



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Física y Deportes

**Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa
N° 20334 Generalísimo Don José de San Martín – Huaura, 2025**

Tesis

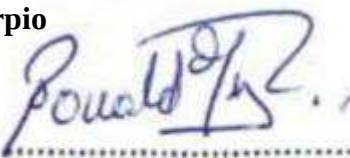
Para optar el Título Profesional Licenciado en Educación Física y Deportes

Autor

Juanito Rafael Miraval Mateo

Asesor

Mg. Ronald Basilio Mejía Carpio



Mg. RONALD B. MEJIA CARPIO
DOCENTE

Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciente lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Física y Deportes

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Miraval Mateo Juanito Rafael	46189986	22-07-2026
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Mg. Mejia Carpio Ronald Basilio	40652142	https://orcid.org/0000-0002-3362-7673
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS –POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Dr. Rojas Cabrera Miguel	46615928	https://orcid.org/0000-0002-5464-6283
M(o). Melgar Arellano Miguel Angel	15744387	https://orcid.org/0000-0002-5653-5616
M(o). Cerrate Montes Grabiél Gregorio	46943445	https://orcid.org/0009-0007-5251-1522

Juanito Rafael Miraval Mateo 2026-059339

JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20334 GE...

 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026

 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026

 Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3612402243

Fecha de entrega

16 jul 2026, 3:42 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

17 jul 2026, 10:42 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_MIRAVAl_MATEO_-_UI.pdf

Tamaño del archivo

1.4 MB

65 páginas

11.260 palabras

72.246 caracteres



Página 2 de 71 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3612402243

20% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 9%  Publicaciones
- 16%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo 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.

DEDICATORIA

A mis adorados padres, por su amor, dedicación y respaldo sin condicione a lo largo de mi formación profesional. Gracias porque son mi mayor motivación para lograr todos mis objetivos.

Miraval Mateo Juanito Rafael

AGRADECIMIENTO

A la I.E Generalísimo Don José de San Martín, por brindarme las facilidades necesarias con el fin de desarrollar esta investigación.

De esta manera, expreso mi sincero agradecimiento a los maestros por su valiosa colaboración, orientación y disposición durante la ejecución del presente estudio.

Miraval Mateo Juanito Rafael

ÍNDICE

DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO.....	6
ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS	9
ÍNDICE DE FIGURAS	10
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1 Descripción de la realidad problemática	15
1.2 Formulación del problema.....	18
1.2.1 Problema general	18
1.2.2 Problemas específicos	18
1.3 Objetivos de la investigación.....	19
1.3.1 Objetivo general.....	19
1.3.2 Objetivos específicos.....	19
1.4 Justificación de la investigación.....	19
1.5 Delimitaciones del estudio	21
1.6 Viabilidad del estudio	21
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	22
2.1 Antecedentes de la investigación	22
2.1.1 Investigaciones internacionales	22
2.1.2 Investigaciones nacionales.....	23
2.2 Bases teóricas	25
2.3 Definición de términos básicos	31
2.4 Hipótesis de investigación	32
2.4.1 Hipótesis general.....	32
2.4.2 Hipótesis específicas.....	32
CAPÍTULO III METODOLOGÍA.....	34
3.1 Diseño metodológico	34
3.1.1 Tipo de Investigación.....	34
3.1.2 Nivel de Investigación.....	34
3.1.3 Diseño.....	34

3.1.4	Enfoque.....	35
3.2	Población y muestra.....	35
3.2.1	Población	35
3.2.2	Muestra.....	36
3.3	Técnicas de recolección de datos	36
3.3.1	Técnicas a emplear	36
3.3.2	Descripción de Instrumentos	36
3.4	Técnicas para el procedimiento de la información	37
CAPÍTULO IV RESULTADOS		38
4.1.	Análisis de resultados	38
4.1	Contrastación de hipótesis	56
CAPÍTULO V DISCUSIÓN.....		57
5.1	Discusión de resultados	57
CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		58
6.1	Conclusiones.....	58
6.2	Recomendaciones.....	59
	Para la Institución Educativa	59
	Para los docentes.....	59
	Para los padres de familia.....	60
CAPÍTULO VII REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS		61
7.1.	Fuentes bibliográficas	61
ANEXOS		63
	Anexo 1: Cuestionario de juegos cooperativos.	64
	Anexo 2: Cuestionario de habilidades sociales.	65
	Anexo 3: Matriz de consistencia.....	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	38
<i>Sentí que podía expresar mis ideas libremente durante el juego.....</i>	<i>38</i>
Tabla 2	39
<i>Escuché atentamente lo que decían los demás miembros del equipo.....</i>	<i>39</i>
Tabla 3	40
<i>Utilizamos señales no verbales (gestos, miradas) para entendernos mejor</i>	<i>40</i>
Tabla 4	41
<i>La comunicación fue clara y útil para lograr el objetivo del juego.....</i>	<i>41</i>
Tabla 5	42
<i>Ayudé a mis compañeros cuando vi que lo necesitaban</i>	<i>42</i>
Tabla 6	43
<i>Me alegré cuando otros miembros del equipo tuvieron éxito</i>	<i>43</i>
Tabla 7	44
<i>Consideré las emociones y perspectivas de los demás jugadores.....</i>	<i>44</i>
Tabla 8	45
<i>Trabajé junto a mi equipo para alcanzar el objetivo común</i>	<i>45</i>
Tabla 9	46
<i>Todos en el equipo compartimos la responsabilidad del resultado</i>	<i>46</i>
Tabla 10	47
<i>Expreso mi opinión, aunque no esté de acuerdo con la mayoría</i>	<i>47</i>
Tabla 11	48
<i>Me siento cómodo hablando frente a un grupo de personas sin ponerme nervioso</i>	<i>48</i>
Tabla 12	49
<i>Me atrevo a pedir favores cuando lo necesito</i>	<i>49</i>
Tabla 13	50
<i>Me acerco a hablar con personas que no conozco y me siento cómodo</i>	<i>50</i>
Tabla 14	51
<i>Mantengo conversaciones fluidas y me siento a gusto al interactuar con desconocidos</i>	<i>51</i>
Tabla 15	52
<i>Puedo iniciar una conversación y mantenerla sin que se vuelva incómoda</i>	<i>52</i>
Tabla 16	53
<i>Si un amigo me molesta, se lo hago saber de forma directa pero respetuosa</i>	<i>53</i>
Tabla 17	54
<i>En lugar de culpar a otros, busco soluciones en colaboración con las partes involucradas</i>	<i>54</i>
Tabla 18	55
<i>Busco la comunicación abierta y asertiva para resolver los problemas que surgen</i>	<i>55</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Sentí que podía expresar mis ideas libremente durante el juego	38
Figura 2 Escuché atentamente lo que decían los demás miembros del equipo.....	39
Figura 3 Utilizamos señales no verbales (gestos, miradas) para entendernos mejor	40
Figura 4 La comunicación fue clara y útil para lograr el objetivo del juego.....	41
Figura 5 Ayudé a mis compañeros cuando vi que lo necesitaban	42
Figura 6 Me alegré cuando otros miembros del equipo tuvieron éxito	43
Figura 7 Consideré las emociones y perspectivas de los demás jugadores	44
Figura 8 Trabajé junto a mi equipo para alcanzar el objetivo común.....	45
Figura 9 Todos en el equipo compartimos la responsabilidad del resultado	46
Figura 10 Expreso mi opinión, aunque no esté de acuerdo con la mayoría.....	47
Figura 11 Me siento cómodo hablando frente a un grupo de personas sin ponerme nervioso	48
Figura 12 Me atrevo a pedir favores cuando lo necesito	49
Figura 13 Me acerco a hablar con personas que no conozco y me siento cómodo	50
Figura 14 Mantengo conversaciones fluidas y me siento a gusto al interactuar con desconocidos.....	51
Figura 15 Puedo iniciar una conversación y mantenerla sin que se vuelva incómoda.....	52
Figura 16 Si un amigo me molesta, se lo hago saber de forma directa pero respetuosa.....	53
Figura 17 En lugar de culpar a otros, busco soluciones en colaboración con las partes involucradas.....	54
Figura 18 Busco la comunicación abierta y asertiva para resolver los problemas que surgen	55

RESUMEN

Las habilidades sociales constituyen un conjunto de capacidades fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que facilitan la comunicación, la interacción social, la cooperación y la resolución adecuada de conflictos. En la Institución Educativa Generalísimo Don José de San Martín se identificó que algunos estudiantes presentan limitaciones para interactuar de manera efectiva con sus compañeros, evidenciándose problemas de comunicación, resolución de conflictos y cooperación durante las actividades escolares. **Objetivo:** determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Generalísimo Don José de San Martín – Huaura, 2025. **Metodología:** enfoque cuantitativo, de tipo básica, nivel correlacional y diseño no experimental de corte transversal. **Población y muestra:** La población estuvo conformada por 256 y la muestra 155 estudiantes de sexto grado de educación primaria. **Técnica e instrumento:** Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumentos dos cuestionarios estructurados con escala tipo Likert, uno para medir los juegos cooperativos y otro para evaluar las habilidades sociales. **Resultados:** se evidenciaron que en ambas variables predominó la categoría “A veces”, seguida de “Casi nunca”, lo que refleja dificultades moderadas en la práctica de juegos cooperativos y en el desarrollo de habilidades sociales. Asimismo, se demostró que la participación en actividades cooperativas favorece el fortalecimiento de la comunicación, la solidaridad, la cooperación, la autoestima, la interacción social y la resolución de conflictos. **Conclusión:** existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa. En consecuencia, se recomienda promover la aplicación sistemática de juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar y el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Palabras clave: juegos cooperativos, habilidades sociales, comunicación, cooperación, interacción social.

ABSTRACT

Social skills constitute a set of fundamental abilities for the holistic development of students, as they facilitate communication, social interaction, cooperation, and the appropriate resolution of conflicts. At the Generalísimo Don José de San Martín Educational Institution, it was identified that some students exhibit limitations in interacting effectively with their peers, demonstrating problems with communication, conflict resolution, and cooperation during school activities. **Objective:** To determine the relationship between cooperative games and social skills in sixth-grade students at the Generalísimo Don José de San Martín Educational Institution – Huaura, 2025. **Methodology:** A quantitative, basic, correlational, and non-experimental cross-sectional study was conducted. **Population and sample:** The population consisted of 256 sixth-grade students, and the sample comprised 155 students. **Technique and instrument:** Data was collected using a survey, with two structured questionnaires using a Likert scale: one to measure cooperative games and the other to assess social skills. **Results:** The results showed that the "Sometimes" category predominated in both variables, followed by "Almost never," reflecting moderate difficulties in practicing cooperative games and developing social skills. Furthermore, it was demonstrated that participation in cooperative activities fosters communication, solidarity, cooperation, self-esteem, social interaction, and conflict resolution. **Conclusion:** A significant relationship exists between cooperative games and social skills in sixth-grade students at the Educational Institution. Consequently, it is recommended that the systematic application of cooperative games be promoted as a pedagogical strategy to improve school coexistence and the socio-emotional development of students.

Keywords: cooperative games, social skills, communication, cooperation, social interaction.

INTRODUCCIÓN

La educación primaria constituye una etapa esencial para el progreso de habilidades académicas, sociales y emocionales que permitirán a los escolares desenvolverse adecuadamente en diferentes contextos de su existencia. Dentro de estas competencias, las habilidades sociales ocupan un lugar relevante, ya que favorecen la comunicación efectiva, la convivencia armoniosa, la colaboración y solución de conflicto. El desarrollo de estas capacidades resulta indispensable para fortalecer las relaciones interpersonales y promover ambientes escolares saludables.

En la actualidad, diversos factores sociales y tecnológicos han generado cambios en las formas de interacción entre los estudiantes. La utilización desmesurada de dispositivos tecnológicos, la disminución de espacios de convivencia presencial y algunas prácticas educativas centradas en la competencia individual han limitado las oportunidades para desarrollar habilidades sociales. Como consecuencia, muchos estudiantes presentan dificultades para comunicarse adecuadamente, expresar emociones, colaborar en equipo y solucionar conflicto mediante el diálogo y el respeto mutuo.

Frente a esta realidad, los juegos cooperativos constituyen una táctica pedagógica que promueve la participación activa, la colaboración, la solidaridad y el cumplimiento de metas compartidas. A diferencia de las actividades competitivas, los juegos cooperativos fomentan la ayuda mutua, la comunicación y la responsabilidad compartida, ayudando al fortalecimiento de las relaciones entre personas y al progreso integral de los escolares.

En la I.E Generalísimo Don José de San Martín, se ha percibido que algunos alumnos tienen problemas para interactuar de manera efectiva con sus compañeros, evidenciándose problemas de comunicación, empatía, Resolución de disputas y trabajo en conjunto. Esta situación afecta la convivencia escolar y limita el progreso adecuado de las habilidades sociales. Por ello, surge

la necesidad de investigar el vínculo entre las capacidades sociales y los juegos colaborativos, con la finalidad de generar conocimientos que contribuyan al progreso de las prácticas pedagógicas y al fortalecimiento de la convivencia escolar.

La tesis se encuentra estructurada en siete capítulos. El Capítulo I: Planteamiento del problema, comprende la descripción de la realidad problemática, la formulación de los problemas, objetivos, hipótesis, justificación y viabilidad de la investigación. El Capítulo II: Marco teórico, contiene los antecedentes, bases teóricas, bases filosóficas, definiciones conceptuales y formulación de hipótesis.

El Capítulo III: Metodología, presenta el enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación, así como la población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos. El Capítulo IV: Resultados, expone el análisis e interpretación de los datos obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos.

El Capítulo V: Discusión, desarrolla el contraste de los resultados con los antecedentes y fundamentos teóricos de la investigación. El Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones, presenta las conclusiones derivadas del estudio y las recomendaciones dirigidas a la institución educativa, docentes y padres de familia. Finalmente, el Capítulo VII: Referencias bibliográficas, incluye las fuentes de información utilizadas para sustentar el desarrollo de la investigación.

