

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE
DIOS**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS

**“Juegos cooperativos y habilidades interpersonales en
estudiantes de segundo de primaria de la I.E.
Faustino Maldonado de Tambopata, 2023”**

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

AUTORES:

**Bach. QUISPE AGUILAR, Carlos
Alberto**

Bach. HUANCA MAMANI, Rocío

ASESORA:

- **Dra. HUAMANI MALGUI, Amelia Yolanda**

Puerto Maldonado, diciembre 2024

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE
DIOS**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS

**“Juegos cooperativos y habilidades interpersonales en
estudiantes de segundo de primaria de la I.E.
Faustino Maldonado de Tambopata, 2023”**

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

AUTORES:

**Bach. QUISPE AGUILAR, Carlos
Alberto**

Bach. HUANCA MAMANI, Rocío

ASESORA:

- **Dra. HUAMANI MALGUI, Amelia Yolanda**

Puerto Maldonado, diciembre 2024

Dedicatoria

El trabajo de investigación está dedicada a nuestros progenitores, porque gracias a sus oraciones diarias hoy estamos logrando lo que nos propusimos.

Agradecimiento

A Dios por darnos la bendición eterna; a nuestra familia por todo su apoyo.

Rocío

A nuestros profesores y a los estudiantes que fueron parte de esos estudios.

Carlos

TURNITIN_CARLOS QUISPE & ROCIO HUANCA

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

4%

2

Submitted to Universidad Nacional Mayor de
San Marcos

Trabajo del estudiante

1%

3

Submitted to Universidad Nacional
Amazonica de Madre de Dios

Trabajo del estudiante

1%

4

repositorio.unamad.edu.pe

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 1%

Excluir bibliografía

Activo

Resumen

El estudio tuvo como objetivo analizar la relación entre los juegos cooperativos y habilidades interpersonales en una muestra de 105 estudiante de segundo del nivel primaria en una institución educativa pública

Los hallazgos generales reportan que la relación entre los juegos cooperativos presentan una relación estadísticamente significativa ($p < .05$) con las habilidades interpersonales, esto se demuestra mediante el coeficiente de correlación de Rho de Spearman (0, 800) lo que evidencia que es una correlación positiva alta; asimismo existe relaciones estadísticamente significativas ($p < .05$) entre las dimensiones cooperación (0, 567) , participación (0, 735) y diversión (0, 653) con las habilidades interpersonales; de esta manera se concluye un aporte significativo a nivel educativo, social, practico, teórico y metodológico respecto a la relación entre las variables juegos cooperativos y habilidades interpersonales.

Palabras clave: juegos, habilidades interpersonales, cooperación y empatía.

Abstract

The objective of the research was to determine the relationship between cooperative games and interpersonal skills in a sample of 105 second grade elementary school students in a public educational institution.

The general findings report that the relationship between cooperative games present a statistically significant relationship ($p < .05$) with interpersonal skills, this is demonstrated by the Spearman's Rho correlation coefficient (0, 800) which shows that it is a high positive correlation; likewise, there is a statistically significant relationship ($p < .05$) between the dimension's cooperation (0, 567), participation (0, 735) and fun (0, 653) with interpersonal skills; in this way a significant contribution at educational, social, practical, theoretical and methodological level is concluded regarding the relationship between the variable's cooperative games and interpersonal skills.

Key words: games, interpersonal skills, cooperation and empathy.

Tabla de contenido

Dedicatoria.....	
Agradecimiento.....	
Resumen.....	
Abstract.....	
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	01
1.1. Descripción del problema	01
1.2. Formulación del problema.	03
1.3. Objetivos.	03
1.4. Justificación	04
1.5. operacionalización de variables.....	05
1.6. Hipótesis	06
1.7. Consideraciones éticas.....	06
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	07
2.1. Antecedentes de estudios.....	07
2.2. Marco teórico.....	10
2.3. Definición de términos.....	18
CAPITULO III: METODOLOGIA DE INVESTIGACION.....	20
3.1. Tipo de estudio	20
3.2. Diseño de estudio	20
3.3. Población y muestra	21
3.4. Métodos y técnicas	21
IV. RESULTADOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACION.....	23
DISCUSION	36
CONCLUSIONES	39
SUGERENCIAS.....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41

Anexo 01: Matriz de consistencia.

