable
$0.70 < \alpha < 0.80$	Respetable
$0.80 < \alpha < 0.90$	Muy Buena

Fuente: Barraza (2007)

Por lo tanto, el instrumento queda habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada

Confiabilidad por el alfa de Cronbach de las habilidades sociales

**Proyecto:**

Uso de juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de 3° de primaria de una institución educativa de Huánuco, 2022

**1. Autor:** Luis Ángel Tolentino Avalos

**2. Resultados del estudio piloto**

No	ft1	ft2	ft3	ft4	ft5	ft6	ft7	ft8	ft9	ft10	ft11	ft12	ft13	ft14	ft15	ft16	ft17	ft18	ft19	ft20	ft21	Habilidades sociales
1	3	1	2	2	2	1	2	0	3	2	1	1	0	3	3	1	1	0	2	3	1	34
2	0	3	2	1	2	1	1	2	1	1	1	0	2	0	2	0	0	2	3	1	1	26
3	1	3	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	1	2	1	1	1	16
4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	49
5	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	1	3	3	3	2	51
6	2	3	2	1	1	0	2	3	3	1	2	2	3	3	0	2	1	2	3	2	2	40
7	3	1	3	2	3	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	52
8	1	1	1	0	1	2	2	0	3	1	3	1	2	2	3	0	1	3	2	2	3	34
9	3	3	3	0	3	1	2	3	2	1	1	2	1	2	0	3	0	2	0	3	1	36
10	0	1	0	3	0	0	0	2	1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	1	1	2	35
	1.36	0.89	0.89	1.24	1.21	0.81	0.84	1.41	1	0.85	0.41	1.36	1.16	1.09	1.41	1.29	0.76	0.69	1.09	0.76	0.41	115.81
																						20.52

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_r^2}{S_T^2} \right]$$

$\alpha = 0.864$

Considerando que:

El valor 0.864 obtenido por el alfa de Cronbach está comprendido entre 0.8 - 0.9 por lo que le corresponde una muy buena confiabilidad tal como lo indica (Barraza, 2007), en donde se considera que:

Valores de $\alpha$	Criterio valorativo
$\alpha < 0.60$	Inaceptable
$0.60 < \alpha < 0.65$	Indeseable
$0.65 < \alpha < 0.70$	Mínimamente aceptable
$0.70 < \alpha < 0.80$	Respetable
$0.80 < \alpha < 0.90$	Muy Buena

Fuente: Barraza (2007)

Por lo tanto, el instrumento queda habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada

Base de datos de la variable: Juegos Cooperativos

No	D1V1.Cooperacion	D2V1.Participacion	D3V1.Diversion	V1. Juegos cooperativos
1	17	16	20	53
2	10	10	14	34
3	18	17	19	54
4	9	8	12	29
5	18	18	20	56
6	5	8	6	19
7	11	10	15	36
8	11	10	15	36
9	8	8	11	27
10	6	6	14	26
11	6	6	9	21
12	5	8	8	21
13	13	13	18	44
14	9	10	12	31
15	10	9	13	32
16	13	12	17	42
17	14	14	20	48
18	11	11	16	38
19	3	3	4	10
20	17	16	21	54
21	12	12	16	40
22	1	1	2	4

23	10	10	14	34
24	14	14	20	48
25	12	8	6	26
26	13	13	18	44
27	6	6	8	20
28	13	13	18	44
29	10	10	14	34
30	12	12	16	40
31	11	10	15	36
32	8	8	8	24