En ese sentido, la presente investigación busca aportar evidencia científica sobre la importancia de los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer las habilidades sociales, promoviendo una convivencia escolar más armoniosa y contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En la actualidad se han dado transformaciones significativas en la Educación sumado a ello el avance de la tecnología que ha favorecido la comunicación y la enseñanza a distancia permitiendo que esta sea más accesible y frecuente, pero también, ha reducido las interacciones entre las personas de forma directa lo cual dificulta el progreso de habilidades sociales.

El ser humano es inherentemente social, pero la interacción y la vida en comunidad presentan desafíos, y las habilidades sociales no se desarrollan espontáneamente, sino que requieren aprendizaje y práctica.

Consciente que la educación formal exige hoy que los escolares no solo deben poseer sapiencias, sino también deben poseer habilidades para poder relacionarse con el entorno que le permitan desarrollarse dentro de su comunidad.

En ocasiones, se ha observado que a algunos estudiantes les resulta difícil comunicarse; no pueden expresar sus sentimientos, no pueden resolver conflictos con sus amigos o familiares, pueden carecer de amigos o dejarse influenciar fácilmente por ellos por miedo al rechazo, etc. Todos estos problemas son causados por la ausencia de habilidades sociales, aunque podrían añadirse muchos otros relacionados con las relaciones interpersonales cotidianas.

Las habilidades sociales según Goldstein (2002) son los comportamientos necesarios para interactuar y establecer relaciones eficazmente con el resto de modo que sea satisfactorio para ambas partes. Las habilidades sociales pueden definirse como comportamientos y estrategias que nos ayudan a interactuar con los demás de forma

eficaz y satisfactoria, manifestando sentimientos y puntos de vista y necesidades de forma apropiada, respetando a los demás y logrando objetivos personales y sociales.

Sin embargo, no es solo importante poseer habilidades sociales, sino también aplicarlas en la circunstancia apropiada. Esta adaptación del comportamiento al contexto es lo que se conoce como competencia social. Las Destrezas sociales son un campo de suma importancia para el desarrollo social. De cualquier individuo; la adquisición de las mismas depende de las experiencias que se han vivido, del ambiente en el que nos desenvolvemos y del modelo a seguir que tenemos. La mayoría de los problemas de comunicación y los conflictos que surgen en las instituciones educativas actuales, entre el profesor y el alumnado, y en general en todo lo que implica el contacto con otras personas, tienen su origen en la ausencia o falta de habilidades sociales, competencia y formación en comunicación interpersonal. De este modo, la incapacidad para comunicarse y relacionarse con los demás puede generar una profunda angustia personal que puede ser fuente de conflicto interno y social, lo que a su vez conduce a una sensación de ineficacia o a la falta de motivación y realización en la vida personal, profesional y familiar. En la práctica docente, se observan encuentros ineficaces e improductivos entre profesores y escolares, o entre los propios maestros. En este sentido, surgen conflictos derivados de problemas de comunicación que podrían evitarse o minimizarse con una comprensión más amplia y una mejor formación en habilidades sociales, además de la gestión de las propias competencias personales reflejadas en la gestión pedagógica del docente.

Las instituciones educativas son espacios clave para el desarrollo integral, pero a menudo se enfocan más en lo académico que en lo socioemocional, generando una necesidad de metodologías activas.

Existe una problemática recurrente de falta de habilidades sociales (comunicación,

empatía, escucha activa, negociación, manejo de emociones) entre los estudiantes, lo que se traduce en: agresividad, timidez, caprichos, dificultades en la interacción, conflictos interpersonales y poca capacidad para trabajar en equipo, dificultad para la inclusión y la integración en el grupo.

En la institución educativa N° 20334, se nota que los escolares presentan dificultades para interactuar de manera efectiva, lo que se expresa en dificultades para comunicarse, empatizar, solucionar conflictos y colaborar en grupo. Estas deficiencias no solo afectan la convivencia en el aula, generando un ambiente de agresividad o exclusión, sino que también tienen un impacto negativo en el desempeño escolar y en el progreso integral de los alumnos.

Componentes como el uso excesivo de la tecnología, cambios en la dinámica familiar y, en ocasiones, metodologías de enseñanza tradicionales centradas en la competencia individual, han limitado las posibilidades para que los escolares desarrollen y ejerzan habilidades socioemocionales esenciales.

Los enfoques educativos tradicionales a menudo se centran en la competencia individual, lo que puede exacerbar estas deficiencias. Existe la necesidad de efectuar habilidades pedagógicas innovadoras que promuevan un ambiente más inclusivo y colaborativo. Los juegos cooperativos, al centrarse en metas comunes en lugar de ganar o perder individualmente, surgen como una alternativa prometedora para potenciar estas habilidades

A pesar de que los juegos cooperativos son una estrategia reconocida y eficaz para optimizar estas habilidades, no se implementan de manera sistemática o los docentes carecen de formación para aplicarlos adecuadamente, perdiéndose una oportunidad valiosa de desarrollo.

Esto demostrará si existe una relación entre las habilidades sociales y los juegos cooperativos, lo cual puede considerarse como el grado de control de las habilidades sociales aplicadas en el contexto del juego. Un ambiente sano y comunicativo en el aula motivará tanto a docentes como a estudiantes y les permitirá sentirse cómodos al realizar las tareas escolares para lograr las metas educativas propuestas en el currículo. Esta situación me lleva a formular la siguiente pregunta.

¿Cuál es la relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025?

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es la relación entre los Juegos Cooperativos y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025?

¿Cuál es la relación entre los Juegos Cooperativos y la interacción social en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025?

¿Cuál es la relación entre los Juegos Cooperativos y la resolución de conflictos en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar si existe relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar si existe relación entre los Juegos Cooperativos y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025.

Determinar si existe relación entre los Juegos Cooperativos y la interacción social en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025.

Determinar si existe relación entre los Juegos Cooperativos y la resolución de conflictos en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025.

1.4 Justificación de la investigación

Justificación Teórica.

La justificación del problema radica en la necesidad de formar estudiantes no solo con conocimientos académicos, sino también con competencias sociales que les permitan integrarse exitosamente en la sociedad. Los juegos cooperativos, al no centrarse en la victoria o derrota individual, fomentan la colaboración, la asistencia recíproca y la integración, estableciendo un entorno de aprendizaje más inclusivo y solidario. La

indagación busca demostrar la viabilidad e impacto de esta estrategia psicopedagógica como una herramienta efectiva para mitigar las carencias sociales identificadas.

Debemos de tener en cuenta que si no se incentiva la actividad física en los jóvenes y los niños, que son las generaciones venideras, las estadísticas seguirán incrementándose; es por ello de suma importancia concientizar a las autoridades educativas y promover que se implementan actividades, programas y proyectos permanentes dentro de sus instituciones.

Se utilizaron diversas fuentes de información para realizar el proyecto de investigación, recolectando y organizando los datos necesarios en un marco teórico que estará disponible para la comunidad.

Justificación práctica.

Esta investigación es justificable por su relevancia práctica en la mejora del clima escolar y el progreso integral de los escolares. Ante el aumento de problemas de convivencia y la necesidad de fortalecer habilidades sociales como la empatía y la cooperación, se propone el uso de juegos cooperativos como una herramienta concreta y eficaz para generar ambientes inclusivos, reducir la agresividad y formar individuos más autónomos y solidarios, impactando de manera directa en el grado de calidad en las interacciones sociales y el bienestar personal de los participantes. Los juegos cooperativos permiten el progreso de habilidades socioemocionales que se manifiestan en la mejora de la comunicación y escucha activa.

A diferencia de los juegos competitivos, las dinámicas cooperativas permiten que todos los integrantes aporten sin temor al error, lo que refuerza la seguridad en sí mismos. Esto es especialmente útil para la integración de estudiantes con dificultades de socialización o en entornos de diversidad, promoviendo la solidaridad y el

sentimiento de pertenencia. El desarrollo de los juegos cooperativos en contextos educativos constituye una estrategia pedagógica factible y atractiva para los docentes.

La investigación se justifica al proponer una metodología que contrarresta el individualismo excesivo. Ofrece a los docentes una alternativa pedagógica que no solo cumple con objetivos recreativos, sino que transforma el juego en un medio educativo para internalizar valores como el compañerismo y la responsabilidad compartida.

1.5 Delimitaciones del estudio

Delimitación temporal.

La investigación se desarrollará en los ambientes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín en el año 2025, que se ubica geográficamente en el distrito de Huaura, provincia de Huaura, Región Lima provincias, involucra a los escolares de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín del distrito de Huaura.

1.6 Viabilidad del estudio

La indagación actual es factible ya que se cuentan con las condiciones operativas y técnicas que garantizan que los objetivos y metas propuestas se cumplan, el espacio en donde se realizará el estudio está al alcance y existe la predisposición de las autoridades del colegio para brindarlas facilidades al investigador durante el desarrollo del proyecto, además se cuenta con la bibliografía necesaria para realizar nuestra investigación y los gastos serán asumidos por el investigador.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Estrella F. y Pineda V. (2025). El propósito de la investigación se fundamenta en la aplicación de una propuesta educativa innovadora enfocada en juegos colaborativos durante el procedimiento de aprendizaje y enseñanza para fomentar las competencias sociales, la población de estudio fueron los escolares de octavo grado de un colegio privado. La muestra la conformaron 40 estudiantes cuyo promedio de edad es de 12 años. Se trata de una investigación de tipo descriptivo y cuasiexperimental con un enfoque mixto. Para la recolectar datos se empleó un cuestionario, escala de habilidades sociales de Goldstein. Luego de la implementación del programa fundamentado en juegos colaborativos, los resultados se vieron reflejados en un mejor progreso de las habilidades sociales. El investigador en conclusión sugiere que los docentes empleen técnicas y herramientas que posibiliten el progreso de habilidades sociales en los escolares.

Casado S. (2023) El investigador en su trabajo de fin de grado determinó como propósito conocer cómo influye los juegos cooperativos en las habilidades sociales mediante el desarrollo de actividades de aprendizaje basado en juegos cooperativos. Los datos fueron recogidos de un diario de sesiones y para observar la evolución de las habilidades sociales durante la ejecución de las sesiones se elaboró una escala de evaluación, así mismo se recogió información del alumnado al finalizar la sesión de aprendizaje

mediante la autoevaluación. En conclusión, el investigador afirma que los juegos cooperativos constituyen un medio eficaz para que los escolares puedan desarrollar y adquirir habilidades sociales.

Ylarragorry, E. (2018) En su investigación desarrollada en niños de 8 y 9 años de una institución pública de la ciudad de Seguí – Entre Ríos, planteo como propósito determinar en qué medida los juegos cooperativos pueden promover el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes, el tipo de estudio que se aplicó fue exploratorio y descriptivo, la muestra empleada en la investigación fue por conveniencia, es decir tomada intencionalmente, contando con un total de 14 entre niños y niñas de tercer grado. En lo que corresponde a la técnica de recolección de datos se utilizó un cuestionario, el instrumento utilizado es la adaptación española del CABS de Wood y Michelson y se aplicó antes y después del progreso de un programa de juegos cooperativos. En conclusión, el investigador ratificó la hipótesis propuesta y afirma que la participación de los estudiantes en los juegos cooperativos favorece el progreso de sus habilidades sociales

2.1.2 Investigaciones nacionales

Guerrero S. y Cosme M. (2024) Plantearon como propósito evaluar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales mediante la implementación de una unidad didáctica, para la investigación se usó el diseño cuasiexperimental longitudinal y el enfoque cuantitativo, teniendo como muestra a 50 estudiantes, de los cuales 25 se tomaron en cuenta para el grupo control y los otros 25 para el grupo experimental. en relación a los instrumentos de medición, para las habilidades sociales se empleó un instrumento estandarizado y para los juegos cooperativos se diseñó una

unidad didáctica. Los investigadores llegaron a la conclusión de que los juegos cooperativos ejercen una significativa influencia en las habilidades sociales de los escolares.

Salas L. (2020) La investigación realizada en Junín en la escuela Hatun Xauxa de Sausa con la finalidad de establecer la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales. El tipo de estudio fue aplicado, puesto que buscó consecuencias prácticas en las variables de estudio, para explicar la relación de causalidad entre variables se empleó el nivel explicativo y diseño pre experimental, la población estuvo conformada por 54 alumnos y la muestra 20 integrantes. Se aplicó una ficha de observación como instrumento mediante la técnica de la observación, los resultados determinaron existe una influencia significativa de los juegos cooperativos en el progreso de las habilidades sociales.

Del Rio M. (2022) La investigación busco determinar la relación entre las habilidades sociales y los juegos cooperativos, fue desarrollada en la Institución Educativa N° 251, aula de 5 años del nivel inicial, el tipo de investigación que se utilizó para el estudio fue no experimental y el diseño correlacional, la población estuvo compuesta por 53 estudiantes, de los cuales 27 integrantes conformaron la muestra, el investigador empleo como instrumentos “Guía de observación para evaluar las habilidades sociales” y “Guía de observación para evaluar el juego cooperativo”, en conclusión las habilidades sociales se relacionan de manera significativa con los juegos cooperativos y sus dimensiones según los resultados obtenidos existe una significativa correlación obteniendo un valor de ($r=.862, p=.000$), esto indica

que existe una relación alta de significancia.

Barrantes R. (2020) En su investigación realizada en la institución educativa “Prisma” de Monsefú, buscó determinar el nivel de relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales, la población de estudio corresponde a los escolares del primer grado, lo mismo que la muestra, el enfoque del estudio es cuantitativo, descriptivo y correlacional, el cuestionario fue la técnica empleada para medir las variables, para lo cual se aplicó una prueba piloto a 24 estudiantes del primer grado y la fiabilidad a través del alfa de crombach, el investigador llegó a la conclusión de que existe una correlación significativa entre las variables siendo p. valor igual a 0.899 lo cual determina un nivel de significancia alta.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juego en la educación

El juego ha sido reconocido históricamente como una de las estrategias pedagógicas más importantes para el progreso integral de los estudiantes. Por medio de las actividades lúdicas, los infantes adquieren conocimientos, desarrollan habilidades sociales y fortalecen sus capacidades cognitivas y emocionales.

