Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

Juegos cooperativos y la comunicación efectiva en los niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con Mención en Estimulación Temprana

Autora

Milagros del Carmen Romero Dulanto De Rojas

Asesora

Dra. Paulina Celina Rojas Rivera

Dra. PAULINA CELINA ROJAS RIVERA
DNU 7389

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 licenciante 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

Escuela de Posgrado

Maestría en Ciencias de la Gestión Educativa con Mención en Pedagogía con Mención en Estimulación Temprana.

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	**DNI**	**FECHA DE SUSTENTACIÓN**
Romero Dulanto De Rojas Milagros del Carmen	**16019950**	17 de noviembre de 2026
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	**DNI**	**CÓDIGO ORCID**
Dra. Rojas Rivera, Paulina Celina	**15695019**	**https://orcid.org/0000-0001-7564-0449**
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	**DNI**	**CÓDIGO ORCID**
Dr. Mazuelos Cardoza Sergio Rafael	**15721713**	**https://orcid.org/0000-0002-7914-9208**
Dra. Ayala Ocrospoma, Virginia Isabel	**41095591**	**https://orcid.org/0000-0002-1223-8804**
Dra. Apolinario Rivera Felipa Hinmer Hilem	**15688054**	**https://orcid.org/0000-0003-1250-6220**

MILAGROS DEL CARMEN ROMERO DULANTO DE R...

JUEGOS COOPERATIVOS Y LA COMUNICACIÓN EFECTIVA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20412 "SANTO ...

DGI-POSGRADO 2026
Dirección de Gestión de la Investigación-VRI 2026
DIRECCION DE GESTION DE LA INVESTIGACION

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::1:3678389649

Fecha de entrega
13 oct 2026, 3:49 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
13 oct 2026, 3:54 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
carmen_dulantoo._2_..pdf

Tamaño del archivo
685.9 KB

69 páginas

11.286 palabras

68.249 caracteres

20% Similitud general

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

Exclusiones

- N.° de coincidencias excluidas

Fuentes principales

19% Fuentes de Internet
10% Publicaciones
11% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° 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 mi familia, por ser la raíz de donde nace mi constancia. Su esfuerzo cotidiano y sus palabras de aliento me sostuvieron en las jornadas más extensas.

A mi compañero de vida, por ser abrazo firme en los momentos de incertidumbre, por la paciencia serena ante las noches de desvelo y por acompañar con alegría el camino recorrido hasta ver realizada esta meta.

A los niños y niñas que formaron parte de esta etapa, cuya espontaneidad, risas y dinámicas en el aula reafirman cada día mi vocación por la educación.

Milagros del Carmen

AGRADECIMIENTO

A la plana dirigente, docentes y estudiantes del establecimiento educativo que me abrieron las puertas con generosidad, permitiendo el desarrollo del trabajo de campo y aportando valor real a este estudio.

A mis docentes y asesores académicos, por compartir su experiencia con criterio riguroso, por cada observación oportuna y por la guía precisa que enriqueció la estructuración de este proyecto.

Milagros del Carmen

INDICE

DEDICATORIA II
AGRADECIMIENTO IIII
INDICE VI
RESUMEN X
ABSTRACT XI
INTRODUCCION XII
I. CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 11
1.1. Descripción de la realidad problemática 11
1.2. Formulación del problema 12
1.2.1. Problema general 12
1.2.2. Problemas específicos 12
1.3. Objetivos de la investigación 13
1.3.1. Objetivo general 13
1.3.2. Objetivos específicos 13
1.4. Justificación de la investigación 13
1.5. Delimitación del estudio 15
1.6. Viabilidad del Estudio 15
II. CAPITULO II: MARCO TEORICO 17
2.1. Antecedentes de la investigación 17
2.1.1. Investigaciones internacionales 17
2.1.2. Investigaciones nacionales 19
2.2. Bases teóricas 20
2.3. Bases filosóficas 43
2.4. Definición de términos básicos 45
2.5. Hipótesis de investigación 47
2.5.1. Hipótesis general 47
2.5.2. Hipótesis especificas 47
III. CAPITULO III: METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION 48

3.1. Diseño metodológico 48
3.2. Población y muestra 48
3.2.1. Población 48
3.2.2. Muestra 49
3.3. Operacionalización de Variable e Indicadores 49
3.4. Técnicas de recolección de datos 51
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información 52
IV. CAPITULO IV: RECURSOS, PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA 53
4.1.1. Resultados de Gestion educativa y sus dimensiones 53
4.1.2. Resultados de Desempeño del docente y sus dimensiones 58
4.2. Contrastación de Hipótesis 63
4.2.1. Contrastación de Hipótesis General 63
4.2.2. Contrastación de Hipótesis Especifica 1 64
4.2.3. Contrastación de Hipótesis Especifica 2 65
4.2.4. Contrastación de Hipótesis Especifica 3 66
4.2.5. Contrastación de Hipótesis Especifica 4 67
V. CAPITULO V: DISCUSIÓN 68
5.1. Discusión de Resultados 68
VI. CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 71
6.1. Conclusiones 71
6.2. Recomendaciones 73
VII. REFERENCIAS 74
7.1. Fuentes bibliográficas 74
VIII. ANEXOS 77
8.1. MATRIZ DE CONSISTENCIA 77
8.2. CUESTIONARIO 79

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 concepcion de juegos 53
Tabla 2 interaccion grupal 54
Tabla 3 desarrollo de juegos 55
Tabla 4 nivel de comunicación 56
Tabla 5 participacion grupal 57
Tabla 6 habilidades linguisticas 58

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 concepcion de juegos 53
Figura 2 interaccion grupal 54
Figura 3 desarrollo de juegos 55
Figura 4 nivel de comunicación 56
Figura 5 participacion grupal 57
Figura 6 habilidades linguisticas 58

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito determinar la relación entre los Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”, Huaral. La metodología se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de tipo no experimental, con alcance correlacional y de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 41 estudiantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de información se empleó la técnica de la encuesta y se aplicaron dos cuestionarios validados en su contenido y confiabilidad. Los resultados inferenciales obtenidos a través del coeficiente de correlación de Pearson reflejaron una asociación directa, positiva y estadísticamente muy significativa entre los Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva ($r = .794$, $p < .001$). Asimismo, en las dimensiones específicas se evidenciaron correlaciones altas con la variable dependiente: concepciones de los juegos ($r = .754$, $p < .001$), interacción grupal ($r = .788$, $p < .001$) y desarrollo de los juegos ($r = .769$, $p < .001$). En conclusión, se confirmó que una adecuada estructuración y práctica de actividades lúdico-cooperativas potencia considerablemente las habilidades de interacción oral, el asertividad y la expresión comunicativa en la población infantil.

Palabras clave: *juegos cooperativos, comunicación efectiva, interacción grupal, desarrollo infantil, educación primaria.*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the relationship between Cooperative Games and Effective Communication in children from Educational Institution 20412 "Santo Domingo de Guzmán", Huaral. The methodology was framed within a quantitative approach, non-experimental design, correlational scope, and cross-sectional nature. The sample consisted of 41 students selected through non-probabilistic convenience sampling. Survey technique was used for data collection, applying two structured questionnaires validated in content and reliability. The inferential results obtained through Pearson's correlation coefficient revealed a direct, positive, and statistically highly significant association between Cooperative Games and Effective Communication ($r = .794$, $p < .001$). Likewise, specific dimensions showed high correlations with the dependent variable: game concepts ($r = .754$, $p < .001$), group interaction ($r = .788$, $p < .001$), and game execution ($r = .769$, $p < .001$). In conclusion, it was confirmed that proper structuring and practice of cooperative play activities significantly enhance oral interaction skills, assertiveness, and communicative expression in young learners.

Keywords: *cooperative games, effective communication, group interaction, child development, primary education.*

INTRODUCCIÓN

Los juegos cooperativos fortalecen la comunicación efectiva en los niños exigen coordinar ideas, escuchar activamente y acordar soluciones para lograr una meta común sin excluir a nadie, permite una capacidad de interacción y fortalece la comunicación efectiva en la que los niños en centran en su entorno logrando un aprendizaje centrado que se integra en su aprendizaje al dialogar comunicarse, expresar entre sus compañeros.

Como hace mención el autor Raúl Omeñaca y Jesús Vicente Ruiz Omeñaca (1999, 2007). Referentes clave en español con su libro *Juegos cooperativos y educación física*. Analizan cómo estas actividades promueven valores, inclusión y diálogo para superar conflictos en el aula.

Los juegos construyen una integración física y promueve valores y normas de respeto que ayudan en las cesiones de clases que desarrolla el docente.

La tesis ha sido desarrollada en capítulos como se estructura en el índice general

I. CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción de la realidad problemática

A nivel internacional, organizaciones como la UNESCO y el UNICEF promueven los juegos cooperativos como herramientas clave para la "Educación para la Paz", la inclusión y el desarrollo de habilidades del siglo XXI. Se centran en eliminar la agresión y la exclusión del entorno educativo.

Comunicación Efectiva: Internacionalmente se trabaja la escucha activa y el asertividad. En un juego cooperativo globalizado (como dinámicas virtuales interconectadas o el uso del clásico "paracaídas dinámico"), si los participantes no se comunican de forma clara y empática, el objetivo común (que beneficia a todos) fracasa.

A nivel Nacional, el Ministerio de Educación (MINEDU) inserta estas metodologías de forma transversal, principalmente a través del Currículo Nacional en las áreas de Educación Física y Personal Social/Tutoría. Fortalecer la convivencia democrática, la interculturalidad y el manejo de emociones en aulas que suelen ser muy diversas. Comunicación Efectiva: Se busca desarrollar la expresión oral y socioemocional. Investigaciones en diversas universidades peruanas demuestran que aplicar programas de juegos cooperativos en las escuelas ayuda a los estudiantes a verbalizar sus frustraciones, negociar reglas y mostrar empatía.

