

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA,
RECREACIÓN Y DEPORTES



JUEGOS COOPERATIVOS Y RELACIONES INTERPERSONALES
EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA LA ESPERANZA TRUJILLO 2024

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y
DEPORTES

AUTORES

Br. Bravo Alcalde, Brayan Kevin

<https://orcid.org/0009-0008-9454-1479>

Br. Jara Villanueva, Melvi Elvis

<https://orcid.org/0009-0003-9179-8846>

ASESORA

Ms. Perez Mena, Celina

<https://orcid.org/0000-0002-5888-8714>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión deportiva y recreativa

TRUJILLO - PERÚ

2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Ms. Perez Mena, Celina con DNI N° 16712856, como asesora del trabajo de investigación titulado “Juegos cooperativos y relaciones interpersonales en estudiantes de primaria de una Institución Educativa la Esperanza Trujillo 2024”, desarrollado por los egresados, Bravo Alcalde, Brayan kevin con DNI N° 62211071 y Jara Villanueva, Melvi Elvis con DNI N° 71213775 del Programa de Estudios de Educación Física, Recreación y Deportes; considero que dicho trabajo reúne las condiciones técnicas y científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Estudiantes y de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Ms. Perez Mena, Celina

Asesora

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, S.J.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DR. MARCOANTONIO PACHERRES TORREJÓN

Rector de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DRA. SILVIA ANA VALVERDE ZAVALA

Vicerrectora Académica

DRA. GINA GENARA ZAVALA ESPEJO

Vicerrectora de Investigación

DR. FERMIN PEÑA LÓPEZ

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

Esta investigación está dedicada a la comunidad estudiantil del Centro Universitario Católico de Trujillo, un lugar que nos ha brindado la posibilidad de desarrollarnos tanto en el ámbito formativo y humano. A nuestros docentes, quienes con su conocimiento y paciencia nos orientaron durante este proceso. A nuestros compañeros, con quienes compartimos extensas horas de estudio y forjamos vínculos de amistad. Y a nuestras familias, por su apoyo constante en cada etapa del camino. Este trabajo predispone tributo a todos aquellos que han aportado a nuestra formación.

Bravo Alcalde, Brayan Kevin

Jara Villanueva, Melvi Elvis

AGRADECIMIENTO

Con sincero agradecimiento, este logro se lo dedicamos a Dios, origen inagotable de sabiduría y entendimiento. A Él le debo la habilidad de interpretar y comprender mejor el mundo que nos rodea. Asimismo, agradezco a mi familia, cuyos principios y enseñanzas han sido mi orientación constante. A mis maestras, quienes con dedicación y paciencia me brindaron su conocimiento. Y a todas las personas que, con sus plegarias y buenos deseos, me han apoyado en este recorrido, convirtiéndose en mi mayor fortaleza.

Bravo Alcalde, Brayan Kevin

Jara Villanueva, Melvi Elvis

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Bravo Alcalde, Brayan Kevin con DNI N.º 62211071 y Jara Villanueva, Melvi Elvis con DNI N.º 71213775, egresados del **Programa de Estudios de Educación Física, Recreación y Deportes** de la **Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”**, damos fe de que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la **Facultad de Humanidades** para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “Juegos cooperativos y relaciones interpersonales en estudiantes de primaria de una Institución Educativa la Esperanza Trujillo 2024”, el cual consta de un total de **88 páginas**, incluyendo tablas y figuras y **33 páginas de anexos**.

Dejamos constancia de la **originalidad y autenticidad** de la mencionada investigación y declaramos, bajo juramento y en cumplimiento de los principios éticos, que el contenido del documento es **de nuestra exclusiva autoría** en cuanto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están debidamente sustentados en fuentes bibliográficas, asumiendo la responsabilidad de cualquier omisión involuntaria en la citación de autores.

En este sentido, declaramos que el uso de herramientas de inteligencia artificial en el presente trabajo se ha limitado exclusivamente a la mejora de la redacción y corrección de errores gramaticales y sintácticos, sin que ello haya influido en la generación del contenido, análisis o interpretación de los resultados de la investigación.

Del mismo modo, reconocemos que cualquier vulneración a los derechos de autor derivada del presente trabajo será de nuestra exclusiva responsabilidad, asumiendo las consecuencias académicas y legales que pudieran derivarse conforme a la normativa vigente.

los autores



Bravo Alcalde, Brayan Kevin

DNI 62211071



Jara Villanueva, Melvi Elvis

DNI 71213775

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	2
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	6
ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS	8
ÍNDICE DE FIGURAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. METODOLOGÍA.....	29
2.1. Enfoque, tipo	29
2.2. Diseño de investigación.....	29
2.3. Población y muestra	30
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	31
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	32
2.6. Aspectos éticos en investigación	32
III. RESULTADOS	34
IV. DISCUSIÓN.....	45
V. CONCLUSIONES.....	47
VI. RECOMENDACIONES	48
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población del estudio	30
Tabla 2. Juegos cooperativos en educandos de segundo año del nivel básico de la Entidad Educativa Dios es Amor de la Esperanza, 2024	34
Tabla 3. Empatía primordial en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educativa Dios es Amor de la Esperanza, 2024	35
Tabla 4. Empatía primordial en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educativa Dios es Amor de la Esperanza, 2024	36
Tabla 5. Sintonía en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educativa Dios es Amor de la Esperanza, 2024	37
Tabla 6. Cognición social en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Dios es Amor de la Esperanza, 2024.....	38
Tabla 7. Relación entre los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales de estudiantes de segundo grado de una institución educativa, La Esperanza Trujillo 2024	39
Tabla 8. Relación entre los juegos cooperativos y la dimensión empatía de estudiantes de segundo grado de una institución educativa, La Esperanza Trujillo 2024	41
Tabla 9. Relación entre los juegos cooperativos y la dimensión sintonía de estudiantes de segundo grado de una institución educativa, La Esperanza Trujillo 2024	42
Tabla 10. Relación entre los juegos cooperativos y la dimensión cognición social de estudiantes de segundo grado de una institución educativa, La Esperanza Trujillo 2024	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Juegos cooperativos en educandos de segundo grado de una institución educativa, La Esperanza Trujillo 2024	34
Figura 2. Empatía primordial en educandos de segundo grado de una institución educativa, La Esperanza Trujillo 2024	35
Figura 3. Empatía primordial en educandos de segundo grado de una institución educativa, La Esperanza Trujillo 2024	36
Figura 4. Sintonía primordial en educandos de segundo grado de una institución educativa, La Esperanza Trujillo 2024	37

RESUMEN

La investigación denominada Juegos cooperativos y relaciones interpersonales en alumnos de segundo grado de nivel primario de dicha entidad Educacional 81751 Dios es Amor, ubicada con sede en el distrito la Esperanza, Trujillo, en el año 2024, tuvo como objetivo fundamental establecer el nivel de conexión entre lo lúdico cooperativos y las interacciones personales en aprendices de segundo grado en dicha institución. Se efectuó un estudio de carácter descriptivo no experimental, con una perspectiva correlacional y una perspectiva transversal. Para evaluar ambas variables, se implementó un cuestionario de verificación que fue validado por especialistas en el área. La muestra consistió en 31 participantes de primaria, seleccionados por medio de la exploración de un muestreo deliberado no probabilístico. Tras la recolección de datos de información, se obtuvieron como resultados que, mediante la implementación del cálculo del coeficiente Rho de Spearman, que mostró un cierto valor de referencia de 0.633 y además un nivel de significación estadístico de $p=0.001$, por debajo de 0.05. Asimismo, se corroboró una conexión significativa considerable dentro las distintas variables. Por consiguiente, en virtud a lo anterior se desestimó la hipótesis nula y se aceptó por válida la hipótesis alterna, evidenciando de manera clara y significativa entre las variables de juegos cooperativos y las interacciones en los alumnos de segundo año de primaria de la Identidad Educacional. Se llegó a las conclusiones que, si existía un vínculo significativo y directo entre las actividades lúdicas cooperativos y los vínculos sociales en el contexto de los alumnos de segundo año de primaria en dicha organización.

Palabras clave: juegos cooperativos, socialización y relaciones interpersonales

ABSTRACT

The research called Cooperative Games and Interpersonal Relationships in Second Grade Primary School Students of said Educational Entity 81751 Dios es Amor, located in the La Esperanza district, Trujillo, in the year 2024, had as its fundamental objective to establish the level of connection between cooperative play and personal interactions in second grade learners at said institution. A descriptive, non-experimental study was carried out, with a correlational and cross-sectional perspective. To evaluate both variables, a verification questionnaire was implemented and validated by specialists in the area. The sample consisted of 31 primary school participants, selected through the exploration of a non-probabilistic deliberate sampling. After collecting information, the results obtained were that, through the implementation of the calculation of Spearman's Rho coefficient, which showed a certain reference value of 0.633 and also a statistical significance level of $p = 0.001$, below 0.05. Likewise, a significant connection was confirmed among the different variables. Consequently, based on the above, the null hypothesis was rejected, and the alternative hypothesis was accepted as valid. It clearly and significantly demonstrated the relationship between the cooperative game variables and interactions among second-grade students in the Educational Identity program. It was concluded that there was indeed a significant and direct link between cooperative play activities and social bonds among second-grade students in the same organization.

Keywords: cooperative games, socialization and interpersonal relationships

I. INTRODUCCIÓN

A nivel global, el uso de juegos cooperativos como método educativo ha suscitado un interés creciente, dada su capacidad para fomentar habilidades sociales en los niños. Es así que, Piguave (2023) resalta que dichos juegos promueven la responsabilidad conjunta, la solidaridad y el respeto entre compañeros dentro del entorno escolar. Esta forma de juego se aparta de la competencia típica, creando un ambiente emocionalmente positivo para aprender en grupo. No obstante, indagaciones llevadas a cabo en naciones como España, México y Brasil indican que su uso sigue siendo restringido en las aulas, debido a la persistencia de métodos de enseñanza orientados al desempeño individual y a sistemas de evaluación punitivos (Garay, et al., 2021).

Asimismo, numerosos estudios a nivel internacional han demostrado que los juegos cooperativos brindan un impacto considerable en cuanto a la motivación interna, la gestión emocional y la integración de estudiantes con diversas capacidades. De acuerdo con Pinedo y Salas (2024), la dinámica lúdica fundamentada en la colaboración permite que los niños vivan éxitos compartidos y fortalezcan sus habilidades de comunicación empática. Sin embargo, la literatura también evidencia la existencia de déficits en la organización pedagógica de dichos juegos y una carencia en la capacitación de los docentes en enfoques cooperativos, sobre todo en entornos con alta carga académica o en clases numerosas (Guerrero, et al., 2023)

Al mismo tiempo, se ha constatado que las relaciones entre niños tienen un rol crucial en su desarrollo integral y en el ambiente de la escuela. Estudios recientes indican que la calidad de las conexiones entre compañeros afecta de manera significativa la autoestima, la empatía y los resultados académicos Rodríguez (2021), Un ejemplo de esto se observa en el informe de la UNESCO (2021) que subraya la relevancia de implementar programas educativos que refuercen las competencias socioemocionales desde los niveles más tempranos de la educación básica, señalando que un vínculo positivo entre iguales ayuda a prevenir comportamientos de exclusión, agresión o aislamiento emocional.

En este mismo sentido, se han planteado inquietudes acerca del deterioro de las capacidades relacionables en los educandos, atribuido a ambientes escolares estrictos y con escasa interacción emocional. Vásquez y Cabrera (2022) mencionan que la falta de relaciones interpersonales se refleja en actitudes como la indiferencia, la ausencia de

cooperación y las dificultades para manejar conflictos sin la intervención de adultos (p. 61). Esta problemática se presenta incluso en ámbitos educativos dotados de tecnología avanzada, donde la interacción cara a cara es sustituida por conexiones digitales, afectando así el fomento de la cognición social, la aptitud empática y la conexión emocional entre los alumnos.

Por ello, es importante destacar que las interacciones entre estudiantes en el marco escolar son esenciales para el progreso emocional y social de los alumnos. Según Hernández (2022), estas relaciones crean un sistema de apoyo que tiene un impacto profundo en el bienestar psicosocial. Además, Gutiérrez (2022) subraya que una convivencia positiva entre compañeros potencia el sentido de pertenencia y reduce comportamientos de aislamiento en el ámbito educativo.

Es así que, los juegos en equipo se han destacado como métodos de enseñanza efectivos para reforzar las relaciones sociales entre los estudiantes. De acuerdo a Méndez y Garvı́ (2025), estas actividades estimulan valores de colaboración y respeto entre pares y la comprensión emocional. Además, Mardones (2023) sostiene que el aprendizaje colaborativo mediante el juego favorece la integración y optimiza la convivencia en el entorno de la escuela durante la educación primaria.

Numerosos estudios han señalado que en entornos educativos que fomentan el individualismo, los alumnos tienden a mostrar un aumento en el aislamiento y una disminución en su motivación social. De manera similar, Andueza y Lavega (2021) apuntan que la ausencia de colaboración entre compañeros crea ambientes escolares poco acogedores y sin personalización. Por otro lado, Jiménez y Yirley (2024) alertan que el temor a ser criticados o a cometer errores perjudica que desarrollen habilidades sociales durante la etapa de niñez.

Es importante señalar que el temor a cometer errores, el miedo a no ser aceptado por los demás y una autoestima baja, son aspectos que suelen aparecer en niños que presentan dificultades en sus habilidades sociales. Según Bonilla y Marcano (2024), estas actitudes restringen la capacidad de formar vínculos saludables con otras personas. Además, Vásquez y Cabrera (2021), mencionan que estos patrones de conducta afectan negativamente la capacidad de participar de manera activa y natural en entornos grupales.

En el contexto de Perú, diversas investigaciones han demostrado que el sistema educativo de nivel primario todavía se enfrenta a prácticas competitivas que obstaculizan el aprendizaje en conjunto. En particular, en las escuelas públicas, es común que los

maestros den preferencia a actividades individuales que carecen de un componente lúdico significativo. Según indica Ramírez y Tesén (2022), el uso de juegos cooperativos dentro de las aulas peruanas es poco fomentado, a pesar de su capacidad para enriquecer la convivencia y aumentar la motivación entre los estudiantes. Esta situación se complica aún más en áreas urbano-marginales, donde la falta de recursos y la sobrecarga administrativa restringen la aplicación de metodologías innovadoras.

Así mismo, las relaciones entre niños de primaria a menudo evidencian un debilitamiento, manifestando falencias notables en competencias como la escucha atenta, la regulación de emociones y la capacidad de entender el punto de vista ajeno (Soriano et al., 2023). Estas limitaciones complican la interacción social, propician conflictos habituales y alteran el ambiente escolar de manera negativa. La metodología educativa que prioriza logros medibles limita considerablemente la enseñanza de habilidades socioemocionales, las cuales son determinantes para el crecimiento holístico de los menores.

Por otra parte el problema local se suscita desde una problemática prevista en la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza Trujillo, con educandos del segundo nivel básico, básicamente teniendo preocupación como futuro docente y a la vez observado que algunos de los estudiantes presentan ciertas características tendientes a una baja interacción y relación interpersonal como de no querer hacer las actividades cooperativas que conlleva a mantener a la persona en un estado de insatisfacción relacional y poca socialización con sus compañeros y consigo mismo, como el miedo exagerado a equivocarse, temor, por lo que no se atreven a desagradar y tener críticas de los demás por sus opiniones, reflejan un sentimiento general de desánimo, sonríen con esfuerzo y las actividades no les generan interés generadas en el campo educativo. Actitud reservada y poco sociable. A medida que se subestiman, experimentan un gran temor a exponerse a sí mismos. Tienen serias dificultades para hacer amistades. Sus compañeros tienden a ignorarlos y prefieren jugar con niños que muestren una actitud más activa y entusiasta. La importancia en las relaciones interpersonales está en la capacidad humana de juicio, pues viendo esta problemática la pregunta que nos formulamos es la siguiente, ¿Qué relación existe entre los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales en estudiantes de segundo grado de primaria de la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024?