Según Jean Piaget (1976), los juegos son actividades fundamentales para el crecimiento de los infantes, pues posibilita la construcción del conocimiento mediante la interacción con el ambiente. Desde este punto de vista, el juego no solamente cumple una función de recreación, sino que además un valor educativo, pues facilita el progreso de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

De un modo similar, Lev Vygotsky (1979) sostiene que el juego constituye un espacio de aprendizaje social donde los infantes desarrollan habilidades mediante la interacción con otros. Este autor enfatiza que el aprendizaje se produce dentro de un contexto social, en el que el lenguaje, la comunicación y la cooperación juegan un rol esencial.

En el campo de la educación, el juego permite generar experiencias de aprendizaje significativas que contribuyen al desarrollo integral del estudiante. Según Jacques Delors (1996), la educación tiene que fomentar el progreso de las capacidades relacionadas con el aprender a convivir, lo cual implica promover valores como la colaboración y el respeto y la ayuda entre los escolares.

En esta dirección, los juegos cooperativos se muestran como una estrategia educativa efectiva para robustecer las relaciones entre personas y promover el aprendizaje social.

2.2.2 Juegos cooperativos

Los Juegos cooperativos son actividades recreativas que tienen como propósito promover la cooperación entre los participantes para lograr objetivos compartidos. En los Juegos cooperativos, a diferencia de los competidores, todos los jugadores colaboran para alcanzar una meta común.

Según Terry Orlick (2006), los juegos cooperativos promueven la colaboración activa de cada uno los integrantes del grupo, fomentando actitudes como el respeto, la empatía y la solidaridad. Estos juegos se caracterizan por eliminar la competencia individual y priorizar el trabajo en equipo.

Asimismo, David W. Johnson y Roger T. Johnson (2014) sostienen que el aprendizaje colaborativo fomenta la interdependencia constructiva entre los alumnos, lo cual ayuda a que se desarrollen competencias sociales y a la consolidación de los vínculos entre personas.

Desde esta perspectiva, los juegos cooperativos permiten desplegar competencias sociales importantes, como la comunicación, la cooperación y la solución de disputas.

2.3 Teoría del aprendizaje social

La teoría del aprendizaje social que fue planteada por Albert Bandura (1986) propone que las personas aprenden conductas sociales mediante la observación y la imitación de otros. Según esta teoría, los estudiantes adquieren habilidades sociales al interactuar con sus compañeros y al observar modelos de comportamiento dentro del entorno educativo.

Según Bandura, el aprendizaje sucede por medio de procedimientos como la observación, la imitación y el reforzamiento social. En el ámbito de los juegos cooperativos, los escolares tienen la oportunidad de observar comportamientos positivos como la cooperación, el respeto y la solidaridad, los cuales posteriormente pueden reproducir en su vida diaria.

Además, el escritor subraya la excelencia de la autoeficacia, que se entiende como la confianza de un individuo tiene en su habilidad para llevar a cabo ciertas tareas. En el contexto escolar, la participación en actividades cooperativas puede fortalecer la autoeficacia y la autoestima de los estudiantes.

2.4 Dimensiones de los juegos cooperativos

2.4.1 Autoestima

autoestima es la apreciación que un individuo posee sobre sí mismo. Esencial para el avance emocional y social de los estudiantes.

Según Nathaniel Branden (1995), la autoestima es la confianza en la capacidad de razonar, adquirir conocimientos y tomar decisiones correctas para enfrentar los desafíos de la vida.

En el contexto educativo, los juegos cooperativos contribuyen al fortalecimiento de la autoestima al permitir que todos los escolares se involucren activamente en las actividades de grupo. De acuerdo con Orlick (2006), cuando los estudiantes experimentan éxito en actividades cooperativas, desarrollan mayor confianza en sí mismos y en sus capacidades.

2.4.2 Interacción social

La interacción social es el procedimiento a través del cual los individuos se comunican y comparten vivencias con otros individuos.

Vygotsky (1979) señala que la interacción social es el medio a través del cual se produce el aprendizaje, lo que permite la construcción colectiva del conocimiento.

Los juegos cooperativos fomentan la interacción social al fomentar la participación, el diálogo y la colaboración grupal. Johnson y Johnson (2014) destacan que la interacción cara a cara es un elemento esencial del aprendizaje cooperativo, ya que permite consolidar las relaciones entre los escolares.

2.4.3 Resolución de conflictos

La resolución de conflictos es la habilidad para enfrentar desacuerdos de manera constructiva y pacífica.

Según Daniel Goleman (1995), el manejo adecuado de los conflictos está

relacionado con el progreso de la inteligencia emocional, la cual permite reconocer y regular los sentimientos propios y los de otros.

Los alumnos aprenden a solucionar conflictos a través del diálogo, del acuerdo y de la búsqueda de respuestas conjuntas en el marco de los juegos cooperativos.

2.5 Habilidades sociales

Habilidades sociales son comportamientos adquiridos que hacen posible la interacción efectiva entre las personas en diferentes contextos sociales.

Según Vicente E. Caballo (2007), Habilidades sociales son un grupo de conductas que hacen más fácil la interacción y la comunicación y la expresión apropiada de sentimientos y puntos de vista.

Por su parte, Arnold P. Goldstein (1989) sostiene que las habilidades sociales incluyen conductas como escuchar activamente, expresar emociones, cooperar y resolver problemas interpersonales.

Asimismo, Rafael Bisquerra (2009) destaca que el progreso de habilidades sociales forma parte de la educación emocional, la cual busca fortalecer competencias como la empatía, la cooperación y la convivencia pacífica.

2.6 Dimensiones de las habilidades sociales

2.6.1 Comunicación

El proceso por el cual los individuos intercambian ideas, información y sentimientos se conoce como comunicación.

Caballo (2007) señala que una comunicación efectiva permite establecer relaciones interpersonales saludables y facilita la convivencia social.

En el contexto educativo, la comunicación permite a los estudiantes expresar

sus opiniones, escuchar a sus colegas y colaborar de forma activa en el proceso de aprendizaje.

2.6.2 Solidaridad

La solidaridad se refiere a la disposición para ayudar y apoyar a los demás.

Según Émile Durkheim (1893), la solidaridad es un elemento fundamental para la cohesión social, ya que fortalece los vínculos entre los individuos dentro de una comunidad.

Los juegos cooperativos promueven la solidaridad al fomentar la ayuda mutua y el trabajo conjunto entre los estudiantes.

2.6.3 Cooperación

La cooperación es la habilidad de trabajar junto con individuos distintos para alcanzar objetivos comunes.

Johnson y Johnson (2014) sostienen que la cooperación favorece el aprendizaje significativo y fortalece las relaciones interpersonales.

En el contexto educativo, la cooperación permite que los escolares compartan conocimientos, resuelvan problemas y construyan aprendizajes de manera colectiva.

2.7 Relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales

Varios estudios han evidenciado que la implementación de juegos cooperativos en el ámbito educativo contribuye significativamente al progreso de habilidades sociales.

Orlick (2006) señala que las experiencias cooperativas permiten desarrollar principios tales como el respeto, la solidaridad y la empatía entre los participantes.

Asimismo, Johnson y Johnson (2014) mantienen que el aprendizaje cooperativo promueve la interacción positiva entre los escolares, fortaleciendo aptitudes como la resolución de conflictos, la cooperación y la comunicación.

De igual manera, Bisquerra (2009) destaca que las actividades cooperativas contribuyen fomento de habilidades socioemocionales que benefician la convivencia escolar.

En consecuencia, la aplicación de juegos cooperativos en el salón puede convertirse dentro de una estrategia pedagógica eficaz para optimizar las habilidades sociales de los escolares.

2.3 Definición de términos básicos

Juegos cooperativos: Actividades lúdicas donde los colaboradores colaboran para alcanzar objetivos comunes.

Habilidades sociales: Conductas que permiten relacionarse adecuadamente con otras personas.

Comunicación: Proceso de intercambio de información y emociones.

Solidaridad: Valor basado en la ayuda mutua y apoyo colectivo.

Cooperación: Trabajo conjunto orientado al logro de metas compartidas.

Autoestima: Valoración que alguien tiene de sí mismo.

Interacción social: Relación interpersonal entre individuos.

Resolución de conflictos: Capacidad para solucionar desacuerdos de manera pacífica.

2.4 Hipótesis de investigación

2.4.1 Hipótesis general

Existe relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025

2.4.2 Hipótesis específicas

Existe relación entre los Juegos Cooperativos y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025

Existe relación entre los Juegos Cooperativos y la interacción social en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025

Existe relación entre los Juegos Cooperativos y la resolución de conflictos en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025

2.5 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
1.Variable Juegos cooperativos	Dimensión 1: Comunicación Dimensión 2: Solidaridad Dimensión 3: Cooperación	Dimensión 1 Expresión Oral Escucha Activa Lenguaje No Verbal Narración Dimensión 2 Empatía Apoyo mutuo Respeto Dimensión 3 Trabajo en equipo Asunción de roles	Escala tipo likert • Nunca • Casi nunca • A veces • Casi siempre • Siempre
2.Variable Habilidades Sociales	Dimensión 1: Autoestima Dimensión 2: Interacción social Dimensión 3: Resolución de conflicto	Dimensión 1 Autovaloración Confianza Iniciativa personal Dimensión 2 Comunicación asertiva Comunicación fluida Integración Dimensión 3 Manejo de impulsividad Negociación y mediación Solución abierta y asertiva	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

3.1.1 Tipo de Investigación

La tipo es básica, porque busca ampliar el conocimiento sobre la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes, aportando fundamentos científicos al campo educativo (Hernández, Fernández & Baptista, 2018).

Asimismo, el estudio pretende comprender la interacción entre ambas variables dentro del contexto escolar.

3.1.2 Nivel de Investigación

El nivel es correlacional, debido a que tiene como propósito determinar la relación existente entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales.

Según Hernández et al. (2018), los estudios correlacionales permiten analizar el grado de asociación entre dos o más variables en un contexto determinado.

3.1.3 Diseño

El diseño corresponde a un diseño no experimental, transversal correlacional.

- **No experimental:** porque las variables no serán manipuladas, sino observadas en su contexto natural.

- **Transversal:** porque la recolección de datos se realizará en un solo momento.
- **Correlacional:** porque busca determinar la relación entre variables.

Representación del diseño:

X ————— Y

Donde:

X: Juegos cooperativos

Y: Habilidades sociales

3.1.4 Enfoque

El estudio tiene un enfoque cuantitativo, ya que se basa en la recolección de datos numéricos para analizar estadísticamente la relación entre las variables.

Según Hernández et al. (2018), el enfoque cuantitativo permite medir fenómenos y establecer patrones de comportamiento mediante el uso de técnicas estadísticas.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población está constituida por todos los 749 estudiantes del colegio Generalísimo Don José de San Martín del distrito de Huaura del 2025.

La población representa el conjunto total de sujetos que comparten características comunes y sobre los cuales se desea realizar inferencias (Arias, 2016).

3.2.2 Muestra

La muestra estará conformada por un grupo representativo de 122 estudiantes 6to grado de primaria, seleccionados mediante muestreo no probabilístico, por conveniencia tomando en consideración la accesibilidad a los participantes.

3.3 Técnicas de recolección de datos

3.3.1 Técnicas a emplear

La técnica utilizada será la encuesta, debido a que permite obtener información directa de los estudiantes acerca de sus percepciones y comportamientos relacionados con los juegos cooperativos y las habilidades sociales.

3.3.2 Descripción de Instrumentos

El instrumento será el cuestionario, estructurado mediante escala tipo Likert, con alternativas de respuesta como:

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

Este instrumento estará conformado por ítems que medirán las dimensiones de ambas variables.

Validez del instrumento

La validez del instrumento se determinará mediante juicio de expertos, quienes evaluarán la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems en relación con las variables de estudio.

Según Hernández et al. (2018), la validez de contenido se establece cuando especialistas revisan el instrumento para verificar si mide adecuadamente el constructo que se desea evaluar.

Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad del instrumento se calculará mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual permite determinar el grado de consistencia interna del cuestionario.

Un valor del alfa superior a 0.70 se considera adecuado para investigaciones educativas (Hernández et al., 2018).

3.4 Técnicas para el procedimiento de la información

Para el procesamiento de datos se utilizará el Programa estadístico SPSS versión 25.

Las técnicas de análisis incluirán:

- Estadística descriptiva: tablas de frecuencia, porcentajes y gráficos.
- Estadística inferencial: coeficiente de correlación de Spearman o Pearson, según la naturaleza de los datos.

Esto permitirá determinar la relación entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar la encuesta a los estudiantes de 6to grado de primaria de la I.E. N°20334, los resultados obtenidos son los siguientes:

Descripción de la variable juegos cooperativos

Tabla 1

Sentí que podía expresar mis ideas libremente durante el juego

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	20	16%
Casi nunca	34	28%
A veces	40	33%
Casi siempre	18	15%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

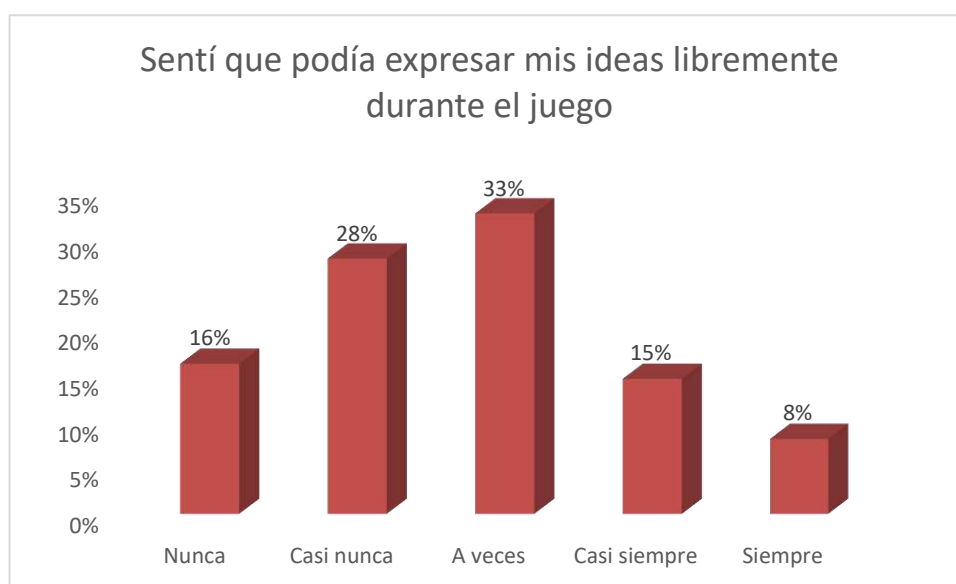


Figura 1 Sentí que podía expresar mis ideas libremente durante el juego

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 16% manifestó que nunca, el 28% indicó que casi nunca, el 33% señaló que a veces, el 15% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador expreso mi opinión, aunque no esté de acuerdo con la mayoría.