Los juegos constituyen una forma de comunicación entre niños por que se logra una socialización interconectada de su estado emocional a la hora de comunicarse y expresarse que le genera una alegría logrando una comunicación feliz y emotiva.

A nivel Local, la aplicación de los juegos cooperativos y la comunicación efectiva toma un matiz comunitario y contextualizado a la realidad local. En las Instituciones Educativas (UGEL N° 10 - Huaral) Contexto: Colegios de la zona urbana de Huaral y de las zonas de la periferia o rurales (valles de Chancay-Huaral) utilizan los juegos tradicionales adaptados de forma cooperativa para contrarrestar problemas de timidez, barreras de socialización postpandemia y casos de violencia escolar o Bull ying.

- Dinámicas Locales: Docentes huaralinos aplican estrategias como:
    - Rallys o gincanas cooperativas en la temporada de las olimpiadas escolares, donde las secciones ganan sumando puntos por ayudar a integrar a niños con habilidades diferentes.
    - Cuentos encadenados y juegos de roles en las aulas de educación inicial y primaria para mejorar la vocalización y la confianza al hablar en público.
    - Juegos alas escondidas donde buscan ubicar asus compañeros que genera una motivacion.

1.2.Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación que hay entre Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo se relaciona las concepciones de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral?

¿De qué manera se relaciona la interacción grupal de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral?

¿Qué relación hay en el desarrollo de los juegos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral?

1.3.Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que hay entre Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar la relación de las concepciones de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

Analizar la relación de la interacción grupal de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

Establecer la relación del desarrollo de los juegos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

1.4.Justificación de la investigación

La siguiente exploración se demuestra en primer lugar en el **ámbito teórico**, Desde el marco de la teoría del aprendizaje sociocultural y la psicología del desarrollo, la recreación no solo se concibe como una diligencia divertida, sino como un instrumento didáctico estructurada que promueve la interacción entre pares, la resolución pacífica de conflictos y la co-construcción de aprendizajes. Por su parte, la comunicación efectiva resulta fundamental para el desarrollo socioemocional y cognitivo en la etapa escolar. Al sistematizar y contrastar estos enfoques en la realidad concreta del aula, la investigación aporta evidencia empírica que permite enriquecer las bases teóricas de la pedagogía contemporánea, demostrando cómo la lúdica estructurada influye directamente en las competencias comunicativas y relacionales de los estudiantes. (Carrasco, 2007, p. 119).

En el **ámbito práctico**, El proyecto reconoce que hay una baja por eso es lo cual se presentan los problemas y se busca poder resolver acerca de la interacción y la inhibición comunicativa o dinámica en el salón habíando poca participación. Proporciona a los docentes, directivos y profesionales de la educación un marco de referencia aplicable para el diseño e implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego cooperativo. Los hallazgos servirán como guía para la elaboración de sesiones de aprendizaje más dinámicas e inclusivas, orientadas a fortalecer la expresión verbal, la audición activa y el compromiso en dispositivo en la Institución Educativa "Santo Domingo de Guzmán". Asimismo, los instrumentos validados y las conclusiones que fueron alcanzadas van a poder ser replicadas o adaptadas por otras instituciones educativas de la provincia de Huaral.

Desde el **ámbito metodológico**, La investigación se justifica bajo la realización mediante el empleo métodos científico y una orientativa cuantitativa con un diseño no experimental correlacional el que va a permitir poder recoger datos y se va a elaborar cuestionarios estructurados basados en la escala de medición ordinal (escalas tipo Likert), sometiéndose así a un riguroso proceso en el cual se buscará validar por juicio de expertos que también van a analizar y mostrar una confiabilidad mediante el coeficiente del alfa de Cronbach. El uso de técnicas de estadística inferencial (como el coeficiente de correlación de Pearson o Spearman, según la prueba de regularidad de las fichas) ofreciendo un procedimiento totalmente estandarizado que buscará réplica el objetivo para así medir la relación entre El juego cooperativo y la comunicación efectiva de forma que se va a servir como un antecedente metodológico para una futura investigación que puedan emprender.

Finalmente, en el **ámbito social**, el proyecto radica en un impacto directo sobre el poder bienestar socioemocional de las comunidades en la educación la escuela no solo es un espacio en el que se va a fomentar las enseñanzas y los conocimientos sino también en su entorno en el que se busca compartir y socializar y de que los estudiantes también adquieran la capacidad empática y de poder cooperar relacionándose de una manera asertiva, de manera que también se busca promover los juegos cooperativos la comunicación efectiva y así poder contribuir a una reducción de conducta inestable y de que los estudiantes también puedan participar de una forma constante en las prácticas que se estén realizando en el momento dado. Beneficia de manera directa a los estudiantes de la I.E. "Santo Domingo de Guzmán", e indirectamente a las familias y a la comunidad de

Huaral, al fomentar el desarrollo de habilidades sociales indispensables para la convivencia pacífica en la sociedad.

1.5.Delimitación del estudio

La investigación titulada “Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral*” se* circunscribe a un contexto específico, lo que permite acotar con claridad el escenario en el cual se desarrollará el análisis. El estudio se realizará en la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral.

La población de interés está conformada por los estudiantes del colegio Santo Domingo de Guzmán, el cual fueron seleccionados por evidenciar problemas de gestiones administrativas Teniendo el fin de poder generar un cambio el cual mejore considerablemente los problemas que se presentan, se consideran varios enfoques.

En lo que respecta al **tiempo**, el estudio se realizara en el tiempo del **año 2026**, Por el cual estarán incluidas también las actividades que ya se han planeado siguiendo los protocolos referidos y así también aplicando los instrumentos de recopilación de información el cual son procesos que van a ir dándose en el periodo de tiempo.

En cuanto al **contenido**, Se va a trabajar en las variables ya determinadas con el fin de recoger datos sobre estas y así mismo probar también las dimensiones que se han propuesto arribando con las dimensiones pertinentes y teniendo un desarrollo.

El **alcance** va a permitir que el estudio tenga un análisis totalmente planificado en el cual el control interno se pueda ver realizado y así mismo plantear diferentes enfoques que permitan una gestión administrativa coherente y buena se incluirán también factores externos que puedan influir en el proceso de la investigación de manera que se va ir aportando nuevas informaciones al estudio.

1.6.Viabilidad del Estudio

El siguiente proyecto es viable porque cuenta con los contextos precisos para su adecuada ejecución tanto en el aspecto institucional como en el personal, material y metodológico. En primer lugar, *Santo Domingo de Guzmán"; Huaral*. Muestra disposición para colaborar con estudios orientados a mejorar los procesos de gestión y administración educativa, Facilitando todo el personal para así poder tener una mejor recopilación de información y un planeamiento óptimo acerca de la investigación.

El estudio es **viable** porque se cuenta con los instrumentos necesarios para recopilar datos, equipos de cómputo y programas estadísticos para analizar la información, y un entorno físico adecuado para desarrollar las actividades previstas.

En el ámbito **económico**, la investigación no demanda gastos excesivos, ya que los recursos requeridos (impresiones, materiales de oficina y traslados) son accesibles y están dentro de las posibilidades de la investigadora. Asimismo, se cuenta con el apoyo de la personal del "Santo Domingo de Guzmán"; Huaral en cuanto a la logística básica, lo que reduce costos y fortalece la factibilidad financiera del proyecto.

II. CAPITULO II: MARCO TEORICO

2.1.Antecedentes de la investigación

2.1.1. Investigaciones internacionales

(Carabajo, 2025)

Título: La dinámica lúdica cooperativa como herramienta didáctica para poder optimizar la convivencia y la cohesión social entre estudiantes de educación secundaria

El estudio se cimenta en diversas perspectivas teóricas acerca de la ludo técnica cooperativa y en base a su función didáctica para así poder afianzar los lazos sociales, la convivencia pacífica y el trabajo en equipo en las sesiones de educación física. Se tiene propósitos centrales que van a abarcar el examen de las dinámicas empleadas en dichas sesiones, las descripciones de los diferentes patrones que hay en la relación social o intercomunicación, reconocimiento de facilitadores barreras, flexiones y disputas en la ejecución, metodológicamente la investigación va a emplear un paradigma cualitativo de carácter de descripción para que así se apoye en los sondeos de opinión aplicativo a los maestros y estudiantes de secundaria. Los hallazgos van a demostrar de que las actividades lúdicas conjuntamente van a ayudar al estímulo del diálogo, el desarrollo de la solidaridad y el respeto y a que los estudiantes tengan mayor empatía. (pág. 28).

(MUÑOZ, 2023)

Título: Aplicación de juegos de cooperación como táctica educativa para el fortalecimiento de las habilidades interpersonales

Dentro de las preparaciones profesionales los maestros busca un generar competencias relacionadas que puedan representar un pilar social e indispensable para que si esto sea cada vez más óptimo y el labor colectivo pueda demostrar mejores frutos, por esta razón antes de implementar dinámicas grupales complejas se resulta muy fundamental que los estudiantes logren reconocerse o conocerse, aceptarse o poder trabajar en grupo, es importante que ellos puedan tener una comunicación o una sociedad única en la que puedan confiar uno del otro ya que de esta manera se puede evitar también una debilidad de trabajo o también cosas interpersonales que puedan tener. Cabe destacar que a partir de los cimientos básicos la profundización constante en métodos de trabajo cooperativo potencian de una forma recíproca las habilidades interpersonales y la eficiencia en el proceso de adquisición de nuevos ideas y conocimientos (pág. 21).

