

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE
DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS

**“Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de
V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública
de Tambopata, 2025”**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD PRIMARIA E INFORMÁTICA

AUTOR (ES):

Bach. LONCONI ARCE, Diego Joel

Bach. BELLIDO RAMOS, Makennzi

ASESOR:

- Mg. MEZA ORUE, Llen Alin

Puerto Maldonado, agosto 2026

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE
DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS

**“Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de
V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública
de Tambopata, 2025”**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD PRIMARIA E INFORMÁTICA

AUTOR (ES):

Bach. LONCONI ARCE, Diego Joel

Bach. BELLIDO RAMOS, Makennzi

ASESOR:

- Mg. MEZA ORUE, Llen Alin

Puerto Maldonado, agosto 2026

RST-RI:Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%	17%	6%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unamad.edu.pe	16%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Nacional Amazonica de Madre de Dios	1%
	Trabajo del estudiante	

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 1%
Excluir bibliografía	Activo		

DEDICATORIA

Primeramente, agradecer a Dios por darme el privilegio de haber terminado mi carrera.

Agradezco a mis queridos padres y hermanos por su apoyo incondicional.

Agradecer a todos mis docentes por sus enseñanzas. Muchas gracias.

Makennzi Bellido Ramos

DEDICATORIA

Agradecer a Dios, a mis padres, hermanos y docentes. Es un gran privilegio haber concluido mi carrera.

Diego Joel Lonconi Arce

PRESENTACIÓN

El presente estudio titulado “Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025”, se enmarca dentro del campo de la educación y busca responder a la necesidad de fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del nivel primario, a través de estrategias lúdicas cooperativas que promuevan la convivencia, la cooperación y el trabajo en equipo.

La investigación se fundamentó en la importancia del juego como recurso pedagógico para el desarrollo integral del estudiante, especialmente en la dimensión socioemocional. En este sentido, los juegos cooperativos se plantean como una herramienta educativa que fomenta valores como la solidaridad, el respeto y la empatía, contribuyendo al logro de una convivencia escolar armónica y al fortalecimiento de las relaciones interpersonales.

El estudio se llevó a cabo en una institución educativa pública del distrito de Tambopata, región Madre de Dios, durante el año 2025, con estudiantes pertenecientes al V ciclo de educación primaria. El trabajo recoge el proceso completo de la investigación, desde la formulación del problema hasta la presentación y discusión de los resultados, los cuales aportan evidencia empírica sobre la efectividad de las estrategias cooperativas en el ámbito educativo. Asimismo, los hallazgos servirán de base para futuras investigaciones y orienten a los docentes en la implementación de metodologías activas que favorezcan la interacción social y el aprendizaje significativo en el aula.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la escuela enfrenta el reto de formar estudiantes capaces de convivir armónicamente, comunicarse de manera asertiva y trabajar de forma colaborativa en diferentes contextos. En este escenario, el desarrollo de las habilidades sociales se convierte en un componente esencial del proceso educativo, ya que permite a los estudiantes establecer relaciones positivas, resolver conflictos pacíficamente y participar activamente en la vida escolar y comunitaria. Sin embargo, se observa con frecuencia que muchos estudiantes presentan dificultades para interactuar con sus pares, evidenciando conductas de aislamiento, rivalidad o escasa empatía, lo que afecta el clima escolar y su desarrollo integral.

Ante esta realidad, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que promuevan la convivencia y la cooperación dentro del aula. En este contexto, los juegos cooperativos se constituyen en una alternativa eficaz, pues favorecen la participación conjunta, la ayuda mutua y la responsabilidad compartida, generando experiencias significativas que fortalecen los vínculos sociales. A través del juego, los estudiantes aprenden a valorar el trabajo en equipo, a comunicarse con respeto y a reconocer la importancia del otro en el logro de objetivos comunes.

La presente investigación se propuso analizar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes del V ciclo de educación primaria de una institución educativa pública del distrito de Tambopata, región Madre de Dios, durante el año 2025. El estudio responde al interés por mejorar la dinámica social en el aula y por aportar evidencia empírica que sustente la efectividad del enfoque lúdico-cooperativo en el proceso formativo.

El proyecto está estructurado en los siguientes capítulos:

El primer capítulo aborda el planteamiento del problema, los objetivos y la justificación del estudio.

El segundo capítulo desarrolla el marco teórico, en el que se sustentan las bases conceptuales de los juegos cooperativos y las habilidades sociales.

El tercer capítulo presenta la metodología utilizada.

El cuarto capítulo expone y analiza los resultados obtenidos.

Finalmente, el quinto capítulo incluye las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio.

El objetivo de este trabajo es aportar a la optimización de las prácticas pedagógicas y alentar el uso de metodologías activas que fortalezcan las habilidades sociales del alumnado, resaltando el valor del juego como herramienta didáctica que promueve la convivencia, el respeto y la colaboración en el salón de clases.

RESUMEN

La presente investigación patío del objetivo de analizar los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública del nivel primaria en el distrito y provincia de Tambopata, 2025. Como metodología asumida está que es un tipo de estudio teórico-sustantivo, cuantitativo, diseño no experimental con alcance correlacional, para lo cual se intervino con dos instrumentos, cuestionarios, para la recabar información de la muestra que fueron 110 estudiantes de V ciclo, pertenecientes a quinto y sexto grado del nivel primaria. Luego de la aplicación del estudio se obtuvieron hallazgos como una asociación significativa entre juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de primaria mediante la prueba Tau_b de Kendall ($r = .651$), lo que equivale a una correlación significativa moderada; hallazgos que manifiestan mientras que los estudiantes participen en este tipo de juegos cooperativos les permite se fomentan habilidades sociales en su propias relaciones; hallazgos relevantes que también se evidencia entre los juegos cooperativos y las dimensiones empatía ($r = .641$), asertividad ($r = .616$) y escucha activa ($r = .578$). Esta evidencia conduce a la conclusión de que, si la escuela en cuestión incorpora juegos cooperativos en sus clases como estrategia de enseñanza, no solo ayudará a fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes, sino que también fomentará un enfoque de aprendizaje más participativo. Se destaca que los juegos cooperativos fortalecen las habilidades sociales. A partir del hallazgo descrito se infiere que los juegos cooperativos cumplen un rol fundamental potencializar las habilidades sociales de los dicentes.

Palabras clave: *Lúdica, juegos cooperativos, habilidades sociales y empatía.*

ABSTRACT

This research aimed to analyze cooperative games and social skills among Cycle V primary school students at a public educational institution in the Tambopata district and province in 2025. The study employed a quantitative, non-experimental, correlational design. Data were collected using two questionnaires administered to a sample of 110 Cycle V students (fifth and sixth grades). The results revealed a significant association between cooperative games and social skills, as determined by Kendall's Tau-b test ($r = 0.651$), indicating a moderate positive correlation; the findings suggest that participation in such cooperative games fosters social skills within the students' interpersonal relationships. Significant correlations were also observed between cooperative games and the specific dimensions of empathy ($r = 0.641$), assertiveness ($r = 0.616$), and active listening ($r = 0.578$). This evidence leads to the conclusion that if the school in question incorporates cooperative games into its classes as a teaching strategy, it will not only help strengthen students' social skills but also foster a more participatory learning approach. It is noteworthy that cooperative games strengthen social skills. Based on this finding, it can be inferred that cooperative games play a fundamental role in enhancing students' social skills.

Keywords: *Play, cooperative games, social skills, and empathy.*

ÍNDICE

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Descripción del problema	1
1.2. Formulación del problema.	3
1.3. Objetivos.....	4
1.4. Variables.....	4
1.5. Operacionalización de Variables	5
1.7. Justificación	6
1.8. Consideraciones éticas.....	7
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	8
2.1. Antecedentes de estudios.....	8
2.2. BASES TEÓRICAS	12
CAPITULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
3.1. Tipo de estudio	24
3.2. Diseño de estudio	24
3.3. Población y muestra	26
3.4. Métodos y técnicas	26
CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTGACIÓN	28
CONCLUSIONES.....	40
RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS.....	52
Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables	41
Anexo 2: Matriz de consistencia	42
Anexo 3: Instrumentos.....	44

Anexo 5: Fichas de Validación de instrumentos	47
Anexo 7: Constancia de aplicación de investigación.....	53
Anexo 8: Consentimiento informado	55

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

Hoy en día educar no sólo es enseñar rígidamente, sino que para lograrlo se debe asumir nuevas herramientas pedagógicas y didácticas para ser más efectiva en niños, adolescentes y jóvenes. Con énfasis en la educación primaria implementar la lúdica en facetas como el cooperativismo fomenta las habilidades sociales con mayor ahínco; es la violencia social y emocional que puede estancar el aprendizaje de los estudiantes. En este horizonte, los hallazgos de Hornaet al. (2020) destacan que una de las acciones de los estudiantes es que deben asumir una educación con valores, fortalecer las competencias sociales y practicar habilidades sociales con la finalidad de que se integren y desenvuelvan de manera más plena a la sociedad.

A nivel internacional, la UNICEF (2022) en una de sus investigaciones más recientes, sostiene que es necesario que los alumnos participen, ya que esto contribuye a su desarrollo personal y social, así como a su bienestar, porque les ayuda a estar en armonía con su entorno. Para tal cometido, (UNESCO, 2019) hace de manifiesto que las competencias sociales, la parte emocional y cognitivas se deben asumir e implementar en el desarrollo de la acción educativa enseñanza-aprendizaje, motivo suficiente en que los ministerios o entidades reguladoras de la educación en los diferentes países implementen herramientas sociales y emocionales en sus diseños curriculares y que se complementen con las competencias académicas

En el caso peruano, en un informe estadístico del INEI del Perú (2019), el incremento de la violencia doméstica está afectando a las personas más

vulnerables en las familias, lo que los lleva no desempeñarse bien en sus instituciones educativas y su propio desenvolvimiento social, lo que lleva a repercutir en el comportamiento social cuando están en la escuela. Ante tal preocupación, se debe asumir mecanismos de intervención para mejorar la conducta de los estudiantes. En este sentido, como una forma de paliar la violencia escolar o todo aquello que acarrea y genera más violencia en niños y adolescentes es que se debe repensar en formas estratégicas de educación, y entre estas alternativas está la implementación de actividades lúdicas.

Para Silva (2019), se encuentra una gran ventaja educativa en la implementación de los juegos cooperativos dentro de una propuesta pedagógica, considerando que dichas actividades permiten a los niños integrarse, desenvolverse, disfrutar de una forma dinámica el proceso de enseñanza-aprendizaje y hasta les ayuda en su propio desenvolvimiento social y emocional. Por su parte, Hidalgo (2019) considera que al implementarse las actividades lúdicas cooperativas en la educación primaria traen consigo beneficios importantes porque genera entre los estudiantes mayor cooperación, armonía, empatía y se pueden tener mejores relaciones sociales.

A ello se suma el aporte de Correa (2014), quien resalta que la implementación de habilidades sociales sucede en los estudiantes cuando interactúan, lo que les permite reforzar sus habilidades sociales y emocionales; además estas acciones les ayudan a superar dificultades y a superar conflictos comunes. Para ello, Los maestros tienen que estar pendientes de cómo se desarrollan los alumnos en términos sociales y emocionales, observar su conducta social y no desatenderlos. A partir de estas manifestaciones sociales del alumno, el docente tendrá la capacidad de reunir y analizar información sobre el comportamiento del estudiante con bastante precisión.

Luego de la aplicación de la investigación en una institución educativa pública como el colegio La Pastora, se pudo evidenciar predisposición para el cambio y una actitud positiva para asumir nuevos retos respecto a las

competencias sociales, que siempre suelen ser observadas por los auxiliares como los docentes; a ello se suma que se comenzaron a informar más al detalle la riqueza pedagógica que puede tener desarrollar la enseñanza apoyada con estrategias que contenga lúdica, lo que estaría dejando la enseñanza tradicional monótona y aburrida. La puesta en práctica de capacidades sociales y la realización de actividades lúdicas que fomenten la cooperación en las instituciones educativas es lo que más urgen en nuestra sociedad, de esta forma se estaría aminorando la violencia. Por lo que, la investigación realizada tuvo como finalidad realizar un estudio teórico sustantivo respecto a los juegos cooperativos y las habilidades sociales en una muestra de estudiantes de primaria.