Tabla 2

Escuché atentamente lo que decían los demás miembros del equipo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	18	15%
Casi nunca	35	29%
A veces	42	34%
Casi siempre	17	14%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

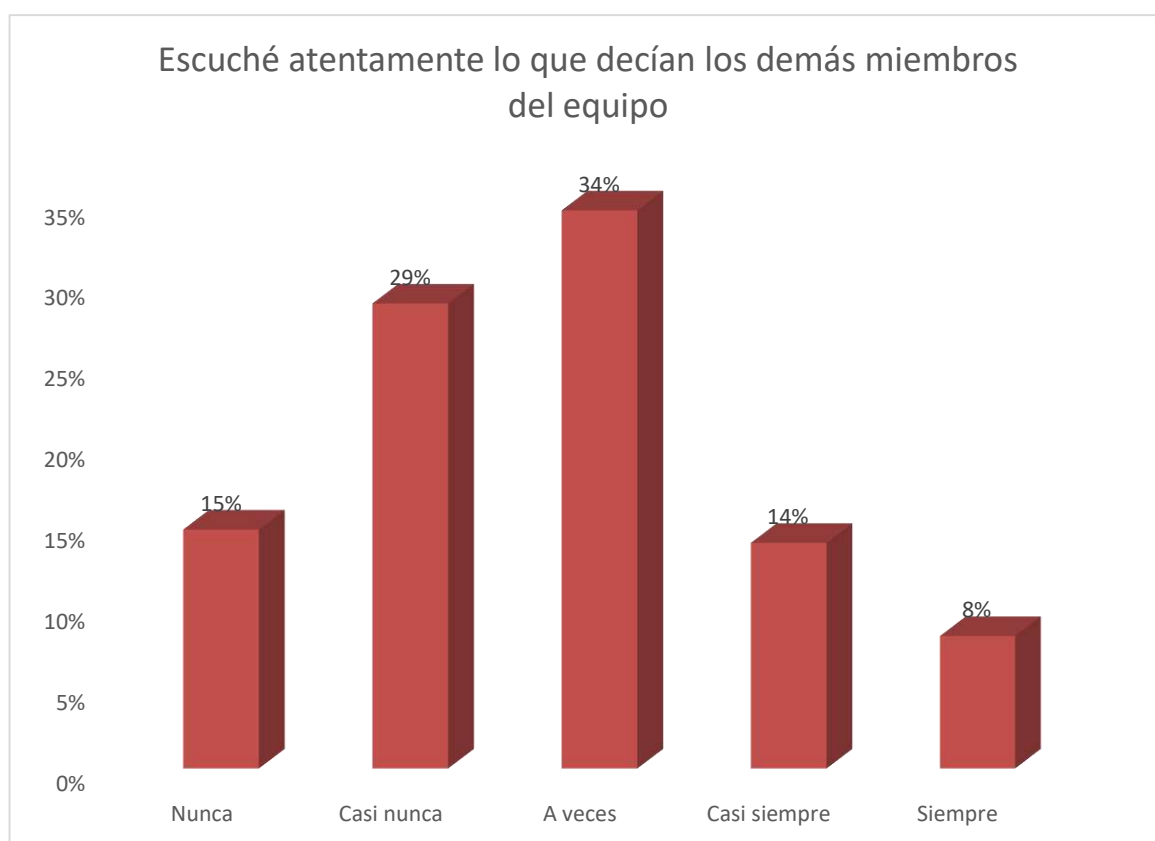


Figura 2 Escuché atentamente lo que decían los demás miembros del equipo

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 15% manifestó que nunca, el 29% indicó que casi nunca, el 34% señaló que a veces, el 14% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador escuché atentamente lo que decían los demás miembros del equipo.

Tabla 3

Utilizamos señales no verbales (gestos, miradas) para entendernos mejor

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	22	18%
Casi nunca	34	28%
A veces	39	32%
Casi siempre	17	14%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

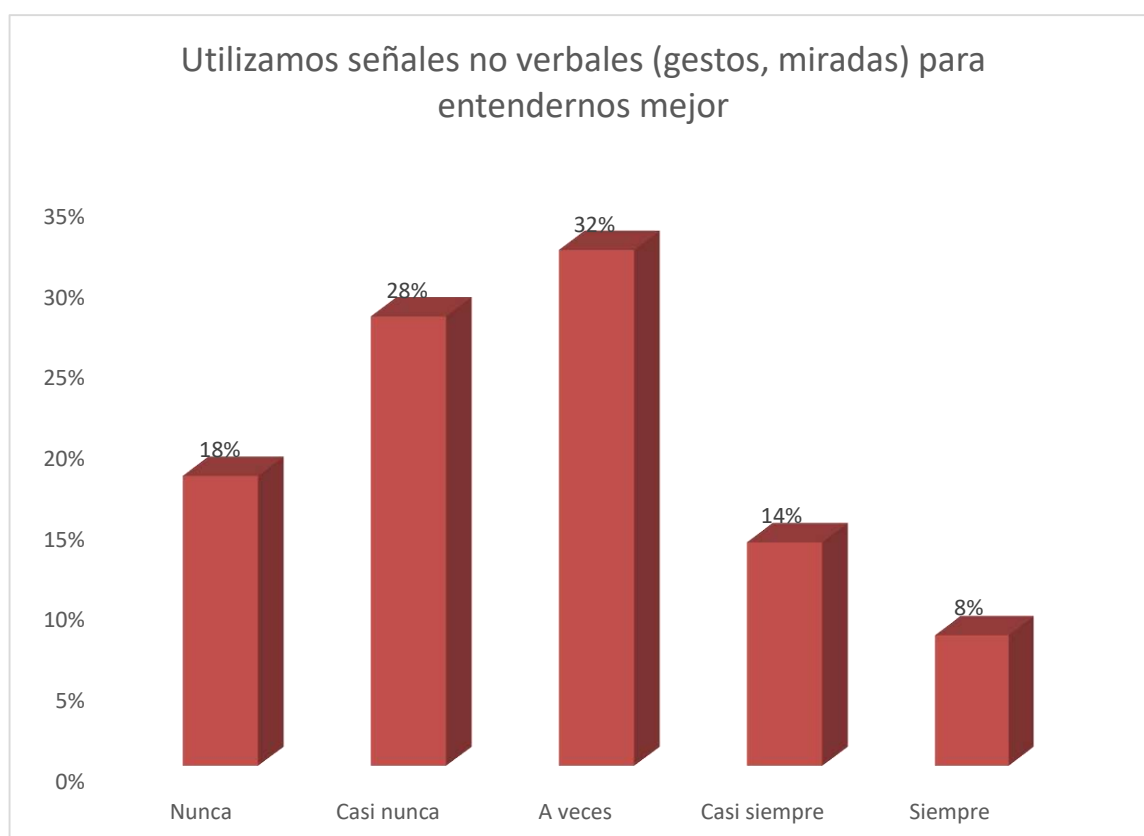


Figura 3 Utilizamos señales no verbales (gestos, miradas) para entendernos mejor

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 18% manifestó que nunca, el 28% indicó que casi nunca, el 32% señaló que a veces, el 14% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador utilizamos señales no verbales (gestos, miradas) para entendernos mejor.

Tabla 4

La comunicación fue clara y útil para lograr el objetivo del juego

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	21	17%
Casi nunca	35	29%
A veces	40	33%
Casi siempre	16	13%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

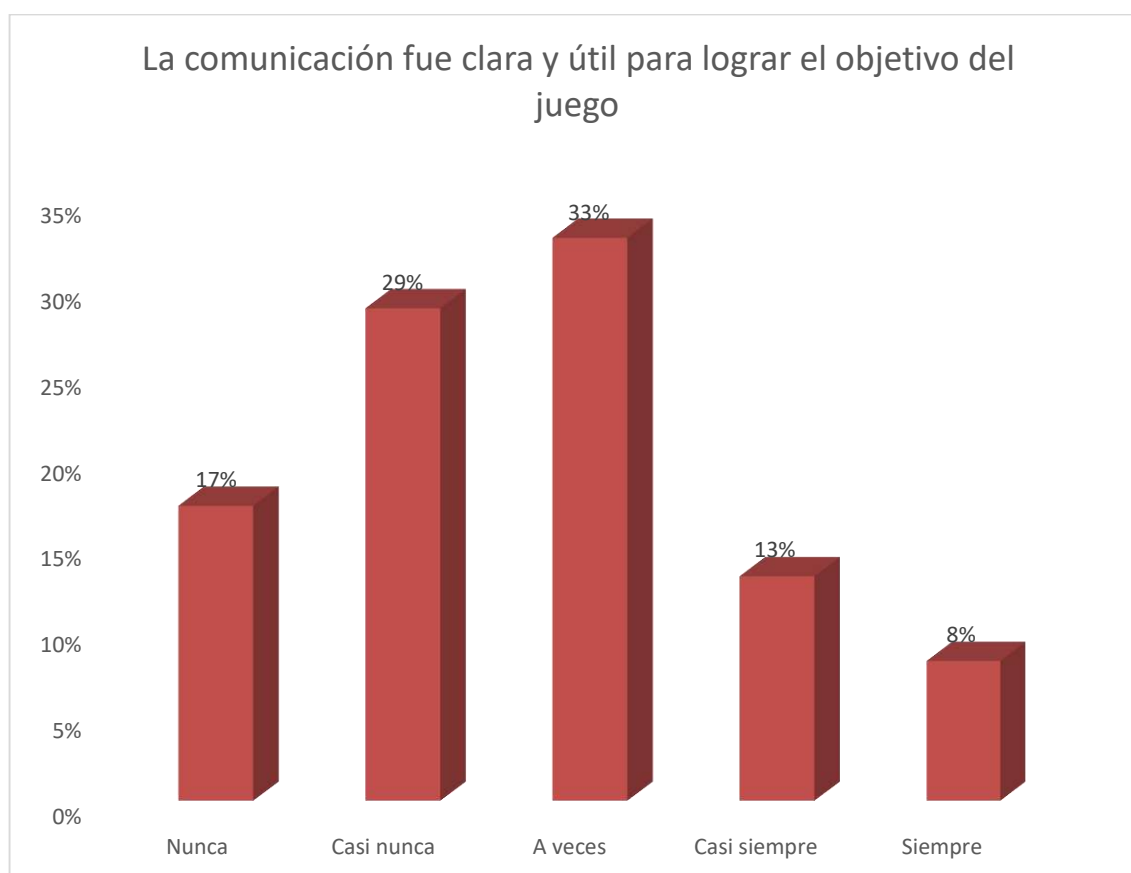


Figura 4 La comunicación fue clara y útil para lograr el objetivo del juego

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 17% manifestó que nunca, el 29% indicó que casi nunca, el 33% señaló que a veces, el 13% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador la comunicación fue clara y útil para lograr el objetivo del juego.

Tabla 5

Ayudé a mis compañeros cuando vi que lo necesitaban

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	19	16%
Casi nunca	37	30%
A veces	39	32%
Casi siempre	17	14%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

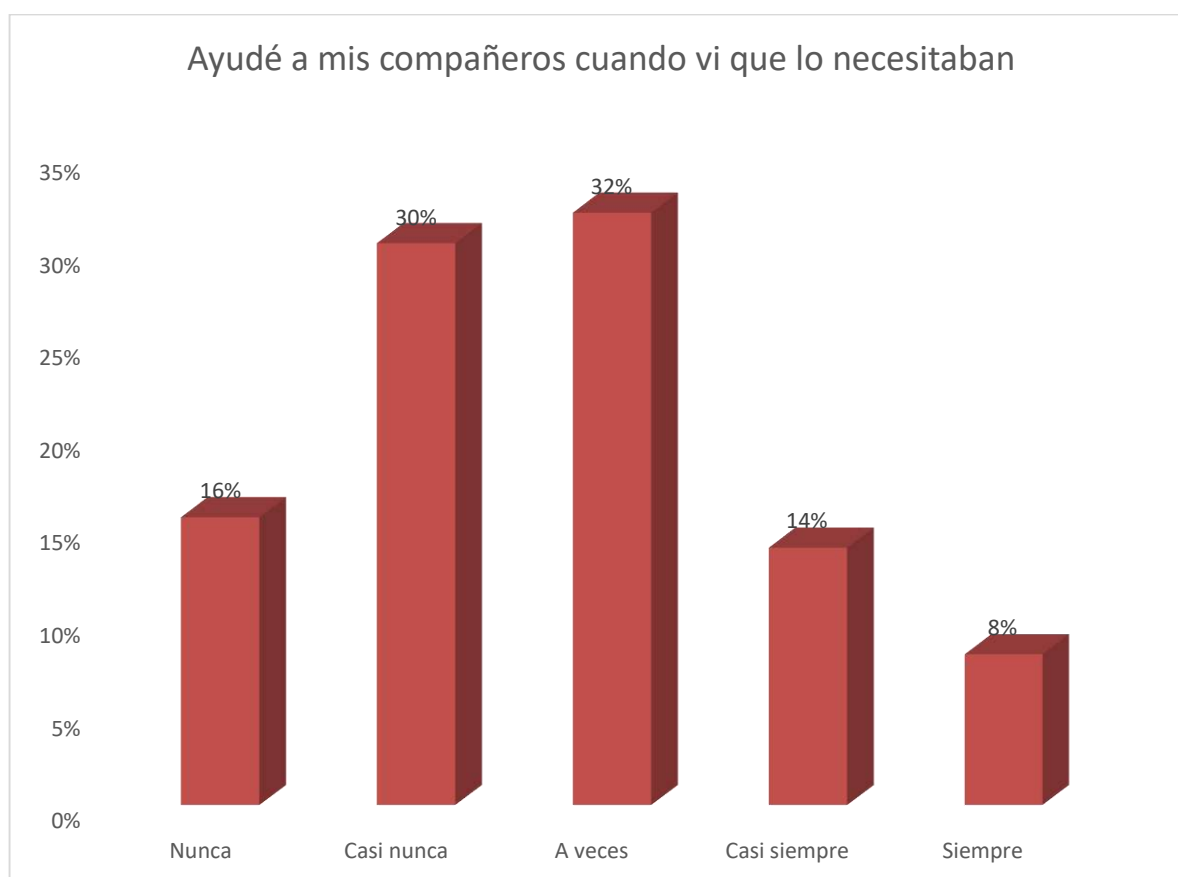


Figura 5 Ayudé a mis compañeros cuando vi que lo necesitaban

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 16% manifestó que nunca, el 30% indicó que casi nunca, el 32% señaló que a veces, el 14% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador ayudé a mis compañeros cuando vi que lo necesitaban.