(VILLEGAS, 2025)

Título: Los juegos en conjunto como táctica educativa para favorecer la inclusión de alumnas

En la etapa inicial las actividades lúdicas colaborativas van a ir constituyendo un recurso didáctico totalmente indispensable para poder impulsar la inclusión y consolidar vínculos afectivos entre la infancia desde una temprana edad. Bajo este escenario el presente reporte abordará las inserciones de dichas dinámicas totalmente orientadas a las

integraciones de niñas que aprecian antepechos para el amaestramiento y la colaboración junto al resto de estudiantes. Aunque el punto de partida se va a centrar en 2 casos específicos con BAP, teniendo así un propósito que va a consistir en evaluar de manera el trabajo lúdico conjunto a cómo se va a ir fomentando la inclusión mutua en la totalidad del grupo. Por su propio comportamiento recreativo y relacional la actividad lúdica va a desempeñar un papel trascendental en la evolución infantil, al poder enfocarse más en las cooperaciones que vamos a llevar el estímulo y a los principios como la tolerancia, la empatía, el compañerismo. De modo que mediante las participaciones grupales los estudiantes no solo van a socializar si no se van a ir entreteniendo y a la vez van a poder ir aceptando y reconociendo las diversas enseñanzas que se les va demostrando en todo el periodo escolar y de esta manera adquieren un sentido más de competencia. (pág. 14).

(Burbano, 2025)

Título: Los juegos grupales como método de enseñanza para el fortalecimiento y el respeto mutuo y la expresión asertiva en niños y niñas de 6 a 7 años

Este formato ha surgido de un proceso de innovación formativa concebido como la modalidad de grado el cual indaga a una profundidad de reflexión en torno a la práctica del aprendizaje y el estudio en el ámbito educativo, dicho trabajo se ha desarrollado un entorno comunitario social con las participaciones de infante de 6 y 7 años de edad pertenecientes a la iglesia alianza cristiana misionera colombiana, teniendo un propósito central la iniciativa buscó afianzar las consideraciones recíprocas y el diálogo asertivo en las poblaciones de niños durante el primer periodo del año 2025, en lo que se aplicó la herramienta ludo

técnica de colaboración como una estrategia de enseñanza, para ello se adoptó una perspectiva cualitativa de carácter experimental evaluando directamente los impactos de estas dinámicas sobre cómo se desarrollan las competencias sociales mencionadas, en conclusión se entiende que todos los trabajos explicados que son lúdicos y grupales van a ir potenciando las habilidades de los estudiantes de manera que es algo motivador y algo bueno para ellos mismos mejorando así en los aspectos prácticos y teóricos.(pág. 17).

(Yamberla Tituaña, 2025)

Título: Uso de juegos colaborativos y la enseñanza para incrementar la comunicación y así poder resolver los problemas de forma constructiva

Los hallazgos van a evidenciar que a pesar del uso recurrente la puesta en práctica de las dinámicas colaborativas carecen de una sistemática si bien estas actividades pueden potenciar la empatía la tolerancia y el vínculo social todavía se aprecian diferentes dificultades la cual en una distribución equitativa de turnos y la gestión compartida de materiales, en conclusión se debe de incorporar El juego cooperativo para que así esta pueda favorecer tanto la convivencia en el centro educativo como las construcciones colectivas de saberes, no obstante para que esto pueda ser un acierto total es totalmente indispensable el uso de una mayor planificación didáctica y de generar capacitaciones continuas a los docentes acompañando así de un instrumento de evaluación específico que pueda garantizar la continuidad y eficacia en el aula. (pág. 35).

2.1.2. Investigaciones nacionales

(Veliz, 2022)

Titulo: Uso de aplicaciones de juegos operativos para aumentar las destrezas formativas en niños de inicial

Durante los primeros años de vida el fortalecimiento de las nuevas competencias interpersonales como la solidaridad y el respeto recíproco y el poder ser responsable de forma grupal resulta de una manera totalmente importante para ambos sexos, estas dimensiones van a integrar un núcleo totalmente ideal para la educación inicial ya que la interacción entre ellos va a impulsar tanto la socialización como el crecimiento íntegro de cada uno de los estudiantes, específicamente los juegos colaborativos van a ir potenciando poco a poco las destrezas de los niños de la etapa preescolar de esta manera van a ir mejorando sus habilidades y poder tener mayor competencia que permita también generar nuevos conocimientos para ellos mismos y a la vez ellos tengan una dinámica idónea y un apoyo constante por parte de sus padres, es importante todo esto para que así también el desarrollo emocional y el trabajo en equipo sea totalmente consolidado. (pág. 22).

(Arce, 2025)

Titulo: Cómo influyen los juegos colaborativos para el aumento de las prácticas generales en los escolares de la I.E. N° 31490

El estudio desarrollaría un aspecto totalmente notable con el fin de verificar cómo es que va a influir el aporte de los juegos en el aumento de las nuevas destrezas y prácticas de los escolares de manera que de forma metodológica el trabajo adoptará un enfoque totalmente básico, planteando como hipótesis central que el uso de los juegos cooperativos se vincula con el proceso de las competencias sociales de los alumnos de la institución educativa N° 31490 Shanqui-Bajo, situada en Satipo. El trabajo abarcó una población y muestra censal de setenta discentes. Para recopilación de información ambas variables se fundamentan bajo un enfoque de diferentes encuestas de esta manera en los resultados se han revelado la existencia de una correlación mediante entre la dinámica de cooperación y las habilidades sociales en los escolares y fueron analizados posteriormente.(pág. 26).

(Palomino, 2022)

Titulo: Mejoramiento de las habilidades de los escolares y el uso de juegos estratégicos en la Institución Educativa Privada ‘Javier Pérez de Cuéllar’

El estudio estará centrado en poder verificar el análisis y poder así determinar de qué manera las actividades lúdicas cooperativas van a incluir en las competencias de los estudiantes, para poder cumplir con esta meta los investigadores aplicaron un diseño preexperimental el cual facilitó el seguimiento profundo a las dinámicas y vínculos sociales desarrollados por los menores, en cuanto a la recopilación de datos se usó la ficha

de observación orientada en poder observar las conductas y destrezas sociales exhibidas durante las intervenciones el procesamiento de estadística se efectuó mediante las pruebas de rangos con signo. Los valores resultantes arrojaron un nivel de significancia Relevante el cual permite reconocer que el mejoramiento de nuevas habilidades son ayudar a los escolares a poder fortalecer su estado de discernimiento único y a la vez su expresión ante los roles académicos y así de esta manera pueden participar de forma más segura.(pág. 14).

(Gonzales Dávila, 2019)

Título: Uso metodologías de juegos colaborativos para solucionar los problemas en niños y niñas del 5° de primaria de la I.E Fe y Alegría

El sustento teórico del estudio se va a fundamentar bajo una percepción en la instrucción para generar La Paz planteada por el educador Francisco cascón, quién abordará la resolución de conflictos a través de cuatro dimensiones totalmente importantes las cuales son, creación de grupo, comunicación efectiva, la cooperación y el manejo constructivo de los problemas que se puedan presentar, este enfoque busca poder generar una nueva estructura de diferentes procesos que puedan prevenir y así también gestionen la discrepancia desde una etapa inicial, interviniendo antes de que alcancen a un estado crítico o existan más problemas, desde el canon metodológico la investigación adoptará un enfoque totalmente básico con una proyección aplicada y un diseño de carácter experimental considerando así la muestra incluido por 70 participantes en el estudio, se llegó a la conclusión de que los métodos son totalmente importantes para que así exista una

mayor manejo en el trabajo hacia los estudiantes, de forma que hay una mayor armonía.(pág. 34).

(Canchingre, 2024)

Título: Uso de métodos cooperativos como táctica psicopedagógica para el fortalecimiento y el avance social en niños

Desde el plano metodológico se adoptará mediante un enfoque cualitativo para captar la complejidad y los matices subjetivos del objetivo de estudio, como método de técnica se utilizó el poder recopilar información empleando la observación de los participantes y una listado de cotejo permitiendo así poder examinar y profundizar las dinámicas interpersonales y la influencia de las actividades cooperativas en el progreso social de los menores, los resultados denotaron de que la incidencia favorable de estas estrategias se destaca en la participación dinámica y de que existe un verdadero equipo de trabajo lo cual esto se solidifica y fomenta una colaboración totalmente asertiva incrementando así las habilidades comunicativas y el manejo pacífico de los acuerdos, en conclusión se llega a entender de que la cooperación va a estimular siempre las competencias sociales permitiendo así de que exista una validación totalmente complementaria y de que haya una adecuada vivencia constructiva y así promover también la inclusión total del grupo y a través de herramientas ya sean tecnológicas o bien de objetos se pueda fomentar a un mayor desarrollo de trabajo.(pág. 9).

2.2.Bases teóricas

Juegos cooperativos

Los juegos de colaboración son una excelente herramienta para avivar el compromiso en grupo, la comunicación y Destrezas complementarias sociales en adolescentes. A través de dinámicas en las que deben cooperar para alcanzar un objetivo común, los participantes aprenden a confiar en los demás, resolver problemas de manera conjunta y fortalecer su sentido de pertenencia al grupo. (arias, 2025)

¿Por qué organizar juegos colaborativos?

Los juegos colaborativos son especialmente beneficiosos para los adolescentes, ya que promueven Diversos enfoques como el compartir el ser solidario y el tener una responsabilidad a las opiniones ajenas, a diferencia de los juegos que van a generar una competitividad donde un equipo buscará poder imponer sus capacidades ante los demás, en estos juegos el éxito depende de la cooperación de todos los participantes. (pág. 20)

Algunas de las principales ventajas de incorporar este tipo de actividades en entornos educativos, recreativos o familiares incluyen:

- Fomento del compromiso en componente y la comunicación segura.