1.2. Formulación del problema.

Problema General

¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025?

Problema Específicos:

- 1) ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y la empatía en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025?
- 2) ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y la asertividad en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025?
- 3) ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y la escucha activa en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025?

1.3. Objetivos

Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.

Objetivos específicos

- 1) Establecer la relación entre los juegos cooperativos y la empatía en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.
- 2) Analizar la relación entre los juegos cooperativos y la asertividad en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.
- 3) Determinar la relación entre los juegos cooperativos y la escucha activa en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.

1.4. Variables

Variable X: Juegos cooperativos

Variables Y: Habilidades sociales

1.5. Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos cooperativos	Se refieren a actividades lúdicas integradoras en la que participan diferentes individuos, pero se ponen de acuerdo para jugar (Oses et al., 2016).	Se estudian tres dimensiones respecto a los juegos cooperativos	Cooperación	Cooperan en las tareas Se integran y participan en las tareas
			Participación	Tienen iniciativa para realizar actividades lúdicas grupales Juegan y participan todos, valorándose entre sí
			Diversión	Se distraen al participar Se desestresan e integran al jugar
Habilidades sociales	Para Bar - On, T., y Parker, J. (2018), hacen referencia a capacidades personales que tienen los individuos para saberse interrelacionarse, comunicarse y hasta entender sus emociones en diferentes contextos sociales	Se presentan dimensiones que reflejan las habilidades sociales propuestas.	Empatía	Se entienden entre todos Se toleran y ponen en lugar del otro Aceptan sus cualidades y participan integrándose
			Asertividad	Aprenden a manejar su vida emotiva Son asertivos al interactuar Son respetuosos y tolerantes cuando comparten
			Escucha activa	Están atentos Saben escuchar Saben entender

1.6. Hipótesis

Hipótesis general

Hi: Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.

Hipótesis específicas

H₁: Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y la empatía en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.

H₂: Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y la asertividad en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.

H₃: Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y la escucha activa en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.

1.7. Justificación

El estudio resalta por tener un alcance significativo respecto a las variables planteadas para ser analizadas.

Teóricamente la investigación se sostiene en alcances teóricos innovares como son artículos científicos, tesis, teorías de autores concernientes a la temática planteada. De estos antecedentes teóricos es que ha permitido hacer un análisis sustantivo con la que se ha asumido una propuesta teórica que rige el trabajo de investigación. Por lo que, el estudio analiza con criterio las actividades lúdicas como una propuesta pedagógica innovadora coadyuvante a mejorar la forma de aprender d ellos niños con la motivación en la forma de

enseñanza de ellos profesora; la aplicación de actividades lúdicas cooperativas trae consigo el desarrollo de habilidades sociales y emocionales que permiten a los estudiantes de primaria desenvolverse con mayor holgura en su entorno social.

A nivel **social**, se busca que la investigación sea de gran beneficio para toda la sociedad y que pueda ayudar en la solución de problema focalizados respecto a la temática. Se realizó el estudio en una institución educativa pública, lugar donde surgen mayores problemas, porque los niños y estudiantes provienen de hogares donde el sentido de familia va quedando hasta en un segundo plano, los niños traen ya consigo en su historia familiar signos de disfuncionalidad y violencia. Se busca que la investigación sea beneficiosa para toda la sociedad y que pueda ayudar en la solución de problemas focalizados respecto a la temática señalada.

Desde un enfoque metodológico, se asumen normas estandarizadas que se expresan en técnicas e instrumentos que cuentan con contenido y forma científica, que también han sido revisados y validados por expertos antes de ser aplicados en la muestra de estudio seleccionada. Con dicha rigurosidad científica se arrojaron datos que han sido analizados estadísticamente a nivel descriptivo e inferencial, reflejados en información concreta.

1.8. Consideraciones éticas.

Es un estudio teórico sustantivo de gran relevancia que asume la reglamentación actual de la UNAMAD con normas estandarizadas como la APA v7, lo que lleva a consolidar en un estudio que se rige por una normativa vigente.,

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudios

Antecedentes Internacionales

Garaigordobil et al. (2022) desarrollaron un estudio longitudinal con el objetivo de analizar el impacto de programas de juegos cooperativos y creativos en el desarrollo de las competencias sociales, emocionales y cognitivas de los estudiantes. El diseño fue experimental, con aplicación de pretest y posttest con grupo control, hecho en España con muestras entre 86 y 178 niños de educación primaria. Los instrumentos incluyeron baterías de pruebas psicopedagógicas y cuestionarios de evaluación social y emocional. Los resultados mostraron mejoras significativas en las conductas prosociales, la comunicación interpersonal y la autorregulación emocional de los estudiantes que participaron en el programa.

Eriksson et al. (2021). Realizaron su estudio con el objetivo de explorar los efectos de juegos de mesa cooperativos frente a competitivos en el comportamiento prosocial, cooperativo y antisocial en niños. Estudio cuantitativo, diseño no experimental, donde se consideró una muestra fue 65 niños que oscilan entre 4 a 6, a quienes se aplicó instrumentos como la observación sistemática del comportamiento cooperativo, prosocial, competitivo y antisocial. En los resultados no se encontró diferencia significativa entre los grupos en cuanto a conducta cooperativa, prosocial o antisocial; ambos tipos de juegos (cooperativos o competitivos) generaron comportamientos prosociales similares. Sin embargo, los niños gozaron más los juegos cooperativos.

Por otro lado, Alvarado Ronquillo (2022) en Ecuador tuvo como finalidad el efecto de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. La metodología empleada se refiere a un estudio con enfoque cuantitativo de alcance correlacional, realizado a una muestra de estudiantes, a quienes se le aplicó encuestas para recoger datos se emplearon encuestas que permitieron recopilar información. Los hallazgos dan cuenta, mediante una propuesta, que la implementación de juegos cooperativos permite que entre los estudiantes se genere un mejor clima escolar y se establezcan mejores relaciones interpersonales, que les sirve para su desarrollo académico como para su propio crecimiento personal.

Asimismo, Fikri y Tegeh (2022) llevaron a cabo el estudio, cuyo propósito fue determinar el efecto de un entrenamiento en habilidades sociales sobre la capacidad de cooperación en niños de preescolar. El estudio fue de diseño cuasi experimental con enfoque cuantitativo y se realizó en Indonesia, realizado a una población de 33 niños. Se utilizaron observaciones sistemáticas y una escala de habilidades sociales. De los hallazgos se evidencia que los niños que participaron en el programa mejoraron significativamente su capacidad de cooperar a diferencia de los niños que no realizaron el experimento, demostrando efectividad de las estrategias basadas en actividades lúdicas cooperativas como medio para fortalecer y encaminar habilidades sociales de los niños.

Noperiyanti y Hasibuan (2023) desarrollaron el estudio, cuyo objetivo fue evaluar juegos cooperativos con criterios de grupo en la mejora de habilidades sociales en estudiantes de secundaria. El diseño fue cuasi experimental con grupo control, realizado en Indonesia con una muestra de 16 estudiantes seleccionados por presentar bajos niveles de habilidades sociales. Se aplicó una escala de habilidades sociales a nivel pre y posttest, para luego analizarse la información mediante el software SPSS. Los resultados demostraron una mejora estadísticamente significativa en las habilidades sociales del grupo experimental a diferencia del otro grupo donde no se realizó el experimento, confirmando la

efectividad de implementar juegos cooperativos con fines de fortalecer las competencias sociales de los estudiantes.

Antecedentes Nacionales

Ferro (2023) en Lima tuvo como objetivo estudiar los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria. Metodología: enfoque cuantitativo, correlacional, que realizó la investigación a una población de 80 estudiantes de primaria, sujetos muestrales que revisaron y llenaron instrumentos como cuestionarios. Los hallazgos denotan nivel bueno de juegos cooperativos (61,3 %) y nivel alto (50,0 %) para habilidades sociales; una asociación de $Rho = 0,677$; conclusión, existe correlación positiva que se logra entre las actividades lúdicas cooperativas y las competencias que desarrollan en los ambientes educativos, esto demuestra que los estudiantes en la práctica de juegos cooperativos asumen y desarrollan habilidades sociales adecuadas.

Por su parte, Del Río (2022), en su investigación tuvo como propósito observar la relación entre habilidades sociales y los juegos cooperativos en estudiantes. Es un estudio cuantitativo de alcance correlacional, realizado a una muestra de 27 unidades muestrales, que fueron intervenidos con se utilizaron fichas de observación para recoger información requerida para el análisis estadístico. De los resultados se pueden señalar que se encontró una asociación positiva alta ($r = 0,862$) que denota la práctica lúdica y el desarrollo de competencias sociales en los estudiantes; lo que lleva a concluir, que mientras se ejecuten en la institución educativa juegos cooperativos, recreativos se fortalece emociones y el sentido social de los estudiantes, lo que lleva a potencializar diferentes habilidades sociales.

Chilon & Alva (2023). Llevó a cabo su investigación con el objetivo de examinar las habilidades sociales y los juegos cooperativos en alumnos de educación primaria. El diseño del estudio es cuantitativo, no experimental, nivel

correlacional. La población de 85 niños y una muestra de 70 estudiantes. Los Instrumentos fueron Lista de cotejo para medir ambas variables. De los hallazgos se destaca la relación positiva significativa entre las variables analizadas, lo que refleja un vínculo intrínseco que demuestra estabilidad educativa, si los maestros emplean la lúdica durante sus clases, los estudiantes pueden estar mejor predispuestos para desarrollar aprendizajes, y de la misma forma potencializar sus habilidades sociales.

Ramos, H. & Robles, (2024) En la Institución Educativa Inicial N.º 240 de Huaripampa, Huaraz, se llevó a cabo un estudio orientado a evaluar la repercusión del juego cooperativo en la formación de competencias sociales en alumnos de nivel inicial. Los resultados evidencian que las actividades lúdicas aplicadas, además de consolidar la comunicación e interrelación entre pares, facilitaron la aparición de comportamientos de colaboración recíproca y de aceptación de la diversidad, elementos esenciales para la convivencia armónica.

Ramos (2021), realizó una investigación con el objetivo de analizar las actividades lúdicas cooperativa con las competencias sociales en docentes del nivel primaria. El diseño del estudio: Cuantitativo, no experimental, diseño descriptivo correlacional con alcance transversal. La muestra: 26 estudiantes de educación primaria; en la colecta de datos se aplicaron dos instrumentos: lista de cotejo y cuestionario. Se llegaron a resultados tales como una asociación significativa, que expresan que mientras se trabajan a nivel educativo juegos cooperativos, actividades lúdicas diversas que permitan a los estudiantes expresarse, distraerse y entretenerse, también les hará estar aptos para captar aprendizajes, y, de hecho, potencializar sus habilidades sociales.

Ninahuilca (2023), El propósito de la investigación consistió en establecer la relación existente entre actividades lúdicas cooperativas y las competencias sociales en estudiantes. El estudio se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo, de tipo básico y nivel descriptivo correlacional, de corte transversal. Para la

ejecución del estudio se tomó la muestra a 94 docentes, a quienes se aplicó dos fichas de observación, una por cada variable de estudio para la recolección de datos. Los resultados evidenciaron una relación significativa alta ($Rho = 0,837$), que evidencia que a mayor empleo de actividades lúdicas cooperativas entre los estudiantes mayor es la predisposición para fortalecer y asumir habilidades sociales en su vida personal y académica.