Anexo 02:instrumento.

Anexo 03:solicitud de autorización de estudios.

Anexo 04: solicitud de validación de instrumentos.

Anexo 05:ficha de validación.

Anexo 06: consentimiento informado

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

La realidad actual de la educación amerita que los docentes propongan nuevas formas de enseñanza-aprendizaje que sean más efectivas en los niños. Se precisa de una alternativa lúdica en los estudiantes del nivel primaria para captar la atención de éstos, de esta manera interactiva la educación puede ser más efectiva y productiva.

A nivel global (Gil, 2018) se ha descubierto que emplear la lúdica cooperativa ayuda a todo estudiante la manera aprender de forma divertida y participar de forma conjunta. Para lograr esto, El fomento de juegos cooperativos tiene un impacto positivo en las habilidades interpersonales y sociales que los estudiantes adquieren, dado que desempeñan un rol fundamental en su progreso académico. Por consiguiente, es esencial considerar que la inteligencia asume procesos cognoscentes (Drigas y Papoutsis, 2018) que puede insertarse con destrezas como la empatía, la capacidad de establecer relaciones y la identificación social. Asimismo, se relaciona con el trabajo en equipo, puesto poseer capacidades de relacionarse se convierte en esencial para solventar la eficacia en las relaciones, fomentar la parte social (Goleman, 1999; Bar-On, y otros, 2018).

En el Perú, se ha demostrado a través de estudios como el de Llamo (2020) que implementar las actividades lúdicas en la escuela permite a los estudiantes

expresar diversas emociones, socializar, desarrollar habilidades empáticas y trabajar de manera cooperativa y dinámica.

Ante esta preocupación en el ámbito educativo, es necesario que la sociedad desarrolle habilidades emocionales, inteligencia emocional, competencias emocionales-interpersonales y habilidades sociales, con el fin de formar individuos que sean mejores personas y que demuestren su capacidad de relacionarse de manera horizontal e interactiva con los demás. Una manera de asumir las diferentes habilidades es mediante metodologías como el aprendizaje cooperativo.

Luego de la intervención en la Institución Educativa Faustino Maldonado del distrito de Tambopata a los estudiantes se evidencia mejoras significativas respecto a la práctica de juegos cooperativos en sus aulas de clases; mejoras que motivaron a que trabajen de manera más cooperativa, participen y trabajen de manera conjunta en las diferentes actividades, con ello lograron dejar de lado prácticas individualistas y egoístas. Efectos colaterales que se heredaron luego del aislamiento voluntario y la falta de relaciones interpersonales que tuvieron los estudiantes, a ello se sumó la educación virtual en plena pandemia COVID_19, lo que no permitió desarrollar la socialización. La combinación de factores psicosociales y la falta de uso de estrategias pedagógicas lúdicas cooperativas ha podido desencadenar efectos negativos en el desarrollo de habilidades interpersonales, lo cual a su vez causó la falta de atención en clase y desequilibrios emocionales en los estudiantes.

Todas estas particularidades inciden de alguna manera en el bajo rendimiento de los niños en sus estudios, debido a la falta de técnicas activas y la escasa implementación de habilidades interpersonales, que ocasionó la pandemia ocasionó problemas colaterales, pero que se buscan soluciones para mejorar el bienestar académica y emocional de los estudiantes.

Por lo tanto, el presente estudio se enmarca en analizar el aporte de los juegos cooperativos en las habilidades interpersonales en estudiantes del nivel primaria de una Institución pública de la Amazonía.

1.2. Formulación del problema.

Problema General

¿De qué manera se relacionan los juegos cooperativos con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023?

Problema Específicos:

- 1) ¿De qué manera se relacionan la cooperación con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria?
- 2) ¿De qué manera se relacionan la participación con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria?
- 3) ¿De qué manera se relacionan la diversión con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria?

1.3. Objetivos.

Objetivo general

Establecer la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023.