- Desarrollo de la capacidad de resolución de problemas.
- Mayor inserción y contribución de unos los integrantes del grupo.
- Generación de experiencias positivas que fortalecen los lazos sociales

Tipos de juegos colaborativos

Juegos de movimiento y coordinación

Estos juegos combinan la actividad física con el trabajo en grupos, promover la confianza mutua y la sincronización entre los partícipes. Involucran ejercicios donde la cooperación y la coordinación son esenciales para completar una tarea o alcanzar un objetivo, ayudando a fortalecer el vínculo entre los adolescentes mediante la interacción física y la colaboración. Además, estos juegos fomentan la motricidad gruesa y la conciencia corporal, aspectos fundamentales para el progreso físico y social.

Juegos de comunicación

Hay diversos efectos que están totalmente centrados en poder comunicar estas están buscando mejorar la claridad en las expresiones de la escucha activa y las capacidades de poder así transmitir ideas nuevas de manera totalmente eficiente a través de nuevas actividades que van a requerir la participación de todos y así os puedan intercambiar datos de forma precisa esto va a ir fortaleciendo poco a poco las habilidades como la empatía interpretación de mensajes y las capacidades de poder responder de una forma eficiente los juegos también pueden involucrar un lenguaje corporal una interpretación única en la que

van a ir desenvolviendo poco a poco sus emociones y de esta manera se fomenta una comunicación más coherente y real.

Juegos de resolución de problemas

Estos juegos estarán totalmente diseñados para que los jóvenes puedan trabajar juntos en la identificación y poder solucionando nuevos desafíos requiere también habilidades de pensamiento lógico creatividad y capacidades en las que van a tener que comunicarse de una forma directa estas dinámicas buscan que los participantes puedan analizar los problemas discutir estrategias y poder generar una solución que pueda indicar conjuntamente y fomentar así decisiones compartidas de forma de que los juegos van a ir ayudando poco a poco al avance y generando así una paciencia y resiliencia por parte de los estudiantes.

Juegos creativos y narrativos

Este tipo de juego va a ayudar que los jóvenes puedan colaborar y así tener un aspecto totalmente constructivo e histórico en escenarios nuevos que van a utilizar su propia imaginación colectiva y a la vez sumarse a un trabajo grupal, aumentando así las capacidades de comprensión e improvisación en donde van a abordar sus propia imaginación y a la vez de que las únicas herramientas que van a tener para poder continuar

trabajando en ella y poder lograr su propio objetivo es la imaginación propia y la búsqueda de resolución de nuevos problemas que se puedan ir abarcando en el transcurso de todo el esquema ya proporcionado.

Juegos de toma de decisiones

Los juegos de ocupación de providencias plantean situaciones en las que los adolescentes deben llegar a un acuerdo en grupo, evaluando diferentes opciones y considerando las consecuencias de sus elecciones. Estos juegos son ideales para desarrollar el pensamiento crítico, la negociación y la capacidad de gestionar conflictos de manera efectiva. También ayudan a los adolescentes a comprender la importancia del consenso y a tomar decisiones en equipo de manera informada, reforzando el sentido de responsabilidad y compromiso.

- **Estrategias para implementar juegos colaborativos de forma efectiva**

Para implementar juegos colaborativos de manera efectiva, es importante diseñar una estrategia clara Que puedas garantizar conjuntamente las participaciones de todos los jóvenes y el logro de los objetivos educativos, recreativos o sociales planteados. A continuación, se presentan los pasos clave para estructurar una propuesta exitosa:

- **1. Definir objetivos específicos**

Antes de elegir las dinámicas, es fundamental determinar qué habilidades o valores se desean fomentar en los participantes. Algunos objetivos comunes pueden incluir:

- **Trabajo en equipo:** Fomentar la cooperación y la comunicación entre los adolescentes.
- **Resolución de problemas:** Desarrollar las ideas asertivas y cómo se va a tomar una decisión grupal.
- **Expresión creativa:** Impulsar la imaginación y la capacidad de narración conjunta.
- **Fortalecimiento de vínculos:** Mejorar la cohesión grupal y el sentido de pertenencia.
- **2. Seleccionar dinámicas adecuadas**

Cada juego debe ser elegido considerando la edad, intereses y nivel de desarrollo de los participantes. Se recomienda:

- Optar por juegos accesibles que no requieran materiales complicados.
- Asegurar que las reglas sean claras y fáciles de comprender.
- Diseñar experiencias inclusivas en las que todos los participantes puedan aportar y sentirse valorados.
- Equilibrar el nivel de desafío para que los juegos sean estimulantes sin generar frustración.
- **3. Fomentar la participación equitativa**

Es importante garantizar que todos los adolescentes tengan la oportunidad de contribuir al juego de manera activa. Para ello:

- Promueve la rotación de roles dentro de las dinámicas.
- Crea equipos diversos en los que se mezcle a los participantes con distintas habilidades y experiencias.

- Facilita la comunicación abierta para que todos puedan expresar ideas y opiniones.
- Diseña estrategias para incluir a personas más introvertidas o con menor iniciativa.
- **4. Crear un ambiente positivo y seguro**

El entorno en el que se desarrollan los juegos colaborativos influye en la disposición de los adolescentes para participar. Para generar un espacio de confianza y respeto:

- Asegura que la dinámica se desarrolle en un ambiente libre de juicios o críticas negativas.
- Refuerza la importancia del respeto y la escucha activa dentro del grupo.
- Enfatiza la colaboración en lugar de la competencia.
- Ofrece retroalimentación constructiva para destacar los logros grupales y las oportunidades de mejora.
- **5. Facilitar espacios de reflexión y aprendizaje**

Una parte esencial de los juegos colaborativos es el momento de análisis posterior a la actividad, en el que los participantes pueden compartir sus experiencias y aprendizajes. Para esto:

- **Formula preguntas clave:**
    - ¿Qué estrategias fueron efectivas durante el juego?
    - ¿Cómo se apreciaron al colaborar con sus camaradas?
    - ¿Qué desafíos enfrentaron y cómo los resolvieron?

- **Conecta la actividad con situaciones de la vida real,** ayudando a los adolescentes a Poder comprender acerca de lo importante que es trabajar en grupo ya que esto generará una empatía y fomentará también el diálogo en diferentes contextos.
- **Permite la autoevaluación y la evaluación grupal,** fomentando el desarrollo de la metacognición y el aprendizaje continuo.

El Rol de la Comunicación Efectiva

La comunicación efectiva permite a los estudiantes universitarios desarrollar una escucha activa, fundamental para el trabajo colaborativo y para hacer valer sus opiniones con empatía y argumentación. La comunicación efectiva fomenta la confianza en los estudiantes, lo cual es esencial para la participación en debates académicos y presentaciones públicas. Datos de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) revelan que el 65% de los estudiantes universitarios en América Latina experimentan ansiedad al hablar en público. Sin embargo, aquellos que han recibido formación en habilidades comunicacionales muestran una reducción significativa en este temor, lo que les permite defender sus ideas y proyectos con mayor seguridad.(Thorne, 2025)

La Comunicación y el Pensamiento Crítico

La comunicación efectiva también es vital para el desarrollo del pensamiento crítico. Los alumnos que consiguen expresar sus doctrinas de manera despejada y concisa están mejor equipados para analizar y evaluar información de manera crítica. Esto se

traduce en una mejor gestión del ego y una mayor disposición para aceptar críticas constructivas, elementos esenciales para el crecimiento personal y profesional.

El Papel de los Padres y Mentores

Para poder ayudar a los escolares en este nuevo proceso es esencial que los padres impliquen una búsqueda de nuevos mentores preparados que puedan así orientarlos y desarrollando así una nueva habilidad un mentor que tiene una experiencia única no solo va a proporcionar una retención académica sino también va a ofrecer muchas veces un modelo de término para que así se establezca una relación entre comunicación y un excelente liderazgo.

2.3.Bases filosóficas

La importancia de la comunicación efectiva en el ámbito académico

Los diálogos son totalmente eficientes ni voy a desempelar un papel totalmente crucial en lo que es en el aspecto académico ya que va a promover una nueva comprensión intercambio de ideas entre los escolares y maestros personalmente también personas administrativas la cual la habilidad para poder informar el carácter va a ser totalmente fundamental esclareciendo nuevas ideas y también problemas que se puedan así presentar la colaboración efectiva es algo que se pretende un aprendizaje y mejorando así la destrezas un corriente crítico.

En el contexto académico, la comunicación efectiva se manifiesta a través del aforo para expresar ideas de manera coherente, ya sea de forma oral o escrita. Los estudiantes

que dominan esta habilidad tienen una ventaja significativa, ya que pueden participar activamente en discusiones en clase, presentar trabajos de calidad y establecer relaciones positivas con sus pares y mentores.

Además, la buena comunicación en el ámbito académico fomenta el Avance constructivo de un campo de aprendizaje inclusivo en el cual todos los integrantes de las comunidades educacionales se sienten escuchados y respetados. La habilidad para comprender y transmitir información de manera efectiva es fundamental para evitar malentendidos, conflictos y crear un entorno propicio para el crecimiento personal y académico. (silva, 2024)

Juegos cooperativos

Hoy en día la pedagogía moderna va a reconocer las actividades lúdicas como un recurso totalmente indudable para poder así potenciar los aprendizajes y que se vaya transmitiendo también los valores esenciales dentro de un panorama las dinámicas de cooperación van a sobresalir por un funcionamiento y entretenimiento el cual permite una inclusión activa y la formativa totalmente holística de los escolares de manera, que esto portará un avance totalmente integrado y generando así mayor participación.