Antecedentes regionales

García y Mendoza (2025) El presente estudio examinó el impacto de las actividades lúdicas sobre las competencias interpersonales estudiantes del nivel primaria. Se desarrolló mediante un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental, se implementaron juegos cooperativos con el objetivo de activar la interacción social y fortalecer la empatía entre los escolares. Los resultados evidencian un incremento estadísticamente significativo en las habilidades interpersonales, lo que confirma la idoneidad de las dinámicas lúdicas como instrumento eficaz para la promoción del desarrollo social en los estudiantes en el contexto educativo.

2.2. BASES TEÓRICAS

La presente investigación se apoya en enfoques del aprendizaje cooperativo y la teoría sociocultural, los cuales sostienen que el aprendizaje y desarrollo social de los estudiantes ocurren en interacción con otros individuos. En particular, se analiza la teoría sociocultural de Lev Vygotsky (1977), quien enfatiza que las funciones mentales superiores emergen primero en la interacción social (interpersonal) y luego se internalizan por el individuo (intrapersonal), de modo que el entorno social y las actividades compartidas resultan clave para que se puedan desarrollar las habilidades sociales.

Por otro lado, se analizaron la teoría del aprendizaje cooperativo de Johnson & Johnson (2016), que aporta elementos estructurales para que los

juegos cooperativos sean efectivos: interdependencia positiva, interacción promotora cara a cara, responsabilidad individual, habilidades interpersonales y reflexión grupal sobre el funcionamiento del grupo también se ejerce en las actividades lúdicas cooperativas.

JUEGOS COOPERATIVOS

Los juegos cooperativos se han convertido en una estrategia pedagógica de complementación educativa por medio de la cual se logra, por decirlo de alguna manera, la estabilidad emocional y serenidad de los estudiantes que están en un ambiente educativo.

En este entender, Giraldo (2005) sostiene que las actividades lúdicas cooperativas como un medio en el que participan individuos de manera conjunta con el fin de integrarse, donde no se compite y queda en un segundo plano la competencia.

Asimismo, Gallardo et al. (2017) destacan al asumir los juegos cooperativos generan un clima positivo para desarrollar sanas relaciones sociales en diferentes contextos, y si es cooperativo se vuelve más importante porque cada integrante aprende a crear cualidades propias y los comparte con sus compañeros, y siempre asumiendo las reglas establecidas sobre el tipo de juegos que se ejecuten.

Los niños, al realizar actividades recreativas, se encuentran en un ambiente de liberación personal, en el que pueden despejarse y olvidar su entorno y las tareas que les provocan estrés (Dereli, 2014). El juego se transforma en una herramienta emocional desde un punto de vista psicológico.

A su vez, Navarro et al. (2018) sostienen que las diversas actividades y acciones que tienen lugar durante la práctica de los juegos contribuyen a la socialización e integración de las personas involucradas.

En realidad, Garaigordobil (2007) sostiene que las actividades lúdicas de cooperación son esenciales para el desarrollo personal de un niño. Estos se han vuelto opciones más comunes de practicar, dejando atrás los juegos tradicionales por ser demasiado estáticos y cerrados. Estos juegos ofrecen apoyo emocional y proporcionan más seguridad, lo que resulta ventajoso para vencer la timidez e incluso la vergüenza inicial, facilitando así que los participantes se expresen sin reservas, (Méndez, A., & Fernández, J., 2010)

Según Navarro et al. (2018), la solidaridad, la confianza, el respeto, la tolerancia y la cooperación son valores que surgen en los juegos cooperativos; esto hace que su aplicación conjunta sea más eficaz y que aquellos que lo empleen en contextos educativos o sociales se beneficien de ellos.

Calambas et al. (2019) el juego puede ser impulsado por todo participante que quiera despejarse, entretenerse con diferentes actividades; además es de mucha ayuda cuando se presentan un desempeño académico bajo en los estudiantes.

Las actividades de juego son una de las mejores maneras de hacer que los chicos se conozcan mejor y aprendan a trabajar en equipo. Cuando hay un espacio montado para la diversión, la interacción y la colaboración surgen de forma casi espontánea. Ahí, los niños pueden practicar cosas que son muy buenas para todos, como repartir juguetes, esperar su turno, llegar a acuerdos cuando hay opiniones distintas y sentir que forman parte de un solo equipo

Las actividades de juego, cuando tienen un toque de diversión, le regalan a un niño un lugar especial donde su mente puede convertirse en un taller de nuevas ideas. En palabras del psicólogo Vygotsky, cuando un niño juega y se rodea de objetos, estos objetos lo empujan a pensar de manera más simbólica y a decidir por sí mismo, porque aquello que está haciendo viene de su propio cuento inventado. Al hacer esto, se activan al mismo tiempo habilidades que son de lo más esenciales, como el talento para crear, fantasear, imaginar, pensar y

solucionar problemas en situaciones que jamás antes había visto. El juego es una forma expresiva de disfrutar y valorar el tiempo.

Planteadas las concepciones teóricas se observa la importancia de implementar actividades lúdicas conjuntamente con actividades pedagógicas, puesto que permite el impulso para el fortalecimiento y desarrollo cognitivo y avances académicos.

Dimensiones:

Cooperación

En este aspecto, Gómez & Rodríguez (2015), destacan dentro de las actividades lúdicas cooperativas deben primar siempre la seguridad y la confianza entre quienes participan para que de esta manera pueda integrarse de mejor forma.

Las actividades lúdicas al momento de ejecutarse generan un clima de valores como integración, solidaridad y de confianza; si son niños, juegan por disfrutar, aprovechar el tiempo; sobre todo, porque tienen confianza entre ellos para expresarse, desenvolverse lo que los lleva a sacar adelante un determinado juego y superar desafíos de grupo (Garay, 2022).

En el momento de ejecutarse los juegos cooperativos, todos los integrantes ponen en práctica confianza y competencias sociales, lo que les permite integrarse y cooperar con mayor libertad, (Quiroz, 2018). En este panorama del juego es verdad que todos se integran, pero también muestra sus intereses personales, pero que le ponen a disposición del grupo, por lo que les lleva a sumarse a los intereses del equipo.

De este modo, todos los logros del grupo de juego son el resultado de la colaboración colectiva (Castro, 2008), donde la práctica en equipo les permite alcanzar éxitos; esto necesita disposición, determinación y una gran confianza tanto en ellos mismos como en el equipo.

Participación

Durante los juegos cooperativos es clave que se entable una comunicación clara para participar de manera plena, en donde todos tengan en cuenta los acuerdos que postulen. Este medio les permite una comunicación adecuada con las cuales puedan lograr metas comunes. En este sentido, Melgarejo (2021), considera que al ejecutarse juegos cooperativos entablan una comunicación horizontal que permite que todos los integrantes del juego se motiven, se integren y participen

Para Linell (1982), las actividades lúdicas cooperativas son horizontales y tiene que haber una comunicación efectiva entre los integrantes que participan de los juegos. Mediante la comunicación se informan y se entiende, se toman los acuerdos; todos muestran respeto.

Por su parte, Omecaña y Ruiz (2019) resaltan los juegos cooperativos como propuesta estratégica pedagógica que está enfocado en buscar formas alternativas a la educación tradicional y ser más práctica.

Por lo tanto, las actividades lúdicas promueven, estimulan la imaginación, valores y sobre todo se promueve habilidades comunicativas.

Diversión

Lo bueno que se practiquen juegos en ambientes educativos diversos o que se asuman como alternativa pedagógica es que permite a los individuos de cualquier edad liberarse, desestresarse, integrarse y hasta suelen limar asperezas y solucionan alguna rencilla (Hamodi y Jiménez, 2018), no olvidemos si ya participan varios integrantes es normal que surjan algún desacuerdo, pero casi siempre todo se soluciona con el diálogo (Giraldo, 2005).

Tanto niños como adolescentes en ambientes educativos aprenden a resolver todo tipo de conflictos con la finalidad de entenderse mejor y distraerse (Ferro, 2023); los individuos buscan divertirse.

Asimismo, realizar actividades lúdicas permite a los niños superar todo tipo de obstáculos, peleas, diferentes dificultades, que muchas veces se evidencian a la hora de practicar juegos o realizar alguna actividad pedagógica, por lo que trabajar de manera cooperativa, permite también superar todo tipo de hostilidades, y la práctica de actividades lúdicas cooperativa tienen este objetivo, el de ayudar a los estudiantes a afrontar las dificultades escolares como las propias dificultades que les ocurren en la vida (Melendez- Giménez, 2024) y que estas actividades lúdicas cooperativas les permitan divertirse. Según Ramón et al. (2020), este juego en equipo, se convierte en una actividad importante en la vida de ellos niños, porque también les desestresa y les permite aprender de manera más efectiva.

Según Choza (1985) mediante la diversión que causa en los niños de manera sana también ayuda de manera interna a solucionar cualquier tipo de aspereza que pueda ocurrir en los juegos o durante las clases.

Palomares et al. (2024) señalan que al practicarse juegos cooperativos en contextos escolares también permiten que se practique con mayor apertura el aprendizaje cooperativo. Asimismo, para Guevara (2015) En el proceso de aprendizaje de manera cooperativa, permite generar actividades pedagógicas en equipos de trabajo, de laborar de manera conjunta, de hacer fuerzas para conseguir objetivos comunes, de ser responsables como integrantes de equipos de trabajo, generar la participación de todo y una continua mejora como participantes de un equipo o de manera cooperativa

HABILIDADES SOCIALES

Los individuos somos seres que nos relacionamos, es nuestra naturaleza. Cada persona a temprana edad no puede desvincularse de su realidad, pero este criterio humanizador, la sociabilidad del hombre, tiene que practicarse. En este horizonte social entra a tallar la educación, que desde la niñez cumple un rol fundamental, enseñar a desarrollar habilidades sociales a

seres humanos desde la niñez. Desde esta idea las habilidades sociales son necesarias para la formación humana.

Se dice que las habilidades sociales en el desarrollo de los niños, argumenta que las habilidades sociales son fundamentales para el éxito académico y personal de los niños. (Goleman, 2013). ya que les permiten interactuar de manera efectiva con otros, resolver conflictos y desarrollar relaciones saludables.

Vera et al. (2017) destacan estas capacidades sociales como iniciativas sociales en su propio entorno que llevan a cabo, facilitando así su desarrollo efectivo en la sociedad. Estas habilidades son complejas, ya que se componen de una variedad de competencias personales que les permiten relacionarse con su entorno. En este proceso sucede una influencia notable en los comportamientos y características que el individuo manifiesta en su relación con los demás.

Eisenberg et al. (2006), las habilidades sociales emergen como indicadores robustos del triunfo académico y del bienestar personal que se manifestarán durante la vida adulta. La investigación demuestra que la prolífica utilización de competencias interpersonales propicia la construcción de vínculos sanos, la mediación eficaz de disputas y, por ende, el avance de aspiraciones tanto educativas como de orden personal.

Reid (2010) sostienen que la adquisición de tales capacidades comportamentales no se consuma en un solo encuentro, sino que persigue la consistencia mediante encuadres donde el alumno puede ejecutar y afinar estrategias de interacción en marcos de seguridad emocional y respaldo sistemático

Monjas (2007), afirma que las habilidades sociales son comportamientos o capacidades específicas que se requieren para llevar a cabo de manera efectiva actividades interpersonales. Estas habilidades incluyen una variedad de

conductas que se adquieren y aprenden, y no son meramente rasgos de la personalidad. Asimismo, representan un conjunto complejo de conductas interpersonales que pueden verse amenazadas durante la interacción con otros. Monjas subraya que, al estudiar las habilidades sociales, es esencial considerar el contexto en el que se encuentran las personas, ya que este aspecto es crucial para determinar si una conducta es considerada adecuada o no.

El sentido social que tiene todo individuo permite que genere emociones y acciones sociales en diferentes contextos, mucho más en la educación.