Objetivos específicos

- 1) Determinar la relación entre la cooperación y las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria.
- 2) Determinar la relación entre la participación y las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria
- 3) Determinar la relación entre la diversión y las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria.

1.4. Justificación

En términos teóricos, este estudio analiza las aportaciones de revistas científicas, tesis y libros relevantes que nutren el avance del conocimiento sobre los juegos cooperativos y las habilidades interpersonales, considerándolos como categorías lúdico-sociales que contribuyen al desarrollo educativo de los niños, ofreciendo alternativas de solución en temas específicos que benefician a los estudiantes.

En el ámbito social, los resultados serán de utilidad para investigaciones futuras en el campo de la educación; dado que el objetivo del estudio fue mejorar la calidad educativa de los estudiantes de educación básica y lograr aprendizajes sostenibles en el tiempo.

Desde un enfoque metodológico, la investigación empleará dos instrumentos validados y fiables diseñados para recopilar información precisa de la muestra aleatoria establecida en el propósito de la investigación mencionado previamente.

En el ámbito práctico, se basa tipo investigación-acción, se identificó un problema y mediante intervenciones básicas con la muestra de estudios se ofrece respuestas tentativas para paliar diferentes situaciones.

1.5 Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos cooperativos	Son actividades en las cuales los participantes colaboran entre sí para alcanzar metas compartidas, promoviendo la comunicación, la cohesión y la confianza entre los miembros del grupo. (Oses, Duarte, Pinto, 2016)	Se analizaron características específicas como la cooperación, participación y diversión	Cooperación	Muestra disposición a realizar tareas. Colabora en actividades grupales
			Participación	Participa de manera autónoma en actividades recreativas Valora la participación de sus compañeros. Demuestra seguridad y confianza en sí mismo.
			Diversión	Disfruta su participación en actividades recreativas. Demuestra sus emociones a la hora de jugar Aprende de sus errores
Habilidades interpersonales	Autor: Bar - On, T., y Parker, J. D. A (2018), Involucran la habilidad de ponerse en el lugar del otro, crear vínculos interpersonales y actuar de manera socialmente responsable. También nos ayuda a reconocer y comprender las emociones que los demás expresan a través de sus gestos, y de cierta forma, ofrecerles un trato solidario ante las acciones que muestren, ya sean negativas o positivas.	Se analizará mediante un cuestionario adaptado de BarOn y Parker (2018) de 18 preguntas, considerando tres dimensiones y un total de 12 indicadores	Empatía	Comprender a los demás. Aprecia los sentimientos de los demás. Relaciones mutuas satisfactorias. Liderazgo Solución de conflictos
			Relaciones interpersonales	Manejar las emociones Generar actividades que motiven su desarrollo Contagiar emociones positivas
			Responsabilidad social	Reconocer las emociones de los demás Identificar y crecer juntos

1.6. Hipótesis

Hipótesis general

Hi: Los juegos cooperativos se relacionan significativamente con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023.

Hipótesis específicas

H₁: La dimensión cooperación se relaciona significativamente las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria.

H₂: La dimensión participación se relaciona significativamente las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de.

H₃: La dimensión diversión se relaciona significativamente con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria.

1.7. Consideraciones éticas.

Es una investigación que cumple con todos los requisitos normativos y académicos que establece la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios hasta disertarse y tenerlo como aporte a la comunidad científica.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudios

Internacionales

En Ecuador, Alvarado Ronquillo (2022) realizó un estudio con el fin de fortalecer las relaciones interpersonales en niños a través de juegos cooperativos. Es un estudio cuantitativo de corte descriptivo-correlacional, en el cual se aplicaron encuestas para recopilar información. En la propuesta, se desarrollaron actividades que cumplen con los parámetros establecidos en la misma. Los resultados demuestran que los juegos cooperativos permiten dinamizar y potenciar las destrezas interpersonales, cultivando el sentido social y practicando valores sociales.