En el presente artículo se va a explorar la naturaleza de estas actividades y cuáles son sus principales funciones y ventajas que van a diversificar las aplicaciones prácticas asimismo se va a analizar la labor de los maestros y cómo ellos van a llegar a innovar y a la vez van a generar una incorporación con éxito de nuevas metodologías.

Si se busca poder encabezar las transformaciones totalmente didácticas en un espacio educativo las universidades europeas van a brindar opciones que van a implicar un carácter práctico como la maestría pedagogía activa y así profundizar en estrategias totalmente cooperadoras en tanto a las maestrías de innovación esto es importante ya que amplifica las capacidades para revolucionar la enseñanza mediante nuevos enfoques y actualizando así a través de vanguardias totalmente estratificadas. (gormechea, 2023)

2.4.Definición de términos básicos

El juego y las metodologías cooperativas constituyen recursos fundamentales en la Educación Física, dado que integran dos dimensiones esenciales que no suelen presentarse en otras actividades: el disfrute inherente al carácter lúdico del juego compartido y la posibilidad de intercambiar ideas y aunar esfuerzos para la consecución de un objetivo común. (Agromonte, 2023).

Diversos estudios han ido profundizando en el diálogo totalmente asertivo y como esto es importante dentro del entorno grupal, desde una perspectiva teórica y henkins este tipo de comunicación lo definen como una dinámica interactiva que va a exigir una actitud de emitir mensajes y la otra persona de un receptor, claramente indica a lo que es el emisor y receptor de forma que se obtendrá una precisión y facilidad de decodificación para quien recibe estos mensajes. (Knapp, 2011).

En el ámbito social las comunicaciones se van a ser reconocidas como el eje dinámico más importante para los individuos estableciendo así nuevos vínculos alcanzando consensos que puedan impulsar el crecimiento personal cultural y político y directivo. Una de las problemáticas recurrentes en este tipo de intercambios surge ante la ausencia de diferentes canales para los que puedan orientar a las interacciones personales por ello resulta totalmente directo e importante que el emisor pueda poseer un arriesgado sentido de pertenencia cultural, el cual le permite lograr así transmitir nuevos mensajes verdaderos y de manera de que también existe el núcleo familiar el tejido social y entorno al campo empresarial y como este se va a ir organizando.(Romero, 2014)

2.5.Hipótesis de investigación

2.5.1. Hipótesis general

Existe relación entre Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

2.5.2. Hipótesis especificas

- Hay una relación significativa entre las concepciones de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

- Existe una relación significativa entre la interacción grupal de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

- Existe relación entre desarrollo de los juegos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

2.6.Operacionalización de Variable e Indicadores

Tabla 1. Juegos cooperativos y comunicaciones efectivas

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Ninel/Rango
Concepciones sobre juegos cooperativos	• Ideas sobre el juego cooperativo • Relevancia para el desarrollo integral • Formación • Integridad	1,2,3,4,5,6,7	Muy en desacuerdo (1) En desacuerdo (2) neutral (3) De acuerdo (4) Muy de acuerdo (5)
Interacción grupal en los juegos cooperativos	• Formas de interacción • Comunicaciones	8,9,10,11,12,13,14	
Desarrollo de los juegos cooperativos	• Juegos grupales • Facilidades • Obstáculos • Manejo de tensiones y conflictos •	15,16,17,18,19,20	

III. CAPITULO III: METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1. Diseño metodológico

1. Enfoque de Investigación

metodológicamente el estudio va a adoptar un Enfoque cuantitativo que va a estar totalmente orientado y me diría evaluar como objetividad de graduado de asociación que hay entre las variables, esta percepción facilitará la recopilación de información métrica lo cual se someterá a un tratamiento estadístico totalmente riguroso para establecer de forma precisa la correlación existente.

2. Nivel de investigación

El estudio corresponde a un tipo básico porque se orienta a generar conocimientos sobre la influencia de la gestión administrativa de la unidad de gestión educativa.

El nivel de indagación es correlacional, debido a que se procura establecer el grado de correspondencia entre la variable independiente (juegos cooperativos) y la variable dependiente (comunicación efectiva).

3. Diseño de investigación

El diseño es no experimental, transversal y correlacional.

El diseño se definirá como no experimental dado que no se intervendrá de forma deliberada sobre los elementos de trabajo por lo contrario las variables se van a examinar tal y como ocurren de forma espontánea en su entorno real.

Transversal porque los datos se recolectarán en un único instante del tiempo.

Correlacional porque se analizará el grado de relación entre organización y enseñanza de las matemáticas.

3.2.Población y muestra

3.2.1. Población

La población está constituida por 45 alumnos del segundo año de secundaria de la I.E. Jack Goldfarb.

3.2.2. Muestra

Para la muestra utilizaremos la siguiente formula.

$$n = \frac{Z^2.p.q.N}{E^2(N-1) + Z^2.p.q}$$

Donde:

N es 43 el Tamaño total de la Población.

Z es 1.96 Para un nivel de confianza del 95%.

p es 0.5 Proporción esperada, cuando no se tiene un dato exacto.

q es 1-p que es 0.5

E es 0.05 Margen de error del 5%.

Reemplazando es

$$n = \frac{3.8416 * 0.25 * 43}{0.0025 * 42 + 3.8416 * 0.25}$$

Lo cual nuestra muestra sería de 41 estudiantes

3.3.Técnicas de recolección de datos

Para la obtención de la información se empleará la técnica de la encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario estructurado, diseñado en base a las dimensiones e indicadores de las variables de estudio: juegos cooperativos (variable independiente) y comunicación efectiva (variable dependiente).

El cuestionario estará conformado por enunciados agrupados de acuerdo con cada dimensión de las variables, lo que permitirá explorar aspectos como los objetivos de aprendizaje, la selección de contenidos, las estrategias metodológicas y los recursos utilizados.

Las respuestas serán evaluadas mediante una escala de tipo Likert de cinco opciones:

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

El empleo de esta técnica permitirá convertir las percepciones de los estudiantes en datos cuantificables, lo que facilitará la organización, tabulación y análisis estadístico de la información.

3.4.Técnicas para el procesamiento de la información

El análisis de los datos recolectados se realizará mediante el software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), lo que permitirá organizar y procesar la información de manera sistemática y confiable. El procedimiento se llevará a cabo en las siguientes etapas:

Codificación y tabulación de datos:

Las respuestas obtenidas en el cuestionario se organizarán en una base de datos en SPSS, asignando valores numéricos a cada alternativa de la escala Likert Muy en desacuerdo (1)

En desacuerdo (2)

neutral (3)

De acuerdo (4)

Muy de acuerdo (5)

Análisis descriptivo:

Se elaborarán tablas de frecuencias, porcentajes y gráficos de barras que permitan observar las tendencias generales en las dimensiones de ambas variables: planificación (objetivos, contenidos, estrategias y recursos) y (comprensión conceptual, resolución de

problemas, razonamiento lógico y actitud). Este análisis facilitará la interpretación inicial de los resultados.

Análisis inferencial (Correlación de Spearman ρ):

Se aplicará el coeficiente de correlación de Spearman, adecuado para datos de tipo ordinal, con el fin de determinar la fuerza y dirección de la relación entre la planificación docente y la enseñanza de las matemáticas.

Los valores obtenidos se interpretarán de acuerdo con los siguientes criterios:

ρ cercano a 1 o -1 → Correlación fuerte

ρ alrededor de 0.5 o -0.5 → Correlación moderada

ρ cercano a 0 → Correlación débil o inexistente

Interpretación de resultados:

Teniendo así una base de coeficientes calculados se va a poder mostrar que el grado de asociación entre las variables, lo que va a permitir comprobar sí hay evidencias totalmente validadas y así la refutación de las hipotéticas van a ser correctamente planteadas.

CAPITULO IV

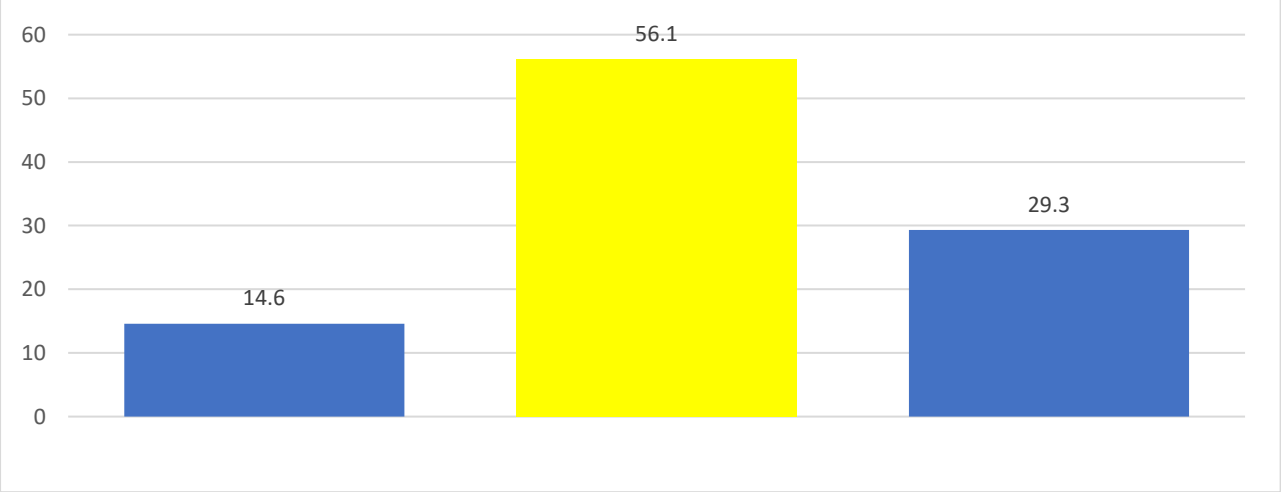
CAPITULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de Resultados