Tabla 6

Me alegré cuando otros miembros del equipo tuvieron éxito

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	18	15%
Casi nunca	37	30%
A veces	40	33%
Casi siempre	17	14%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

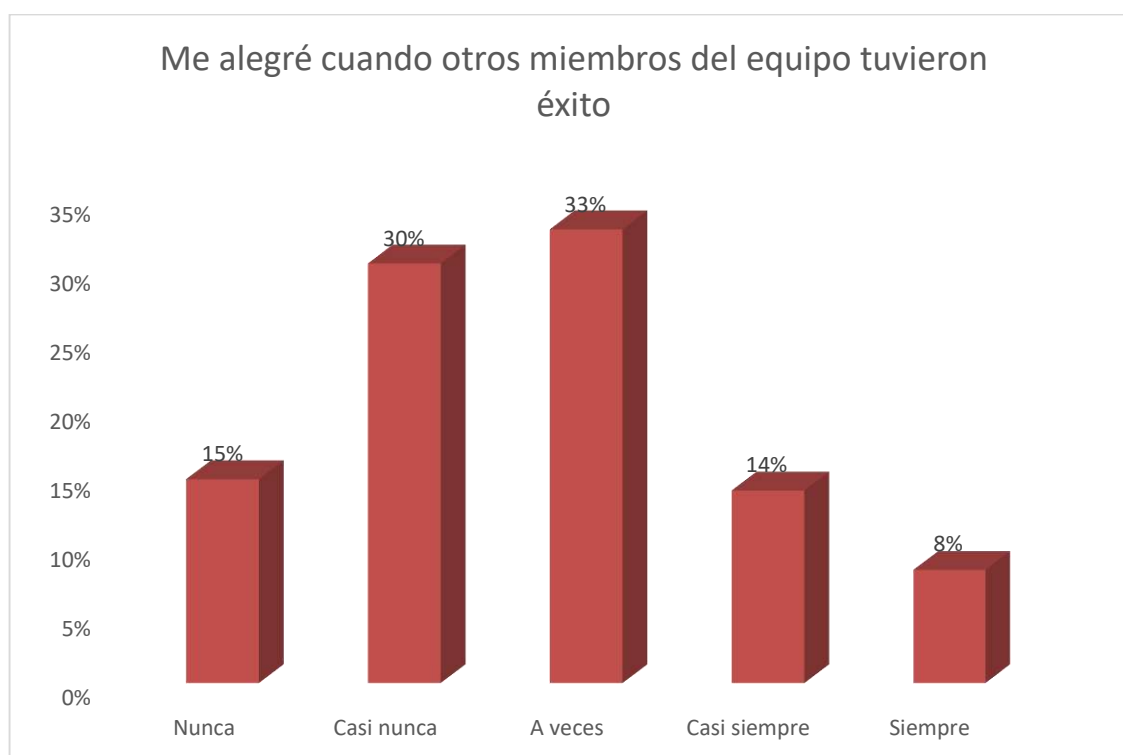


Figura 6 Me alegré cuando otros miembros del equipo tuvieron éxito

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 15% manifestó que nunca, el 30% indicó que casi nunca, el 33% señaló que a veces, el 14% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador me alegré cuando otros miembros del equipo tuvieron éxito.

Tabla 7

Consideré las emociones y perspectivas de los demás jugadores

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	20	16%
Casi nunca	35	29%
A veces	40	33%
Casi siempre	17	14%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

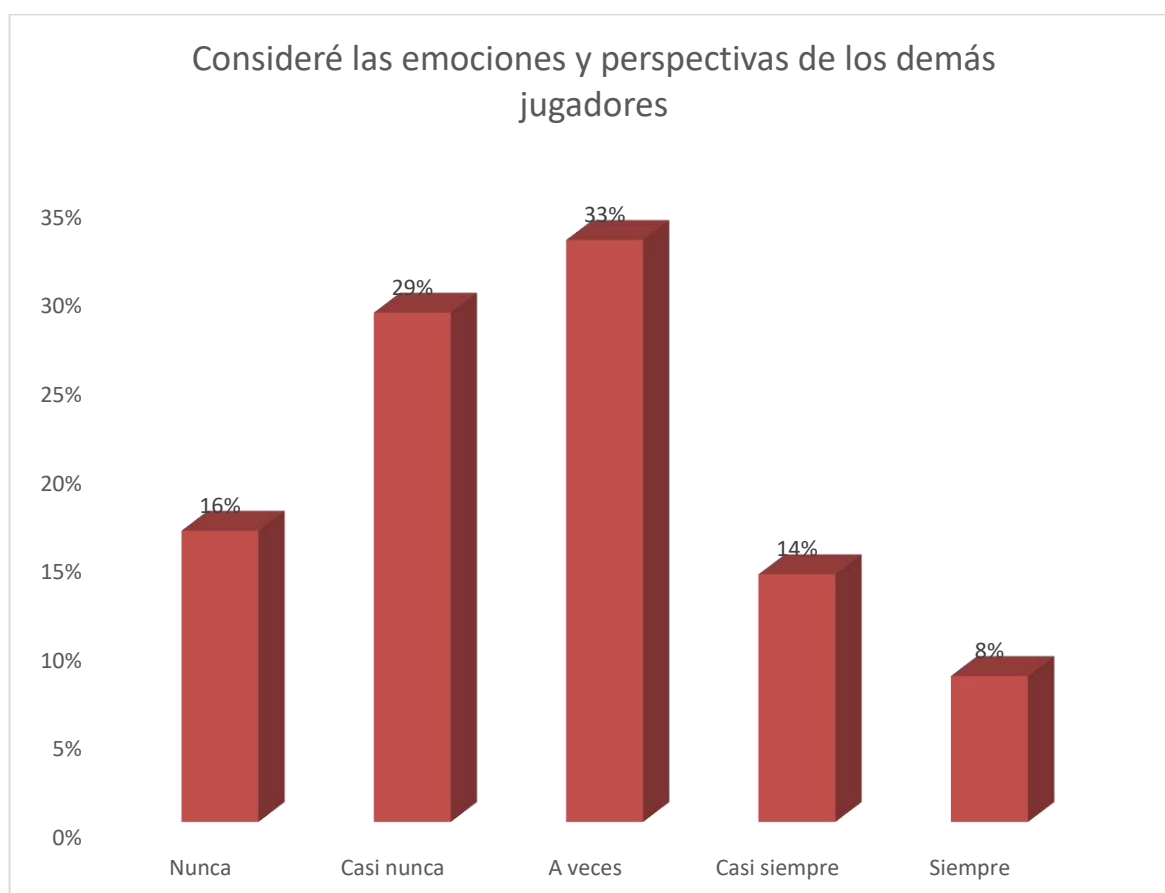


Figura 7 Consideré las emociones y perspectivas de los demás jugadores

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 16% manifestó que nunca, el 29% indicó que casi nunca, el 33% señaló que a veces, el 14% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador consideré las emociones y perspectivas de los demás jugadores

Tabla 8

Trabajé junto a mi equipo para alcanzar el objetivo común

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	21	17%
Casi nunca	35	29%
A veces	39	32%
Casi siempre	17	14%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

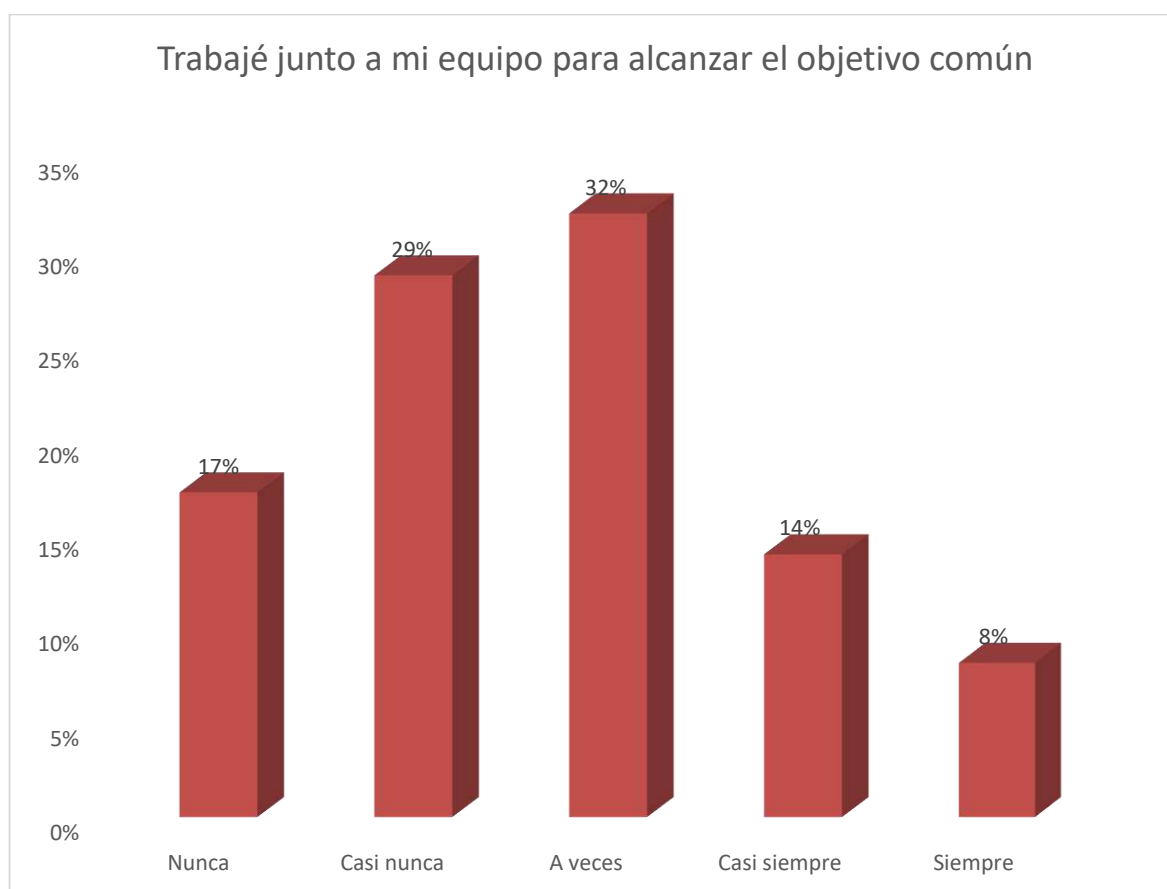


Figura 8 Trabajé junto a mi equipo para alcanzar el objetivo común

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 17% manifestó que nunca, el 29% indicó que casi nunca, el 32% señaló que a veces, el 14% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador trabajé junto a mi equipo para alcanzar el objetivo común

Tabla 9

Todos en el equipo compartimos la responsabilidad del resultado

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	20	16%
Casi nunca	36	30%
A veces	39	32%
Casi siempre	17	14%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

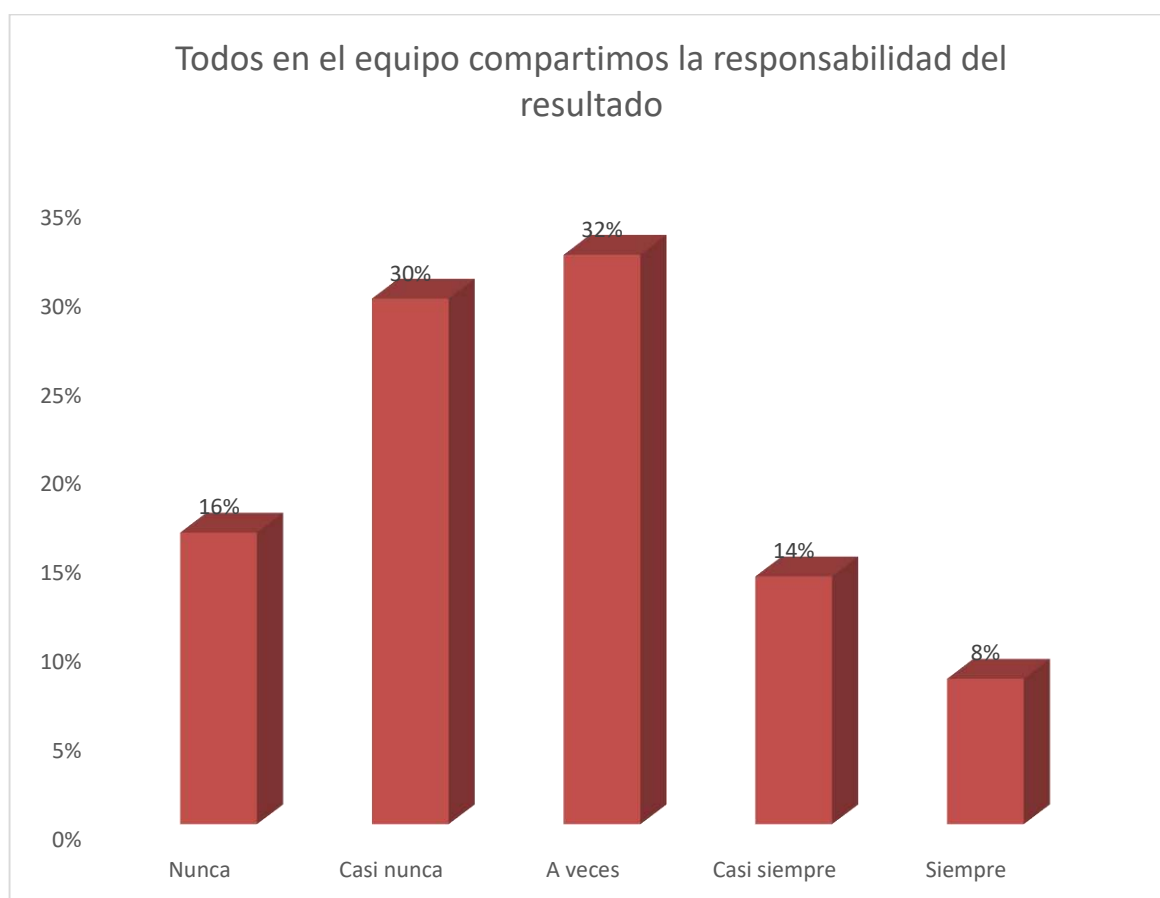


Figura 9 Todos en el equipo compartimos la responsabilidad del resultado

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 16% manifestó que nunca, el 30% indicó que casi nunca, el 32% señaló que a veces, el 14% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador todos en el equipo compartimos la responsabilidad del resultado.