Asimismo, este trabajo de indagación se justifica ya que busca proporcionar diversas bases teóricas que ofrezcan información relevante para contribuir de manera

significativa al proceso educativo, reconociendo que existen varias deficiencias relacionadas en el entorno de los juegos cooperativos y el marco de las relaciones interpersonales en el ámbito educacional. De igual manera, se prevé que esta investigación actúe como fundamento para estudios posteriores, facilitando la continuidad de estudios posteriores en este terreno.

Desde un enfoque práctico, esta indagación pretende tratar un problema actual en el sector educativo, el deterioro de relaciones interpersonales entre educandos. La escasez de interacción social efectiva puede provocar conflictos y un entorno escolar desfavorable. La aplicación de juegos cooperativos se configura como una estrategia pedagógica eficaz para optimizar estas relaciones, fomentando aptitudes como la comprensión emocional, el diálogo constructivo incluyendo la participación conjunta.

A nivel comunitario, este estudio tiene como propósito apoyar el progreso integral de los aprendices al promover relaciones interpersonales positivas desde una edad temprana. Las competencias sociales adquiridas mediante juegos cooperativos son fundamentales no solo para el logro académico, la vida diaria y el crecimiento personal futuro. En un contexto donde las interacciones sociales se han visto impactadas por situaciones como la pandemia, es fundamental fomentar espacios donde los estudiantes puedan aprender a colaborar y comunicarse de manera efectiva.

En esta investigación el objetivo general fue, determinar la correlación de los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024

Los objetivos específicos fueron, determinar la correlación de los juegos cooperativos y la empatía primordial en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024. Determinar la correlación de los juegos cooperativos y la sintonía en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024. Determinar la correlación de los juegos cooperativos y la cognición social en Educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024

Para sustento y respaldo de la investigación se encontraron diferentes antecedentes relacionados al tema, como el estudio de Yirley et al. (2024) sobre el impacto de los juegos cooperativos mediados por un blog para fortalecer la motricidad e interacción social en estudiantes de 3° a 5° modelo multigrado en México, tuvo por finalidad el fortalecimiento de la motricidad e interacción social para la formación de individuos íntegros que le

brinden al niño la posibilidad de afrontar problemas y hallar una solución práctica. La metodología abordada fue de enfoque mixto y de carácter descriptivo, con una muestra de estudio poblacional de niños de 6 a 14 años aplicando por instrumento el pre y post test de 10 preguntas. Los resultados encontraron que se aplicaron 10 pruebas de desarrollo motriz a los niños, planteadas en un blog interactivo. Se evidenció que en la media (pre-test), mostraron un desempeño bajo con respecto al desplazamiento del cuerpo y el comportamiento de equilibrio, la coordinación del esquema corporal respecto al tiempo y espacio; pero después de aplicada la intervención en el pre-test con un porcentaje de 1,82 se evidencia que la media baja con relación al post-test con un valor de 3,31, observándose que la desviación estándar y la desviación error es menor en el post-test, lo cual indica que hay un rendimiento significativo en la ejecución de las pruebas después de realizar cada uno de los juegos cooperativos planteados en el blog interactivo. Se concluyó, que la planificación y aplicación de las estrategias innovadoras y creativas de la investigación permitió a la institución educativa abrir un camino hacia el fortalecimiento de la motricidad mediante el desarrollo de juegos cooperativos que a la vez mejoran la interacción social del estudiantado en el entorno áulico.

La investigación de Bonilla y Marcano (2024), respecto a los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica Abraham Lincoln de Ecuador, se planteó por objetivo examinar el papel de los juegos colaborativos como una herramienta psicopedagógica del progreso social los estudiantes de primer grado. Ante ello el estudio adopto el metodo cualitativo, utilizando la observación participativa y una lista verificación en instrumentos. Los hallazgos logrados demostraron que la incorporación de juegos cooperativos generó efectos beneficiosos en el desarrollo social, destacando la significativa participación activa de las actividades lúdicas, así también la habilidad para trabajar en equipo y comunicación efectiva, traducido en una correcta sintonía, pues se evidencio como ciertos niños trataron primero de ayudar a resolver algun inconveniente de su otro compañero antes que el de ellos, demostrando tambien una correcta colaboración entre los aprendiz. También se observó un alto grado de apego entre ellos y una expresion fluida, junto con una habilidad notable para abordar y solucionar conflictos de manera positiva. Se llega a la conclusión de que los juegos colaborativos fomentan competencias sociales esenciales, tales como el trabajo colaborativo, comunicación óptima, empatía, el respeto recíproco y manejo de diferencias, impulsando al crecimiento social de la niñez.

El artículo de De Los Ángeles et al., (2025), sobre los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de Educación Inicial de Ecuador, tuvo por objetivo ilustrar cómo los juegos recreativos impulsan al mejoramiento de las habilidades sociales. En cuanto a la metodología, fue de enfoque mixto, con diseño descriptivo no experimental y de campo, utilizando la muestra no probabilística compuesta de treinta educandos y dos docentes del segundo nivel de educación inicial. Emplearon entrevistas dirigidas a los educadores y se realizó el seguimiento sistemático de los niños mientras participaban en juegos recreativos. Los hallazgos indicaron que en juegos recreativos eran esenciales para la fomentación de competencias sociales de los niños, pues a través de ellos aprendían a compartir, colaborar, solucionar conflictos y formar relaciones interpersonales. Esas habilidades sociales eran vitales en la integración del ámbito colegial y su desarrollo emocional. Los autores concluyeron que los juegos potencian las interacciones entre los niños, permitiéndoles practicar la empatía al comprender las emociones de sus pares, lo cual a su vez conduce a la resolución no violenta de conflictos.

La investigación de Andueza y Lavega (2021) referente a la incidencia de los Juegos Cooperativos en las relaciones interpersonales en España, estableció por propósito la identificación de los efectos de una unidad programática (UP) de juegos cooperativos. Se siguió una metodología de investigación de enfoque cuantitativa de tipo descriptiva, para ello la muestra fue de 78 alumnos de 7 a 9 años, y se les aplicó por instrumento un cuestionario sociométrico. Los hallazgos obtenidos expusieron que los juegos cooperativos proporcionaban el incremento de grupos de reconocimiento de aceptación, sobretodo en féminas, y rechazo en masculinos; aumentando el grado de cohesión grupal y disminuyó el número de alumnos solos. Se concluyó, que el programa podía ser de utilidad para el fortalecimiento de la dinámica intragrupo.

El estudio de Ruiz et al., (2021), respecto a los Beneficios del aprendizaje cooperativo en educación física en la etapa de educación primaria en España, tuvo por objetivo el análisis de los efectos de 1 unidad didáctica de cinco sesiones con guía la metodología fundamentada en el Aprendizaje Cooperativo. Desarrolló una investigación mixta, con una muestra de 16 alumnos, que se entrevistaron al término de la unidad didáctica. Los hallazgos expusieron una gran aceptación del alumnado para dicha metodología, pues el juego cooperativo muestra un fortalecimiento de vínculos sociales y aumento de bienestar emocional positivo en el paso de las sesiones, en donde alumnos fueron desarrollando habilidades sociales y comunicativas, así como la

capacidad de entender a sus compañeros. Se concluyó que, el emplear esta metodología en la fase de Educación básica como forma de incitar la interacción interpersonal, favoreciendo las relaciones sociales, el cultivo de afectos positivos, una mejor cognición social al percibir e interpretar a los demás, lo cual es esencial para su desarrollo.

El investigador Quispe (2022) realizó un estudio sobre juegos cooperativos en la trayectoria de las relaciones sociales con aprendices de seis años de la entidad pública San Lorenzo de Ecuador. Con el propósito de alcanzar este objetivo, se adoptó un método cuantitativo y se ejecutaron investigaciones de tipo exploratorio y detallado. Utilizando un cuestionario basado en la escala Likert, los métodos de recopilación de datos abarcaron encuestas realizadas en las correspondientes unidades educativas. La muestra estaba constituida por 20 educandos de 6 años, y el enfoque de la evaluación se centró en el comportamiento de juego cooperativo para mejorar la relación interpersonal pertinentes a los aprendices. Los resultados fueron procesados mostraron que la mayoría de los infantes de 6 años desarrollan su dimensión personal y sus competencias sociales mediante juegos cooperativos, reconociendo además la importancia de estos juegos en su desarrollo.

Zambrano y Romero (2021), en su investigación Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas del primer grado de primaria de la I.E. N° 40205 Manuel Benito Linares Arenas del distrito de Socabaya Arequipa – 2019. Se aplicó el método de análisis de datos, empleando la estadística descriptiva e inferencial y el diseño de investigación fue pre experimental, aplicando pre y post prueba al grupo experimental de intervención, durante y después de aplicado el programa propuesto. Se ha trabajado con 23 niños y niñas de seis a siete años. Los resultados evidenciaron que la socialización en los niños y niñas estaba en un bajo nivel, pues en autocontrol y tolerancia “a veces” tuvo un 60.9%, así mismo, en la amistad y trabajo en equipo se tuvo el intervalo de “siempre” una frecuencia 95,7 % estudiantes, a raíz de todo ello, se implementó un programa de juegos en equipo con el objetivo de fortalecer las relaciones entre personas. La investigación sugiere que el juego en conjunto sea considerado como una opción efectiva para trabajar en la mejora de estas interacciones. Además, se propone que los menores tomen parte activa en la creación de estos programas de juegos en equipo, asegurando así que se cumpla su propósito educativo.

El estudio de Ubillus (2021) analizó los juegos cooperativos para potenciar las destrezas interpersonales en educandos de seis años de la Entidad Educativa de Bagua

Grande. Este estudio tuvo como objetivo general fomentar mejoras en el ámbito personal en relación con la interacción con los demás, utilizando juegos cooperativos en el aula. La metodología aplicada fue de naturaleza cuantitativa, incluyendo un grado explicativo, junto a un plan preexperimental, y se trabajó con una muestra de 19 educandos. La conclusión a la que se llegó es que el 93% de los educandos que contribuyeron en las dinámicas de juego cooperativo en el salón experimentaron mejoras en sus relaciones interpersonales.

El autor Gallardo (2022), en su investigación sobre los juegos cooperativos en las habilidades sociales de niños de la I.E. N° 658 “Fe y Alegría” de la ciudad de Huacho, 2022, se basó en la determinación de la relación que existía entre los juegos cooperativos en las habilidades sociales. El estudio fue cuantitativo de diseño no experimental de forma transeccional o transversal, utilizando un cuestionario para 80 niños en la muestra. Los resultados expusieron que, la forma en que influían los juegos cooperativos era significativa en las habilidades sociales de los niños, contribuyendo con el desarrollo de los vínculos entre personas y con el medio ambiente; concluyendo así que, es fundamental dar facilidades para que escolares consigan desarrollar relaciones sanas con sus compañeros, siendo indispensable que se apoyen y se recreen todos juntos en equipo.

La investigación de Garcia (2021), denominada efecto de los juegos cooperativos fomentando la convivencia escolar en la Entidad Educacional Huaypira – Lancones, de la ciudad de Sullana, se enfocó estudiar efectos sobre las acciones cooperativas en la interacción estudiantil de alumnos de primer grado. La indagación implementó una perspectiva cuantitativa y empleó un esquema correlacional, incluyendo a 20 alumnos. Los datos adquiridos revelaron que el juego cooperativo influía directamente con la interacción social y el respeto a las normas, así también facilitó a resolución constructiva de conflictos, promoviendo un entorno escolar más positivo. Se concluyó que existía una relación clara y una significancia alta de 0.62 de los juegos cooperativos sobre la interacción social entre escolares, lo que demostró que cuando participaban en juegos que promovían la cooperación contribuía de forma clara a apreciar que la totalidad de sus compañeros eran relevantes.

El estudio Talavera (2023), sobre Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en infantes de cinco años de Instituciones Educativas Públicas de Ate- Lima, tuvo por finalidad la determinación de la incidencia del juego simbólico en las habilidades de interacción social. Cuyo análisis investigativo es de carácter cuantitativo, diseño no experimental, nivel explicativo, con una muestra no

probabilística de 90 infantes matriculados. La obtención de datos se realizó con los instrumentos guía de observación, de dieciséis ítems que midieron el juego simbólico con Alpha de Cronbach 0,986; y un cuestionario de veinticuatro ítems que midieron las habilidades de Interacción Social, con Alpha de Cronbach 0,992. Los resultados mostraron que, el modelo de conformidad indicaba la dependencia de asociación del juego simbólico y habilidades de interacción social. Concluyendo que, se pueden emplear actividades de juego simbólico establecidas para la estimulación de determinadas habilidades de interacción social en infantes.

Las variables en estudio se conceptualizan según el respaldo de diversos autores que dan sustento con sus teorías y conceptos. Se inicia con la variable juegos cooperativos, encontrado la teoría de Piaget, quien vincula el avance de las etapas cognitivas con la evolución de la actividad entretenida lúdica, los diferentes tipos de juego que aparecen durante la infancia son resultado directo de los cambios que experimentan las estructuras mentales del niño. En la escuela un aprendizaje de tipo cooperativo va implicar un aprendizaje entre pares, el cual va favorecer al desarrollo intelectual de los estudiantes, la adquisición de nuevos conocimientos, el desarrollo de actitudes sociales positivas hacia los otros (Peñaloza, 2024).

Por otro lado, tenemos el modelo de Aprendizaje Cooperativo (AC), el cual es considerado un enfoque educativo, o método de enseñanza como lo describe Metzler, se enfoca en el aprendizaje colectivamente grupal preferiblemente reducidos y diversos. En este entorno, cada estudiante colabora con sus colegas para potenciar su comprensión y el avance de sus compañeros. Este estilo cooperativo también fomenta actitudes prosociales como la tolerancia, la cooperación en conjunto y consideración mutua, lo cual ayuda a crear un espacio más pacífico y reduce las conductas disruptivas dentro del aula (León et al., 2020)

Es importante conceptualizar que es el juego, ya que es imprescindible comprender las características generales del juego y tener una definición clara de su significado para que cumpla su función de manera efectiva. Se argumenta que el juego antecede a la cultura, dado que implica la formación de un entorno humano. El autor Córdova (2022) afirma que el juego tiene un gran valor en la esfera educacional, pues actúa como un instrumento didáctico cuyo principal propósito es motivar y incentivar a

los educandos, fomentando aprendizajes innovadores y facilitando la interacción del niño con su entorno.

Según lo anterior, Rimascca et al., (2025) describen el juego como una actividad realizada por personas de diferentes edades, que inicia en la niñez hasta la adultez, y considera que es esencial a lo largo del ciclo de vida. El juego cumple una función clave en el crecimiento estructural relacionadas con el comportamiento social. El juego también se reconoce como una tarea que involucra a una o más personas con el fin de divertirse y pasar un buen rato. No obstante, otra de sus funciones clave es contribuir al perfeccionamiento de habilidades intelectuales, sociales y motoras, al tiempo que ofrece una pausa y un cambio en la rutina diaria.