Por otro lado, Guerrero (2018) plantea en Ambato, Ecuador, se realizó un estudio cuali-cuantitativo con el objetivo de investigar los juegos cooperativos como estrategia para el desarrollo de la conducta prosocial en los niños. La muestra consistió en una población de niños y 2 docentes. El estudio revela que la implementación de juegos cooperativos es efectiva para fomentar la conducta prosocial, ya que promueve la mejora y práctica de valores sociales. Se observó que el 93% de los participantes adopta los juegos cooperativos, el 47% de ellos brinda ayuda en los trabajos y el 70% practica la ayuda social hacia sus compañeros.

Gil (2018) En Zaragoza- España analizó los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. Investigación mixta donde se aplicaron talleres y entrevistas a los estudiantes. Los resultados son muy enriquecedores porque el efecto de los juegos cooperativos permite que de una forma entretenida aprendan, en donde los estudiantes participan de una forma conjunta y por lo tanto se fortalecen y

mejoran las relaciones interpersonales entre los estudiante y con ello los profesores pueden tener una herramienta pedagógica lúdica pueda identificar e intervenir a estudiantes que causen malas o nulas relaciones en clases y poder ayudarlos o derivarlos a especialista, con el fin de que en un futuro corto mejoren en sus emociones y relaciones.

Cerchiaro y otros (2019) en una investigación hecha en Colombia con el propósito de analizar los juegos cooperativos en su racionabilidad prosocial; diseño cuasi-experimental por medio de una escala pictórica en estudiantes. Los resultados evidencian como los niños alcanzan a desarrollar valores sociales y prosociales con niveles altos a través de los juegos cooperativos que proponen los maestros durante las clases, lo que les permite estar más predispuestos para aprender como también para estabilizar y mejorar su conducta.

Ylarragorry (2018) en Argentina estudió la manera cómo Juegos cooperativos impulsan a los niños a que puedan desempeñar buenas habilidades sociales con sus compañeros. Respecto a su metodología es de tipo cuantitativo, descriptivo, comparativo. Concluye que la implementación de estas actividades lúdicas hace que las conductas agresivas de los niños disminuyan en gran proporción y hasta llega a eliminarse. De este modo los juegos cooperativos son fundamentales para crear buenas relaciones entre niños y disminuir la agresividad.

Nacionales

En un estudio realizado en Chiclayo (Llamo, 2020), se investigaron las diferentes actividades con sentido lúdico y las habilidades interpersonales. La investigación fue de tipo cuantitativo, descriptivo correlacional, no experimental, con una muestra aleatoria de 30 alumnos de 3ro de primaria a los que se les aplicaron dos cuestionarios para cada variable de estudio. Los resultados muestran una asociación de Pearson alta y directa (0.910), donde los estudiantes en la escuela buscan espacios para socializar, expresan sus diferentes niveles

de emociones y afectividad, algunos más expresivos que otros, algunos más cariñosos y empáticos, lo que los lleva a actuar de manera positiva o negativa. Rashta (2018) en la tesis realizada en Chimbote tiene como objetivo resolver los conflictos o problemas empleando los juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales de los niños y niñas. Es una investigación experimental, nivel explicativo y su diseño es pre experimental. Se concluye que al emplear los juegos cooperativos en las clases ha permitido perfeccionar las habilidades sociales presentes en los estudiantes. Por consiguiente el método del juego cooperativo sirve como estrategia didáctica ya que tiene mucha influencia en la interacción de los niños, donde podrán adquirir valores, establecer amistades o formar parte de un grupo.

Bocanegra (2021) en un estudio hecho en Lima con el objetivo de analizar la lúdica cooperativa y las habilidades sociales. Enfoque cuantitativo correlacional causal, de tipo básico explicativa. Se evidencia que la correlación causal es baja y no hay significancia entre las variables, lo que lleva a reflexionar que es muy probable que los profesores no desarrollan estrategias lúdicas cooperativas para con los estudiantes de esta manera no les permite desarrollar sus habilidades sociales.

Quico y Pantigoso (2019) en una investigación estudio con el propósito de analizar las habilidades sociales y el juego cooperativo en los estudiantes. Es de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo correlacional. Llegó a la conclusión de que los sentimientos, emociones y opiniones de un grupo de niños estaban yendo bien como se esperaba, pero existía otro grupo de niños que tenían ciertas limitaciones al momento de establecer comunicación con otros niños o poder integrarse a un juego. Por ello, la implementación de las actividades lúdicas llega a desarrollar en el niño una buena conducta tanto para comunicarse, integrarse y coordinar.