Descripción de la variable habilidades sociales

Tabla 10

Expreso mi opinión, aunque no esté de acuerdo con la mayoría

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	21	17%
Casi nunca	35	29%
A veces	39	32%
Casi siempre	17	14%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

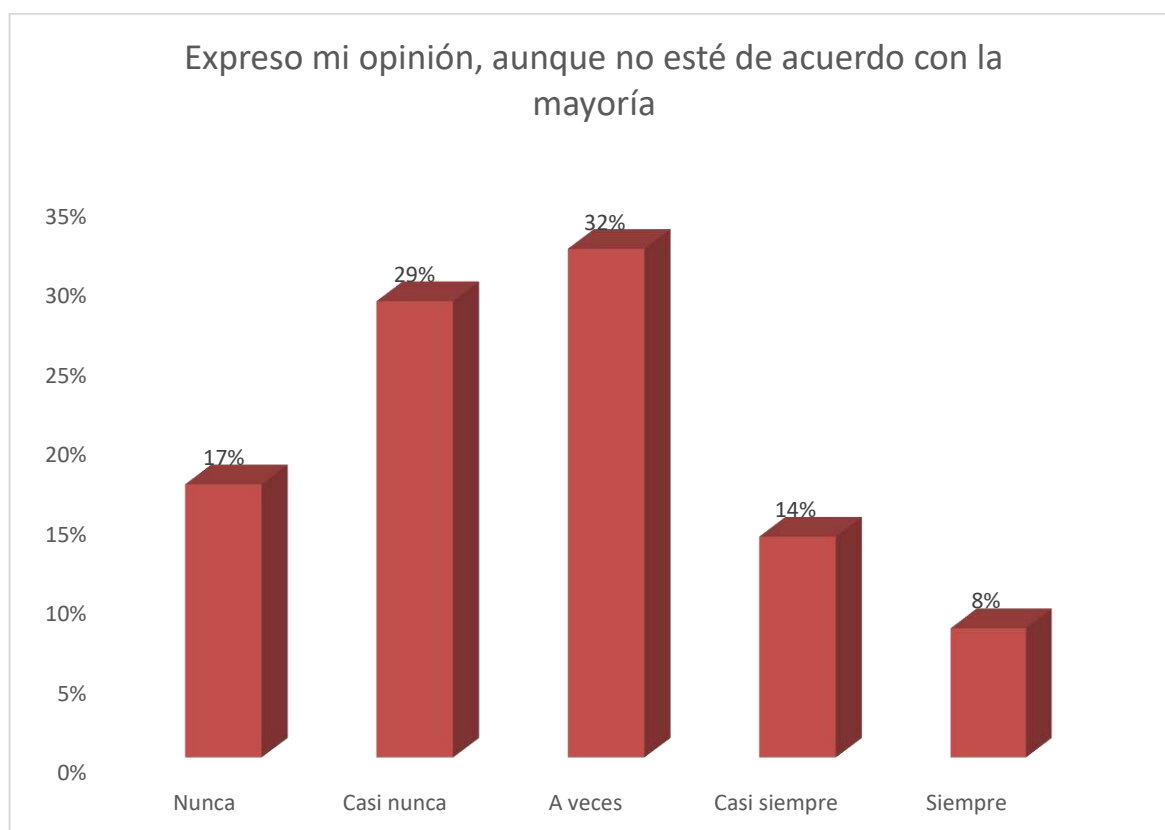


Figura 10 Expreso mi opinión, aunque no esté de acuerdo con la mayoría

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 17% manifestó que nunca, el 29% indicó que casi nunca, el 32% señaló que a veces, el 14% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador expreso mi opinión, aunque no esté de acuerdo con la mayoría.

Tabla 11

Me siento cómodo hablando frente a un grupo de personas sin ponerme nervioso

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	22	18%
Casi nunca	36	30%
A veces	38	31%
Casi siempre	16	13%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

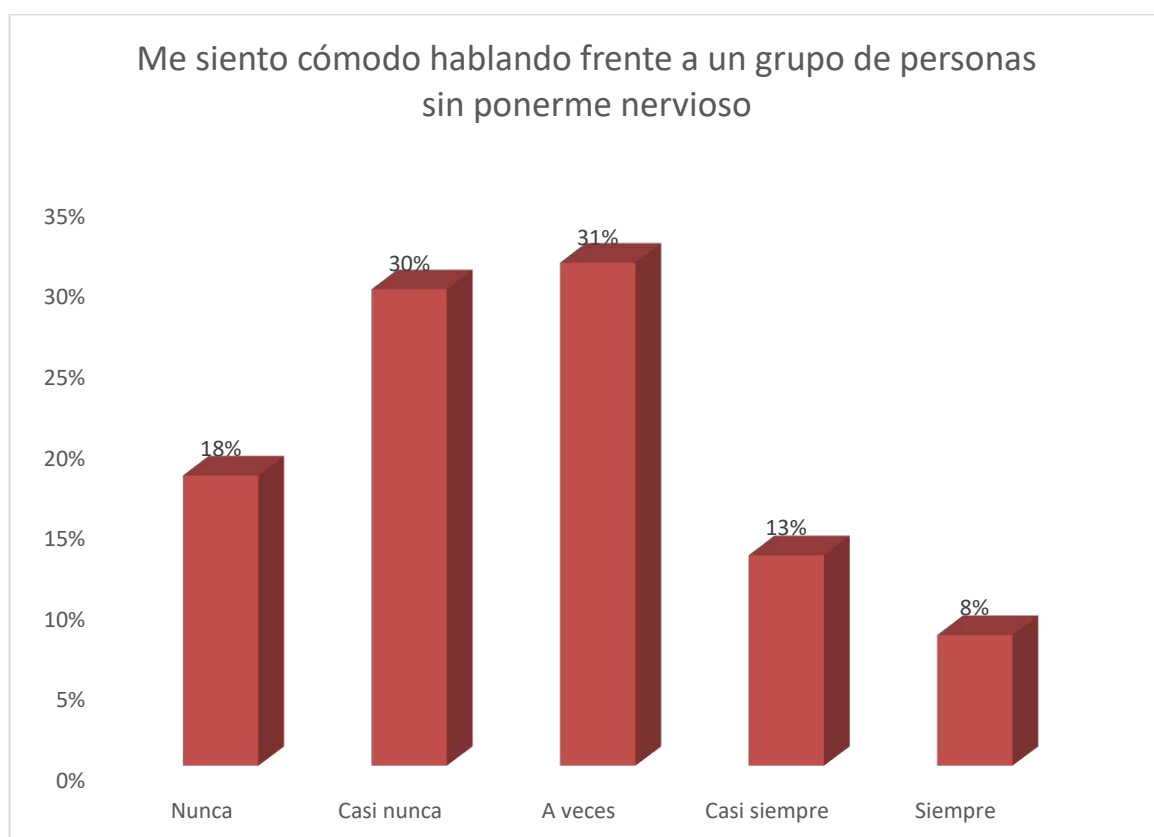


Figura 11 Me siento cómodo hablando frente a un grupo de personas sin ponerme nervioso

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 18% manifestó que nunca, el 30% indicó que casi nunca, el 31% señaló que a veces, el 13% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador me siento cómodo hablando frente a un grupo de personas sin ponerme nervioso.

Tabla 12

Me atrevo a pedir favores cuando lo necesito

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	20	16%
Casi nunca	36	30%
A veces	39	32%
Casi siempre	17	14%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

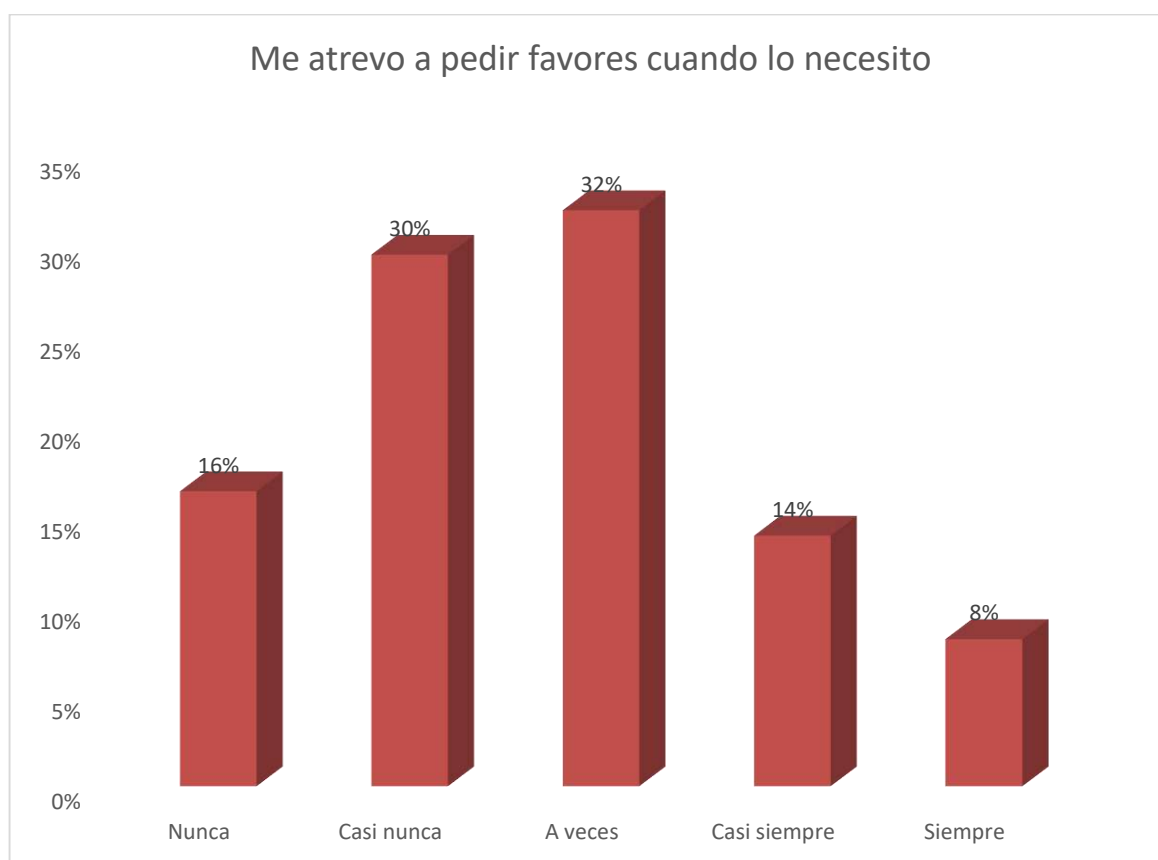


Figura 12 Me atrevo a pedir favores cuando lo necesito

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 16% manifestó que nunca, el 30% indicó que casi nunca, el 32% señaló que a veces, el 14% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador me atrevo a pedir favores cuando lo necesito.