Dimensiones de las habilidades sociales

Empatía

Entre las habilidades sociales más comunes y vinculantes para la educación es la empatía. Se puede decir, que es la capacidad que facilita la identificación de las emociones de los otros, como también ayuda a comprender las emociones y deseos que tiene las otras personas

Por eso se sostiene, que los individuos empáticos son capaces de promover una comunicación asertiva, tener escucha activa, estar atentos siempre y entender el contexto de las emocionales que se suelen dar en determinados momentos. Para Picard y Marc (1992) las competencias sociales que desarrollamos internamente deben servir para reconocernos, saber el momento adecuado de actuar, entender nuestras propias emociones, saber expresarlas en momentos adecuadas; sobre todo, aprender a reconocer en los otros emociones y sentimientos para no afectarlas más sino para apoyarlas al momento que nos necesiten.

Desde la mirada de Rivero (2019), esta competencia social nos ayuda a tender, valorar la parte emotiva de ellos otros, la empatía nos ayuda a entender a los otros sin juzgar. Las emociones al contacto con los demás siempre se ponen a prueba, es de acuerdo al temple o regulación emocional, o como también lo llaman soporte emocional. Porque es el momento de interactuar con los otros es

cuando se pone a prueba si mis emociones u acciones son las adecuadas o debo mejorar en algo. Tener empatía es tener esta capacidad de reconocer mis propias emociones, saber manejarlas, ya también entender las emociones de los otros; ponernos en su lugar, entenderlos Goleman (2012),

Asertividad

Que adquiera la habilidad social de la asertividad, significaría desde la niñez que los niños están aprendiendo y valorando el sentido social y emocional de la forma más adecuada.

Para Castanyer (2019) esta capacidad se refleja en la manera de poder expresarse, asumir, comprender adecuadamente evitando cualquier sirgo de violencia o agresividad. Las personas asertivas, a cualquier edad, o en cualquier contexto son el tipo de individuos que generan un clima de relaciones interpersonales adecuadas, son las que se expresan con respeto y de manera atinada, saben manejar sus emociones y saber llegar a los demás.

En el campo escolar la asertividad se refleja en los estudiantes que maneja sus habilidades sociales, que saben respetar, tolerar y entablar sabas relaciones entre los compañeros. Para. Betancourt et al. (2020) la asertividad se va desarrollando desde la niñez entre lecciones de realizar cosas asertivas y no asertivas, es decir, también se aprende del ensayo error.

La asertividad permite tener decisiones ajustadas a la realidad, que la persona sea consecuente y consciente de sus actos.

Escucha

El que tengas una escucha activa conlleva a una comunicación efectiva. Esta capacidad se da en la atención y reconocimiento de las emociones ajenas. Este proceso involucra niveles elevados de empatía, autorregulación y claridad expresiva, además de la puntualidad y relevancia en el contexto interpersonal.

Para Ferro (2023) la habilidad social de la escucha es la capacidad de saber escuchar no solo oír, quien sabe escuchar se convierte en una persona sabia, capaz de aprender, capaz de comunicar y capaz de valorar, lo contrario se convierte en una persona poco grata y hasta arrogante.

Por su parte, Hernández y Lesmes (2018), esta habilidad social resalta la capacidad de atención, de empatía y de comunicación. La escucha se convierte en activa cuando en la práctica tiene predisposición y humildad para saber escuchar las orientaciones correctas que nos vayan a dar

Finalmente, Cárdenas et al. (2020), esta competencia social nos da como el plus de seguir recomendaciones, de asumirlas correctamente, de tener una escucha positiva, de saber entablar conversaciones sanas y entendibles con los demás.

2.3. Definición de términos

Juegos Cooperativos

Giraldo (2005) considera a estas actividades lúdicas cooperativas como un medio en el que participan, donde no se compite y queda en un segundo plano la competencia. Estos juegos ofrecen apoyo emocional y proporcionan más seguridad, lo que resulta ventajoso para vencer la timidez e incluso la vergüenza inicial, facilitando así que los participantes se expresen sin reservas, (Méndez, A., & Fernández, J., 2010)

Cooperación

En este aspecto, Gómez & Rodríguez (2015), destacan dentro de las actividades lúdicas cooperativas deben primar siempre la seguridad y la confianza entre quienes participan para que de esta manera pueda integrarse de mejor forma. Las actividades lúdicas al momento de ejecutarse generan un clima de valores como integración, solidaridad y de confianza.

Participación

Durante los juegos cooperativos es clave que se entable una comunicación clara para participar de manera plena, en donde todos tengan en cuenta los acuerdos que postulen. Este medio les permite una comunicación adecuada con las cuales puedan lograr metas comunes. En este sentido, Melgarejo (2021), considera que al ejecutarse juegos cooperativos entablan una comunicación horizontal que permite que todos los integrantes del juego se motiven, se integren y participen.

Diversión

Lo bueno que se practiquen juegos en ambientes educativos diversos o que se asuman como alternativa pedagógica es que permite a los individuos de cualquier edad liberarse, desestresarse, integrarse y hasta suelen limar asperezas y solucionan alguna rencilla (Hamodi y Jiménez, 2018), no olvidemos si ya participan varios integrantes es normal que surjan algún desacuerdo, pero casi siempre todo se soluciona con el diálogo (Giraldo, 2005).

Habilidades sociales

Se dice que las habilidades sociales en el desarrollo de los niños, argumenta que las habilidades sociales son fundamentales para el éxito académico y personal de los niños. (Goleman, 2013). ya que les permiten interactuar de manera efectiva con otros, resolver conflictos y desarrollar relaciones saludables.

Vera et al. (2017) destacan estas capacidades sociales como iniciativas sociales en su propio entorno que llevan a cabo, facilitando así su desarrollo efectivo en la sociedad. Estas habilidades son complejas, ya que se componen de una variedad de competencias personales que les permiten relacionarse con su entorno.

Empatía

Es la capacidad que facilita la identificación de las emociones de los otros, como también ayuda a comprender las emociones y deseos que tiene las otras personas. Por eso se sostiene, que los individuos empáticos son capaces de promover una comunicación asertiva, tener escucha activa, estar atentos siempre y entender el contexto de las emocionales que se suelen dar en determinados momentos. Para Picard y Marc (1992) las competencias sociales que desarrollamos internamente deben servir para reconocernos, saber el momento adecuado de actuar, entender nuestras propias emociones, saber expresarlas en momentos adecuadas.

Asertividad

Para Castanyer (2019) esta capacidad se refleja en la manera de poder expresarse, asumir, comprender adecuadamente evitando cualquier sirgo de violencia o agresividad. Las personas asertivas, a cualquier edad, o en cualquier contexto son el tipo de individuos que generan un clima de relaciones interpersonales adecuadas, son las que se expresan con respeto y de manera atinada, saben manejar sus emociones y saber llegar a los demás.

Escucha

El que tengas un escucha activa conlleva a una comunicación efectiva. Esta capacidad se da en la atención y reconocimiento de las emociones ajenas. Este proceso involucra niveles elevados de empatía, autorregulación y claridad expresiva, además de la puntualidad y relevancia en el contexto interpersonal. Para Ferro (2023) la habilidad social de la escucha es la capacidad de saber escuchar no solo oír, quien sabe escuchar se convierte en una persona sabia, capaz de aprender, capaz de comunicar y capaz de valorar.

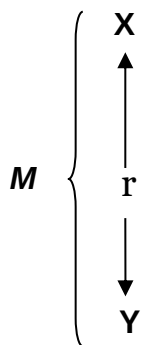
CAPITULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de estudio

Se caracteriza por ser un estudio de tipo básico-no experimental desde la óptica de Hernández y Mendoza (2020), quienes sostienen que este tipo de estudio fundamenta, plantea acciones a partir de teorías sin intervenir directamente a manipular variables planteadas. Además, pertenece al enfoque cuantitativo. Prueba la hipótesis, mide las variables realiza un estudio teórico

3.2. Diseño de estudio

Respecto al diseño escogido para la presente investigación es el no experimental, correlacional, (Hernandez y Mendoza, 2020); los diseños correlacionales se realizan para medir dos o mas variables, apra observar el valor vinculante o n oque tienen entre ellas; presentan el siguiente esquema:



Donde:

M = Muestra

X = Juegos cooperativos

Y = Habilidades sociales

r = Coeficiente de correlación

3.3. Población y muestra

Población

Está compuesto por alumnos de quinto ciclo de primaria de la Institución Educativa La Pastora, ubicada en la provincia de Tambopata, que están matriculados en el periodo académico 2023.

Muestra

Pertenece al *muestreo aleatorio simple*, para la que se considerara un número promedio de 110 estudiantes de V ciclo de primaria (son estudiantes de quinto y sexto de primaria) de la Institución Educativa La Pastora, que se matricularon en el año académico 2025, quienes tuvieron asistencia a sus clases el día de del trabajo de investigación.

3.4. Métodos y técnicas

Técnicas

Por la naturaleza del trabajo de investigación se ha asumido como técnica la encuesta, que mediante un formato tipo Likert permite recabar información destacada.

Instrumento

Se utilizará un cuestionario para las variables juegos cooperativos y habilidades sociales que cuentan con tres dimensiones cada instrumento.

Validez de instrumentos

Siguiendo a Yuni y Urbano (2014) que la validez de un instrumento se refiere al grado de consistencia, coherencia y viabilidad de fondo y forma que tienen en su contenido.

Confiabilidad de instrumentos

Juegos cooperativos

Alfa de Cronbach	N de elementos
,824	22

Habilidades sociales

Alfa de Cronbach	N de elementos
,876	24

Luego de los datos recolectados en la prueba piloto, inicialmente, se procedió a verificar si los instrumentos tenían consistencia interna y eran confiables para ser aplicados, lo cual, por el grado de confiabilidad, se pudo aplicar a la muestra oficial.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTGACIÓN

Resultados descriptivos

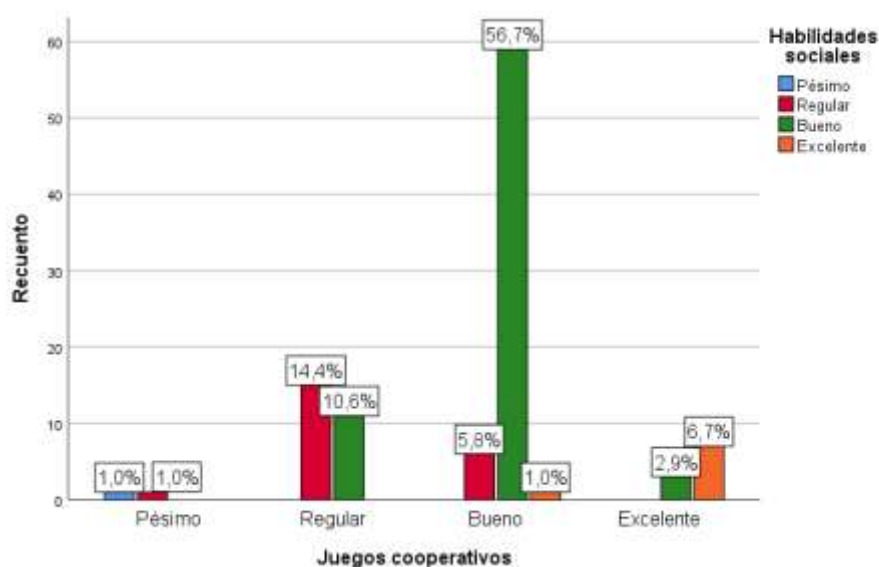
Tabla 1

Distribución de frecuencias de juegos cooperativos y habilidades sociales

			Habilidades sociales				Total
			Pésimo	Regular	Bueno	Excelente	
Juegos cooperativos	Pésimo	Recuento	1	1	0	0	2
		% del total	1,0%	1,0%	0,0%	0,0%	1,9%
	Regular	Recuento	0	15	11	0	26
		% del total	0,0%	14,4%	10,6%	0,0%	25,0%
	Bueno	Recuento	0	6	59	1	66
		% del total	0,0%	5,8%	56,7%	1,0%	63,5%
	Excelente	Recuento	0	0	3	7	10
		% del total	0,0%	0,0%	2,9%	6,7%	9,6%
Total	Recuento	1	22	73	8	104	
	% del total	1,0%	21,2%	70,2%	7,7%	100,0%	

Gráfico 1

Distribución de frecuencias de juegos cooperativos y habilidades sociales



En la tabla y el gráfico se observa la relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales, la combinación de habilidades sociales pésimas con juegos cooperativos pésimos representa solo el 1,0%. La categoría de habilidades sociales regulares con juegos cooperativos regulares alcanza el 14,4%, mientras que las habilidades sociales buenas con juegos cooperativos buenos concentran el 56,7%, lo que indica que la mayoría de los participantes muestran un buen desempeño en ambas áreas. Por último, la combinación de habilidades sociales excelentes con juegos cooperativos excelentes representa el 6,7%.