Según lo anterior, se conoce que el juego evolucionó, de ser una simple actividad motora básica, pasa a convertirse en una solución viable para diferentes deficiencias en el transcurso de la formación de enseñanza educacional, y desde el punto social, se ve como la comunicación amical de los juegos resulta ser muy útil en la socialización de estudiantes proponiendo la relación interpersonal.

Ahora bien, en los niños, es primordial que desarrollen actitudes colaborativas, que contribuyan al crecimiento del autoconcepto, la empatía, el respeto por uno mismo y por los demás, así como a mejorar lo amical, ser más comunicadores, generando un aspecto social amplio, además, incrementan la felicidad, ya que eliminan el temor al ser destituido o rechazo por parte de los otros. Es así que, los juegos cooperativos, se apoyan en un aporte colaborador, participador con disfrute en armonía. Desde un enfoque de la escuela, estos elementos facilitan el desarrollo de la participación, la comunicación y la colaboración, lo que contribuye a mejorar las relaciones sociales (Bores et al., 2021).

La esencia de los juegos cooperativos, se distingue por relegar la competitividad (ganar o perder) a un segundo plano, lo que promueve en educandos una competencia saludable, pues su propósito es reformar a la comunidad a través de nuevas dinámicas. Estos juegos, por su organización, promueven metas de carácter socio-cultural y poseen un enfoque profundamente pedagógico (Baquero & Castro, 2022). Se ha comprobado que, al implementar juegos cooperativos, se refleja un mejor desarrollo de distintas habilidades sociales, enriquece la convivencia en escuelas, ayudando así a prevenir conflictos que surgen tanto a nivel personal como entre personas y grupos (Palomares et al., 2024).

La importancia del juego cooperativo radica al ser una acción recreativa relevante que se integró al ámbito de la escuela con el fin de potenciar el rendimiento de los educandos y para fomentar la cooperación, es crucial atender a cuatro aspectos clave: reducir la tensión, suprimir la competencia y la hostilidad, potenciar la creatividad, y priorizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que ocurren a diario (Salazar et al., 2023). Así también, estos juegos llegan a las instituciones educativas acompañadas de un enfoque transversal de la educación para la paz, pues uno de los fundamentos esenciales de la educación radica en la habilidad de convivir en armonía, dando importancia al juego en equipo. En esta etapa, el educador juega un rol clave al fomentar las dinámicas de colaboración y establecer las condiciones necesarias para combatir la desigualdad. Esto propicia un entorno de equidad y relaciones interpersonales, donde se experimenta libertad y confianza para colaborar en la búsqueda de objetivos compartidos (Osorio & Aristizábal, 2023).

Son diversas las características del juego cooperativo, los autores Daza, et al. (2022), resaltan la facilidad para explorar fomentando a encontrar soluciones innovadoras en un ambiente sin presiones, también las conexiones empáticas, amables y productivas entre los participantes, como la facilidad del aprendizaje de habilidades sociales, promoviendo así las actitudes de apoyo y un nivel alto de comunicación, incrementando la socialización. Otras características son el promover la inclusión, bajo normas que faciliten la posibilidad de brindar apoyo mutuo, es decir cooperando entre ellos, pero sin la obligación a realizarlo.

Esta variable se dimensiona con tres indicadores, los cuales se han conceptualizados de la siguiente manera:

Primero la cooperación, que es un aspecto social en la que el individuo contribuye para obtener metas comunes, ya que no se limita a obtener diversas visiones sobre un asunto, sino que fomenta un aprendizaje equitativo. Cada miembro del grupo contribuye con sus propias competencias y vivencias, lo que enriquece el proceso educativo y genera nuevas comprensiones que posiblemente no podrían alcanzarse de manera individual, es entonces cuando la cooperación promueve la comprensión mutua y la aceptación, lo que ayuda a sensibilizar e integrar al grupo (Quintana et al., 2025).

En la escuela, esto se convierte en conductas que ayudan a los compañeros o colaborar de manera activa en trabajos en equipo, incentivando un espacio de aprendizaje inclusivo y colaborativo, desapareciendo la noción de rivalidad, pues el propósito

fundamental es lograr un triunfo compartido, y la inspiración de los atletas surge de la urgencia de trabajar conjuntamente para llegar al objetivo establecido (García et al., 2024).

Esto significa que, la cooperación se erige en un instrumento vital en un panorama educativo, la participación activa en juegos cooperativos crea un ambiente favorable para la interacción y un aprendizaje determinante al fomentar la cooperación entre los educandos, se les otorga la oportunidad de aprender no solo materias académicas, así como virtudes como el respeto y la solidaridad.

Segundo se encuentra el participar en juegos que muestran situaciones cargadas de emoción ayuda a fomentar el crecimiento de habilidades emocionales esenciales, tales como la empatía, el autoconocimiento y el control emocional (Olmos et al., 2024). Participar en juegos cooperativos permite a los pequeños a potenciar el fomento de habilidades sociales y cooperar para lograr un objetivo compartido, este tipo de participación mejora el aprendizaje individual y fortalece las dinámicas grupales. La participación también ayuda a los miembros del grupo a sentirse parte de algo, una participación activa crea un entorno donde todos son valorados y escuchados, lo cual es esencial para el aprendizaje colaborativo (Mantilla et al., 2020).

Cabe mencionar, que es importante crear espacios donde cada persona pueda hacer una contribución significativa al grupo, en lo académico y los procesos de enseñanza y aprendizaje se han desarrollado en el espacio familiar y en el espacio escolar, así, las familias favorecen el aprendizaje a través de mecanismos de socialización como una herramienta para la educación de la regulación emocional que se caracteriza por ser en un espacio social, histórico y cultural particular (Fuentes et al., 2023).

La tercera dimensión de diversión, es un componente emocional del juego cooperativo que va generar motivación, placer y expresión emocional positiva, pues para cualquier actividad lúdica será necesario la diversión ya que está intrínsecamente ligada con el disfrute y el entretenimiento, siendo un impulsor que incentiva a los participantes a participar totalmente en las actividades (Quintana et al., 2025).

Además, diversión en un entorno áulico también optimiza a que se reduzca el estrés emocional y crear un clima de confianza entre los estudiantes. Los juegos cooperativos, permiten a los educandos disfrutar del proceso de aprendizaje sin la presión de competir entre sí. Esta perspectiva enfatiza que cuando los estudiantes se divierten mientras aprenden, son más propensos a participar activamente y a recordar mejor lo que han aprendido (Talero & Barrera, 2025)

La otra variable de estudio de relaciones interpersonales, muestra la teoría de aprendizaje social, la cual fue propuesta por Bandura, e investigó cómo los seres humanos interactuaban entre sí para crear o modificar la conducta, todo esto, bajo el ámbito social, pues se tendrá un desacuerdo con aquellos que no tengan interacción social por estar alejados de la realidad. Entonces este aprendizaje es por observación o modelado, pues según las interacciones con los demás y las conductas ajenas o los comportamientos individuales que se observen se verán reflejados de forma significativa durante el desarrollo de aprendizaje (Bonozo et al., 2023).

Según Vigotsky, afirma que los procesos mentales de los individuos se desarrollan a través de una etapa social y son el resultado de las interacciones que el ser humano establece con los demás. Vigotsky inclusive sostuvo que, dentro del crecimiento cultural de la niñez, todo rol se manifestará en dos etapas (1) respecto al ámbito social y (2) correspondiente al ámbito personal, aplicándose a aspectos como la memoria, la concentración y la creación de conceptos. En resumen, todas las funciones cognitivas más avanzadas tienen su raíz en la interacción entre las personas (Valverde et al., 2023)

Para conceptualizar, las relaciones interpersonales, los autores Moran et al., (2025), señalan que son vínculos emocionales que se forman a través de interacciones directas con otros, estas relaciones representan sistemas de apoyo multidimensionales que involucran a pares, maestros y otros, que pueden influir significativamente tanto en la motivación como en la oportunidad de que los estudiantes participen. Un factor clave es la comunicación efectiva y el intercambio emocional dentro de las relaciones, que pueden fomentar un entorno de apoyo que indirectamente fomente una mayor participación.

Así mismo, Deng (2024) define que, las relaciones entre individuos consisten en intercambios mutuos entre dos o más personas, y estas interacciones ocurren a lo largo de la vida, contribuyendo a la formación de cada carácter, pues las buenas habilidades interpersonales los colocan en una posición ventajosa en las interacciones y construyen una relación armoniosa, respecto al contexto estudiantil, se ha visto como existe una mejora en el rendimiento académico como en su ambiente natural.

Entonces se puede entender que, las relaciones interpersonales aportan a los participantes la posibilidad de superar sus habilidades de interacción social, lo cual es de utilidad en todas las etapas de su vida, a la vez que, se podrá controlar los impulsos, tener un seguimiento de normas y la capacidad de resolver conflictos.

Respecto a las relaciones interpersonales en la edad escolar, se debe hacer énfasis a que se encuentra referido a la interacción mutua entre dos o más estudiantes, que a menudo se agrupan por afinidad o por el entorno en el que ocurren estas interacciones, y es de donde nacen las relaciones sociales, las cuales se regulan por leyes que rigen la interacción social. Estas interacciones son provechosas durante la etapa escolar, pues determinan conexiones y relaciones, que son cruciales no solo para la socialización y el vínculo con los demás, sino también para el aprendizaje (Ramírez & Tesén, 2022).

En el ámbito educativo, donde crecen niños y niñas, resulta fundamental cultivar valores y destrezas que les faciliten una convivencia plena en la sociedad contemporánea. Esto les permitirá participar activamente en la democracia, actuando como individuos cooperativos y artífices de su entorno personal, social y cultural, siendo entonces un reto para el sistema educativo, pues los estudiantes deben integrarse en la comunidad haciendo uso de sus relaciones interpersonales (Bonozo et al., 2023).

Para Londoño y Mejía (2021) señalan que, las interacciones representan el núcleo del ambiente educativo, lo que implica que las conexiones establecidas tanto en la institución como en el aula facilitan un crecimiento integral. De acuerdo con esto, existen diversas formas de relaciones interpersonales, y es importante explorar los diferentes tipos que pueden surgir dentro de los entornos escolares, ya que están vinculadas con la identidad de cada persona. La significancia de interactuar y establecer conexiones con personas fuera de nuestro círculo social, permite una comunicación más efectiva con quienes nos rodean, facilitando diálogos que pueden ayudar a resolver conflictos y fomentar la confianza en los actores.

La escasez de habilidades creativas y de interacción social entre los alumnos puede ocasionar desavenencias que impactan negativamente en el grupo, afectando tanto el proceso educativo como el aprendizaje. Esta situación puede llevar a que la socialización de los estudiantes se realice de manera forzada. Es fundamental entender que tanto la creatividad como las relaciones interpersonales son elementos clave para el rendimiento académico óptimo. Es crucial reconocer las características creativas de los estudiantes para potenciar el trabajo colaborativo y mejorar su capacidad para proponer soluciones, enfocándose en la participación activa y el compromiso de todos los miembros del grupo (Gamarra & Flores, 2020).

Entonces, los autores expresan que los niños también adquieren su aprendizaje a través del interactuar con la sociedad, lo que les permite desarrollar innovadoras y mejores destrezas cognitivas como parte de su integración en un estilo de vida. Las

relaciones interpersonales ayudan a los infantes a asimilar los esquemas mentales y comportamientos del entorno social que los acompaña.

La variable de relaciones interpersonales se dimensiona con tres indicadores, los cuales se han definido de la siguiente manera:

Primero se encuentra la empatía primordial, que es la capacidad de reconocer las expresiones sutiles que ayudan a captar las emociones de los demás, un proceso intuitivo y cuya aparición o falta de ella, se manifiesta de manera rápida y automática, activada por las neuronas espejo (Olmos et al., 2024). Ayuda a desarrollar la habilidad de percibir las demandas de quienes nos rodean, incluyendo a docentes y compañeros, ya que poseer sólidas competencias interpersonales puede fomentar el dialogo efectivo, el vínculo relacional con los educadores y la cooperación entre aprendices. Esto, a su vez, puede influir favorablemente en el respaldo académico y en la capacidad de enfrentar desafíos. Por otro lado, la conciencia emocional brinda a los alumnos la oportunidad de identificarse sus fortalezas positivas y oportunidades de desarrollo en el ámbito académico, facilitando así decisiones más acertadas en cuanto a sus métodos de estudio y selección de asignaturas (Domenech, 2020)

Lo que los autores sugieren que, los seres humanos siempre estamos comunicando algo, ya sea a través de nuestra quietud o de ciertas expresiones, las cuales serán captadas por otros y quienes van a demostrarnos su entendimiento sobre lo que expresamos.

Respecto a la dimensión de sintonía, abarca una conexión afectiva y cognitiva profunda con los otros, y se manifestará con la percepción auditiva, la atención conjunta y regulación emocional durante la interacción. Entonces se refleja cuando rápidamente se logra poner en el lugar de los demás, ya sea por algún gesto facial o mirada donde se intercambian estímulos e información, lo cual conlleva a ser empáticos, por ende, la sintonía es una forma de atención que diferente de la empatía inmediata, abarcando una presencia total y continua (Bocanegra & Vázquez, 2022).

Lo mencionado indica que la sintonía es más específica que una simple empatía espontánea, que se caracteriza por una total simpatía en la interacción de estímulos e información, pasando por alto los propios intereses temporalmente para priorizar los del otro, favoreciendo una buena relación entre ambos.

Finalmente, la dimensión de cognición social, es el conjunto de procesos que posibilitan la interacción entre los individuos de la misma especie, es una función primordial para la sobrevivencia de los individuos; debiendo ser considerado en el aspecto educativo, pues la cognición social son las formas de conocimiento prácticas, específicas

que se experimentarán en las interacciones de la vida diaria y que orientaran al comportamiento; y la escuela es la zona donde los estudiantes están en constante interacción (Valverde et al., 2023). Por lo tanto, la cognición social, es el entendimiento de cómo opera realmente el mundo social, y los que dominan esta competencia cognitiva son capaces de comportarse de forma adecuada en distintas situaciones sociales. Además, tienen habilidades en semiótica, lo que les permite interpretar las señales sociales y, por ejemplo, identifica a la persona que más influye en un grupo.

El autor explica que la cognición social se refiere al entendimiento del entorno y su funcionamiento, así como a la habilidad de comportarse adecuadamente en la sociedad, reconociendo y comprendiendo a las personas que lo rodean.

La cognición social nos permite manejar de manera efectiva las dinámicas sutiles y fluctuantes del entorno social. Este nivel avanzado de percepción social influye en cómo interpretamos y atribuimos importancia a los eventos sociales. Es este entendimiento del entorno social lo cual nos ayuda a comprender por qué una opinión que un individuo considera gracioso puede resultar ofensivo para otra, y también por qué alguien puede sentirse incómodo o avergonzado por un comentario improvisado que a otra persona le parece trivial.

En este sentido, el autor indica que la cognición social nos ayuda a navegar en un mundo en constante cambio. Esta conciencia social es la que define cómo interpretamos y damos significados a los eventos sociales, permitiéndonos comprender por qué un comentario puede ser considerado ofensivo por una persona, mientras que para quien lo dice no lo es.

Así mismo se han definido algunos términos básicos utilizados a lo largo de la investigación, teniendo los siguientes:

Convivencia, se define como la red de interacciones que conlleva crear procesos comunicativos que promuevan el crecimiento de las habilidades cívicas, indispensables para coexistir de manera armoniosa con uno mismo y con los demás (Silva et al., 2023).