Aguilar (2019) en un estudio realizado con el fin de establecer en qué dimensión influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los alumnos. Su metodología es de tipo descriptivo no experimental. Se llega a la conclusión de que los juegos cooperativos ejercen una gran influencia en el establecimiento de amistades con otros niños. Tanto los juegos cooperativos como las habilidades sociales son elementos importantes en el desarrollo del niño, tal como se demuestra en esta tesis, donde los niños jugando desarrollan diversas habilidades, mejoran la relación con sus compañeros por ende se crea un buen ambiente

2.2. BASES TEÓRICAS

JUEGOS COOPERATIVOS

Al respecto, se destaca la propuesta de Giraldo (2005), respecto a su consideración, quien las califica como dinámicas lúdicas en las que participa un grupo de personas con el objetivo de integrarse, sin necesariamente tener un ganador y un perdedor. El juego cooperativo debería ser como cualquier otro juego, en el que se pueda disfrutar con amigos y evitar conflictos a través de las relaciones interpersonales. Por su parte, Gallardo et al. (2017) señalan que al asumir estas actividades lúdicas, se logran buenas relaciones interpersonales en diversas situaciones. Los grupos se vuelven importantes a medida que cada jugador aprende a crear los suyos propios, siempre respetando las normas establecidas en los juegos. Además, Navarro et al. (2018) consideran que las diferentes actividades que ocurren en un juego pueden beneficiar la integración y socialización de los participantes.

Por otro lado, Garaigordobil (2007) afirma que los juegos cooperativos juegan un rol trascendente en la formación de los niños. Por otro lado, los juegos tradicionales se han ido perdiendo gradualmente, mientras que los deportes convencionales están ganando más relevancia en las sesiones de clases. Los juegos cooperativos no solo son un recurso y una herramienta de trabajo, sino

que también ayudan a los niños a desarrollar habilidades y potencialidades, lo que les permite adquirir valores y mayor seguridad al socializar con otros niños. El papel de la lúdica, sin duda, es de gran relevancia en el sistema educativo.

Por otro lado, Méndez, A., & Fernández, J. (2010) señalaron que jugar a la vista de otras personas es beneficioso, ya que ayuda a superar la timidez y la vergüenza inicial. Además, jugar con personas nuevas permite superar desafíos y disfrutar del juego sin la necesidad de competir por ganar o perder. Los juegos de colaboración fomentan la solidaridad, el respeto, la tolerancia y la confianza entre los niños. Además, jugar de manera cooperativa implica jugar con otros en lugar de competir contra ellos, superar desafíos en lugar de vencer a otros, y disfrutar de la experiencia del juego sin restricciones (Garay, 2022).

Los juegos de colaboración promueven la solidaridad, el respeto, la tolerancia y la confianza entre los niños. Además, jugar de forma cooperativa implica interactuar con otros en lugar de competir contra ellos, superar desafíos en lugar de derrotar a otros, y disfrutar plenamente de la experiencia del juego (Navarro et al., 2018).

Las bondades de aplicar lúdica cooperativa se manifiestan en que: promueve la cooperación como habilidad, necesita y promueve habilidades de comunicación, aviva la empatía al hacer que los niños piensen en lo que es justo para todos y cómo sus acciones pueden afectar y/o ayudar a los demás, promueve y facilita el concepto de confianza entre ellos, beneficia en la resolución de problemas porque hacen común las soluciones, promoviendo el compromiso y la búsqueda de soluciones comunes, mejora su vocabulario y Promueve la comunicación, promueve destrezas como la escucha, fomenta la autoestima y la confianza en sí mismo, mejora el lenguaje y las habilidades de negociación; también, instruye a los niños en seguir indicaciones.