Tabla 13

Me acerco a hablar con personas que no conozco y me siento cómodo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	23	19%
Casi nunca	36	30%
A veces	37	30%
Casi siempre	16	13%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%



Figura 13 Me acerco a hablar con personas que no conozco y me siento cómodo

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 19% manifestó que nunca, el 30% indicó que casi nunca, el 30% señaló que a veces, el 13% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador me acerco a hablar con personas que no conozco y me siento cómodo

Tabla 14

Mantengo conversaciones fluidas y me siento a gusto al interactuar con desconocidos

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	22	18%
Casi nunca	37	30%
A veces	37	30%
Casi siempre	16	13%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

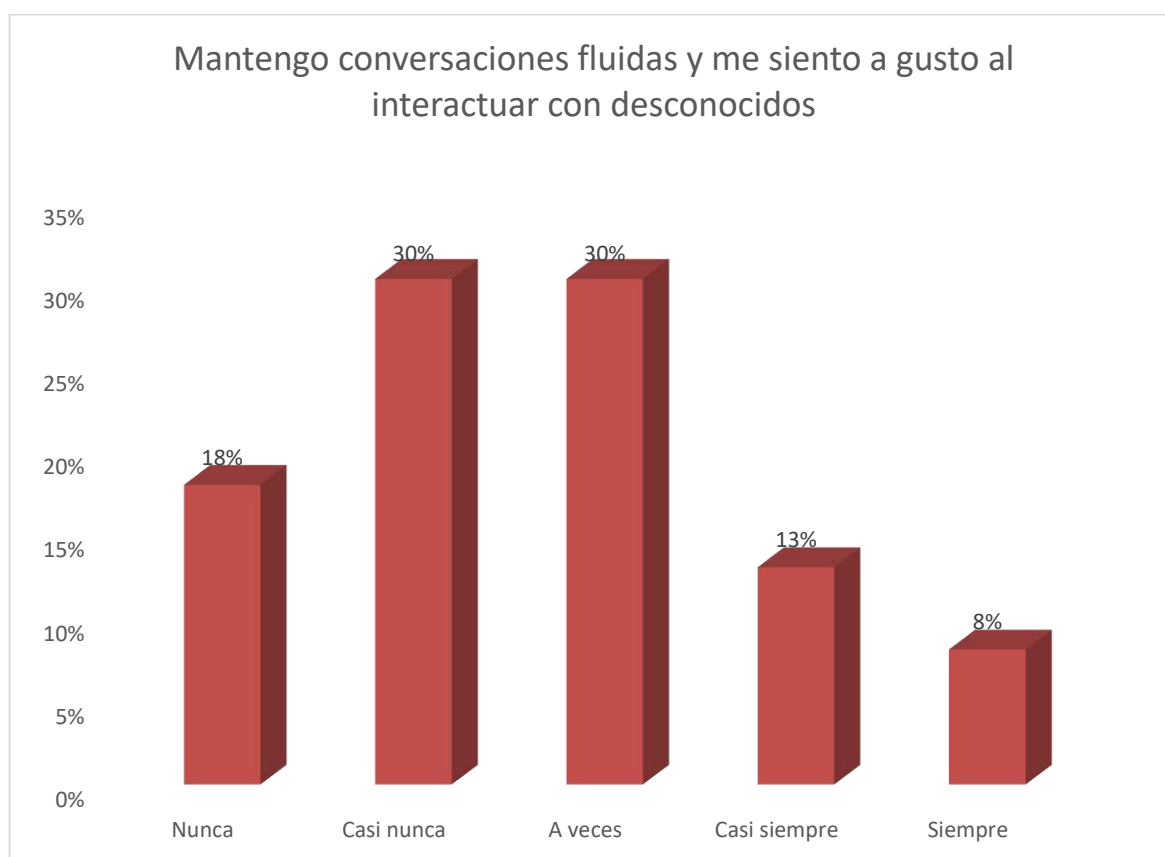


Figura 14 Mantengo conversaciones fluidas y me siento a gusto al interactuar con desconocidos

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 18% manifestó que nunca, el 30% indicó que casi nunca, el 30% señaló que a veces, el 13% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador mantengo conversaciones fluidas y me siento a gusto al interactuar con desconocidos

Tabla 15

Puedo iniciar una conversación y mantenerla sin que se vuelva incómoda

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	22	18%
Casi nunca	36	30%
A veces	38	31%
Casi siempre	16	13%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

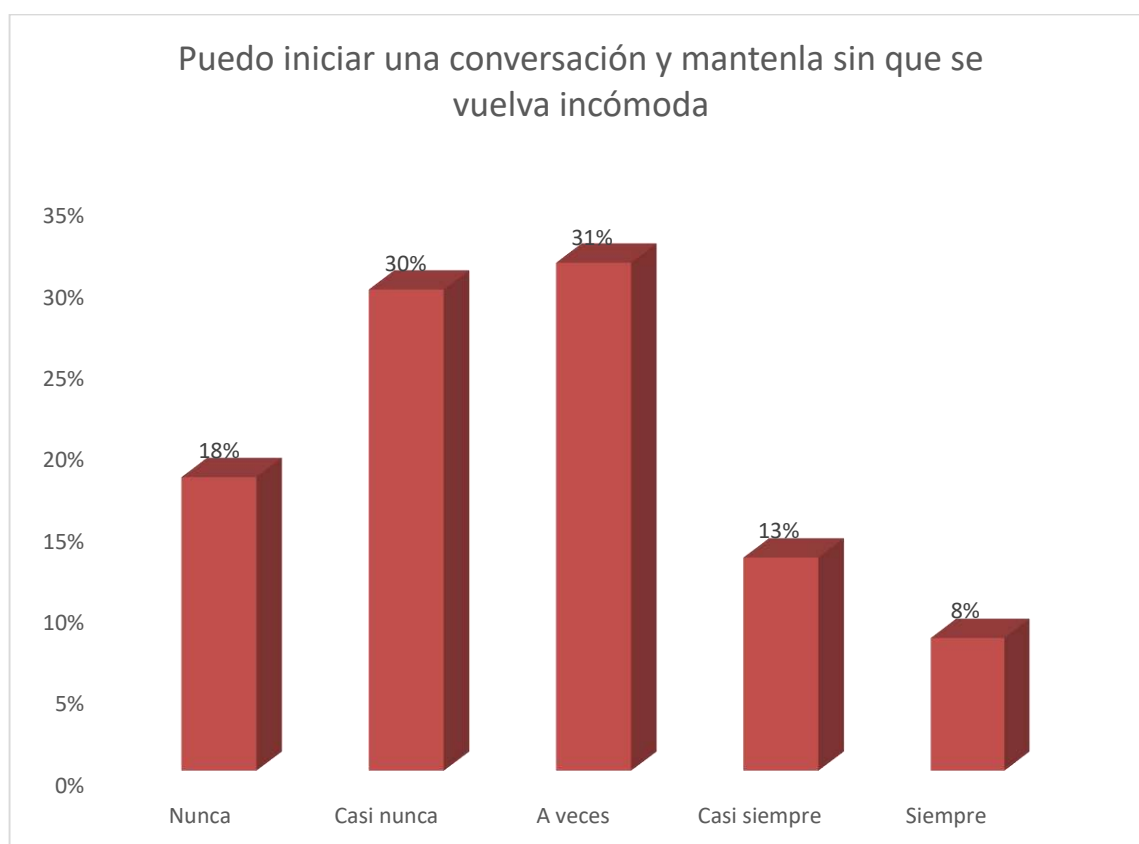


Figura 15 Puedo iniciar una conversación y mantenerla sin que se vuelva incómoda

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 18% manifestó que nunca, el 30% indicó que casi nunca, el 31% señaló que a veces, el 13% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador puedo iniciar una conversación y mantenerla sin que se vuelva incómoda

Tabla 16

Si un amigo me molesta, se lo hago saber de forma directa pero respetuosa

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	22	18%
Casi nunca	37	30%
A veces	36	30%
Casi siempre	17	14%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

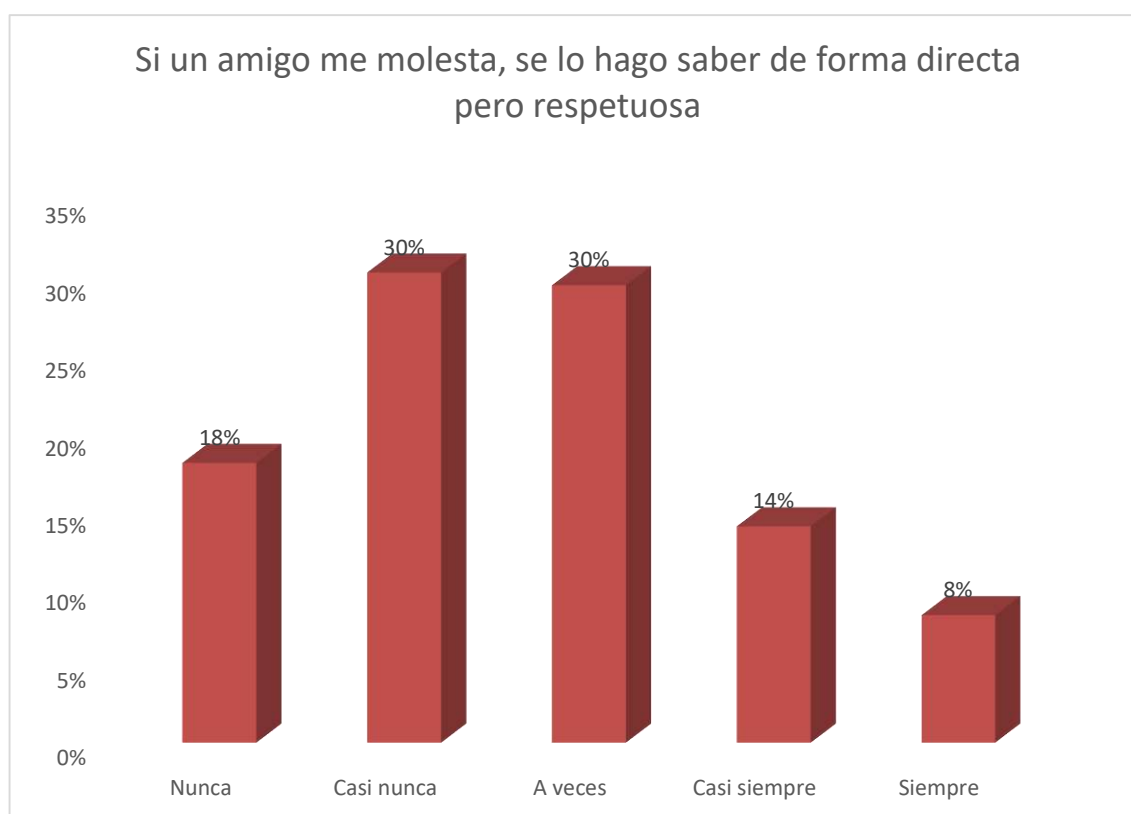


Figura 16 Si un amigo me molesta, se lo hago saber de forma directa pero respetuosa

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 18% manifestó que nunca, el 30% indicó que casi nunca, el 30% señaló que a veces, el 14% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador si un amigo me molesta, se lo hago saber de forma directa pero respetuosa

Tabla 17

En lugar de culpar a otros, busco soluciones en colaboración con las partes involucradas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	23	19%
Casi nunca	36	30%
A veces	37	30%
Casi siempre	16	13%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

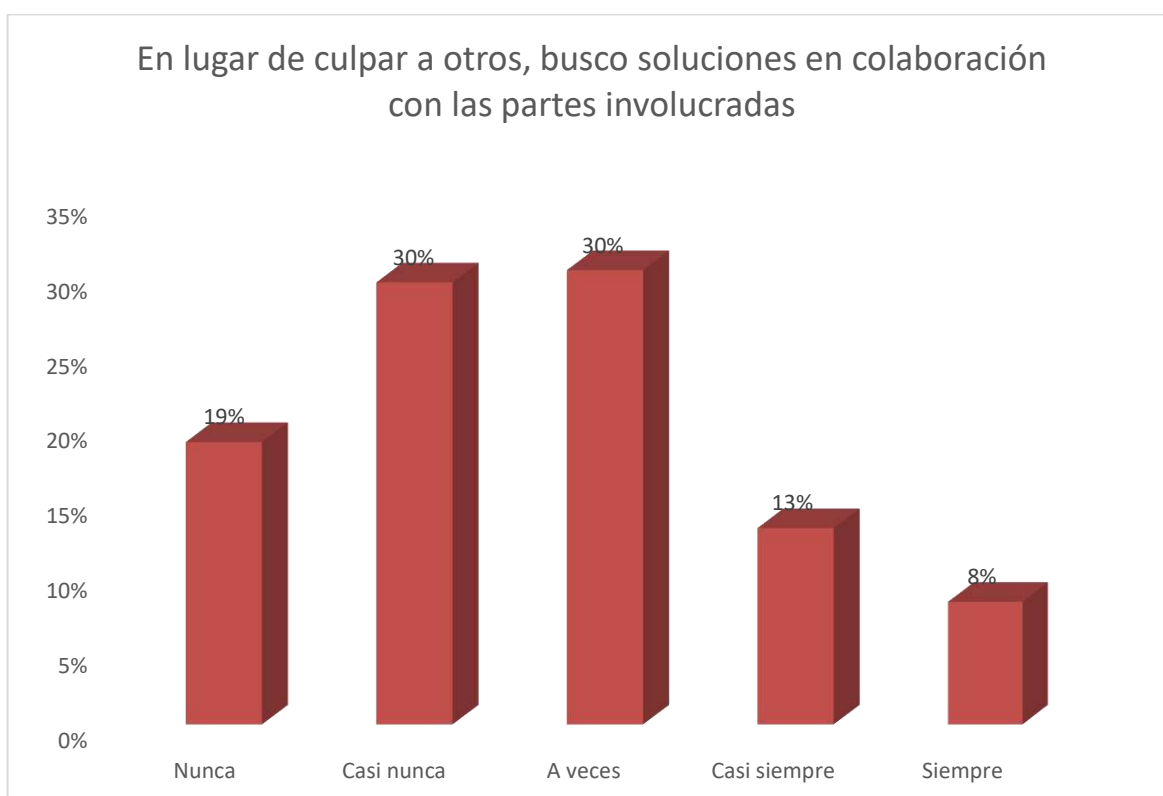


Figura 17 En lugar de culpar a otros, busco soluciones en colaboración con las partes involucradas

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 19% manifestó que nunca, el 30% indicó que casi nunca, el 30% señaló que a veces, el 13% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador en lugar de culpar a otros, busco soluciones en colaboración con las partes involucradas.