Juegos Cooperativos, se trata de un juego en el que no existen vencedores ni derrotados, sin exclusiones ni eliminaciones, y sin equipos temporales o permanentes. Esta es precisamente la característica que lo diferencia de los juegos competitivos y de muchas actividades deportivas (Córdova, 2022).

Relación Interpersonal, es una comunicación eficaz o un intercambio mutuo entre dos o más individuos, y son provechosas durante la etapa escolar, pues determinan conexiones y relaciones (Ramírez & Tesén, 2022).

Empatía primordial, por más que permanezcamos en silencio, eso no va significar que dejemos de enviar mensajes que, de alguna manera, comunican a los demás lo que sentimos

Cognición social, es responsable entre otras labores, la manera como los seres humanos captamos nuestras mismas emociones y las de los demás, así como de evaluar mentalmente las interacciones entre personas.

II. METODOLOGÍA

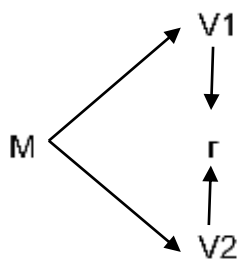
2.1. Enfoque, tipo

En cuanto a la perspectiva, este análisis se presenta como un estudio cuantitativo, descriptivo y correlacional, ya que, según lo menciona Sánchez et al., (2018) el nivel correlacional busca determinar las estadísticas, el grado de relación que existiría entre las variables en la misma escena.

Ante ello, el propósito fue analizar la correlación de juegos de cooperación y las interrelaciones interpersonales de educandos de segundo año de educación primaria de una Entidad Educacional, La Esperanza Trujillo.

2.2. Diseño de investigación

El diseño seleccionado pertenece a la categoría no experimental, dado que no se efectuó una manipulación o control de las variables. Esta metodología se fundamenta en lo que indican Tarrillo et al. (2024), quienes sostienen que la investigación se considera no experimental cuando la variable de interés no se altera, siendo el fenómeno observado en su entorno natural tal como se presenta. Además, el objetivo del cual era determinar el nivel de conexión entre las variables.



Donde:

M: Muestra, estudiantes de 4to de primaria

V1: variable juego cooperativo

V2: variable relaciones interpersonales

r: relación

2.3. Población y muestra

Población

Se trata de la totalidad de situaciones que comparten ciertas características precisas y definidas, y es necesario que se delimite de manera clara, teniendo en cuenta su contenido, ubicación, momento y capacidad de acceso (Hernández y Mendoza, 2023).

Ante ello, la población se conformó por todos los 63 educandos de segundo año de primaria matriculados en el año 2024 de la Entidad Educacional Dios es Amor, ubicada en La Esperanza, Trujillo.

Tabla

Tabla 1. *La población de estudio*

Participantes	Cantidad
Segundo A	32
Segundo B	31
Total	63

Nota: Datos informativos de la institución educativa

Muestra

Es un conjunto específico dentro de la comunidad, del que se obtendrán los datos requeridos utilizando herramientas de evaluación. (Hernández & Mendoza, 2023).

Para este estudio se aplicó una población de muestra focalizada y no probabilística, en un grupo intencional de 31 participantes del segundo año B de primaria matriculados en el año 2024 de la Organización Educacional Dios es Amor, ubicada en La Esperanza, Trujillo.

Muestreo

Se empleó la muestra no probabilística por conveniencia, dado que la muestra se consideró accesible para la investigación actual.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnica Encuesta:

Es un método organizado para recoger datos e información de un determinado número de personas, con el propósito de agrupar a la población a la que pertenecen mediante la respuesta a una serie de preguntas (Hernández & Mendoza, 2023).

Instrumento Cuestionario

El cuestionario será el instrumento que facilitó la obtención de datos relacionados con el tema de estudio, y estará compuesto por una serie de preguntas acerca de una o varias variables vinculadas con la medición, siendo coherente con la hipótesis y el problema de la investigación (Hernández y Mendoza, 2023).

Utilizándose dos cuestionarios con respuestas en escala de Likert, el primer cuestionario para evaluar los juegos cooperativos compuesto de 12 preguntas, y el segundo cuestionario para evaluar las relaciones interpersonales, conformado por 26 preguntas.

Validez

Los instrumentos empleados para las variables en el estudio actual fueron sometidos a la opinión de expertos, quienes, basándose en los objetivos de la investigación, evaluaron su calidad.

Grado Confiabilidad

Utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach se consiguió a nivel global en la variable relaciones interpersonales una confiabilidad de 1,05 según el resultado, el instrumento de relaciones interpersonales tenía una alta fiabilidad.

Se determinó por medio del coeficiente Alfa de Cronbach de la variable de juegos cooperativos tenía una confiabilidad de 0,8, lo cual sugiere que el instrumento de juegos cooperativos tenía una confiabilidad buena.

Escalas:

-1 a 0 No es confiable.

0.01 a 0.49 baja confiabilidad

0.50 a 0.75 Moderada confiabilidad.

0.76 a 0.89 Buena confiabilidad

0.90 a 1 Alta confiabilidad.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

A fin de comprobar y contrastar la hipótesis, se utilizó la estadística descriptiva a fin de evaluar la conducta de las variables y sus aspectos por separado, así como la estadística inferencial para interpretar y generalizar los hallazgos recopilados, para ello se hizo uso del programa estadístico SPSS 27.0.

Se creó una base de datos para ambas variables, y posteriormente se utilizó un software estadístico. Como resultado, se obtuvieron los porcentajes y frecuencias de las variables analizadas y sus dimensiones.

Con base a la estadística descriptiva, se realizó la correlación entre las variables para determinar si se valida o rechazaba la hipótesis y evaluar la magnitud del vínculo entre ellas. El coeficiente de correlación por rangos (r_s) fue una medida que indicó la asociación de 2 variables en una escala ordinal, permitiendo establecer un orden jerárquico entre los individuos o elementos estudiados.

Nivel de significación: para aceptar la hipótesis, se consideró de tal manera que el valor debía ser inferior a 0,05, lo que implica un 5% de margen de error.

2.6. Aspectos éticos en investigación

Protección de la persona. La investigación avaló la dignidad, identidad y confidencialidad de los participantes, para lo cual se fomentó la participación voluntaria de las personas para que proporcionen información confiable, priorizando la protección de sus derechos.

Equidad en la selección de participantes. Los participantes en la investigación fueron seleccionados equitativamente y no se discriminó a ninguno de ellos, así mismo, estuvieron plenamente informados sobre los objetivos y propósitos del estudio, mostrando iniciativa y disposición para

proporcionar datos e información necesarios para alcanzar las metas establecidas.

Justicia: se trabajó de manera imparcial, priorizando el bienestar común por encima de intereses personales, es así que, se tuvo la responsabilidad de tratar de manera justa a cada participante en la investigación, garantizando la obtención equitativa a los resultados obtenidos.

Integridad y responsabilidad: se trabajó con honestidad en cada etapa de la investigación, utilizando metodologías apropiadas y confiables desde el comienzo hasta la conclusión del proceso, con el fin de obtener resultados óptimos. Así mismo, se cumplió con las responsabilidades y se evitó cualquier tipo de falsificación o uso indebido de datos.

III. RESULTADOS

Muestra de análisis descriptivos

Detallar la variable juegos cooperativos

Tabla 2.

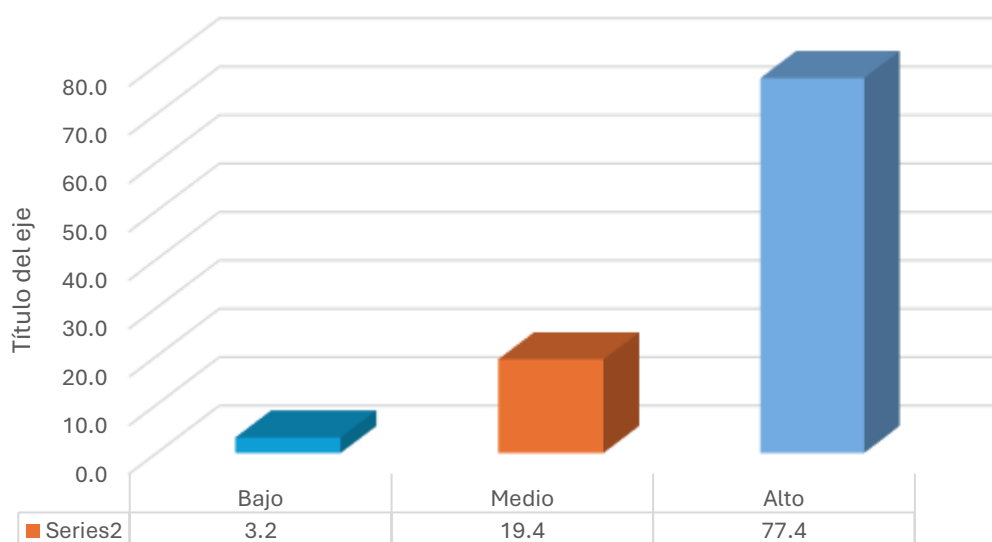
Juegos cooperativos en educandos de segundo grado de una entidad educativa, La Esperanza Trujillo 2024

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	3.2 %
Medio	6	19.4 %
Alto	24	77.4 %
Total	31	100%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados

Figura 1.

Juegos cooperativos en educandos de segundo grado de una entidad educativa, La Esperanza Trujillo 2024



Nota. Se visualiza el 3,2 % trabaja juegos cooperativos en un nivel bajo que equivale a 1 educando, el 19,4 % en un nivel medio que corresponde a 6 educandos y el 77,4% un nivel alto equivalente a 24 estudiantes.

Detallar la variable relaciones interpersonales

Tabla 3.

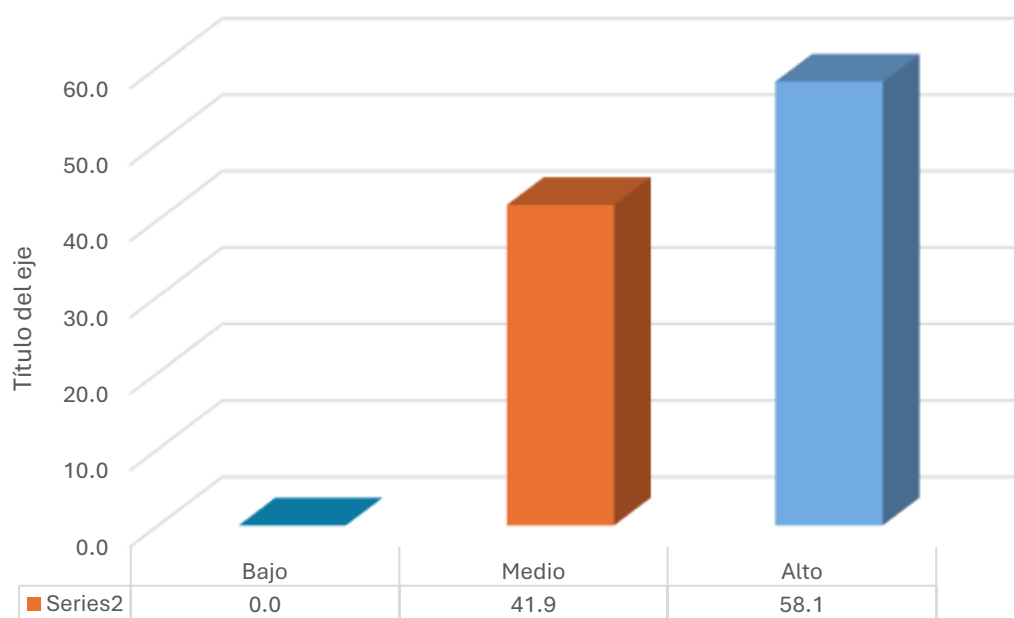
Empatía primordial en educandos de segundo grado de una entidad educativa, La Esperanza Trujillo 2024

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0.0 %
Medio	13	41.9 %
Alto	18	58.1 %
Total	31	100.0 %

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados

Figura 2.

Empatía primordial en educandos de segundo grado de una entidad educativa, La Esperanza Trujillo 2024



Nota. Se visualiza que el 0,0 % de los educandos adquieren una relación interpersonal baja que equivale a 0 educandos, el 41,9 % una relación interpersonal media que corresponde a 13 estudiantes y el 58,1% una relación interpersonal alta equivalente a 16 estudiantes.

a. Descripción de la dimensión empatía primordial en la variable relaciones interpersonales

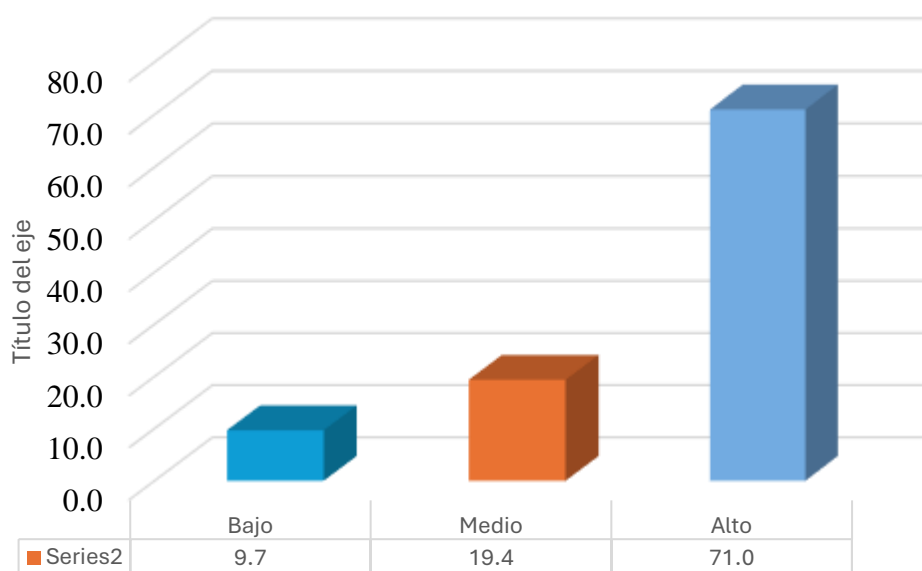
Tabla 4.

Empatía primordial en educandos de segundo grado de una entidad educativa, La Esperanza Trujillo 2024

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	9.7 %
Medio	6	19.4 %
Alto	22	71.0 %
Total	31	100.0 %

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados

Figura 3. *Empatía primordial en educandos de segundo grado de una entidad educativa, La Esperanza Trujillo 2024*



Nota. Se percibe que el 9,7 % de estudiantes tienen una empatía primordial baja que equivale a 3 educandos, el 19,4 % una empatía primordial media que corresponde a 6 estudiantes y el 71,0% una empatía primordial alta equivalente a 22 estudiantes.

b. Descripción de la dimensión sintonía de las relaciones interpersonales

Tabla 5.