Base datos de la variable: Habilidades sociales

No	Habilidades sociales básicas	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades relacionadas a los sentimientos	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Habilidades sociales
1	13	14	10	16	53
2	7	8	6	10	31
3	13	15	11	17	56
4	7	7	5	9	28
5	14	15	11	18	58
6	3	4	8	4	19
7	8	9	6	11	34
8	8	9	6	11	34
9	6	7	5	8	26
10	5	5	4	6	20
11	5	5	4	6	20
12	3	3	4	5	15
13	10	11	8	13	42
14	6	5	5	5	21
15	7	8	6	9	30
16	10	10	8	12	40
17	11	12	9	14	46
18	9	9	7	11	36
19	2	2	2	3	9
20	13	14	10	16	53
21	9	10	7	12	38
22	6	8	6	8	28
23	8	8	6	10	32
24	11	12	9	14	46
25	4	7	7	5	23
26	10	11	8	13	42
27	4	5	3	6	18
28	10	11	8	13	42
29	7	8	6	10	31
30	9	10	7	12	38
31	8	9	6	11	34
32	3	3	2	4	12

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
USO DE JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE	<p><b>General</b></p> <p>¿Cuál es la relación existente entre el uso de juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I. E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022?</p> <p><b>Específicos</b></p> <p>¿Cuál es la relación que</p>	<p><b>General</b></p> <p>H<sub>aG</sub>: Existe relación entre el uso de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca, Huánuco - 2022.</p> <p>H<sub>0G</sub>: No existe relación entre el uso de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en</p>	<p><b>General</b></p> <p>Determinar la relación entre el uso de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022</p>	<p>V1: Juegos cooperativos</p> <p>V2: Habilidades sociales</p>	<p>Cooperación</p> <p>participación</p> <p>Diversión</p> <p>Habilidades sociales básicas</p> <p>Habilidades avanzadas</p>	<p><b>Tipo.</b></p> <p>Descriptivo correlacional</p> <p><b>Métodos:</b></p> <p>Hipotético deductivo</p> <p><b>Diseño:</b></p>

<p>existe entre la dimensión cooperación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del 3° de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión participación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del 3° de primaria de la I.E. N°33023 de Loma Blanca, Huánuco, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión diversión de los juegos y las habilidades sociales en estudiantes del 3° grado de primaria de la I.E. N°33023 de Loma</p>	<p>estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.</p> <p><b>Específicas.</b></p> <p>H<sub>1</sub>: Existe relación entre la dimensión cooperación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.</p> <p>H<sub>2</sub>: Existe relación entre la dimensión participación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en el aprendizaje de los estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.</p> <p>H<sub>3</sub>: Existe relación entre la dimensión diversión de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en el</p>	<p><b>Específicos</b></p> <p>Determinar la relación entre la dimensión cooperación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del 3° de primaria de la I.E. 33023 de Loma Blanca, Huánuco, 2022.</p> <p>Determinar la relación entre la dimensión participación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del 3° de primaria de la I.E. 33023 de Loma Blanca, Huánuco, 2022.</p>	<p>Habilidades relacionadas con los sentimientos</p>	<p>M: Es la muestra</p> <p>O1: Son observaciones en los juegos cooperativos</p> <p>O2: observaciones en las habilidades sociales</p> <p>r: Es el coeficiente de correlación</p> <p><b>Población y muestra</b></p> <p><b>Población:</b> Estará conformada por 32 estuantes de 3° de primaria de la IE 33023</p> <p><b>Muestra:</b> Se trabajará con el 100% de la población.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b></p> <p><b>Técnica:</b> Cuestionario en</p>
--	--	---	--	--

Blanca - Huánuco, 2022?	aprendizaje de los estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco, 2022.	Determinar la relación entre la dimensión diversión de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 3° grado de primaria de la I.E. 33023 de Loma Blanca, Huánuco, 2022		<p>ambas variables</p> <p><b>Instrumento:</b> Cuestionario en ambas variables</p> <p><b>Métodos de análisis de investigación.</b> En la parte descriptiva: Tablas que contienen frecuencias absolutas y porcentuales, media, DS y CV En la parte inferencial se usará r de Pearson si los datos está distribuidos normalmente, caso contrario se usará el coeficiente de Rho de Spearman</p>
-------------------------	--	---	--	--