Dimensiones:**Cooperación**

Según Granado y Garayao (2015), los estudiantes llevan a cabo actividades, especialmente en equipos pequeños, donde se muestra la cooperación de ambas partes. El propósito de cooperar no se limita únicamente a lograr resultados, sino también a apoyar a los miembros del equipo. De esta manera, la meta propuesta se alcanzará cuando todas las metas obtengan resultados positivos, se cumplan las tareas, haya reciprocidad, interacción social y participación de los estudiantes.

Por otro lado, para Fabián Coelho (2019), la cooperación es un trabajo en grupo que realizan las personas, dejando de lado las reglas o métodos que obstaculizan el buen desarrollo del juego. La cooperación se considera una estrategia con el fin de concretar propósitos comunes. De esta forma, la cooperación es fundamental en el trabajo en equipo, ya que nos ayuda a mejorar las relaciones y la comunicación con los demás.

Según Castro (2008), la cooperación implica llevar a cabo una acción conjunta que se logra entre todos. La cooperación requiere de fuerza, voluntad y dedicación para ponerla en práctica, ya que implica depositar toda la confianza en la otra persona para lograr un fin determinado.

En los juegos, es fundamental trabajar como equipo y promover la colaboración entre los niños. Compartir aprendizajes, discutir ideas, plantear dudas y curiosidades en el desarrollo de las clases solo es posible cuando se realiza un entrenamiento previo. Para lograr esto, se deben aplicar juegos cooperativos que permitan dinamizar el espacio y el tiempo de aprendizaje, así como prepararse mentalmente a través de actividades lúdicas para adquirir conocimientos.

Participación

Autores como Granado y Galaio (2015) sostienen que esta característica en las instituciones educativas les permite alcanzar los objetivos de aprendizaje esperados. Para lograr este propósito, los docentes deben planificar sus actividades de enseñanza teniendo en cuenta las habilidades interpersonales y sociales.

Linares (2000, pág. 2) nos indica que existen ciertos aspectos, como la flexibilidad, la aceptación y la tolerancia, que un determinado grupo utiliza al aceptar a otra persona como miembro o al unirse a un grupo al que normalmente no pertenecen. El acto de participar permite que la persona desarrolle una conciencia personal y mejore su toma de decisiones. La participación también se observa en nuestra vida diaria cuando queremos emprender algo por nuestra cuenta, sin embargo, también implica un cierto grado de responsabilidad y conciencia.

Este criterio (Díaz Bordenave, 1982) es también una necesidad humana e iniciativa de cada individuo. Por otro lado, Burin, Karl y Levin (1998) señalan que las decisiones que una persona tome pueden afectar su vida, puesto que pueden participar en el momento preciso. Participar implica la posibilidad de tomar decisiones, actuar y hacer que las cosas sucedan. Por su parte, Quiroz (2018) menciona que los niños desarrollan confianza y habilidades sociales al participar activamente en juegos de integración y cooperación durante sus clases. La participación les permite desestresarse, integrarse, compartir y, sobre todo, distraerse. Además, nos convierte en personas sociales al combinar derechos y responsabilidades, ya que cada individuo tiene sus propios intereses y capacidad de asumir responsabilidades.

Diversión

Hace referencia a todas las actividades que generan satisfacción en una persona; es relevante debido a que son momentos deleitables, agradables, placenteros, gozosos, festivos y relajantes. La diversión es la motivación que impulsa a una persona a actuar con entusiasmo, ya que de lo contrario estaría aburrida o pasándolo mal.

Surge de la colaboración y el desafío del juego, no de ser el integrante de grupo en pie cuando todos los demás son eliminados. En los juegos cooperativos, nadie es eliminado, ya que lo que se elimina es la competencia para destacar sobre los demás.

Por otro lado, la diversión implica tomar un descanso de las actividades, aprovechar nuestro tiempo libre para realizar acciones desestresantes, lúdicas o que nos distraigan de nuestras responsabilidades.

Según Jacinto Choza (1985), la diversión es aquello que nos hace pensar o nos mantiene ocupados aparte del trabajo. Por lo tanto, podemos afirmar que divertirse es disfrutar y no aburrirse. A través de esta práctica, podemos eliminar ciertas angustias y problemas.