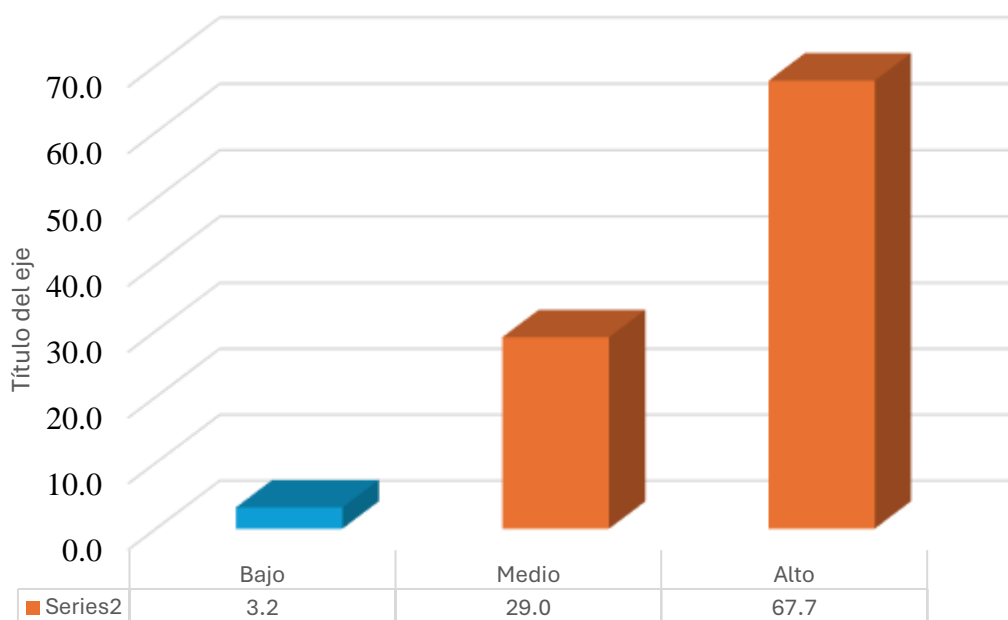
Sintonía en educandos de segundo grado de una entidad educativa, La Esperanza Trujillo 2024

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	3.2%
Medio	9	29.0%
Alto	21	67.7%
Total	31	100.0%

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados

Figura 4.

Sintonía primordial en educandos de segundo grado de una entidad educativa, La Esperanza Trujillo 2024



Nota. Se visualiza el 3,2 % de estudiantes tienen una sintonía baja que equivale a 1 educando, el 29,0 % una sintonía media que corresponde a 9 estudiantes y el 67,7% una sintonía alta equivalente a 21 estudiantes.

c. Descripción de la dimensión cognición social de las relaciones interpersonales

Tabla 6.

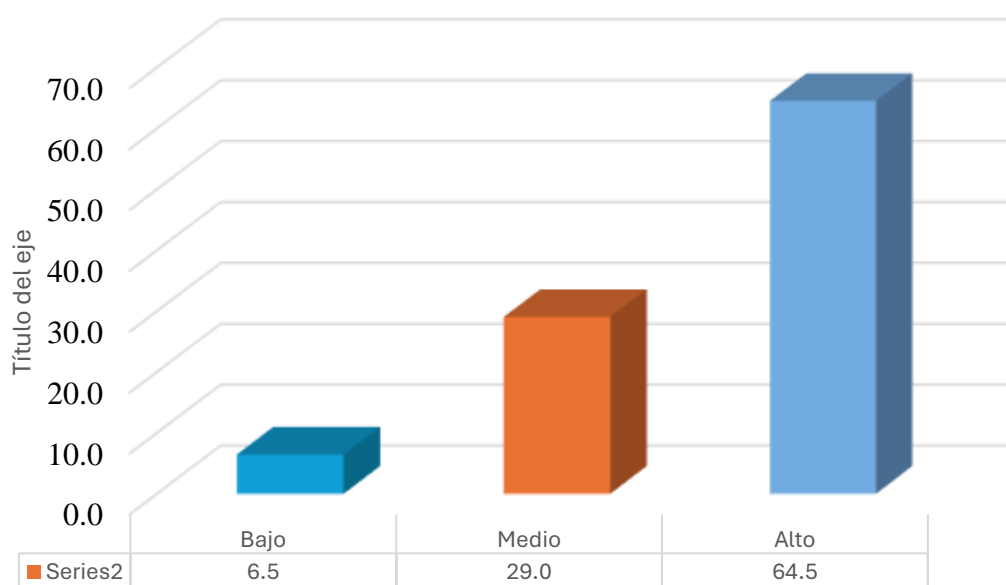
Cognición social en educandos de segundo grado de una entidad educativa, La Esperanza Trujillo 2024

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	6.5 %
Medio	9	29.0 %
Alto	20	64.5 %
Total	31	100.0 %

Nota. Base de datos de los instrumentos aplicados

Figura 5.

Cognición social en educandos de segundo grado de una entidad educativa, La Esperanza Trujillo 2024



Nota. se aprecia que el 6,5 % de estudiantes tienen una cognición social baja que equivale a 2 educandos, el 29,0 % una cognición social media que corresponde a 9 estudiantes y el 64,5% una cognición social alta equivalente a 20 estudiante.

Verificación de hipótesis

Prueba de Hipótesis

Hipótesis general

Ho: No existe relación entre los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024.

H1: Existe relación entre los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024.

1) Grado de relevancia

El valor teórico de relevancia es $\alpha = 0.05$, lo que corresponde a un 95% de confianza.

2) Criterio de decisión

Si el valor de significación p observado es inferior a α , descarte H0.

Si el valor de significación p observado es superior a α , no rechace H0.

3) Prueba estadística

Debido a que las dos variables son ordinales, se aplicó la prueba de evaluación de Spearman.

4) Deducción

Tabla 7. *Relación entre los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales de estudiantes de segundo grado de un establecimiento educacional, La Esperanza Trujillo 2024*

		Juegos cooperativos	Relaciones interpersonales	
Rho de Spearman	Juegos cooperativos	Coefficiente de correlación	1	.633**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
	N	31	31	
	Relaciones interpersonales	Coefficiente de correlación	.633**	1
		Sig. (bilateral)	<.001	.
	N	31	31	

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

5) Explicación

El examen de la evaluación de Spearman (Tabla 7) presenta un vínculo directo ($r = 0,633$) en las dos variables en estudio. Este elevado coeficiente de correlación sugiere que exista una correlación favorable en los factores, evidenciando un grado de conexión alta.

6) Valor estadístico

La significancia de $p=0.001$ es inferior a $0,05$ indica la concordancia observada es estadísticamente relevante, en consecuencia, se decide optar por la hipótesis alterna y deshacerse de la hipótesis nula, esto permite inferir si hay una fuerte relación positiva entre los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales en los educandos de segundo grado del nivel primario de la Entidad Educativa Dios Es Amor la Esperanza, 2024.

Hipótesis específica 1

Ho: No existe relación positiva entre los juegos cooperativos y la empatía primordial en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educativa Dios es Amor la Esperanza, 2024.

H1: Existe relación positiva entre los juegos cooperativos y la empatía primordial en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educativa Dios es Amor la Esperanza, 2024.

1) Grado de importancia

El grado teórico de significación es $\alpha = 0.05$, lo que equivale a un grado de fiabilidad del 95%.

2) Criterio de elección

Si el valor de significación p observado es inferior que α , se debe rechazar la hipótesis nula H_0 .

Si el valor de significación p observado es superior que α , no se debe descartar la hipótesis nula H_0 .

3) Prueba estadística

Debido a que las dos variables son ordinales, se aplicó la verificación de la correlación de Spearman.

4) Cálculos

Tabla 8. *Relación entre los juegos cooperativos y la dimensión empatía de estudiantes de segundo grado de un establecimiento educacional educativo, La Esperanza Trujillo 2024*

			Juegos cooperativos	Empatía primordial
Rho de Spearman	Juegos cooperativos	Coefficiente de correlación	1	.577**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
	Empatía primordial	N	31	31
		Coefficiente de correlación	.577**	1
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	31	31

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

5) Interpretación

El análisis de correlación de Spearman (Tabla 8) indica una relación directa ($r = 0,577$) entre las variables en estudio. Este elevado coeficiente de correlación señala que la relación de las dos variables es efectiva, presentando un grado de correlación moderado.

6) Decisión estadística

La significación de $p=0.001$ prueba es inferior a 0,05 y acepta indicar que la concordancia es relevante, por ende, se niega la hipótesis nula en el cual se aprueba la hipótesis alterna, termina diciendo que hay concordancia efectiva moderada en los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales en los educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024.

Hipótesis específica 2

Ho: No existe relación positiva entre los juegos cooperativos y la sintonía e en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educativa Dios es Amor la Esperanza, 2024.

H1: Existe relación positiva entre los juegos cooperativos y la sintonía en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educativa Dios es Amor la Esperanza, 2024.

1) Nivel de Significación

El nivel teórico de significación es $\alpha = 0.05$, lo que equivale a un nivel de confiabilidad del 95%.

2) Regla de decisión

Cuando el nivel de significación p observada es menor que α , descarte H_0 .

Cuando la significación p observada es mayor que α , no rechace H_0 .

3) Prueba estadística

Debido a que ambas variables son ordinales, se aplicó la prueba de la correlación de Spearman.

4) Cálculos

Tabla 9. *Relación entre los juegos cooperativos y la dimensión sintonía de estudiantes de segundo grado de un establecimiento educacional educativo, La Esperanza Trujillo 2024*

		Juegos cooperativos	Sintonía	
Rho de Spearman	Juegos cooperativos	Coefficiente de correlación	1	.549**
		Sig. (bilateral)	.	0.001
	N	31	31	
	Sintonía	Coefficiente de correlación	.549**	1
		Sig. (bilateral)	0.001	.
	N	31	31	

** . La correlación es relevante en el grado 0,01 (bilateral).

5) Interpretación

El análisis de correlación de Spearman (Tabla 9) indica una relación directa ($r = 0,549$) entre las variables en estudio. Este coeficiente de correlación señala que la concordancia de las dos variables es efectiva, manifestando un grado de correlación moderada.

6) Decisión estadística

El valor de $p=0.001$ indica es inferior a 0.05, y sugiere que la conexión es significativa; por ende, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, concluyendo que hay una correlación favorable

La significación de $p=0.001$ demostró que es inferior a 0,05 lo que hizo posible establecer que la relación es significativa, por ello, la hipótesis nula fue rechazada y la hipótesis alternativa fue aceptada, se concluyó que existe relación positiva moderada en los juegos de cooperación y la sintonía en los aprendiz de segundo grado del nivel primario de la Entidad Educacional Dios Es Amor la Esperanza, 2024.

Hipótesis específica 3

Ho: No existe relación positiva entre los juegos cooperativos y la cognición social en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024.

H1: Existe una relación positiva entre los juegos cooperativos y la cognición social en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024.

1) Nivel de Significación

El nivel teórico de significación es $\alpha = 0.05$, lo que equivale a un nivel de confiabilidad del 95%.

2) Regla de decisión

Cuando la significación "p" observada es menor que α , descarte H0.

Cuando la significación "p" observada es mayor que α , no rechace H0.

3) Prueba estadística

Debido a que ambas variables son ordinales, se aplicó la prueba de la correlación de Spearman.

4) Cálculos

Tabla 10. *Relación entre los juegos cooperativos y la dimensión cognición social de estudiantes de segundo grado de una establecimiento educacional, La Esperanza Trujillo 2024*

		Juegos cooperativos	Cognición social	
Rho de Spearman	Juegos cooperativos	Coefficiente de correlación	1	.567**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
		N	31	31
	Cognición social	Coefficiente de correlación	.567**	1
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	31	31

** . La correlación es relevante en el grado 0,01 (bilateral).

5) Interpretación

El análisis de correlación de Spearman (Tabla 10) indica una relación directa ($r = 0,567$) entre las variables en estudio. Este coeficiente de correlación indicaba que la relación entre las variables era positiva, evidenciando un grado de correlación moderada.

6) Decisión estadística

La significación de $p=0.001$ mostró que es inferior a 0,05 permitiendo señalar que la relación es significativa, por ello, se niega la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, concluyendo que existía relación positiva moderada entre los juegos cooperativos y la cognición social en educandos de segundo grado del nivel primario de la Entidad Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024.

IV. DISCUSIÓN

A partir de la hipótesis general y de los hallazgos del estudio estadístico se constató una asociación Rho de Spearman ($r = 0,633$) entre los juegos cooperativos y relaciones interpersonales, siendo una correlación positiva de grado alto, por ello, se descarta la hipótesis nula y se confirma la hipótesis alternativa, pues existe una alta conexión entre los juegos cooperativos y las conexiones interpersonales de los educandos de segundo nivel de educación primaria del centro educativo Dios es Amor la Esperanza, 2024. Este hallazgo coincide con el estudio de Garcia (2021), quien llegó a encontrar una correlación directa y significativa Alta ($r=0.628$) de los juegos cooperativos en la interacción social entre estudiantes, es decir, que cuando los estudiantes participaban en juegos que promovían la cooperación contribuía de manera directa a reconocer que todos sus compañeros son valiosos, así también facilitó la resolución constructiva de conflictos, promoviendo un entorno escolar más positivo. Así también, la investigación Zambrano y Romero (2021), concluyen que el juego cooperativo es una opción estratégica de acción para fortalecer las relaciones entre individuos, sugiriendo que los niños y las niñas sean incluidos en la creación de iniciativas de juegos en grupo, cumpliendo así con su rol educativo.

En la contrastación, de hipótesis entre los juegos cooperativos y la dimensión empatía primordial, los hallazgos del análisis estadístico revelaron un vínculo positivo con un Rho de Spearman igual a 0.577, es decir, una correlación con una conexión favorable y equilibrada, por ello la hipótesis nula no se sostiene y se valida la hipótesis alternativa, llegando a la conclusión de que, si los juegos cooperativos son aceptados por los estudiantes, su nivel de empatía será mayor. Este descubrimiento se alinea con el estudio De Los Ángeles et al., (2025), quienes encontraron que, el juego fomentaba las habilidades sociales como la interacción entre los niños, y les permitía practicar la empatía al comprender los sentimientos de sus compañeros, y de esta forma llegar a la resolución pacífica de disputas, siendo estas habilidades sociales cruciales para su integración en el entorno escolar y su desarrollo emocional. Tal y como lo afirma Gutiérrez (2022), que si se desarrolla la empatía esencial de manera completa y coherente, va permitir al niño una mejor comprensión de los demás, fomentando una interacción social activa.

Por otra parte, en lo concerniente a los juegos cooperativos y sintonía los resultados del análisis estadístico revelaron un coeficiente Rho de Spearman ($r = 0.549$), donde, una asociación positiva y moderada, demostrando que la conexión es buena, en consecuencia, la hipótesis nula es rechazada y se valida la hipótesis alternativa. Este hallazgo coincide con la investigación de Bonilla y Marcano (2024), quienes demostraron que la implementación de juegos cooperativos tenía un impacto alentador en el desarrollo social de niños de primer grado, con una notable capacidad de colaboración y comunicación efectiva, traducido en una correcta sintonía, pues se evidencio como ciertos niños trataron primero de ayudar a resolver algun inconveniente de su otro compañero antes que el de ellos, demostrando tambien un correcto trabajo en equipo entre los estudiantes. Entonces los juegos cooperativos si promueven pues se promueven habilidades sociales claves, contribuyendo así al desarrollo social de los niños.

Entre los juegos cooperativos y la dimensión cognición social, los resultados del análisis estadístico expusieron una correlación Rho de Spearman ($r = 0.567$), indicaban una relación positiva y moderada, entonces se descarta la hipótesis nula y se considera la hipótesis alternativa. Esto se reflejó al ver que, cuando los niños son parte de los juegos cooperativos van a desarrollar de manera positiva su cognición social, y este resultado está en concordancia con la investigación de Ruiz et al., (2021), quienes en sus resultados expusieron que el juego cooperativo muestra una mejora en las relaciones sociales y el desarrollo de emociones positivas, pues a lo largo del desarrollo de sus sesiones, se reflejó que los alumnos desarrollaron habilidades sociales y comunicativas, así como la capacidad de entender a sus compañeros, llegando a deducir que es vital en la etapa de Educación Primaria sobre todo al favorecer una mejor cognición social al percibir e interpretar a los demás, lo cual es esencial para su desarrollo.