Tabla 1

Dimensión Concepción de juegos

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	6	14.6%
Medio	23	56.1%
Alto	12	29.3%
Total	41	100.0%

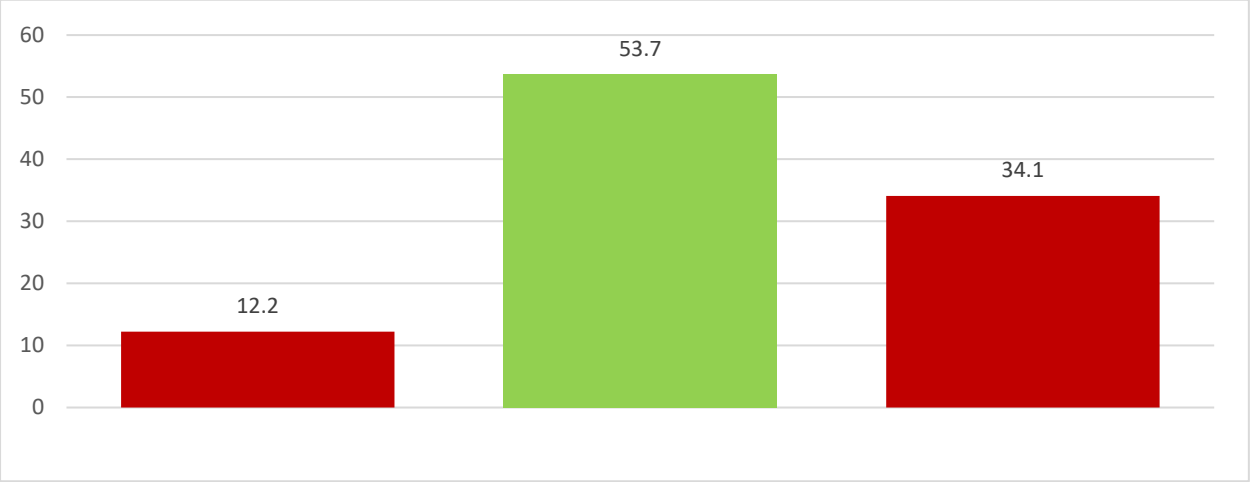


En la fig. 1, Se logra apreciar de que la mayor cantidad de respuestas con un 56 1% el grupo ya estudiado en un peldaño inferior se ubica un nivel alto alcanzando así un 29.3% mientras que se presenta una minoría con 14 puntos 6% lo que se entiende como un nivel bajo dichas métricas van a sugerir en una proporción considerable de que los niños perciben las dinámicas lúdicas de forma parcial, entendiendo así de que el entretenimiento es un aporte ideal para que exista un avance pedagógico.

Tabla 2

Dimensión Interacción grupal

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	5	12.2%
Medio	22	53.7%
Alto	14	34.1%
Total	41	100.0%

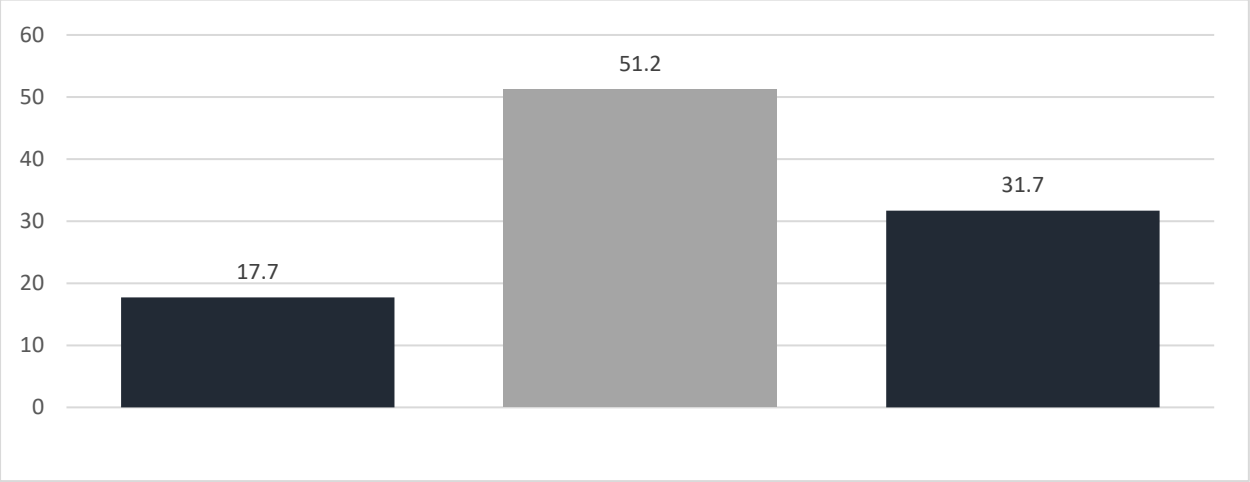


En la fig. 2, concentración más marcada se localiza en el nivel Medio con el 53.7%. Por su parte, el nivel Alto reúne al 34.1% de los infantes, situándose únicamente un 12.2% en el rango Bajo. Se logra comprender que el nivel medio supera a los demás niveles en este aspecto lo que indica de que la cooperación es totalmente fluctuante requiriendo así un nuevo acompañamiento de los docentes para que así se consolide un hábito conjuntamente.

Tabla 3

Dimensión Desarrollo de los juegos

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	7	17.1%
Medio	21	51.2%
Alto	13	31.7%
Total	41	100.0%

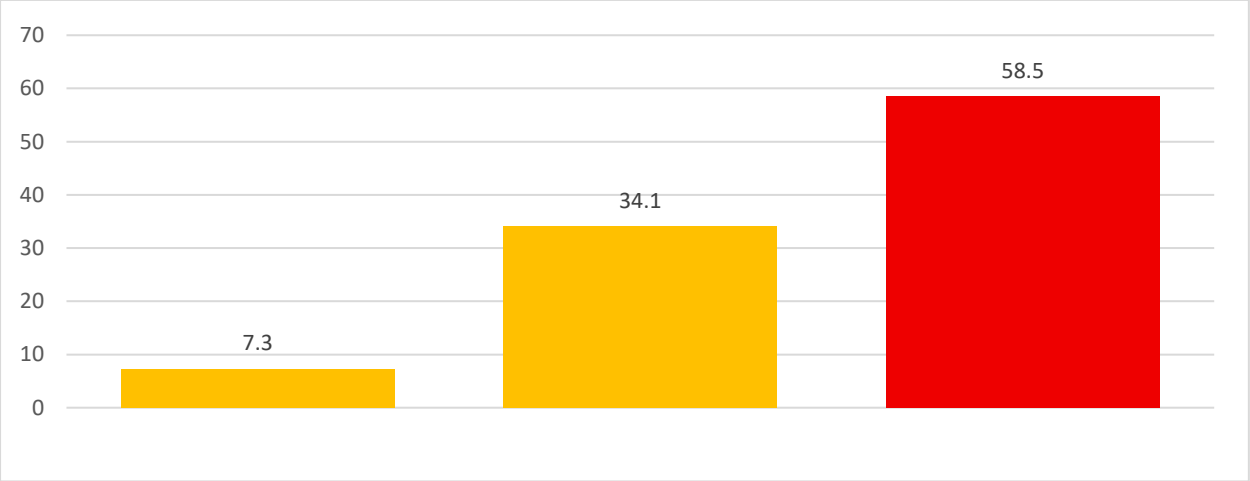


En la fig. 3, los datos revelan que el nivel Medio predomina con un 51.2% de la muestra, seguido por el nivel Alto que abarca al 31.7% y la escala Bajo con un 17.1%. Esto va a manifestar que la mayoría de los niños logran involucrarse de una de una forma activa a los nuevos programas que se están siendo presentados identificando si momentos buenos en el cual se puede acatar nueva competencias y así complementarlos con los juegos.

Tabla 4

Dimensión Nivel de comunicación

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	3	7.3%
Medio	14	34.1%
Alto	24	58.5%
Total	41	100.0%

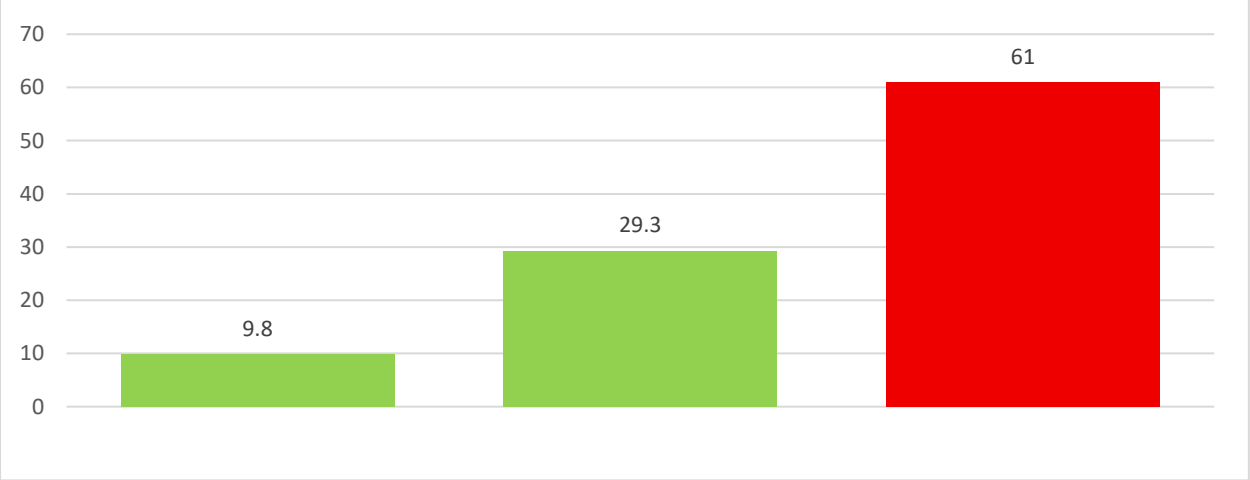


En la fig. 4, se comprende que existe un nivel alto con un 58 5% y así también se logra comprender de que un 34.1% alcanzó un nivel medio en lo que es la comunicación y finalizando con un 7 3% un nivel bajo lo que indicaría que se debe trabajar más para así tener un porcentaje total de todo esta dimensión y a la vez se permite una estimulación única a los estudiantes para que también tengan un intercambio verbal coherente y adecuado.