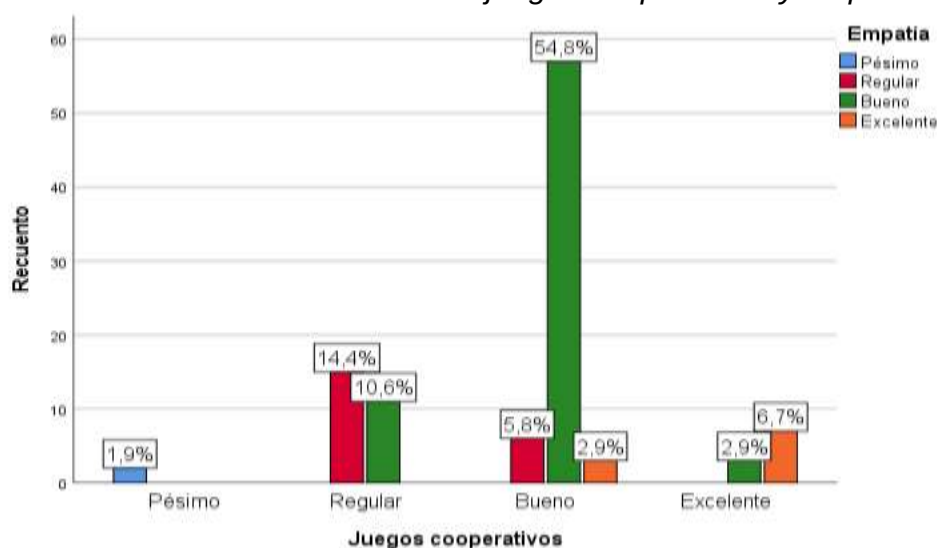
Tabla 2

Distribución de frecuencias de juegos cooperativos y empatía

			Empatía				Total
			Pésimo	Regular	Bueno	Excelente	
Juegos cooperativos	Pésimo	Recuento	2	0	0	0	2
		% del total	1,9%	0,0%	0,0%	0,0%	1,9%
	Regular	Recuento	0	15	11	0	26
		% del total	0,0%	14,4%	10,6%	0,0%	25,0%
	Bueno	Recuento	0	6	57	3	66
		% del total	0,0%	5,8%	54,8%	2,9%	63,5%
	Excelente	Recuento	0	0	3	7	10
		% del total	0,0%	0,0%	2,9%	6,7%	9,6%
	Total	Recuento	2	21	71	10	104
		% del total	1,9%	20,2%	68,3%	9,6%	100,0%

Gráfico 2

Distribución de frecuencias de juegos cooperativos y empatía



En la tabla y el gráfico se observa la relación entre juegos cooperativos y empatía, El 1,9% de los participantes con juegos cooperativos pésimos también tienen empatía pésima. En la categoría de juegos cooperativos regulares, el 14,4% tiene empatía regular. En cuanto a los juegos cooperativos buenos, el 54,8% se ubica en la categoría de empatía buena, lo que refleja que la mayor parte de los participantes alcanzan un buen nivel en ambas áreas. Finalmente, en la categoría de juegos cooperativos excelentes, el 6,7% alcanza empatía excelente.

Tabla 3

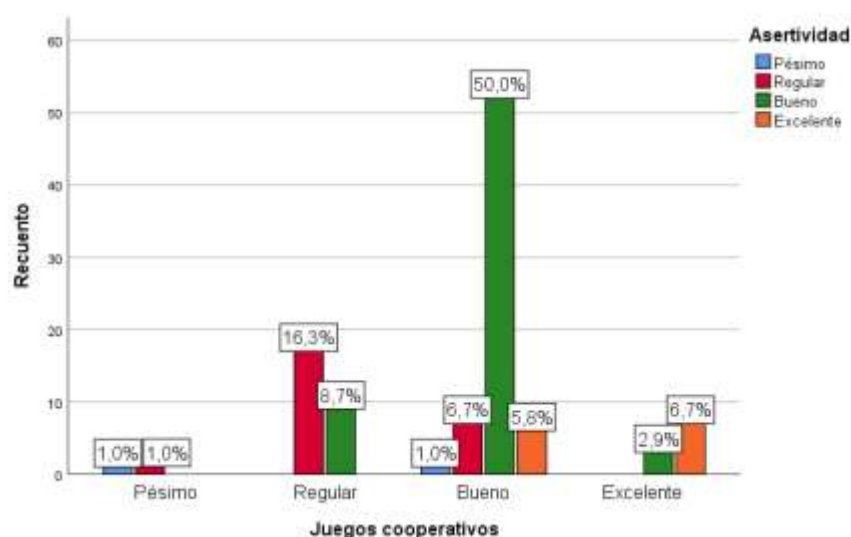
Distribución de frecuencias de juegos cooperativos y asertividad

			Asertividad				Total
			Pésimo	Regular	Bueno	Excelente	
Juegos cooperativos	Pésimo	Recuento	1	1	0	0	2
		% del total	1,0%	1,0%	0,0%	0,0%	1,9%
	Regular	Recuento	0	17	9	0	26
		% del total	0,0%	16,3%	8,7%	0,0%	25,0%
	Bueno	Recuento	1	7	52	6	66
		% del total	1,0%	6,7%	50,0%	5,8%	63,5%
	Excelente	Recuento	0	0	3	7	10
		% del total	0,0%	0,0%	2,9%	6,7%	9,6%
	Total	Recuento	2	25	64	13	104
		% del total	1,9%	24,0%	61,5%	12,5%	100,0%

Gráfico

3

Distribución de frecuencias de juegos cooperativos y asertividad



En la tabla y el gráfico se presenta la distribución de frecuencias entre juegos cooperativos y asertividad. La combinación de asertividad pésima con juegos cooperativos pésimos representa el 1,0%, mientras que las combinaciones de asertividad regular con juegos cooperativos regulares alcanzan el 16,3%, y de asertividad buena con juegos cooperativos buenos llega al 50,0%. Además, la combinación de asertividad excelente con juegos cooperativos excelentes se encuentra en el 6,7%.

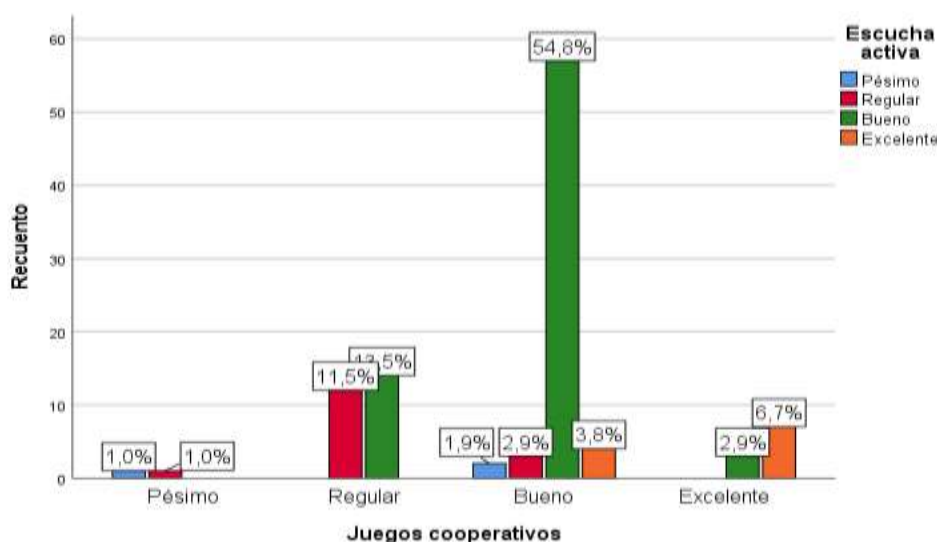
Tabla 4

Distribución de frecuencias de juegos cooperativos y escucha activa

			Escucha activa				Total
			Pésimo	Regular	Bueno	Excelente	
Juegos cooperativos	Pésimo	Recuento	1	1	0	0	2
		% del total	1,0%	1,0%	0,0%	0,0%	1,9%
	Regular	Recuento	0	12	14	0	26
		% del total	0,0%	11,5%	13,5%	0,0%	25,0%
	Bueno	Recuento	2	3	57	4	66
		% del total	1,9%	2,9%	54,8%	3,8%	63,5%
	Excelente	Recuento	0	0	3	7	10
		% del total	0,0%	0,0%	2,9%	6,7%	9,6%
	Total	Recuento	3	16	74	11	104
		% del total	2,9%	15,4%	71,2%	10,6%	100,0%

Gráfico 4

Distribución de frecuencias de juegos cooperativos y escucha activa



En la tabla y el gráfico se muestra la relación entre los juegos cooperativos y la escucha activa. La combinación de juegos cooperativos pésimos con escucha activa pésima representa el 1,0%. La categoría de juegos cooperativos regulares con escucha activa regular alcanza el 11,5%. Por otro lado, los juegos cooperativos buenos, con escucha activa buena concentran el 54,8%, lo que indica que la mayoría de los participantes presentan un buen desempeño en ambas áreas. Finalmente, la combinación de juegos cooperativos excelentes con escucha activa excelente representa el 6,7%.

Resultados inferenciales

El análisis inferencial se dirigió a la gestión de variables de escala ordinal. Para evaluar las hipótesis formuladas, se utilizó la prueba Tau-b de Kendall, un método estadístico no paramétrico que facilita la estimación de la magnitud y la dirección de la relación entre dos variables ordinales. El coeficiente se calculó aplicando la fórmula matemática correspondiente:

$$\tau = \frac{C_n - NC_n}{C_n + NC_n} \quad \tau \in [0,1]$$

Donde:

NC_n = Pares discordantes

C_n = Pares concordantes

τ = Coeficiente de Tau-b de Kendall

Criterios de decisión:

Nivel de significancia:

- 5% = 0.05.

Regla de decisión:

- Si Sig. (bilateral) ≤ 0.05 se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 5

Coeficiente de correlación

Valor	Significado
0	Correlación nula
$\pm 0,01 - \pm 0,09$	Correlación muy baja
$\pm 0,2 - \pm 0,39$	Correlación baja
$\pm 0,4 - \pm 0,69$	Correlación moderada
$\pm 0,7 - \pm 0,89$	Correlación alta
$\pm 0,9 - \pm 0,99$	Correlación muy alta
± 1	Correlación grande perfecta

Nota: Martínez y Campos (2015)

Prueba de hipótesis general:

Hipótesis general alterna ($H_1 \leq 0.05$): Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.

Hipótesis general nula ($H_0 > 0.05$): No existe relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.

Tabla 6

Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis general

			Juegos cooperativos	Habilidades sociales
Tau_b de Kendall	Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,651**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	104	104
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,651**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	104	104

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

La prueba Tau-b de Kendall revela una asociación directa, positiva y de magnitud moderada entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata (Tau B = 0,651). La significancia bilateral obtenida ($p = 0,000$) es inferior al umbral de 0,01, lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alterna. Este resultado confirma que existe una relación significativa entre las variables estudiadas, destacando la importancia de fomentar actividades cooperativas que potencien las habilidades sociales en los estudiantes de dicha institución.