V. CONCLUSIONES

Se determinó una correlación positiva entre juegos cooperativos y relaciones interpersonales extremadamente alta y significativa desde la perspectiva estadística, con un índice de correlación de $r=0.633$ y un valor de $p=0.001$. Esto conduce a desestimar la hipótesis nula y validar la hipótesis alternativa.

Se determinó una relación favorable moderada, con relevancia estadística, en relación con los juegos cooperativos y la dimensión empatía primordial evidenciada por un coeficiente de correlación de $r=0.577$ y un valor de $p=0.001$. Por consiguiente, se descarta la hipótesis nula.

Se determinó una correlación directa y notable, con significancia estadística, entre los juegos cooperativos y la dimensión sintonía, lo que reflejó un coeficiente de correlación de $r=0.549$ y un valor de $p=0.001$. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula.

Se determinó una relación moderada y relevante entre los juegos cooperativos y la dimensión cognición social en aprendices de segundo grado de primaria, con un coeficiente de correlación de $r=0.567$ y un valor de $p=0.001$. En vista de esto, se descarta la hipótesis nula.

VI. RECOMENDACIONES

Se plantea a los educadores de la Entidad Educacional N°81751 la Esperanza que integren dinámicas de trabajo dirigida a los educandos a través de juegos cooperativos, ya que estos se encuentran en un nivel relativamente medio. Estos juegos son relevantes debido a la diversión que proporcionan y al fomento del trabajo en equipo entre los compañeros.

Asimismo, se recomienda a los profesores de la Entidad Educacional. N°81751 de la Esperanza que integren en sus dinámicas de trabajo el desarrollo de relaciones interpersonales, dado que estas se hallan en un estado regular.

Se insta a los progenitores a respaldar las actividades del formador, tanto en los juegos cooperativos como el establecimiento de relaciones interpersonales, ya que esto tiene un efecto positivo en la formación de sus pequeños, quienes se ubican en un nivel medio en ambas áreas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andueza, J., & Lavega, P. (2021). Incidencia de los Juegos Cooperativos en las relaciones interpersonales. *Movimento*, 23(2), 213-227. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8896558>
- Baquero, R., & Castro, R. E. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior. *Polo del conocimiento*, 7(10), 1842-1873. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9438986>
- Bocanegra, M. M., & Vázquez, E. W. (2022). Relaciones interpersonales y rendimiento académico de estudiantes de quinto y sexto grado de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 5561-5680. doi:[10.37811/cl_rcm.v6i4.3035](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.3035)
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3035>
- Bonilla, Y., & Marcano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica Abraham Lincoln. *Redilat*, 5(3), 1871-1884. doi:[10.56712/latam.v5i3.2167](https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167)
<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2167>
- Bonozo, D., Merchán, J. A., Guapi, F., & Toala, I. (2023). Relaciones interpersonales en la convivencia escolar. *RECIAMUC*, 7(1), 163-169. doi:[10.26820/reciamuc/7.\(1\).enero.2023.163-169](https://doi.org/10.26820/reciamuc/7.(1).enero.2023.163-169)
<https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/993>
- Bores, D., Hortigüela, D., & Fernández, J. (2021). Research on cooperative learning in physical education: Systematic review of the last five years. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 92(1), 146-155. doi:[10.1080/02701367.2020.1719276](https://doi.org/10.1080/02701367.2020.1719276)
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02701367.2020.1719276>
- Cedeño, M. J., Peña, G., & Macias, A. (2025). El juego cooperativo como medio didáctico para estimular el desarrollo socio afectivo en niños de Educación Inicial Subnivel II. *Revista Social Fronteriza*, 5(1), 1-26. doi:[10.59814/resofro.2025.5\(1\)582](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)582)
<https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/582>

- Córdova, R. M. (2022). Importancia de los juegos pedagógicos como estrategia educativa en la labor docente. *Dominio De Las Ciencias*, 8(4), 178-194. doi:10.23857/dc.v8i4.3031
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3031>
- Daza, M. M., Anchundia, C. C., & Casquete, R. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. *Polo del conocimiento*, 7(3), 462-478,. doi:http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es
- De Los Ángeles, M., Mera, M. E., González, M. J., Vincés, V. A., & Estupiñán, T. D. (2025). Juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de Educación Inicial. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 3960-3973. doi:10.56712/latam.v5i6.3290
<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/3290>
- Deng, Q. (2024). The Impact of Interpersonal Relationships on Students' Academic Achievement in Primary and Secondary Schools. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 29, 49-56. doi:10.54097/kbv61k56
<https://drpress.org/ojs/index.php/EHSS/article/view/20242>
- Domenech, B. (2020). La autoeficacia académica y la inteligencia emocional como factores asociados al éxito académico de los estudiantes universitarios. *Gestión de las Personas y Tecnología*, 46-60. doi:https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7836899
- Flores, A., & Herrera, I. (2020). Convivencia escolar. Dimensión y evolución. *Revista Luciérnaga Comunicación*. doi:https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8578129
- Fuentes, G., Saavedra, E., Rojas, J., & Riquelme, E. (2023). Incidencia de los espacios escolares sobre la regulación emocional y el aprendizaje en contextos de diversidad social y cultural. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 22(49), 142-159. doi:10.21703/rexe.v22i49.1694
<https://www.rexe.cl/index.php/rexe/article/view/1694>
- Gallardo, R. F. (2022). *Juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. No 658 Fe y Alegría - Huacho, durante el año escolar 2022*. Huacho:

Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
doi:<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/9322?show=full>

- Gamarra, M., & Flores, E. (2020). Creative thinking and interpersonal relations in university students. *Universidad Nacional Hermilio Valdizán*, 14(3), 159-168. doi:10.33554/riv.14.3.742 <https://www.redalyc.org/journal/5860/586064896005/>
- Garay, M. Y., Sánchez, E., & Rodríguez, A. V. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos. *Praxis*, 17(1), 55-68. doi:10.21676/23897856.3520 <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/3520>
- García, A., Ramírez, V., Rojas, I., & Caracuel, R. (2024). El alumnado de educación primaria promotor de salud a través de la investigación en el área de educación física. *Retos*, 55, 327-338. doi:10.47197/retos.v55.101545 <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/101545>
- García, L. (2021). Influencia del juego cooperativo para mejorar la convivencia escolar en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019. *Universidad Cesar Vallejo*. doi:https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_1bf87a78affc30badd5183e37b94a799
- Guerrero, H., Reyes, D., & Martínez, O. (2023). El trabajo cooperativo: Una estrategia lúdica para mejorar la convivencia escolar. *Revista Cumbres*, 9(2), 39-52. doi:10.48190/cumbres.v9n2a3 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9323208>
- Gutiérrez, Á. (2022). Repercusiones Emocionales de la Violencia Escolar: Influencia en la Inteligencia Emocional. *Acción Psicológica*, 16(1), 143–156. doi:10.5944/ap.16.1.22555 <https://revistas.uned.es/index.php/accionpsicologica/article/view/22555>
- Hernández, I. (2022). La convivencia escolar desde las habilidades socio-emocionales en el niño preescolar. *Santiago*, 156-171. doi:<https://santiago.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/view/5471>
- Hernandez, R., & Mendoza, C. (2023). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw-Hill.

- León, O., Arijá, A., Martínez, F., & Santos, P. (2020). Las metodologías activas en Educación Física. Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 38, 587-594. doi:10.47197/retos.v38i38.77671
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/77671>
- Londoño, C., & Mejía, G. (2021). Las Relaciones Interpersonales en Contextos Educativos Diversos: estudio de caso. *PERSPECTIVAS*, 1(21), 25-40. doi:10.26620/uniminuto.perspectivas.6.21.2021.25-40
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/2456>
- Mardones, G. (2023). La influencia del clima escolar en el aprendizaje. *Revista Realidad Educativa*, 3(2), 122-147. doi:10.38123/rre.v3i2.300
<https://revistas.uft.cl/index.php/rre/article/view/300>
- Méndez, A., & Garvía, P. M. (2025). Motivational and Social Effects of a Hybridization of Student-designed games + Student-made Material in Physical Education. *Educaton. Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 18(37), 60-74. doi:10.25115/ecp.v18i37.10058
<https://ojs.ual.es/ojs/index.php/ESPIRAL/article/view/10058>
- Moran, L., Wang, Y., & Cheng, Z. (2025). The influence of interpersonal relationships on college students' physical activity: chain-mediated effects of social support and exercise motivation. *Frontiers in Psychology*, 16. doi:10.3389/fpsyg.2025.1567122
<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2025.1567122/full>
- Olmos, L., Araujo, A., Burgos, S., & Romero, S. (2024). Inteligencia emocional de los estudiantes mediante el uso de estrategias lúdicas. *Digital Publisher CEIT*, 9(1), 163-172. doi:10.33386/593dp.2024.1-1.2269
https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/2269
- Osorio, U. A., & Aristizábal, M. E. (2023). *Investigación y Desarrollo*. doi:10.58690/Ciidies.CTi_ID.v3.00.1-220
- Palomares, I., Garvía, P., & Fernández, J. (2024). El modelo de aprendizaje cooperativo para la mejora de inteligencia emocional en alumnado de educación primaria en

- educación física. *Retos*, 59, 750-758. doi:10.47197/retos.v59.104140
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/104140>
- Peñaloza, S. M. (2024). La Teoría Estructuralista del Juego de Piaget Aplicada como Estrategia Pedagógica para Mejorar el Aprendizaje de Matemáticas en Estudiantes de Primero en la I.E. el Gool, la Guajira. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 1324-1334. doi:10.37811/cl_rcm.v8i6.14901
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/14901>
- Piguave, V. A. (2023). Miedo escénico y habilidades socioemocionales lingüísticas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 3(2), 756-762. doi:10.35381/r.k.v8i2.2968
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882023000400756
- Pinedo, M. A., Rojas, B. I., Salas, L. O., & Mendoza, J. C. (2024). Las habilidades socioemocionales en los estudiantes de educación básica: Una revisión sistemática. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(35), 2636-2646. doi:10.33996/revistahorizontes.v8i35.893
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1797>
- Quintana, R., Palacios, J. P., Alarcón, M. A., & Damian, E. (2025). Cooperative games in primary school students: Levels and dimensions in the physical education class. *Revista InveCom*, 6(1), 1-10. doi:https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2739-00632026000102075&lng=en&nrm=iso
- Ramírez, J. N., & Tesén, J. (2022). Las relaciones interpersonales y la calidad educativa. *TecnoHumanismo. Revista Científica*, 2(3), 17-34. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8356012>
- Rimascca, I. K., Jara, G. M., & Contreras, C. A. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4), 1-11. doi:10.5281/zenodo.15091433
<https://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3765>
- Rodríguez, A. B. (2021). El juego cooperativo y su influencia en las competencias matemáticas de infantes escolarizados. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria*

doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8150557>

- Ruiz, A., Gimenez, J., García, S., & Ferríz, A. (2021). Beneficios del aprendizaje cooperativo en educación física en la etapa de educación primaria. Un análisis cualitativo. *Revista Electrónica Transformar*, 2(4), 4-20. doi:<https://revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/view/39>
- Salazar, D. E., Giraldo, R. B., & Giraldo, S. (2023). El juego cooperativo innovación pedagógica para la paz. *CIIDIES*, 9-27. doi:10.58690/Ciidies.CTi_ID.v3.00.1-220 <https://www.ciidies.org/inicio/publicaciones/>
- Silva, M. d., Salazar, D. E., & Giraldo, R. B. (2023). Juego y aprendizaje cooperativos: dispositivos pedagógicos de convivencia. *CIIDIES*, 129-138. doi:<https://www.ciidies.org/inicio/publicaciones/>
- Soriano, J. G., Jiménez, D., & Resola, J. (2023). ¿Cómo fomentar la motivación e inclusión en el alumnado con Necesidades Educativas Especiales? Una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 5(4), 121-140. doi:10.35622/j.rie.2023.05v.007 <https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/915>
- Talavera, R. R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate- Lima. *Digital Publisher CEIT*, 8(1), 348-369. doi:10.33386/593dp.2023.1-1.1671 https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/1671
- Talero, E., & Barrera, R. (2025). Impacto del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en educación física: un estudio de caso. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, 18(37). doi:10.20952/revtee.v18i37.22608 <https://periodicos.ufs.br/revtee/article/view/22608>
- Tarrillo, O., Mejía, J., & Stalin, J. (2024). *Metodología de la investigación una mirada global Ejemplos prácticos* (Primera ed.). México : CID Editorial.
- UNESCO. (2021). *Habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe*. Santiago, Chile.: Unicef. doi:<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380240>

- Valverde, I., Ibarra, E., & Vidal, R. (2023). La cognición social y el desarrollo de habilidades comunicativas en educación primaria de Talavera 2021, en la provincia de Andahuaylas. *Revista Tribunal*, 3(6). doi:10.59659/revistatribunal.v3i6.36
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2959-65132023000200011
- Vásquez, L. E., & Cabrera, V. A. (2022). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista UNIMAR*, 40(1), 54-75. doi:10.31948/Rev.unimar/unimar40-1-art3
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/unimar/article/view/2744>
- Villarreal, M. A., Jiménez, M. L., Yirley, Z., & Valero, J. C. (2024). Impacto de los Juegos Cooperativos Mediados por un Blog para Fortalecer la Motricidad e Interacción Social en Estudiantes de 3° a 5° Modelo Multigrado. *Ciencia Latina*, 8(4), 1374-1399. doi:10.37811/cl_rcm.v8i4.12382
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12382>
- Yirley, Z., Valero, J. C., Jiménez, M., & Villareal, M. (2024). Impacto de los juegos cooperativos mediados por un blog para fortalecer la motricidad e interacción social en estudiantes de 3° a 5° modelo multigrado. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 1374-1295. doi:10.37811/cl_rcm.v8i4.12382
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12382>
- Zambrano, N., & Romero, M. (2021). *Juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas del primer grado de primaria de la I.E. N° 40205 Manuel Benito Linares Arenas del distrito de Socabaya Arequipa - 2019*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín. doi:https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSA_be9d5993ee9bfd1b763c685d678b4000

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Juegos cooperativos y relaciones interpersonales de estudiantes de primaria de una institución educativa la Esperanza. 2024			
Problema	Hipótesis	Objetivo General	Metodología
<p>General</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales en estudiantes de segundo grado de primaria de la Entidad Educativa Dios Es Amor la Esperanza, 2024?</p>	<p>General</p> <p>Existe relación positiva entre los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educativa Dios es Amor la Esperanza, 2024.</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la correlación de los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educativa Dios es Amor la Esperanza, 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque Cuantitativo - Tipo Básica • Según su fin. descriptivo • Según su profundidad Correlacional - Diseño: No experimental - Técnica: La encuesta - Instrumento: El cuestionario - Población: La población será todos los estudiantes de segundo A y B de primaria de la institución educativa Dios Es Amor la Esperanza, Trujillo. (63 estudiantes). - Muestra: segundo grado A de primaria, (31 estudiantes)
<p>Problemas Específicos:</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos cooperativos y la empatía primordial en estudiantes de segundo grado de primaria de la Entidad</p>	<p>Hipótesis Específicas:</p> <p>Existe relación positiva entre los juegos cooperativos y la empatía primordial en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad</p>	<p>Objetivos Específicos</p> <p>Determinar la correlación de los juegos cooperativos y la empatía primordial en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad Educativa Dios</p>	