Tabla 18

Busco la comunicación abierta y asertiva para resolver los problemas que surgen

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	23	19%
Casi nunca	37	30%
A veces	36	30%
Casi siempre	16	13%
Siempre	10	8%
TOTAL	122	100%

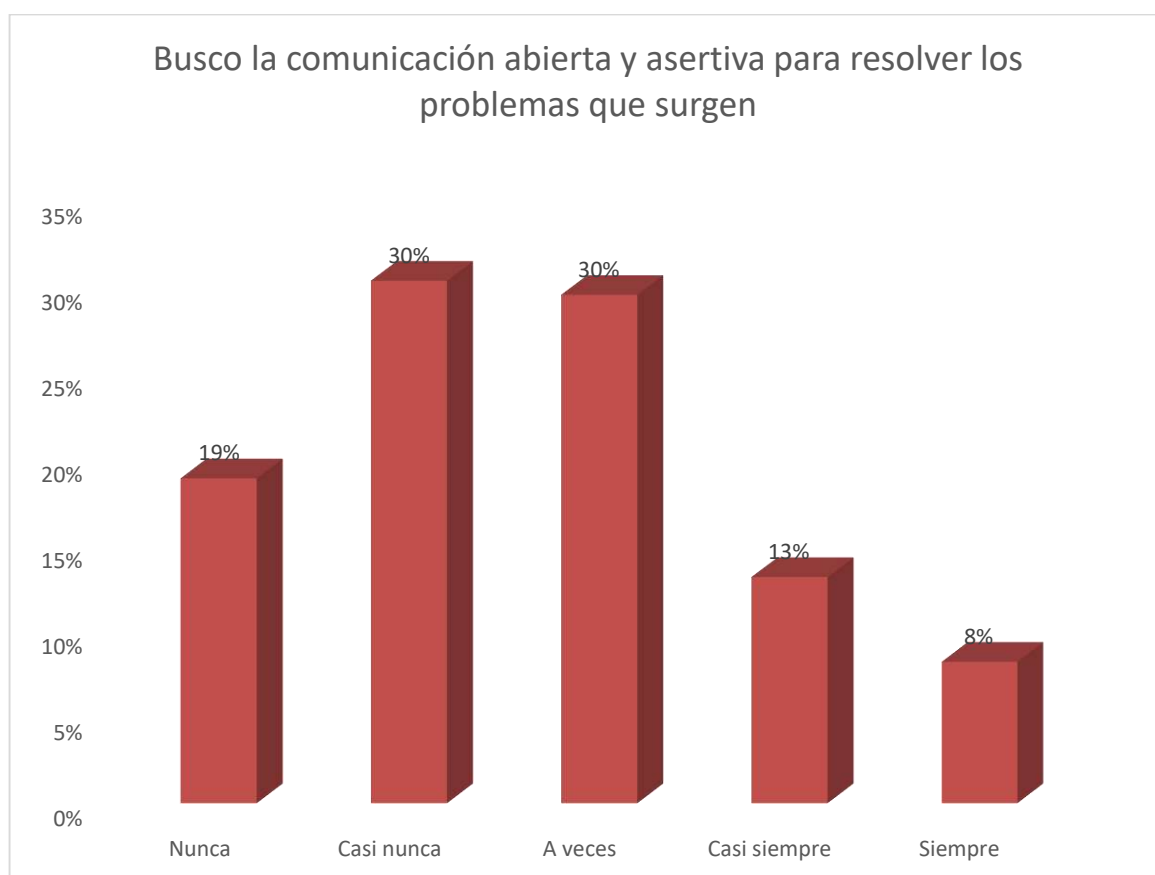


Figura 18 Busco la comunicación abierta y asertiva para resolver los problemas que surgen

Interpretación: De los 122 alumnos de la I.E. N° 20334 encuestados, el 19% manifestó que nunca, el 30% indicó que casi nunca, el 30% señaló que a veces, el 13% respondió que casi siempre y el 8% afirmó que siempre en el indicador busco la comunicación abierta y asertiva para resolver los problemas que surgen.

4.1 Contrastación de hipótesis

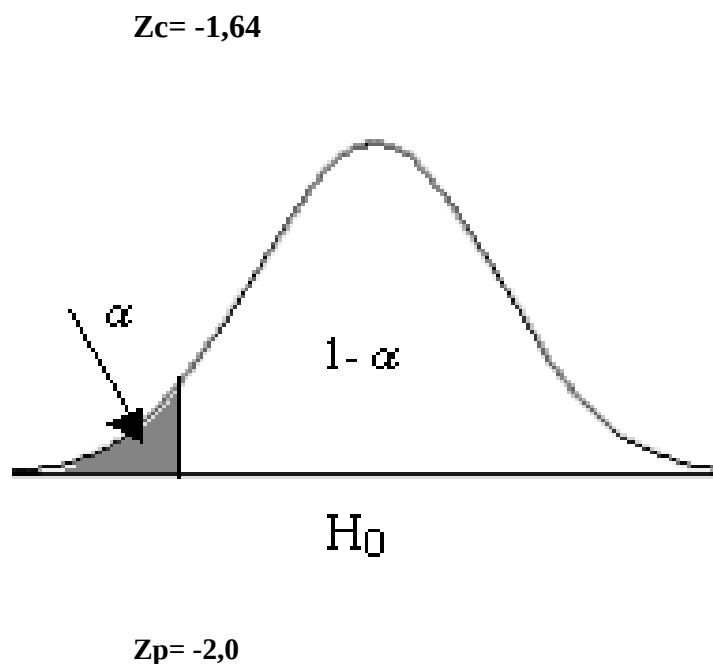
Paso 1:

H₀: No existe relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025

H₁: Existe relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que existe relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

De los resultados obtenidos se afirma que existe relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025, dichos resultados tienen relación con Casado S. (2023) porque el investigador afirma que los juegos cooperativos constituyen un medio eficaz para que los escolares puedan desarrollar y adquirir habilidades sociales.

Además, con Ylarragorry, E. (2018) porque el investigador ratificó la hipótesis propuesta y afirma que la participación de los estudiantes en los juegos cooperativos favorece el progreso de sus habilidades sociales

Asimismo, con Guerrero S. y Cosme M. (2024) porque los investigadores llegaron a la conclusión de que los juegos cooperativos ejercen una significativa influencia en las habilidades sociales de los escolares.

Finalmente, con Del Rio M. (2022) porque concluyo determinando que las habilidades sociales se relacionan de manera significativa con los juegos cooperativos y sus dimensiones según los resultados obtenidos existe una significativa correlación obteniendo un valor de ($r=.862$, $p=.000$), esto indica que existe una relación alta de significancia.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Se concluye que existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Generalísimo Don José de San Martín – Huaura, 2025. Los resultados evidenciaron que los estudiantes que participan con mayor frecuencia en actividades cooperativas desarrollan mejores niveles de autoestima, interacción social y resolución de conflictos. Asimismo, se observó que la mayoría de los estudiantes se ubicó en la categoría **a veces**, seguida de **casi nunca**, lo que demuestra la necesidad de fortalecer estas competencias dentro del contexto escolar.
- Se concluye que existe una relación significativa entre la dimensión **comunicación** de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes. Los resultados mostraron predominio de las categorías **a veces** y **casi nunca**, evidenciando dificultades para expresar ideas, escuchar activamente y comunicarse eficazmente con sus compañeros, lo que limita el desarrollo de relaciones interpersonales positivas.
- Se concluye que existe una relación significativa entre la dimensión **solidaridad** de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes. Los hallazgos evidenciaron que muchos estudiantes solo ocasionalmente muestran empatía, apoyo y consideración hacia sus compañeros, afectando la calidad de las interacciones sociales y la convivencia escolar.

- Se concluye que existe una relación significativa entre la dimensión **cooperación** de los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes. Los resultados reflejaron que los estudiantes presentan dificultades para trabajar en equipo, compartir responsabilidades y alcanzar metas comunes, situación que influye en el desarrollo de habilidades de interacción social y resolución de conflictos.

6.2 Recomendaciones

Para la Institución Educativa

- Incorporar de manera permanente los juegos cooperativos en los planes y proyectos institucionales, promoviendo actividades que fortalezcan la comunicación, la solidaridad y el trabajo en equipo entre los estudiantes.
- Organizar talleres, jornadas de convivencia y actividades recreativas orientadas al desarrollo de habilidades sociales, favoreciendo la integración y la resolución pacífica de conflictos.
- Implementar programas de capacitación para docentes sobre estrategias metodológicas cooperativas y desarrollo socioemocional, con el fin de fortalecer la convivencia escolar.

Para los docentes

- Utilizar con mayor frecuencia juegos cooperativos dentro de las sesiones de aprendizaje para fomentar la participación, la comunicación y la colaboración entre los estudiantes.
- Promover actividades que fortalezcan la autoestima, la empatía y la interacción social, brindando oportunidades para que los estudiantes expresen sus opiniones y trabajen en equipo.

- Aplicar estrategias de mediación y resolución pacífica de conflictos que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades de diálogo, respeto y convivencia positiva.

Para los padres de familia

- Fomentar en el hogar actividades recreativas y juegos grupales que promuevan la cooperación, el respeto y la interacción positiva entre los miembros de la familia.
- Fortalecer la autoestima de sus hijos mediante el reconocimiento de sus logros, la escucha activa y el apoyo emocional en las diferentes situaciones de su vida diaria.
- Enseñar y reforzar hábitos de comunicación asertiva y resolución pacífica de conflictos, promoviendo el diálogo y el respeto hacia los demás como parte de la convivencia familiar y social.

CAPÍTULO VII REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

7.1. Fuentes bibliográficas

Estrella Ponce, F. R., & Pineda Rojas, V. R. (2025). Juegos cooperativos: Impacto en el desarrollo de habilidades sociales en la Educación física y el Deporte. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(4), 12275-12294. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.20029

Casado Rodríguez, S. (2023). Desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos cooperativos.

Flores, IG, Verduga Shiguango, HA, Gallo Cando, KM, Gallo Calero, GY y Gallo Calero, JL (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: una revisión bibliográfica. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva* , 3 (7), 166–186. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6723>

Salas Salazar, L. T. (2020). Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín.

Ylarragorry, E., & Siboldi, J. E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales.

Del Rio Chavez, M. G. (2022). Juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa, Florencia de Mora, 2022.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice Hall.

Bisquerra, R. (2009). *Educación emocional y bienestar*. Praxis.

Branden, N. (1995). *Los seis pilares de la autoestima*. Paidós.

- Caballo, V. E. (2007). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Siglo XXI.
- Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. UNESCO.
- Durkheim, É. (1893). La división del trabajo social. Alianza.
- Goldstein, A. (1989). Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Martínez Roca.
- Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional. Kairós.
- Johnson, D., & Johnson, R. (2014). Cooperative learning in the 21st century. Interaction Book Company.
- Orlick, T. (2006). Juegos cooperativos y deportes cooperativos. Editorial Popular.
- Piaget, J. (1976). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.
- Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica

ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario de juegos cooperativos.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

CUESTIONARIO DE JUEGOS COOPERATIVOS

Instrucciones:

En el siguiente cuestionario sobre Juegos Cooperativos marca con una “X” en cada pregunta según la calificación de la siguiente escala

Escala de respuesta: 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre y 5= Siempre

Nº	V1: HABILIDADES SOCIALES	1	2	3	4	5
	D1: Comunicación					
1	Sentí que podía expresar mis ideas libremente durante el juego					
2	Escuché atentamente lo que decían los demás miembros del equipo					
3	Utilizamos señales no verbales (gestos, miradas) para entendernos mejor					
4	La comunicación fue clara y útil para lograr el objetivo del juego					
	D2: Solidaridad					
5	Ayudé a mis compañeros cuando vi que lo necesitaban					
6	Me alegré cuando otros miembros del equipo tuvieron éxito					
7	Consideré las emociones y perspectivas de los demás jugadores					
	D3: Cooperación					
8	Trabajé junto a mi equipo para alcanzar el objetivo común					
9	Todos en el equipo compartimos la responsabilidad del resultado					

Anexo 2: Cuestionario de habilidades sociales.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES

Instrucciones:

En el siguiente cuestionario sobre habilidades sociales marca con una “X” en cada pregunta según la calificación de la siguiente escala

Escala de respuesta: 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre y 5= Siempre

Nº	V2: HABILIDADES SOCIALES	1	2	3	4	5
	D1: Autoestima					
1	Expreso mi opinión, aunque no esté de acuerdo con la mayoría					
2	Me siento cómodo hablando frente a un grupo de personas sin ponerme nervioso					
3	Me atrevo a pedir favores cuando lo necesito					
	D2: Interacción Social					
4	Me acerco a hablar con personas que no conozco y me siento cómodo					
5	Mantengo conversaciones fluidas y me siento a gusto al interactuar con desconocidos					
6	Puedo iniciar una conversación y mantenerla sin que se vuelva incómoda					
	D3: Resolución de conflictos					
7	Si un amigo me molesta, se lo hago saber de forma directa pero respetuosa					
8	En lugar de culpar a otros, busco soluciones en colaboración con las partes involucradas					
9	Busco la comunicación abierta y asertiva para resolver los problemas que surgen					

Anexo 3: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Indicadores	Metodología
Problema principal	Objetivo general	Hipótesis general	Variable 1 Juegos Cooperativos	Dimensión 1 Expresión Oral Escucha Activa Lenguaje No Verbal Narración Dimensión 2 Empatía Apoyo mutuo Respeto Dimensión 3 Trabajo en equipo Asunción de roles	Población: 749 Muestra: 122 Enfoque. Inv. Cuantitativa Tipo de Investigación Básica Nivel de investigación: correlacional Diseño: No experimental Estadístico de prueba: Excel y Spss Técnica. Encuesta Instrumentos: Cuestionarios
¿Cuál es la relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín?	Determinar si existe relación entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025	Existe relación significativa entre los Juegos Cooperativos y las Habilidades Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025	Dimensión 1: Autoestima Dimensión 2: Interacción social Dimensión 3: Resolución de conflicto		
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2. Habilidades sociales	Dimensión 1 Autovaloración Confianza Iniciativa personal Dimensión 2 Comunicación asertiva Comunicación fluida Integración Dimensión 3 Manejo de impulsividad Negociación y mediación Solución abierta y asertiva	
¿Cuál es la relación entre los Juegos Cooperativos y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025?	Determinar si existe relación entre los Juegos Cooperativos y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025	Existe relación significativa entre los Juegos Cooperativos y la autoestima en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025	Dimensión 1: Comunicación Dimensión 2: Solidaridad Dimensión 3: Cooperación		
¿Cuál es la relación entre los Juegos Cooperativos y la interacción social en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025?	Determinar si existe relación entre los Juegos Cooperativos y la interacción social en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025	Existe relación significativa entre los Juegos Cooperativos y la interacción social en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025			
¿Cuál es la relación entre los Juegos Cooperativos y la resolución de conflictos en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025?	Determinar si existe relación entre los Juegos Cooperativos y la resolución de conflictos en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025	Existe relación significativa entre los Juegos Cooperativos y la resolución de conflictos en los estudiantes de la Institución Educativa Generalísimo Don José De San Martín – Huaura, 2025			