Hipótesis específica 1

Tabla 7

Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis específica 1

		Juegos cooperativos	Empatía
Tau_b de Kendall	Juegos cooperativos	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,641**
		N	,000
	Empatía	Coefficiente de correlación	104
		Sig. (bilateral)	,641**
		N	,000

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

La prueba Tau-b de Kendall revela una asociación positiva y moderada entre los juegos cooperativos y la empatía en los estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata (Tau B = 0,641). La significancia bilateral obtenida ($p = 0,000$) es inferior al umbral de 0,01, lo que permite rechazar la hipótesis nula ($H_0 > 0,05$) y aceptar la hipótesis alterna ($H_i \leq 0,05$). Este resultado valida que existe una relación significativa entre los juegos

cooperativos y la empatía, destacando la importancia de integrar actividades cooperativas en el proceso educativo para fortalecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Hipótesis específica 2

Tabla 8

Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis específica 2

		Juegos cooperativos	Asertividad
Tau_b de Kendall	Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,616**
		N	,000
	Asertividad	Coeficiente de correlación	104
		Sig. (bilateral)	,616**
		N	,000

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

La prueba Tau-b de Kendall muestra una asociación directa, positiva y significativa entre los juegos cooperativos y la asertividad en los estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata (Tau B = 0,616). La significancia bilateral obtenida ($p = 0,000$) es inferior al umbral de 0,01, lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alterna. Este resultado confirma que existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la asertividad, destacando la importancia de integrar actividades cooperativas que favorezcan el desarrollo de la asertividad en los estudiantes de esta institución.

Hipótesis específica 3

Tabla 9

Prueba Tau_b de Kendall para hipótesis específica 3

		Juegos cooperativos	Escucha activa
Tau_b de Kendall			
	Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,578**
		N	,000
			104
	Escucha activa	Coeficiente de correlación	,578**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000
			104

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

La prueba Tau-b de Kendall revela una relación directa, positiva y de magnitud moderada entre los juegos cooperativos y la escucha activa en los estudiantes del V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata (Tau B = 0,578). La significancia bilateral obtenida ($p = 0,000$) es inferior al umbral de 0,01, lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alterna. Este resultado confirma que existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la escucha activa, destacando la importancia de integrar ambas prácticas en el proceso educativo para potenciar el desarrollo socioemocional y cooperativo de los estudiantes.

Discusión de resultados

Los juegos cooperativos se han convertido en una estrategia pedagógica de complementación educativa por medio de la cual se logra, por decirlo de laguna manera, la estabilidad emocional y serenidad de los estudiantes que están en un ambiente educativo, permite a los individuos integrarse, generan un clima positivo para desarrollar sanas relaciones sociales en diferentes contextos, y si es cooperativo se vuelve más importante porque cada integrante aprende a crear cualidades propias y los comparte con sus compañeros, y siempre asumiendo las reglas establecidas sobre el tipo de juegos que se ejecuten. Y tienen un vínculo intrínseco con las habilidades sociales y emocionales.

En este entender, los seres humanos somos animales racionales y sociales por naturaleza. Cada persona a temprana edad no puede desvincularse de su realidad, pero este criterio humanizador, la sociabilidad del hombre, tiene que practicarse. En este horizonte social entra a tallar la educación, que desde la niñez cumple un rol fundamental, enseñar a desarrollar habilidades sociales a seres humanos desde la niñez. Desde esta idea las habilidades sociales son necesarias para la formación humana, se convierten en necesarias para el desarrollo de los niños, conlleva al éxito académico y personal de los estudiantes.

Entre los principales hallazgos se destaca la existencia de una asociación estadísticamente significativa moderada entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales con una Tau_b de Kendall=0,651. Este resultado confirma que existe una relación significativa entre las variables estudiadas, destacando la importancia de fomentar actividades cooperativas que potencien las habilidades sociales en los estudiantes de dicha institución. Se destaca que los juegos cooperativos fortalecen las habilidades sociales. A partir del hallazgo descrito se infiere que los juegos cooperativos cumplen un rol fundamental potencializar las habilidades sociales de los dicentes.

Para tal cometido, se contrastan hallazgos con algunos resultados parecidos. Así tenemos que existe coincidencias con el aporte de Ferro (2023) en Lima tuvo como objetivo estudiar los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria a una población de 80 estudiantes de primaria, donde los hallazgos denotan nivel bueno de juegos cooperativos (61,3 %) y nivel alto (50,0 %) para habilidades sociales, una asociación de $Rho = 0,677$, lo que lleva a la conclusión que existe correlación positiva entre las actividades lúdicas cooperativas y las competencias que desarrollan en los ambientes educativos, esto demuestra que los estudiantes en la práctica de juegos cooperativos asumen y desarrollan habilidades sociales adecuadas.

Así mismo, existe coincidencias con los hallazgos de Asimismo, Fikri y Tegeh (2022) llevaron a cabo el estudio, cuyo propósito fue determinar el efecto de un entrenamiento en habilidades sociales sobre la capacidad de cooperación en niños de preescolar a una población de 33 niños, los hallazgos evidencian que los niños que participaron en el programa mejoraron significativamente su capacidad de cooperar a diferencia de los niños que no realizaron el experimento, demostrando efectividad de las estrategias basadas en juegos cooperativos como medio para fortalecer y encaminar habilidades sociales de los niños.

También existe consonancia con los hallazgos de Del Río (2022), que tuvo como propósito observar la relación entre habilidades sociales y los juegos cooperativos en 27 estudiantes, cuyos resultados señalan que se encontró una asociación positiva alta ($r = 0,862$) que denota la práctica lúdica y el desarrollo de competencias sociales en los estudiantes, lo que lleva a concluir, que mientras se ejecuten en la institución educativa juegos cooperativos, recreativos se fortalece emociones y el sentido social de los estudiantes, lo que lleva a potencializar diferentes habilidades sociales.

De igual forma con Chilon & Alva (2023) destacan la relación positiva significativa entre las variables analizadas, lo que refleja un vínculo intrínseco que demuestra estabilidad educativa, si los maestros emplean la lúdica durante sus clases, los estudiantes pueden estar mejor predispuestos para desarrollar aprendizajes, y de la misma forma potencializar sus habilidades sociales.

Dichas observaciones no repercuten en gran medida en la trascendencias y logros obtenidos en el estudio.

Se puede destacar la importancia de la investigación porque evidencia que mientras se trabaje en las instituciones educativas la parte lúdica y si es cooperativa, mejor, se convierte gran beneficio para los estudiantes, porque esto les conlleva a complementarlo y potencializar sus propias habilidades sociales.

Considerando que el desarrollo de la enseñanza no debe tornarse y desarrollarse en ambientes rutinarios, tradicionales, aburridos y hasta monótonos, sino debe generarse climas de aprendizaje acordes a la naturaleza de los estudiantes, respetar las formas de aprendizaje y complementarles con estrategias que ayuden a sacar lo mejor de sí en los estudiantes.

Educar a los estudiantes en las competencias sociales beneficiaría en gran medida para que éstos cuando sean adolescentes y jóvenes no caigan en violencia, no se contagien por un clima vital adverso; es desde el ámbito escolar que debe comenzar a formar a los futuros ciudadanos.

CONCLUSIONES

1. Se decidió, en función de los descubrimientos, que es necesario fomentar los juegos cooperativos, pues estos posibilitan que los alumnos desarrollen sus habilidades sociales; se observa una alta correlación significativa ($Tau B = 0,651$), lo cual lleva a que los estudiantes estén más motivados en su desarrollo social y educativo.
2. Se determino a partir de los hallazgos que se deben promover los juegos cooperativos porque permiten a los estudiantes potencializar la habilidad social de empatía, se observa una correlación alta y significativa ($Tau B = 0,641$), lo que lleva a los alumnos a estar más motivados para desarrollarse en el ámbito educativo y social.
3. Se determino a partir de los hallazgos que se deben promover los juegos cooperativos porque permiten a los estudiantes potencializar la habilidad social de asertividad, se observa una correlación alta y significativa ($Tau B = 0,616$), lo que lleva a los alumnos a estar más motivados en su desarrollo social y educativo.
4. Se determinó a partir de los hallazgos que se deben promover los juegos cooperativos porque permiten a los estudiantes potencializar la habilidad social de escucha activa, se evidencia correlación significativa alta ($Tau B = 0,578$), lo conlleva a los estudiantes estar más motivados en su desenvolvimiento educativo y social.

RECOMENDACIONES

1. Según lo que indican los resultados, fomentar juegos cooperativos en ambientes educativos es apropiado y recomendable para el desarrollo de las capacidades sociales. Por eso, se sugiere a la institución educativa donde se llevó a cabo la investigación que fomente y desarrolle actividades lúdicas de cooperación como un complemento académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvarado Ronquillo, K. J. (2022). *Juegos cooperativos para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en niños de 5 a 7 años*. [Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación]. Repositorio institucional de la UG. Ecuador, Guayaquil.

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/65320/1/Alvarado%20Ronquillo%20Kenneth%20Justin%20062-2022%20CI%20Pedg.pdf>

Aguilar Fruna, M. (2019). *Juegos Cooperativos y el Desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308, Juliaca 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. <http://190.119.145.154/bitstream/handle/UNSA/8828/EDSagfrm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bar - On, T., y Parker, J. D. A. (2018). EQ-i:YV. Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn: versión para jóvenes (R. Bermejo, C. Ferrándiz, M. Ferrando, M. D. Prieto y M. Sáenz, adaptadoras). Madrid: TEA Ediciones.

Bandura, A (1987). Teoría del Aprendizaje Social. Espasa Calpe.

Baquero, R. (1997). Vygotsky y el aprendizaje escolar. Aique.

Baquero-Trujillo, R. y Castro-Williams, R. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4818/11621>

- Bocanegra Rodríguez, L. E. (2021). *Juego cooperativo y la incidencia en habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI Dominguito Savio, Jesús María*. [Tesis de Post grado, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71522/Bocanegra_RLE-SD.pdf?sequence=1
- Dereli, E. (2014). The effect of the values education programme on 5.5-6-year-old children's social development: Social skills, psycho-social development and social problem solving skills. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 14(1), 262-268. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1038757>
- Carmen Rosa Castro Najarro (2018). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de educación primaria, Villa María del Triunfo 2018*. [Tesis de Post grado, Universidad Cesar Vallejo]
- Castro, A. R. R. (2021). Habilidades sociales: Instrumentos de evaluación. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 337-357. <https://doi.org/10.31876/idest.v1i2.12>
- Cerchiaro-Ceballos, E., Barras-Rodríguez, R., & Vargas-Romero, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *Duazary*, 16(3), 40-53. <https://www.redalyc.org/journal/5121/512164590004/512164590004.pdf>
- Correa, C. (2014) *Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia*. (Tesis). Universidad de Cádiz. España. Recuperado de http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf

- Chilon Guevara, M. F., & Alva Saavedra, L. F. (2023). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de primaria de la Institución 20803 Rosa de Santa María – Salinas Alta, Chancay, 2023* [Tesis de licenciatura].
- Choza, J. (1985). *Antropologías positivas y antropología filosófica*. Estella: Cenlit.
- Cruz, S. y Leyva, K. (2020). Las habilidades sociales y los juegos cooperativos [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51537>
- Del Río, M. (2022). Juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa, Florencia de Mora, 2022 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César 20.500.12692/104072
- Eriksson, M., Stenberg, G., Kenward, B., & Poom, L. (2021). *The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers. Frontiers in Psychology, 12, 691-735.* <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.691735>
- Ferro Moreno, Patricia del Carmen (2023) Juegos Cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023 [TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE: Maestra en Psicología Educativa, UCV]
- Fikri, M., & Tegeh, I. M. (2022). The impact of social skills training on the ability to cooperate in early childhood. *International Journal of Vocational and Continuing Education, 4(2), 112-120.* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IVCEJ/article/view/44227>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. M. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.