<p>Educacional Dios Es Amor la Esperanza, 2024?</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos cooperativos y la sintonía en estudiantes de segundo grado de primaria de la Entidad</p>	<p>Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024.</p> <p>Existe relación positiva entre los juegos cooperativos y la sintonía en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad</p>	<p>es Amor la Esperanza, 2024</p> <p>Determinar la correlación de los juegos cooperativos y la sintonía en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad</p>	<p>Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024</p>
<p>Educacional Dios Es Amor la Esperanza, 2024?</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos cooperativos y la cognición social en estudiantes de segundo grado de primaria de la Entidad</p>	<p>Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024.</p> <p>Existe una relación positiva entre los juegos cooperativos y la cognición social en educandos de segundo grado de primaria de la Entidad</p>	<p>es Amor la Esperanza, 2024</p> <p>Determinar la correlación de los juegos cooperativos y la cognición social en Educandos de segundo grado de primaria de la Entidad</p>	<p>Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024</p>
<p>Educacional Dios Es Amor la Esperanza, 2024?</p>	<p>Educacional Dios es Amor la Esperanza, 2024.</p>		

Anexo 02: Cuadro de operacionalización/categorización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juegos cooperativos	Se trata de un juego en el que no existen vencedores ni derrotados, sin exclusiones ni eliminaciones, y sin equipos temporales o permanentes. Esta es precisamente la característica que lo diferencia de los juegos competitivos y de muchas actividades deportivas (Córdova, 2022).	En la investigación a través de un cuestionario se medirá los juegos cooperativos en función a las dimensiones: La cooperación, la participación y la diversión.	Cooperación	✓ Ayuda a sus iguales cuando lo necesitan.	1-2
				✓ Colabora en actividades grupales.	3-4
			Participación	✓ Participa con autonomía en actividades recreativas.	5-6
				✓ Colabora con sus compañeros a la hora de hacer el trabajo.	7-8
			Diversión	✓ Disfruta con agrado actividades de recreación.	9-10
				✓ Disfruta de los juegos y expresa sus emociones básicas.	11-12
Relaciones interpersonales	Es una comunicación eficaz o un intercambio	En la investigación a través de un cuestionario se medirá las	Empatía primordial	✓ Realiza información clara y oportuna con sus gestos.	1-2

	<p>mutuo entre dos o más individuos, y son provechosas durante la etapa escolar, pues determinan conexiones y relaciones (Ramírez & Tesén, 2022).</p>	<p>relaciones interpersonales en función a las dimensiones : La empatía primordial, la sintonía y la cognición social.</p>		<p>✓ Observa con empatía las mímicas de sus compañeros.</p>	3-4
				<p>✓ Realiza actividades lúdicas manejando su psicomotricidad.</p>	5-6-7
			Sintonía	<p>✓ Demuestra credibilidad.</p>	8-9-10-11-12
				<p>✓ Busca ser aceptado por sus compañeros.</p>	13-14
				<p>✓ Escucha de manera atenta y completa.</p>	15-16-17-18
				<p>✓ Controla sus emociones.</p>	19-20
				Cognición social	<p>✓ Analiza sus acciones negativas.</p>
			<p>✓ Participa en las actividades de su grupo social.</p>		24-25-26

Anexo N° 04: Ficha técnica

Ficha Técnica de juegos cooperativos	
Nombre Original	Guía de observación para evaluar los juegos cooperativos
Autores	Cruz Choque Samantha y Leyva Contreras Kelly
Procedencia	Trujillo, Perú, 2020
Objetivo	Medir el nivel de juegos cooperativos en aprendices de segundo año de nivel primario
Administración	Directa individual
Duración	Aproximadamente de 20 minutos
Estructura	El instrumento contiene 12 preguntas

Ficha Técnica de las Relaciones Interpersonales	
Nombre Original	Guía de observación para determinar las relaciones interpersonales
Autores	Marleni Collazos Aguirre, Jhonatan Lino Estrella Mendosa, Miguel Ángel Salazar Rivas
Procedencia	Perú, 2018
Objetivo	Evaluar las relaciones interpersonales en aprendices del segundo año de nivel primario
Administración	Individual
Duración	Tiempo Aproximado de 25 a 30 minutos
Estructura	El instrumento contiene 26 preguntas

Anexo N° 05: Instrumento

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Instrucciones: A continuación, veras un listado de interrogantes asociadas a las relaciones interpersonales que destalla la cooperación, participación y diversión.

Marca con un aspa (X) la alternativa que mejor se adapte a tu opinión.

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

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	Realiza actos de participación durante actividades grupales y de juego.					
2	Aprende a colaborar y a creer en los demás.					
3	Demuestra seguridad cuando juega con sus pares					
4	Manifiesta entusiasmo por ayudar en trabajos colectivos y situaciones de juego.					
5	Se incorpora a las dinámicas grupales del aula y plantea ideas de juego.					
6	Acata normas durante las actividades y situaciones de juego.					
7	Trata soluciones para obtener un bien u propósito común.					
8	Demuestra atención al solucionar un estado de enojo de sus pares durante la actividad.					
9	Colabora proactivamente y pone entusiasmo durante el juego.					
10	Comparte opinión con sus compañeros lo que más le gusta del juego.					
11	Muestra entusiasmo de felicidad positiva cuando juega en grupo.					
12	Demuestra sentimiento de emoción ante actos de sus compañeros en el juego.					

MUCHAS GRACIAS

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES

Instrucciones: A continuación, veras un listado de interrogantes asociadas a las relaciones interpersonales que destalla la cooperación, participación y diversión.

Marca con un aspa (X) la alternativa que mejor se adapte a tu opinión.

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

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	Demuestro afecto de cariño que les tengo a mis amigos porque son buenos conmigo.					
2	Cuando me peleo con mis compañeros, debo ser yo quien gana.					
3	Cuando observo a mi amigo lagrimear, le consulto por qué y le apoyo.					
4	Cuando mis amigos hacen opiniones que no me agradan, intento comprenderlos.					
5	Cuando algún compañero le pasa algo injusto no me importa en ayudarlo.					
6	Me complace animar a mi amigo cuando siente tristeza.					
7	Cuando mi compañero gana algún juego, lo festejo con él.					
8	No interactuó con gente que desconozco, porque me parecen malos					
9	Le doy menos importancia a compañeros que me tratan mal.					
10	Me enseñaron a aprender de los errores					
11	Durante el día me noto contenta, fastidiosa, serena etc. no me agrada sentirme así.					
12	Siempre me asusta que algo malo me ocurra en la escuela.					
13	Soy indeciso en mostrar afecto por mis amigos, porque me da miedo ser lastimado.					
14	No me gusta ser regañada, porque si lo hacen lloro.					
15	Cuando hablo con mis amigos les pongo interés y le hago caso.					

16	Cuando mi maestro me explica las tareas lo hago como él me indica.					
17	Estoy atento mientras el maestro aclara la clase.					
18	Cuando mi pequeño amigo habla no le oigo porque expresa temas que no comprendo hasta que haya acabado de hablar.					
19	Cuando me quedo aislado en mi hogar no muestro ningún temor alguno.					
20	Soy vengador con mis compañeros que se portan mal conmigo.					
21	Cuando mis compañeros menosprecian a mis amigos les acuso ante el profesor.					
22	No me agrada que mi madre diga que debo ser superior en todo					
23	Me noto mal por mí mismo porque siempre me siento como si fuera malo en las cosas.					
24	Me fascina conocer amistades y jugar con ellos.					
25	No disfruto jugar en conjunto.					
26	Me agrada cooperar unido a mis amigos en los juegos que desarrollan.					

MUCHAS GRACIAS

Anexo N° 06: Validación de juicio de expertos



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Vásquez Saldaña Carlos Alberto

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Cuestionario de Juegos cooperativos y las relaciones interpersonales**, diseñado por Melvi Elvis Jara Villanueva y Brayán Kevin Bravo Alcalde, el propósito es evaluar **los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales**, el cual serán aplicados a **estudiantes de segundo de primaria de la Institución Educativa Dios es Amor la Esperanza- Trujillo**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dicho instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA. 2024**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de **Licenciado en Educación Física Recreación y Deportes**.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Handwritten signature of Melvi Elvis Jara Villanueva in blue ink.

Melvi Elvis Jara Villanueva

Handwritten signature of Bryan Kevin Bravo Alcalde in blue ink, with a horizontal line underneath.

Bryan Kevin Bravo Alcalde



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos cooperativos	Cooperación	- Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan. - Colabora en actividades grupales.	1 - 4	x	
	Participación	- Participa en actividades recreativas - Colabora con sus compañeros a la hora de hacer el trabajo.	5 - 8	x	
	Diversión	- Disfruta con felicidad en actividades de recreación. - Disfruta de los juegos y expresa sus emociones.	9 - 12	x	
Relaciones interpersonales	Empatía primordial	- Realiza información clara y oportuna con sus gestos - Observa con empatía las mimicas de sus compañeros. - Realiza actividades lúdicas manejando su psicomotricidad.	1 - 7	x	
	Sintonía	- Demuestra credibilidad hacia sus compañeros. - Busca ser aceptado por sus compañeros. - Escucha de manera atenta y completa. - Controla sus emociones al expresarse en grupo	8 - 20	x	
	Cognición social	- Analiza sus acciones negativas al manifestarse con sus compañeros - Participa en las actividades de su grupo social.	21 - 26	x	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE JUEGOS COOPERATIVOS

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Realiza actos de participación durante actividades grupales y de juego.	x					
2	Aprende a colaborar y a creer en los demás.	x					
3	Demuestra seguridad cuando juega con sus pares	x					
4	Manifiesta entusiasmo por ayudar en trabajos colectivos y situaciones de juego.	x					
5	Se incorpora a las dinámicas grupales del aula y plantea ideas de juego.	x					
6	Acata normas durante las actividades y situaciones de juego.	x					
7	Trata soluciones para obtener un bien u propósito común.	x					
8	Demuestra atención al solucionar un estado de enojo de sus pares durante la actividad.		x				
9	Colabora proactivamente y pone entusiasmo durante el juego.	x					
10	Comparte opinión con sus compañeros lo que más le gusta del juego.	x					
11	Muestra entusiasmo de felicidad positiva cuando juega en grupo.	x					
12	Demuestra sentimiento de emoción ante actos de sus compañeros en el juego.	x					
Total:		11	1				

Evaluated por: VASQUEZ Saldaña Carlos Alberto **DNI:** 26663517 **Fecha:** 09-05-2024

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE RELACIONES INTERPERSONALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= *Muy adecuada* / BA= *Bastante adecuada* / A = *Adecuada* / PA= *Poco adecuada* / NA= *No adecuada*

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Demuestro afecto de cariño que les tengo a mis amigos porque son buenos conmigo.	X					
2	Cuando me peleo con mis compañeros, debo ser yo quien gana.	X					
3	Cuando observo a mi amigo llorar, le consulto por qué y le apoyo.	X					
4	Cuando mis amigos hacen opiniones que no me agradan, intento comprenderlos.	X					
5	Cuando algún compañero le pasa algo injusto no me importa en ayudarlo.	X					
6	Me complace animar a mi amigo cuando siente tristeza.	X					
7	Cuando mi compañero gana algún juego, lo festejo con él.	X					
8	No interactué con gente que desconozco, porque me parecen malos.	X					
9	Le doy menos importancia a compañeros que me tratan mal.	X					
10	Me enseñaron a aprender de los errores.	X					
11	Durante el día me noto contenta, fastidiosa, serena etc. no me agrada sentirme así.	X					
12	Siempre me asusta que algo malo me ocurra en la escuela.	X					
13	Soy indeciso en mostrar afecto por mis amigos, porque me da miedo ser lastimado.	X					
14	No me gusta ser regañada, porque si lo hacen lloro.	X					
15	Cuando hablo con mis amigos les pongo interés y le hago caso.	X					
16	Cuando mi maestro me explica las tareas lo hago como él me indica.	X					
17	Estoy atento mientras el maestro aclara la clase.	X					
18	Cuando mi pequeño amigo habla no le oigo porque expresa temas que no comprendo hasta que haya acabado de hablar.	X					
19	Cuando me quedo aislado en mi hogar no muestro ningún temor alguna.	X					
20	Soy vengador con mis compañeros que se portan mal conmigo.	X					
21	Cuando mis compañeros menosprecian a mis	X					



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

	amigos les acuso ante el profesor.						
22	No me agrada que mi madre diga que debo ser superior en todo	X					
23	Me noto mal por mí mismo porque siempre me siento como si fuera malo en las cosas.	X					
24	Me fascina conocer amistades y jugar con ellos.	X					
25	No disfruto jugar en conjunto.	X					
26	Me agrada cooperar unido a mis amigos en los juegos que desarrollan.	X					
Total:		26					

Evaluado por: VASQUEZ Saldaña Carlos Alberto **DNI:** 26663517 **Fecha:** 09-05-2024

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **VASQUEZ Saldaña Carlos Alberto** con Documento Nacional de Identidad N° **26663517**, de profesión docente., grado académico de maestría en Ciencias de la Educación Superior, con código de colegiatura **1026663517**, labor que ejerzo actualmente como docente tiempo parcial Universidad San Pedro”

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario juegos cooperativos y las relaciones interpersonales**, cuyo propósito es evaluar los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales, **en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa la Esperanza.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	x				
Amplitud del contenido a evaluar	x				
Congruencia con los indicadores	x				
Coherencia con las dimensiones	x				

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, 09 de mayo del 2024

Apellidos y nombres: **VASQUEZ Saldaña Carlos Alberto** DNI: **26663517**

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDETTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Dr. Jorge Martín LU SAAVEDRA

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Cuestionario de Juegos cooperativos y las relaciones interpersonales**, diseñado por Melvi Elvis Jara Villanueva y Bryan Kevin Bravo Alcalde, el propósito es evaluar **los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales**, el cual serán aplicados a **estudiantes de segundo de primaria de la Institución Educativa Dios es Amor la Esperanza- Trujillo**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dicho instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA. 2024**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de **Licenciado en Educación Física Recreación y Deportes**.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Melvi Elvis Jara Villanueva

Bryan Kevin Bravo Alcalde



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos cooperativos	Cooperación	- Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan. - Colabora en actividades grupales.	1 - 4	X	
	Participación	- Participa en actividades recreativas - Colabora con sus compañeros a la hora de hacer el trabajo.	5 - 8	X	
	Diversión	- Disfruta con felicidad en actividades de recreación. - Disfruta de los juegos y expresa sus emociones.	9 - 12	X	
Relaciones interpersonales	Empatía primordial	- Realiza información clara y oportuna con sus gestos - Observa con empatía las mimicas de sus compañeros. - Realiza actividades lúdicas manejando su psicomotricidad.	1 - 7	X	
	Sintonía	- Demuestra credibilidad hacia sus compañeros. - Busca ser aceptado por sus compañeros. - Escucha de manera atenta y completa. - Controla sus emociones al expresarse en grupo	8 - 20	X	
	Cognición social	- Analiza sus acciones negativas al manifestarse con sus compañeros - Participa en las actividades de su grupo social.	21 - 26	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