HABILIDADES INTERPERSONALES

Se refieren a las mismas habilidades emocionales que se va adquiriendo a medida que se fortalece nuestro sentido social y emocional. Desde la perspectiva de BarOn y Parker (2018), son una capacidad que influye según el entorno en el que nos desenvolvemos. Al relacionarnos con los demás, construimos lazos en los que se inmiscuye la vida emotiva. En esta capacidad se incluyen tres aspectos: la capacidad empática, las relaciones interpersonales y la responsabilidad social. También se les denomina como habilidad social, de acuerdo con Azorín (2018), donde el equipo comparte intereses, necesidades y capacidades similares, tal como menciona Slavin (2014) y citado por Azorín (2018), una de las ventajas que se obtienen al aprender de manera cooperativa

es el desarrollo de competencias interpersonales. Se destacan la práctica de valores como la solidaridad, la aceptación mutua, la autoestima positiva y la comunicación efectiva, considerados fundamentales para la socialización y la integración en la sociedad. A ello se suma que la interacción entre los alumnos contribuirá a incentivar ambientes pacificados frente a momentos conflictivos (Ylarragorry, 2018).

En este entender, (Arbolea, 2016) considera que la educación tiene como objetivo principal la comprensión, es decir, que los conocimientos básicos que adquirimos a lo largo del tiempo deben ser mecanismos que nos ayudan a aplicar la comprensión de situaciones importantes para nuestra vida diaria y no solo quedarse en teoría. Empero, hay otra visión (Palechano, 1984) en que se considera que las habilidades interpersonales van íntimamente ligadas al sentido social, ya que permiten entender el contexto social en el que una persona se desenvuelve. En esta línea, se considera (Azorín, 2018) que en los equipos o pares con intereses comunes que comparten intereses, necesidades y habilidades similares, se fomenta el aprendizaje a través de la cooperación y el intercambio.

Es fundamental practicar las habilidades interpersonales para demostrar relaciones mutuas, valores y aceptación del otro o de tu pareja. Asimismo, influye en el nivel de autoestima que se mantiene en las relaciones y en el ambiente positivo que se establece a la formación de una sociedad en la que los individuos saben interactuar entre sí y se crean lazos fraternos.

Es sabido, que cualquier habilidad que contenga dentro de sí emociones permite tener equilibrio y estar predispuesto a concentrarse en el proceso de su formación educativa, al tener conciencia de nuestras emociones nos permite facilitar nuestro propio entendimiento.

Dimensiones de las habilidades interpersonales

Empatía

La empatía es una destreza que permite reconocer las emociones de los demás, comprender sus deseos y necesidades, y se emplea para establecer relaciones sociales y conexiones personales. Las personas empáticas tienen la capacidad de escuchar a los demás y entender sus problemas y motivaciones. Por lo general, son muy apreciadas y valoradas por la sociedad, ya que pueden anticiparse a las necesidades de los demás y aprovechar las oportunidades que se les presentan. La empatía es una habilidad social fundamental. Según Marc y Picard (1992), las habilidades previas son clave para reconocerla, ya que solo al conocer y comprender nuestras propias emociones, y al motivarnos internamente, podemos aprender a percibir los sentimientos de los demás y ser capaces de ponernos en el lugar de la otra persona.

Es por eso que es importante fomentar la empatía desde a temprana edad en los niños, ya que les permite desarrollar un sentido de respeto, delicadeza, disposición al compromiso y la capacidad de escuchar activamente sin juzgar lo que se expresa. Esto les permitirá establecer relaciones auténticas y libres de apariencias. Según Goleman (2012), la empatía es una parte fundamental de la personalidad que nos permite proyectarnos hacia los demás, es particularmente saber colocarse en el lugar del otro, escucharlo y comprenderlo.

Relaciones interpersonales

Mientras un niño tenga la predisposición de querer compartir con otros niños, estará tejiendo lazos y relaciones sociales. Esta idea lo llevará en su propio desarrollo personal.

Al respecto (Roca, 2014), considera estas destrezas son indispensables en nuestras interacciones con los demás. Ayuda a desarrollar nuestra autoestima. Así también, (Monjas, 2003) los identifica como un conjunto de comportamientos necesarios por los cuales comenzamos a interactuar con los demás.