Tabla 5

Dimensión Participación grupal

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	4	9.8%
Medio	12	29.3%
Alto	25	61.0%
Total	**41**	**100.0%**

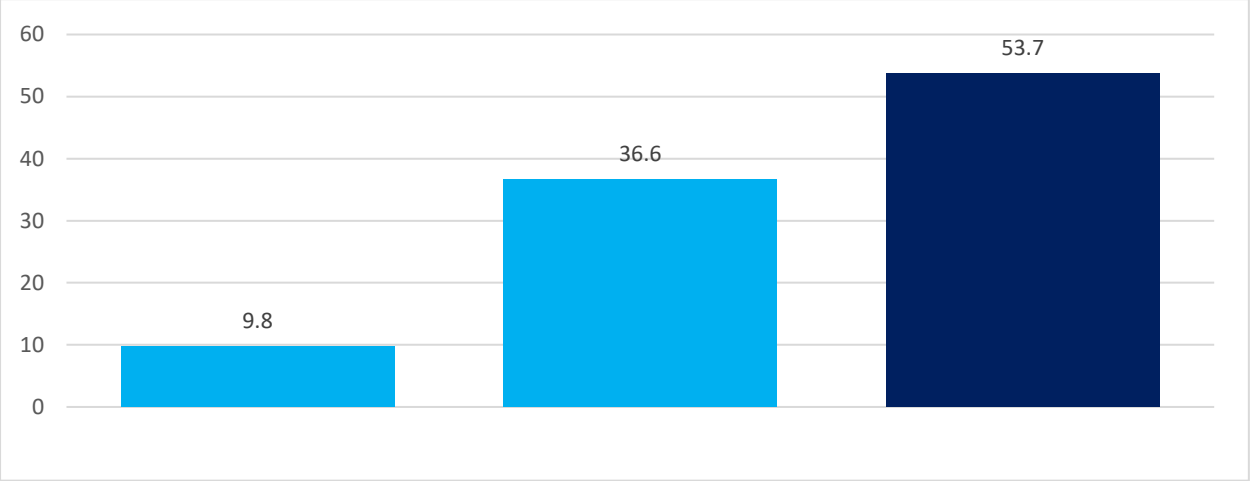


En la fig. 5, la Participación grupal ubican mayoritariamente a los participantes en el rango Alto con un 61.0% . El nivel Medio concentra al 29.3% , al tiempo que apenas un 9.8% se posiciona en el nivel Bajo. Se entiende que existe en esta dimensión un predominio alto por la participación grupal lo cual es algo fundamental y eficiente ya que así se demuestra que los resultados son totalmente óptimos.

Tabla 6

Dimensión Desarrollo de habilidades lingüísticas

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	4	9.8%
Medio	15	36.6%
Alto	22	53.7%
Total	**41**	**100.0%**



En la fig. 6, el porcentaje predominante pertenece al nivel Alto con un 53.7%, secundado por el nivel Medio con el 36.6% y el estrato Bajo con el 9.8%. El desglose evidencia un progreso significativo en el dominio léxico, la articulación de frases completas y la capacidad para transmitir vivencias o sentimientos en las actividades escolares.

4.2.Contrastación de Hipótesis

4.2.1. Contrastación de Hipótesis General

a) Hipótesis General Nula.

Existe relación entre Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

b) Hipótesis General Alternativa.

NO Existe relación entre Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

Correlaciones

		Juegos Cooperativos	Comunicación Efectiva
Juegos Cooperativos	Correlación de Pearson	1	,794**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	41	41
Comunicación Efectiva	Correlación de Pearson	,794**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	41	41

Los resultados reflejan un coeficiente de correlación de Pearson de r = .794 con un valor de significancia p < .001, el cual es inferior al nivel de significancia alfa establecido (α = .05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis general de investigación. Se concluye que existe una relación positiva alta y estadísticamente muy significativa entre los Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los niños de la I.E. 20412 “Santo Domingo de Guzmán” - Huaral. Esto demuestra que cuanto mayor es la práctica y estructuración de los juegos cooperativos, mayor es el desarrollo de la comunicación efectiva en los infantes.

4.2.2. Contrastación de Hipótesis Especifica 1

a) Hipótesis General Nula.

Hay una relación significativa entre las concepciones de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

b) Hipótesis General Alternativa.

No Hay una relación significativa entre concepciones de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

Correlaciones

		concepciones de juegos	Comunicación Efectiva
concepciones de juegos	Correlación de Pearson	1	,754**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	41	41
Comunicación Efectiva	Correlación de Pearson	,754**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	41	41

El análisis estadístico arrojó un coeficiente r = .754 y un nivel de significancia p < .001. Al ser p inferior a .05, se acepta la primera hipótesis específica. Esto indica una relación directa y alta entre la comprensión/concepción que los niños tienen del juego cooperativo y su habilidad para comunicarse de forma efectiva, confirmando que la asimilación conceptual de las reglas e intención del juego favorece la interacción expresiva.

4.2.3. Contrastación de Hipótesis Especifica 2

a) Hipótesis General Nula.

Existe una relación significativa entre la interacción grupal de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

b) Hipótesis General Alternativa.

NO Existe una relación significativa entre la interacción grupal de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

Correlaciones

		interacción grupal	Comunicación Efectiva
interacción grupal	Correlación de Pearson	1	,788**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	41	41
Comunicación Efectiva	Correlación de Pearson	,788**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	41	41

Se obtuvo un coeficiente de correlación de Pearson de r = .788 con p < .001. Dado que p < .05, se confirma estadísticamente la segunda hipótesis específica. Existe una relación positiva muy alta entre la interacción grupal generada durante los juegos cooperativos y el nivel de comunicación efectiva. Las dinámicas de equipo obligan a los estudiantes a negociar, escucharse y dialogar para lograr metas comunes, potenciando sustancialmente sus canales comunicativos.

4.2.4. Contrastación de Hipótesis Especifica 3

a) Hipótesis General Nula.

Existe relación entre el desarrollo de los juegos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

b) Hipótesis General Alternativa.

No Existe relación entre el desarrollo de los juegos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

Correlaciones

		desarrollo de los juegos	Comunicación Efectiva
desarrollo de los juegos	Correlación de Pearson	1	,769**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	41	41
Comunicación Efectiva	Correlación de Pearson	,769**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	41	41

Se determinó un valor de r = .769 con p < .001, evidenciando significancia estadística al ser menor que .05. Por ende, se acepta la tercera hipótesis específica. El correcto desarrollo, ejecución y vivencia práctica de los juegos cooperativos guardan una correlación positiva alta con la comunicación efectiva, lo que certifica que el desempeño activo durante la actividad lúdica refuerza el intercambio verbal y no verbal de los infantes.

CAPITULO V: DISCUSIÓN

5.1.Discusión de Resultados

En los hallazgos inferenciales revelaron un vínculo directo, con orientación positiva y de elevada trascendencia estadística ($r = .794$, $p < .001$). Dicho comportamiento empírico corrobora que la implementación sistemática de dinámicas orientadas a la colaboración mutua favorece la consolidación de canales de interacción oral y gestual en la infancia. Desde una perspectiva teórica, este fenómeno se fundamenta en las tesis socio-constructivistas de Vygotsky, las cuales plantean que los intercambios grupales en entornos lúdicos propician la transición progresiva del discurso individual hacia esquemas comunicativos socializados. Asimismo, estas observaciones concuerdan con lo reportado por Cahuana-Reátegui (2022) y Del Río (2022), quienes evidenciaron que las prácticas grupales de carácter no competitivo estimulan la seguridad expresiva y fortalecen la convivencia escolar. Las ligeras variaciones con antecedentes de menor magnitud correlacional obedecen fundamentalmente a las particularidades contextuales y al rigor en el diseño de las pautas cooperativas en el aula.

En cuanto al primer objetivo específico, centrado en la noción que poseen los niños sobre las actividades cooperativas y su capacidad para comunicarse, se determinó un coeficiente $r = .754$ con una significancia $p < .001$. Este dato demuestra que la asimilación de la equidad, los propósitos colectivos y la normativa de la tarea lúdica repercute favorablemente en la organización del pensamiento y en la emisión de mensajes claros. Tal como sostiene Moro (2021), una vez que el estudiante comprende que el objetivo depende del trabajo en equipo, su lenguaje adquiere una función orientadora y explicativa. Este hallazgo sintoniza con las aportaciones de Quispe-Olaya (2022), quien

identificó que el entendimiento de las reglas grupales estimula la asertividad y la capacidad argumentativa en los primeros años de escolaridad.