García Tapara, D. A., & Mendoza Hancoco, J. L. (2025). Actividades lúdicas y habilidades interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria Institución Educativa Dos de Mayo de Tambopata, 2023. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios]. <https://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/1309/004-1-7-062.pdf?sequence=1>

Garaigordobil, M., Berrueto, L., & Celume, M.-P. (2022). Developing children's creativity and social-emotional competencies through play: Summary of twenty years of findings of the evidence-based interventions "Game Program". *Frontiers in Psychology*, 13, 997655. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.997655>

Garaigordobil Landazabal, M. T. (2007). Programa Juego, 4 a 6 años: juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/61597>

Garay Huacho, M. F. (2022). Juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de las habilidades sociocognitivas en los niños y niñas de 2do grado de nivel primaria en una institución educativa de Andahuaylillas. https://repositorio.uarm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12833/2380/Garay%20Huacho,%20Maycol%20Franklin_Tesis_Licenciatura_2022.pdf?sequence=1

Gallardo-López, J. A., & Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed>

Goleman, D. (2010). La práctica de la inteligencia emocional. Editorial Kairós.

- Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. [Tesis de licenciatura, Universidad de Tolima]. <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/fe454a2c-9258-41e6-bde9-51ccacc561be/content>
- Gil Cestero, M., & Mancebón Gil, J. (2018). Mejora de las relaciones interpersonales a través del juego cooperativo. [Trabajo de tesis de maestría, Universidad de Zaragoza]. Repositorio institucional de la UZ. España, Zaragoza.
- <https://zaguan.unizar.es/record/77993/files/TAZ-TFG-2018-1473.pdf>
- Giraldo, J. (2005). Juegos Cooperativos. Jugar para que todos ganen. Barcelona, España: Océano.
- Guerrero Minda, A. G. (2018). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de la conducta prosocial en niños y niñas de primer año de básica de la Unidad Educativa "Génesis" del cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. [Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Parvularia].
- Hidalgo, P. (2019). Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Callao]. http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/4365/HID_ALG_O%20SÁNCHEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández-Calderón, K. A., & Lesmes-Silva, A. K. (2018). La escucha activa como elemento necesario para el diálogo. *Convicciones*, 9(1), 83-87.

- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. M. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- Horna, E., Arhuis, W. y Bazalar, J. (2020). Relación de habilidades sociales y tipos de familia en preescolares: estudio de caso. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n61a13>
- INEI (2019). "Perú: Indicadores de violencia familiar y sexual, 2012-2019". Recuperado de: https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1686/libro.pdf
- Johnson, R. y Johnson, T. (2016). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. (Paidós, 59 Ed.). Buenos Aires. <https://cutt.ly/UUreqSy>
- Llamo Pérez, S. E. (2020). Actividades lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria, Institución Educativa N° 11030–Monsefú. (Trabajo de tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV, Lima. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43498/Llamo_PSE.pdf?sequence=1
- Martinez, Espitia y Fontalvo (2016). Los juegos cooperativos como estrategia para minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad en los alumnos de los grados 3º y 4º de primaria jornada tarde en la IED República de China. Universidad Libre. Colombia: Bogotá. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11741/Proyecto%20final.pdf?sequence=1>
- Méndez-Giménez, A., & García-Rodríguez, I. (2024). Predictores motivacionales de autoestima en el juego del recreo: análisis en función de curso y género (Motivational predictors of self-esteem in recess play: grade and gender analysis). *Retos*, 58, 650-659.

- Mero Bazán, M. J. (2015). *Los juegos cooperativos para el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV "Mis Pequeños Angelitos", Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2015.).
- Melgarejo, L. (2021). La utilización de los títeres como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N° 32505 de afilador Rupa, Leoncio Prado. Huánuco, 2019 [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/20147>
- Méndez, A., & Fernández, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 33, 67-76. <https://www.oposinet.com/wp-content/uploads/2017/10/Los-juegos-tradicionales-infantiles.-un-marco-privilegiado-para-el-trabajo-interdisciplinar-y-competencial.pdf>
- Monjas, M. I. (Dir.) (2007). Promoción de las habilidades sociales promoción de las habilidades sociales en la infancia y en la adolescencia en la infancia y en la adolescencia en el contexto escolar. *Recursos prácticos en resiliencia y calidad de vida. UNED. Baleares* https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03Su bSec/resilienciamonjaUNED_Baleares.pdf
- Navarro, R., y Eirín, R. (2018) Efecto de una unidad didáctica basada en juegos competitivos en la motivación, necesidades psicológicas básicas y disfrute en educación primaria. *Sportis Scientific Technical Journal*, 4 (1), 111-125.

- Ninahuillca Córdoba, M. K. (2023). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del nivel inicial de una Institución Educativa Privada, Arequipa 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/135368?>
- Noperiyanti, Y., & Hasibuan, A. D. (2023). Group guidance with cooperative games to improve social skills in junior high school students. *Guidance and Counseling Journal*, 3(2), 45–54. <https://journal-gehu.com/index.php/gehu/article/view/620>
- Omeñaca, R., & Omeñaca, J. V. (2005). *Juegos Cooperativos*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *Habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe*. Santiago, Chile: UNESCO.
- Osés Bargas, R. M., Duarte Briceño, E., & Pinto Loria, M. D. L. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 18(3), 176-186. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412016000300013&script=sci_arttext_plus&tlng=es
- Palomares Prieto, I., Miguel Garvía-Medrano, P., & Fernández-Río, J. (2024). El modelo de aprendizaje cooperativo para la mejora de inteligencia emocional en alumnado de educación primaria en educación física. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 59.
- Picard, D., & Marc, E. (1992). La interacción social. *Cultura, instituciones y*.
- Quiroz Cruzado, L. (2020). El trabajo en equipo, como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de secundaria,

en ciencia, tecnología y ambiente, de la IE N° 10836 “Aplicación” del distrito de José Leonardo Ortiz año 2018.

Ramos Lara, A. M. (2021). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa de Lucanas, Ayacucho 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo].

Ramos Herrera, Robles Cacha (2024). *Juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial, Huaripampa-Olleros-Huaraz-2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/730repositorio.une.edu.pe+2repositorio.une.edu.pe+2alicia.concytec.gob.pe+2>

Samper, S. y Muñoz, D. (2019). El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional de la CUC. http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6123/El_juego_y_la_convivencia_escolar.pdf

Silva, K. (2019). Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 494 “Pequeños Angelitos” – Chota [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9162/Silva_Diaz_Kelly.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Quico Calla, E. R., & Pantigoso Gaspar, M. A. (2019). Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial El Altiplano Cono Norte-2018. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8431/EDSqucaer2.pdf?sequence=1>

- Quiroz Vicerrel, E. V. (2018). Juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa No. 7096 “Príncipe de Asturias”, UGEL 01-Villa El Salvador. 2018.
- Rashta (2018). Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niños y niñas de 5 años de la I.E Jardín Infantil N° 123 – Centenario Independencia - 2017.
- Rosas, A. (2021), Habilidades sociales: Instrumentos de evaluación. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926998>
- Sewell, A. (2019). An adaption of the Good Behaviour Game to promote social skill development at the whole-class level. *Educational Psychology in Practice*, 36(1), 93-109. doi:<https://doi.org/10.1080/02667363.2019.1695583>
- Villagra Quin, B. (2017). Los juegos cooperativos como estrategia en la formación de valores morales en niños y niñas de la IEI N° 1295 de Solan del distrito de Paucartambo-Cusco-2017. UNA. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12087/Villagra_Quin_Basilia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ylarragorry (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales. Universidad Católica Argentina. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>
- UNICEF. (2022). *Las 12 habilidades transferibles del Marco Conceptual y Programático de UNICEF* (E. Narváez (ed.); p. 35). <https://www.unicef.org/lac/media/30756/file>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos cooperativos	Se refieren a actividades lúdicas integradoras en la que participan diferentes individuos, pero se ponen de acuerdo para jugar (Oses et al., 2016).	Se estudian tres dimensiones respecto a los juegos cooperativos	Cooperación	Cooperan en las tareas Se integran y participan en las tareas
			Participación	Tienen iniciativa para realizar actividades lúdicas grupales Juegan y participan todos, valorándose entre sí
			Diversión	Se distraen al participar Se desestresan e integran al jugar
Habilidades sociales	Para Bar - On, T., y Parker, J. (2018), hacen referencia a capacidades personales que tienen los individuos para saberse interrelacionarse, comunicarse y hasta entender sus emociones en diferentes contextos sociales	Se presentan dimensiones que reflejan las habilidades sociales propuestas.	Empatía	Se entienden entre todos Se toleran y ponen en lugar del otro Aceptan sus cualidades y participan integrándose
			Asertividad	Aprenden a manejar su vida emotiva Son asertivos al interactuar Son respetuosos y tolerantes cuando comparten
			Escucha activa	Están atentos Saben escuchar Saben entender

Anexo 2: Matriz de consistencia

“Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025”				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE DE ESTUDIO 1	TIPO DE INVESTIGACIÓN
¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025?	Determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.	Hi: Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.	Juegos Cooperativos (X) <u>DIMENSIONES</u> - Cooperación - Participación - Diversión	Tipo: Básica Método: Hipotético-Deductivo Enfoque: Cuantitativo Nivel: descriptivo, correlacional. Diseño: no experimental Corte: Transversal Muestra: 110 niños de V ciclo. Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario V₁ = Juegos cooperativos V₂ = Habilidades sociales Prueba estadística Se buscó demostrar si existe o no relación entre las variables propuestas. Mediante prueba de normalidad
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	VARIABLE DE ESTUDIO 2	
1) ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y la empatía en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025? 2) ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y la asertividad en estudiantes de V ciclo de primaria de una	1) Establecer la relación entre los juegos cooperativos y la empatía en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025. 2) Analizar la relación entre los juegos cooperativos y la asertividad en estudiantes de V ciclo de primaria de una	H1: Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y la empatía en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025. H2: Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y la asertividad en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025. H3: Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y la escucha activa en estudiantes de V ciclo de	Habilidades sociales (Y) <u>DIMENSIONES</u> - Empatía - Asertividad - Escucha activa	

Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025? 3) ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y la escucha activa en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025?	Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025. 3) Determinar la relación entre los juegos cooperativos y la escucha activa en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.	primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025.		Técnica de Análisis de Datos IBMM Spss Statistics 26
--	--	--	--	--

Anexo 3: Instrumentos



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

CUESTIONARIO: JUEGOS COOPERATIVOS

Estimada estudiante, el presente instrumento tiene trata sobre juegos cooperativos y tiene como objetivo recoger información para detectar dificultades que se presentan y buscar alternativas de solución en la institución. Es confidencial, por esta razón te pedimos respuestas de manera libre y sincera. Por favor, marcar con una (X) la alternativa que elijas. Agradecemos de antemano su colaboración, la cual será un aporte para la presente investigación

Escala de valor.

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

N°	VARIABLE 1: ACTIVIADES LÚDICAS					
	Dimensión: juegos de confianza /Indicadores	1	2	3	4	5
1	Demuestras apoyo a tus compañeros de aula cuando realizan los juegos.					
2	Demuestras solidaridad con los compañeros con menos					
3	Te preocupas porque tus compañeros también alcancen sus metas					
4	Motivas a tus compañeros para culminar el juego propuesto.					
5	Juegas con tus compañeros en un clima de confianza.					
6	Apoyas a tus compañeros en el momento que lo necesitan.					
7	Participas en los juegos colaborando con los objetivos del equipo.					
8	Realizas coordinaciones cuando organizas un juego.					
	Dimensión: Juego de comunicación	1	2	3	4	5
9	Integras a tus compañeros durante el juego.					
10	Trabajas en equipo de manera armoniosa.					
11	Motivas a tus compañeros para culminar el desarrollo del juego.					
12	Empleas gestos cuando juegas con tus compañeros.					
13	Utilizas gestos para una mejor comunicación con tus compañeros					
14	Pides opiniones a tus compañeros al modificar las reglas de juego.					
15	Describes el desarrollo del juego a tus compañeros.					
16	Utilizas palabras adecuadas cuando juegas con tus compañeros.					
	Dimensión: Juego de resolución de conflictos	1	2	3	4	5
17	Respetas las reglas del juego.					
18	Resuelves conflictos que se presentan durante el juego.					
19	Propones soluciones cuando se presentan problemas durante el desarrollo del juego.					
20	Crees que eres creativo cuando juegas con tus compañeros.					
21	Propones reglas nuevas en los juegos que realizas con frecuencia					
22	Propones estrategias novedosas para participar en el juego					

Adaptado de Miguel Aquilino Díaz Barboza (2021)

CUESTIONARIO: HABILIDADES SOCIALES

Estimada estudiante, el presente instrumento tiene trata sobre juegos cooperativos y tiene como objetivo recoger información para detectar dificultades que se presentan y buscar alternativas de solución en la institución. Es confidencial, por esta razón te pedimos respuestas de manera libre y sincera. Por favor, marcar con una (X) la alternativa que elijas. Agradecemos de antemano su colaboración, la cual será un aporte para la presente investigación

Escala de valor.