QUESTIONARIO DE JUEGOS COOPERATIVOS

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Realiza actos de participación durante actividades grupales y de juego.	x					
2	Aprende a colaborar y a creer en los demás.	x					
3	Demuestra seguridad cuando juega con sus pares	x					
4	Manifiesta entusiasmo por ayudar en trabajos colectivos y situaciones de juego.	x					
5	Se incorpora a las dinámicas grupales del aula y plantea ideas de juego.	x					
6	Acata normas durante las actividades y situaciones de juego.	x					
7	Trata soluciones para obtener un bien u propósito común.	x					
8	Demuestra atención al solucionar un estado de enojo de sus pares durante la actividad.		x				
9	Colabora proactivamente y pone entusiasmo durante el juego.	x					
10	Comparte opinión con sus compañeros lo que más le gusta del juego.	x					
11	Muestra entusiasmo de felicidad positiva cuando juega en grupo.	x					
12	Demuestra sentimiento de emoción ante actos de sus compañeros en el juego.	x					
Total:		11	1				

Evaluado por: LU SAAVEDRA Jorge Martin **DNI:** 32916897 **Fecha:** 09-05-2024

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE RELACIONES INTERPERSONALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Demuestro afecto de cariño que les tengo a mis amigos porque son buenos conmigo.	X					
2	Cuando me peleo con mis compañeros, debo ser yo quien gana.	X					
3	Cuando observo a mi amigo llorar, le consulto por qué y le apoyo.	X					
4	Cuando mis amigos hacen opiniones que no me agradan, intento comprenderlos.	X					
5	Cuando algún compañero le pasa algo injusto no me importa en ayudarlo.	X					
6	Me complace animar a mi amigo cuando siente tristeza.	X					
7	Cuando mi compañero gana algún juego, lo festejo con él.	X					
8	No interactué con gente que desconozco, porque me parecen malos	X					
9	Le doy menos importancia a compañeros que me tratan mal.	X					
10	Me enseñaron a aprender de los errores	X					
11	Durante el día me noto contenta, fastidiosa, serena etc. no me agrada sentirme así.	X					
12	Siempre me asusta que algo malo me ocurra en la escuela.	X					
13	Soy indeciso en mostrar afecto por mis amigos, porque me da miedo ser lastimado.	X					
14	No me gusta ser regañada, porque si lo hacen lloro.	X					
15	Cuando hablo con mis amigos les pongo interés y le hago caso.	X					
16	Cuando mi maestro me explica las tareas lo hago como él me indica.	X					
17	Estoy atento mientras el maestro aclara la clase.	X					
18	Cuando mi pequeño amigo habla no le oigo porque expresa temas que no comprendo hasta que haya acabado de hablar.	X					
19	Cuando me quedo aislado en mi hogar no muestro ningún temor alguno.	X					
20	Soy vengador con mis compañeros que se portan mal conmigo.	X					
21	Cuando mis compañeros menosprecian a mis amigos les acuso ante el profesor.	X					
22	No me agrada que mi madre diga que debo ser	X					



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

	superior en todo						
23	Me noto mal por mí mismo porque siempre me siento como si fuera malo en las cosas.	X					
24	Me fascina conocer amistades y jugar con ellos.	X					
25	No disfruto jugar en conjunto.	X					
26	Me agrada cooperar unido a mis amigos en los juegos que desarrollan.	X					
Total:		26					

Evaluado por: LU SAAVEDRA Jorge Martin **DNI:** 32916897 **Fecha:** 09-05-2024

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Jorge Martín LU SAAVEDRA** con Documento Nacional de Identidad N° **32916897**, de profesión docente., grado académico de Doctor en Docencia y Gestión Educativa, con código de colegiatura **1032916897**, labor que ejerzo actualmente como docente en el Instituto Superior Pedagógico de Chimboté

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario juegos cooperativos y las relaciones interpersonales**, cuyo propósito es evaluar los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales, **en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa la Esperanza**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	x				
Amplitud del contenido a evaluar	x				
Congruencia con los indicadores	x				
Coherencia con las dimensiones	x				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, 09 de mayo del 2024

Apellidos y nombres: **LU SAAVEDRA Jorge Martín** DNI: **32916897**

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Aldo Max Juárez Espinoza

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **Cuestionario de Juegos cooperativos y las relaciones interpersonales**, diseñado por Melvi Elvis Jara Villanueva y Brayan Kevin Bravo Alcalde, el propósito es evaluar **los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales**, el cual serán aplicados a **estudiantes de segundo de primaria de la Institución Educativa Dios es Amor la Esperanza- Trujillo**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dicho instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA. 2024**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de **Licenciado en Educación Física Recreación y Deportes**.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Melvi Elvis Jara Villanueva

Bryan Kevin Bravo Alcalde



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE JUEGOS COOPERATIVOS

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Realiza actos de participación durante actividades grupales y de juego.	x					
2	Aprende a colaborar y a creer en los demás.	x					
3	Demuestra seguridad cuando juega con sus pares	x					
4	Manifiesta entusiasmo por ayudar en trabajos colectivos y situaciones de juego.	x					
5	Se incorpora a las dinámicas grupales del aula y plantea ideas de juego.	x					
6	Acata normas durante las actividades y situaciones de juego.	x					
7	Trata soluciones para obtener un bien u propósito común.	x					
8	Demuestra atención al solucionar un estado de enojo de sus pares durante la actividad.	x					
9	Colabora proactivamente y pone entusiasmo durante el juego.	x					
10	Comparte opinión con sus compañeros lo que más le gusta del juego.	x					
11	Muestra entusiasmo de felicidad positiva cuando juega en grupo.	x					
12	Demuestra sentimiento de emoción ante actos de sus compañeros en el juego.	x					
Total:		12					

Evaluado por: Aldo Max Juárez Espinosa **DNI:** 44990145 **Fecha:** 09-05-2024

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE RELACIONES INTERPERSONALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

N°	Preguntas Ítems	Valoración					Observaciones
		MA	BA	A	PA	NA	
1	Demuestro afecto de cariño que les tengo a mis amigos porque son buenos conmigo.	X					
2	Cuando me peleo con mis compañeros, debo ser yo quien gana.	X					
3	Cuando observo a mi amigo llorar, le consulto por qué y le apoyo.	X					
4	Cuando mis amigos hacen opiniones que no me agradan, intento comprenderlos.	X					
5	Cuando algún compañero le pasa algo injusto no me importa en ayudarlo.	X					
6	Me complace animar a mi amigo cuando siente tristeza.	X					
7	Cuando mi compañero gana algún juego, lo festejo con él.	X					
8	No interactué con gente que desconozco, porque me parecen malos.	X					
9	Le doy menos importancia a compañeros que me tratan mal.	X					
10	Me enseñaron a aprender de los errores.	X					
11	Durante el día me noto contenta, fastidiosa, serena etc. no me agrada sentirme así.	X					
12	Siempre me asusta que algo malo me ocurra en la escuela.	X					
13	Soy indeciso en mostrar afecto por mis amigos, porque me da miedo ser lastimado.	X					
14	No me gusta ser regañada, porque si lo hacen lloro.	X					
15	Cuando hablo con mis amigos les pongo interés y le hago caso.	X					
16	Cuando mi maestro me explica las tareas lo hago como él me indica.	X					
17	Estoy atento mientras el maestro aclara la clase.	X					
18	Cuando mi pequeño amigo habla no le oigo porque expresa temas que no comprendo hasta que haya acabado de hablar.	X					
19	Cuando me quedo aislado en mi hogar no muestro ningún temor alguno.	X					
20	Soy vengador con mis compañeros que se portan mal conmigo.	X					
21	Cuando mis compañeros menosprecian a mis amigos les acuso ante el profesor.	X					
22	No me agrada que mi madre diga que debo ser	X					



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

	superior en todo						
23	Me noto mal por mí mismo porque siempre me siento como si fuera malo en las cosas.	X					
24	Me fascina conocer amistades y jugar con ellos.	X					
25	No disfruto jugar en conjunto.		X				
26	Me agrada cooperar unido a mis amigos en los juegos que desarrollan.	X					
Total:		25	1				

Evaluado por: Aldo Max Juárez Espinosa **DNI:** 44990145 **Fecha:** 09-05-2024

Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo Aldo Max Juárez Espinoza, con Documento Nacional de Identidad N° 44990145, de profesión de psicólogo, grado académico de licenciado en psicología, con código de colegiatura 48698, labor que ejerzo actualmente como psicólogo del colegio Latinos School de Trujillo el porvenir”

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario juegos cooperativos y las relaciones interpersonales**, cuyo propósito es evaluar los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales, **en estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa la Esperanza.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () Adecuado () Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, 09 del mes mayo del 2024

Apellidos y nombres: Aldo Max Juárez Espinoza

DNI: 44990145

Firma:

Anexo 07: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación:

Investigador/es:

Institución: Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

Estimado/a participante,

Usted ha sido invitado(a) a participar en la investigación titulada:

Antes de decidir participar, es importante que lea detenidamente la siguiente información para asegurarse de que comprende el propósito, los procedimientos, los beneficios y los posibles riesgos de este estudio.

Este estudio tiene como objetivo (descripción breve del propósito de la investigación). Si decide participar, se le solicitará que (descripción de las actividades a realizar, duración y frecuencia de participación). Los resultados de esta investigación pueden contribuir a (explicación de los beneficios esperados, tanto individuales como colectivos). Su participación en este estudio no implica riesgos significativos; sin embargo, podrían presentarse (mencionar posibles riesgos si los hubiera).

Toda la información proporcionada será tratada con estricta confidencialidad. Los datos recopilados serán almacenados de manera segura y solo serán accesibles para los investigadores involucrados en el estudio. Sus respuestas se utilizarán exclusivamente con fines académicos y serán presentadas de forma anónima.

Su participación es completamente voluntaria. Puede retirarse en cualquier momento sin necesidad de justificar su decisión y sin que esto implique ninguna consecuencia para usted.

Si, después de leer esta información, está de acuerdo en participar, por favor firme a continuación:

Declaro que he leído y comprendido la información anterior y que acepto participar en este estudio de manera voluntaria.

Nombre del participante:

Firma:

Fecha:

Anexo 08: Asentimiento informado

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación:

Investigador/es:

Institución: Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

Estimado/a participante,

Te invitamos a participar en una investigación titulada:

Antes de decidir si deseas participar, queremos explicarte en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendas lo que implica. Puedes hacer preguntas en cualquier momento si algo no te queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si decides participar, te pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrías sentirte (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento te sientes incómodo/a, puedes decirlo y detener tu participación.

Tu participación nos ayudará a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Tu participación es voluntaria y si decides no participar o detenerte en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará contigo.

Tu información será privada. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondiste o hiciste. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, decides participar, por favor escribe tu nombre y firma aquí:

Declaro que he entendido la información y que acepto participar en este estudio.

Nombre del participante:

Firma:

Fecha:

Firma del padre/madre o tutor legal:

Fecha:

Firma del investigador:

Fecha:

Anexo 09: Reporte de Turnitin



Página 1 de 91 - Portada

Identificador de la entrega: tm:oid::3117541238937

Brayan Bravo Alcalde

INFORME DE TESIS Bravo Alcalde

TESIS 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tm:oid::3117541238937

Fecha de entrega

16 dic 2025, 10:49 GMT-5

Fecha de descarga

16 dic 2025, 11:08 GMT-5

Nombre del archivo

INFORME DE TESIS Bravo Alcalde.docx

Tamaño del archivo

1.8 MB

84 páginas

14.950 palabras

87.223 caracteres




19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 15%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan distinguir de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 16% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	2%
2	Internet	repositorio.ucl.edu.pe	2%
3	Internet	hdl.handle.net	2%
4	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-09-30	2%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Trujillo on 2025-07-25	1%
6	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-09-30	<1%
7	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
8	Internet	www.researchgate.net	<1%
9	Trabajos del estudiante	Instituto de educación superior pedagogico publico Tayabamba on 2025-05-14	<1%
10	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-09-05	<1%
11	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2017-02-24	<1%

12	Internet	repositorio.uniscjsa.edu.pe	<1%
13	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
14	Trabajos del estudiante	Mountain Lakes High School on 2023-09-29	<1%
15	Trabajos del estudiante	Universidad de San Martín de Porres on 2018-01-16	<1%
16	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-23	<1%
17	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-01	<1%
18	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-09-30	<1%
19	Trabajos del estudiante	Universidad César Vallejo on 2025-01-15	<1%
20	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-24	<1%
21	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnológica del Perú on 2025-11-30	<1%
22	Trabajos del estudiante	Universidad César Vallejo on 2024-07-17	<1%
23	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%
24	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-11-28	<1%
25	Trabajos del estudiante	uncedu on 2025-02-03	<1%

26	Trabajos del estudiante POSGRADO on 2025-08-21	<1%
27	Trabajos del estudiante UCV_Virtual on 2025-12-15	<1%
28	Trabajos del estudiante University of the Andes on 2024-11-17	<1%
29	Trabajos del estudiante uncedu on 2025-02-01	<1%
30	Trabajos del estudiante Universidad Catolica de Trujillo on 2025-04-23	<1%
31	Trabajos del estudiante Universidad Catolica de Trujillo on 2025-07-18	<1%
32	Trabajos del estudiante PREGRADO on 2025-10-01	<1%
33	Trabajos del estudiante Universidad de Deusto on 2024-05-28	<1%
34	Trabajos del estudiante POSGRADO on 2025-08-30	<1%
35	Trabajos del estudiante PREGRADO on 2025-10-02	<1%
36	Trabajos del estudiante PREGRADO on 2025-10-30	<1%
37	Trabajos del estudiante Universidad Catolica de Trujillo on 2018-01-15	<1%
38	Internet latam.redilat.org	<1%
39	Internet repositorio.uladech.edu.pe	<1%

40	Internet	repositorio.unae.edu.ec	<1%
41	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-09-30	<1%
42	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-24	<1%
43	Trabajos del estudiante	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2025-05-25	<1%
44	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-01	<1%
45	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-07-18	<1%
46	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-08	<1%
47	Internet	repositorio.puce.edu.ec	<1%
48	Internet	revistahorizontes.org	<1%
49	Internet	www.scielo.org.pe	<1%
50	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-08-30	<1%
51	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-09-11	<1%
52	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-09-12	<1%
53	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Trujillo on 2025-09-13	<1%

54	Trabajos del estudiante	Universidad Internacional de la Rioja on 2020-02-11	<1%
55	Internet	ciencialatina.org	<1%
56	Internet	dokumen.pub	<1%
57	Trabajos del estudiante	Foundation University, Islmabad on 2025-12-02	<1%
58	Publicación	Huanca Quispe, Serapio. "Gestión del talento humano y el desempeño laboral do...	<1%
59	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-08-25	<1%
60	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2025-09-03	<1%
61	Trabajos del estudiante	PREGRADO on 2025-10-26	<1%
62	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velásquez on 2025-11-13	<1%
63	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2016-06-09	<1%
64	Internet	apirepositorio.unu.edu.pe	<1%
65	Internet	repositorio.unife.edu.pe	<1%
66	Internet	seer.ufrgs.br	<1%

Anexo 10: Reporte de escritura de inteligencia artificial



Brayan Bravo Alcalde

INFORME DE TESIS Bravo Alcalde

📁 TESIS 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trncoid::3117541238937

Fecha de entrega
16 dic 2025, 10:49 GMT-5

Fecha de descarga
16 dic 2025, 11:08 GMT-5

Nombre del archivo
INFORME DE TESIS Bravo Alcalde.docx

Tamaño del archivo
1.8 MB

84 páginas

14.950 palabras

87.223 caracteres

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar textos que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente relaciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un estándar mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltará en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.