Al evaluar la segunda hipótesis específica, centrada en la convivencia colectiva surgida durante las actividades lúdicas, los datos arrojaron una correlación de $r = .788$ ($p < .001$), reflejando una correspondencia bastante estrecha. La relevancia de esta dimensión radica en que el espacio de interacción representa el escenario cotidiano donde se ejercita la recepción atenta, el intercambio de turnos y la regulación de impulsos. Esto respalda lo indicado por Martin y Murdock (2007), cuya investigación precisa que los entornos participativos sustituyen la rivalidad por dinámicas de diálogo permanente, obligando a los infantes a consensuar ideas para la resolución de metas en común.

Por último, en relación con la tercera hipótesis específica, los datos confirmaron una asociación de $r = .769$ ($p < .001$) entre la vivencia práctica del juego y la efectividad comunicativa. La dimensión motora y vivencial del juego actúa como un catalizador situacional que brinda libertad al niño, permitiéndole perfeccionar sus recursos verbales y corporales de manera espontánea. Dichos resultados coinciden con la evidencia presentada por Salas (2020), quien concluyó que la participación constante en dinámicas cooperativas reduce la inhibición infantil e incrementa sustancialmente la capacidad expresiva en el contexto escolar.

IV. CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primera: Se determinó la existencia de una relación directa, positiva y de grado alto entre los Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán” - Huaral, sustentada en un coeficiente de correlación de Pearson de $r = .794$ y un nivel de significancia $p < .001$. Esto demuestra que, a mayor frecuencia, estructuración y aplicación de dinámicas participativas de carácter no competitivo, se incrementan sustancialmente la fluidez verbal, el asertividad y la comprensión expresiva en la población infantil.

Segunda: Se evidenció una relación directa y alta entre la dimensión concepciones de los juegos cooperativos y la Comunicación Efectiva ($r = .754$, $p < .001$). Se concluye que la adecuada asimilación conceptual de la finalidad, la equidad y las reglas del juego por parte de los niños favorece la estructuración del pensamiento y estimula el uso de un lenguaje explicativo y orientador durante la interacción escolar.

Tercera: Se estableció una relación positiva y muy alta entre la dimensión interacción grupal y la Comunicación Efectiva ($r = .788$, $p < .001$). Ello comprueba que el intercambio cotidiano, la negociación de propuestas y la búsqueda de acuerdos para alcanzar metas compartidas constituyen espacios idóneos para el ejercicio de la escucha activa, el respeto de turnos y la regulación emocional en el discurso verbal y no verbal.

Cuarta: Se confirmó la presencia de una relación directa y alta entre la dimensión desarrollo de los juegos y la Comunicación Efectiva ($r = .769$, $p < .001$). Este resultado demuestra que la vivencia motriz y la ejecución práctica de las actividades lúdico-cooperativas actúan como catalizadores espontáneos que desinhiben al estudiante y potencian su capacidad expresiva en el aula.

6.2.Recomendaciones

Primera: Promover jornadas de capacitación pedagógica sobre metodologías lúdico-cooperativas dirigidas a la plana docente, facilitando la incorporación formal de actividades participativas en el Proyecto Curricular Institucional (PCI) como recurso estratégico para el fortalecimiento de la competencia comunicativa de la comunidad estudiantil.

Segunda: Planificar e implementar de forma continua sesiones de aprendizaje que integren juegos cooperativos con objetivos grupales claros, orientados a incentivar el diálogo explicativo, la comprensión normativa y la resolución asertiva de problemas entre los estudiantes.

Tercera: Fomentar en el entorno familiar espacios de recreación colectiva y juegos participativos no competitivos que refuercen la escucha atenta, la expresión libre de ideas y el respeto mutuo entre hermanos y pares.

VII. REFERENCIAS

7.1. Fuentes bibliográficas

Arce, N. R. (2025). *Juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantesde la I.E. N° 31490 Shanqui- Bajo – Satipo.* satipo.

Burbano, D. L. (2025). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer el respeto mutuo y lacomunicación asertiva en niños y niñas de 6 y 7 años en contexto comunitario.* mexico.

Canchingre, Y. B. (2024). *Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógicapara fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en.*

Carabajo, L. A. (2025). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para mejorar la.* ecuador.

Gonzales Dávila, M. S. (2019). *Programa de juegos cooperativos sobre solución de conflictos en niños y niñas del quinto grado de primaria de la I.E Fe y Alegría* . lima.

MUÑOZ, J. G. (2023). *LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARAFORTALECER LAS HABILIDADES INTERPERSONALES.* bogota.

Palomino. (2022). *Juegos Cooperativos yHabilidades Sociales en Estudiantes de la Institución Educativa Privada.* ayacucho.

Veliz, C. M. (2022). *Los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños.* lima.

VILLEGAS, S. G. (2025). *EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIAPEDAGÓGICA PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN DEALUMNAS CON BARRERAS PARA EL APRENDIZAJE Y la participacion.* mexico.

Yamberla Tituaña, S. Y. (2025). *Juegos cooperativos y aprendizaje basado en juegos para comunicarse efectivamente, compartir recursos y resolver conflictos de manera constructiva en los niños de 7 años* . ecuador.

VIII. Anexos

Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral

Problemas	**Objetivos**	**Hipótesis**	**Variables**	**Metodología**
¿Cuál es la relación que hay entre Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral?	Determinar la relación que hay entre Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral	Existe relación entre Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral	**Variable 1: Juegos cooperativos** **Dimensiones:** Concepciones sobre juegos cooperativos	**Tipo:** Básica **Diseño:** No experimental, correlacional, transversal

Problemas específicos	**Objetivos específicos**	**Hipótesis especificas**	Interacción grupal en los juegos cooperativos Desarrollo de los juegos cooperativos **Variable 2: Comunicación efectiva** Trabajos grupales Interacción entre estudiantes Nivel de expresión	**Población** 41 estudiantes **Muestra** Probabilística, tomada al azar; comprende, 66 docentes **Técnica** Encuesta **Instrumento** Cuestionario
¿Cómo se relaciona las concepciones de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral? ¿De qué manera se relaciona la interacción grupal de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral? ¿De qué manera se relaciona el desarrollo de los juegos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral?	Identificar la relación de las concepciones de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral Analizar la relación de la interacción grupal de juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral Establecer la relación del desarrollo de los juegos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral	- Hay una relación significativa entre juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral - Existe una relación significativa entre juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral - Existe relación entre juegos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral		

¿Qué relación hay en el desarrollo de los juegos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral?				

ANEXOS

8.2. CUESTIONARIO

El presente cuestionario tiene como finalidad recolectar información para la tesis que tiene por título “Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva en los Niños de la Institución Educativa 20412 “Santo Domingo de Guzmán”; Huaral” por lo que su respuesta permitirá obtener información relevante para determinar la evaluación entre Juegos Cooperativos y la Comunicación Efectiva.

Instrucciones: Lee cada frase con atención y marca la opción que mejor describa lo que piensas o sientes cuando juegas en equipo donde todos ganan o pierden juntos.

- **Opciones de respuesta:**
    - Muy de acuerdo (😀)
    - De acuerdo (🙂)
    - Neutral / Más o menos (😐)
    - En desacuerdo (😟)
    - Muy en desacuerdo (😡)

- **Preguntas:**

1. **Cuando jugamos a un juego donde todos ganamos juntos, me resulta más fácil hablar y dar mis ideas.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
2. **Para ganar un juego en equipo, lo más importante es que nos hablemos bien y nos entendamos.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
3. **En los juegos de equipo, escuchar lo que dicen mis compañeros es igual de importante que hablar yo.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
4. **Cuando jugamos sin competir entre nosotros, nos gritamos menos y usamos palabras más amables.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
5. **Si dos compañeros no se ponen de acuerdo en el juego, es fácil solucionarlo hablando.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
6. **Si el equipo no se explica bien las cosas, es muy seguro que perdamos el juego.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo

7. **Los juegos en equipo me ayudan a ponerme en el lugar de mi compañero cuando necesita ayuda.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
8. **A veces, una mirada o un gesto con las manos ayuda a que mi equipo me entienda sin necesidad de hablar.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
9. **Gracias a estos juegos, aprendo a cambiar de opinión si el equipo tiene una idea mejor.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
10. **Hablar con el profesor y mis compañeros al terminar el juego nos ayuda a saber qué hicimos bien y qué mal.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
11. **En mi equipo vale más una buena idea dicha con calma que hablar mucho tiempo sin decir nada.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
12. **Cuando el juego tiene un límite de tiempo, tenemos que decir las cosas de forma más rápida y clara.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
13. **Es fácil comunicarse bien en un juego, aunque no conozcas mucho a los niños de tu equipo.**

- Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo

14. **En los juegos cooperativos, todos los niños pueden ser líderes y ayudar a dirigir al grupo.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
15. **Cuando todos tenemos la misma meta, nos felicitamos y nos animamos más veces.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
16. **Prefiero jugar a juegos donde gano yo solo que a juegos donde tengo que hablar con un equipo para ganar.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
17. **Este tipo de juegos hace que nos llevemos mucho mejor en el salón de clases.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
18. **Aprendo a hablar mejor con los demás jugando que cuando me lo explican en la pizarra.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
19. **Un equipo que se lleva mal y no se habla puede ganar un juego cooperativo por pura suerte.**
    - Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo
20. **En estos juegos, si no entiendo algo, me da menos vergüenza pedir ayuda a mis compañeros.**

- Muy de acuerdo / De acuerdo / Neutral / En desacuerdo / Muy en desacuerdo