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

VARIABLE: HABILIDADES OCIALES							
Dimensiones	Indicadores		1	2	3	4	5
Empatía	1	Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego.					
	2	Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del juego.					
	3	Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego.					
	4	Ayudas a tus compañeros a realizar las actividades propias del					
	5	Ayudas a tus compañeros a realizar las secuencias del juego.					
	6	Muestras alegría al compartir juegos grupales.					
	7	Participas con entusiasmo en los juegos cooperativos.					
	8	Valoras la participación de tus compañeros en los juegos.					
Asertividad	9	Cuando estás en desacuerdo con alguna idea, expresas tus motivos sin faltar el respeto.					
	10	Expresas tus ideas intentando no ofender a sus compañeros de equipo.					
	11	Invitas a tus compañeros a reflexionar sobre las causas de una derrota.					
	12	Ayudas de forma amistosa a tus compañeros, aun cuando no los conoces.					
	13	Valoras la actuación de tus compañeros cuando hacen méritos.					
	14	Ayudas a tus compañeros a corregir sus fallas cuando cometen un error, pero sin violencia.					
	15	Preguntas a tus compañeros si tienen dudas respecto a la					
	16	Coordinas con tus compañeros para realizar un juego					
Escucha	17	Muestras predisposición por escuchar a los compañeros					
	18	Manifiestas tus propuestas a tus compañeros aun cuando					
	19	Muestras interés al escuchar las ideas propuestas por tus					
	20	Escuchas las ideas de tus compañeros antes de corregir					
	21	Complementas con tus ideas para modificar un juego					
	22	Muestras responsabilidad al asumir retos dentro de los					
	23	Comprendes la información que facilitan tus compañeros					
	24	Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar su					

Anexo 4: Solicitud de validación de instrumentos



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

Puerto Maldonado, 14 de mayo del 2024

Señor (a)

DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

PRESENTE. -

Asunto: Validación de Instrumentos

Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. Para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que me encuentro realizando la investigación científica-pedagógica sobre el tema:

Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025

Como especialista en investigación científico-pedagógica con amplia experiencia en el tema. Solicito su colaboración para que emita su opinión sobre los instrumentos de recolección de datos adjuntos, a fin de calcular indicadores subjetivos de validez, Calificando elemento por elemento a partir de sus puntuaciones con la respectiva escala de respuesta.

Mucho apreciaremos pueda evaluar el referido documento, para ello adjuntamos lo siguiente:

1. La matriz de consistencia.
2. Instrumentos de recojo de información.
3. Fichas de evaluación del Instrumento.

Agradecemos a Ud. la atención a la presente, como también deseo expresarle la consideración más distinguida.

Atentamente

LONCONI ARCE, Diego Joel
Investigador

BELLIDO RAMOS, Makennzi
Investigador

Anexo 5: Fichas de Validación de instrumentos



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación

Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del instrumento de Evaluación	Autor(a) del instrumento
<i>Edipe Guerra</i>	<i>Psicólogo</i>	Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios	CEUSTIONARIO: HABILIDADES SOCIALES	PROPIO
Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					✓
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos				✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				✓	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				✓	

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

<i>19/05/25</i> <i>PEM</i>	<i>40599770</i>	<i>[Firma]</i>	<i>95723285</i>
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación
Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o institución donde Labora	Nombre del instrumento de Evaluación	Autor(a) del instrumento
Felipe Galarza D	Psicólogo	Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios	CUESTIONARIO: JUEGOS COOPERATIVOS	PROPIO
Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.				✓	
8. COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores y las dimensiones.					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				✓	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.				✓	

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable ☒ No aplicable ☐

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

19/05/25 DEM	40599776		958723285
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación

Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del instrumento de Evaluación	Autor(a) del instrumento
Cruz Visa George Jhon	Educación	Universidad Nacional Amazónica de Madre Dios	CEUSTIONARIO: HABILIDADES SOCIALES	PROPIO
Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnico científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación					X

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado 20/05/25	43314154		980986366
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación
Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
<i>Tito Peralta Isabel Zamora</i>	<i>Primaria e informática</i>	Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios	CUESTIONARIO: JUEGOS COOPERATIVOS	PROPIO
Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN			
Aplicable []		Aplicable después de corregir []	
No aplicable []		No aplicable []	
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN			
19/05/2025	42846499		963863534
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación

Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Tello Peralta Isabel Jarama	Primaria e Informática	Universidad Nacional Amazónica de Madre Dios	CEUSTRONARIO: HABILIDADES SOCIALES	PROPIO
Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los items del instrumento reflejan organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnico científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación					X

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

19/05/2025	42846499		963863534
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios
Facultad de Educación

Escuela académico Profesional de Educación

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Cruz Visa George Thom	Educación	Universidad Nacional Amazónica de Madre Dios	CEUSTIONARIO: HABILIDADES SOCIALES	PROPIO
Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación					X

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado 20/05/25	43314154		980986366
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

Anexo 7: Constancia de aplicación de investigación



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana".
"Madre de Dios, Capital de la Biodiversidad del Perú"

Puerto Maldonado, 12 de diciembre del 2025

CARTA N° 170-2025-UNAMAD-R/FED.

Señor:
Prof. DAVID OLVEA APAZA
Directo de la I.E.B.R. La Pastora
Presente.-



Asunto: Aplicación de Instrumento de Investigación

De mi mayor consideración;

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente, a nombre de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios y el mío propio.

La presente tiene por finalidad, presentarle a los Sres. **DIEGO JOEL LONCONI ARCE** y **MAKENNZI BELLIDO RAMOS**, de la Carrera Profesional de Educación: Especialidad Primaria e Informática, para quienes solicito a su despacho, autorización para realizar estudio de investigación de la tesis, denominada: **"JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE V CICLO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TAMBOPATA, 2025"**.

Asimismo, agradeceré, se les brinde las facilidades para la Aplicación de su Instrumento de Investigación.

Agradeciendo su gentil atención, expreso a usted mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente;

UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN

Dra. Maria Isabel Puma Camargo
DECANA

MIPC/Decano:
Cc.
Archivo

UNAMAD: "Investigación, Innovación y Emprendimiento Global"

Ciudad Universitaria - Av. Jorge Chávez N°1160 / Cel. 975843012
Correo Electrónico: mesadepartes.faceduccion@unamad.edu.pe



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE TAMBOPATA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LA PASTORA"



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"
"Madre de Dios Capital de la Biodiversidad el Perú"

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN**

El Director de la IE. "La Pastora";

HACE CONSTAR:

Que, *los Bachilleres:*

- LONCONI ARCE, Diego Joel;
- BELLIDO RAMOS, Makennzi;

De la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios -UNAMAD- han aplicado el Instrumento de investigación, en nuestra institución educativa "La Pastora, del nivel Primario; correspondiente a la tesis, denominado: "JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE V CICLO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE TAMBOPATA, 2025",

Se expide el presente documento a solicitud de las interesadas, para los fines que estimen conveniente.

Puerto Maldonado, 12 de diciembre de 2025

DOA/SD-IE. LP.
Doa
Archivo: 01
Interesadas: 02



DRE MADRE DE DIOS
DE LA IE "LA PASTORA"
INICIAL - PRIMARIA - SECUNDARIA
[Firma]
Prof. David OLIVERA APAZA
DIRECTOR IE. I.E. "LA PASTORA"

Anexo 8: Consentimiento informado

Estimados Padres de familia:

Somos egresadas de la carrera profesional de educación especialidad de Inicial y Especial de la “Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios” y estamos llevando a cabo un estudio sobre **“Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de V ciclo de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambopata, 2025”**; como requisito para obtener el título "Licenciado en Educación Primaria e informática". El objetivo del estudio es analizar los juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes.

Solicitamos su autorización para la participación de manera voluntariamente en este estudio de su menor hijo.

El estudio consiste en observación directa en el aula las habilidades sociales que realicen y su relación con los juegos cooperativos.

La participación es voluntaria. Usted tiene el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados grupales estarán disponibles en la Dirección, si así desea solicitarlos. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con los investigadores.

Bach. LONCONI ARCE, Diego Joel

Bach. BELLIDO RAMOS, Makennzi
(Investigadores)



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana".

"Madre de Dios, Capital de la Biodiversidad del Perú"

"Madre de Dios Capital de la Biodiversidad del Perú"

ACTA DE EXAMEN DE GRADO PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD PRIMARIA E INFORMATICA.

En la ciudad de Puerto Maldonado, siendo las tres de la tarde del día viernes treinta y uno de julio del año dos mil veintiséis, en el salón de Grados y Títulos de la Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Nacional Amazónica de Madre De Dios, se dio inicio al EXAMEN DE GRADO correspondiente a la sustentación de Tesis, "JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE V CICLO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE TAMBOPATA, 2025", programado mediante Resolución Decanal N° 244-2026-FED- UNAMAD, de fecha 15 de julio del 2026, y presentado por los Bachilleres: **DIEGO JOEL LONCONI ARCE y MAKENZI BELLIDO RAMOS**.

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos versión 3.0 Universidad Nacional Amazónica de Madre De Dios, se presentan los Miembros Jurados de la Comisión Ad-hoc de revisión y evaluación de Tesis, designados mediante Resolución Decanal N° 188-2026-UNAMAD-FED, de fecha 22 de mayo del 2026, integrado por los docentes: **Mg. ISAIAS IMMER TELLO PERALTA** (Presidente), **Mg. LUIS URBINA PUMA** (Secretario), **Mg. THONY ABEL LAZO HERRERA** (Vocal), **Mg. JULIO CESAR GARCIA GOMEZ**, (Accesitario) y como Asesor el **Mg. LLEN ALIN MEZA ORUE**.

Acto seguido, el Presidente del Jurado da inicio al acto académico, dando lectura de la Resolución respectiva e invita a la Bachiller a iniciar su exposición; a cuyo término los Miembros del Jurado formulan las preguntas, aclaraciones y objeciones respectivas, las mismas que fueron absueltas en forma satisfactoria por la ponente.

Continuando con el desarrollo de la sustentación y de conformidad con el Reglamento de Grados y Títulos versión 3.0 de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, el Presidente invita a la Bachiller examinada y al público asistente a abandonar el Salón de Grados, para su correspondiente deliberación en forma reservada.

Seguidamente el Jurado emitió la calificación respectiva con el resultado siguiente: Aprobado por Unanimidad reiniciando el acto público se dio lectura a la presente acta que los Miembros del Jurado la suscribieron en señal de conformidad.

El Presidente de jurado, dio por concluida el Acto Académico de exposición, sustentación y defensa de la Tesis, siendo las horas, del día **viernes 31 de julio del año 2026**, de que damos fe.

Mg. ISAIAS IMMER TELLO PERALTA
Presidente

Mg. LUIS URBINA PUMA
Secretario

Mg. THONY ABEL LAZO HERRERA
Vocal

MaKenzi Bellido Ramos
76783989

DIEGO JOEL LONCONI ARCE

47362673