Desde BarOn y Parker (2018), las personas expresan su aprecio y confianza, lo que les permite relacionarse con los demás sin afectar sus emociones. De acuerdo con Caballo (1997), esto va más allá de lo emocional, ya que también implica valorar las opiniones de los demás, respetar a todos y buscar soluciones cuando surjan dificultades.

Las relaciones suelen establecerse durante la adolescencia (Papalia et al. 2012), ya que se adquieren habilidades sociales como la capacidad de interactuar, comprenderse, ser solidarios y utilizar su fuerza moral en las relaciones sociales. Además, esta dimensión se complementa con cualidades como relaciones mutuamente satisfactorias, liderazgo y resolución de problemas..

Desde estas ideas se puede inferir que la habilidad social interpersonal permite integrarte a cualquier grupo sin menoscabo alguno, así se puede ejemplificar con actividades donde se comparte y ejercite el sentido social desde niños, las mismas que le permitirán desarrollar criterios de relaciones humanas

Responsabilidad social

Permite que el niño cree en su mente la figura de valores criteriosos que marquen su desenvolvimiento social. Ser responsable de los propios actos lleva también a tener criterios empáticos sociales, puedas identificarte en acciones sociales que puedan interpelarte. Por ejemplo, un niño que ve que su compañero no trajo su refrigerio y el sí, puede interpelarse e identificarse con este niño y compartirle de lo que tiene. Esto no es solidaridad netamente, sino acción social responsable.

Se adquiere con el ejemplo, con la guía de los padres o con las recomendaciones de los profesores en las aulas. La responsabilidad se aprende a partir del sentido de compromiso y con la propia iniciativa que deben tener niños y adolescentes. Ser responsable permite el desarrollo del sentido de compromiso en las actividades que por voluntad propia se quiera hacer o tener respeto a la autoridad que pida hacer algo con fines de mejora y de formación, como sucede en la escuela.

Según Vallaey (2009), la responsabilidad social implica una actitud de servicio general basada en la prestación de un buen servicio. Esta mentalidad es esencial para el progreso social y educativo, por lo tanto, se recomienda a las instituciones educativas que amplíen esta competencia e la integren en su plan de estudios.

Esta destreza permite a las personas llevar a cabo proyectos en conjunto con sus pares o unirse a otros con intereses similares, con el propósito de brindar apoyo a aquellos que tienen necesidades materiales, espirituales y sociales.. De esta manera, se busca que las personas se sientan cómodas y motivadas al realizar estas acciones solidarias.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Juegos Cooperativos

Son recursos y una de las herramientas de trabajo hacen que los niños desarrollen ciertas habilidades y potencialidades, por consiguiente, logran adquirir valores y mayor seguridad a la hora de socializar con otros niños.

Cooperación

Para Fabián Coelho (2019) la cooperación es un trabajo en grupo que va ser ejecutado por personas, y que de cierta forma se va dejar de lado las reglas o métodos que impiden el buen desarrollo del juego. Habilidad que permite concretar propósitos en conjunto.

Diversión

La diversión es todo lo que genera satisfacción en una persona, es importante porque son momentos deleitables, agradables, placenteros, gozoso, festivo, relajantes y seductor. La diversión es el estímulo que impulsa a una persona a actuar con entusiasmo, ya que de lo contrario se encontraría en una situación de aburrimiento o malestar.

Participación

Linares (2000) se refiere a la flexibilidad, la aceptación y la tolerancia que emplea un determinado grupo al momento de aceptar a otra persona como un integrante más o al unirnos a un grupo que normalmente no pertenecemos.

Empatía

La empatía es la habilidad de identificar las emociones de los demás, comprender sus deseos y necesidades, y se utiliza para establecer relaciones sociales y conexiones personales. Las personas empáticas son capaces de escuchar a los demás y comprender sus problemas y motivaciones. generalmente son muy queridos y reconocidos por la sociedad.

Relaciones interpersonales

Se considera que Las destrezas son indispensables en todo momento de nuestra existencia. debido a nuestras interacciones con los demás. Nos permite desarrollar nuestra autoestima y sentirse identificado con el otro, (Roca, 2014).

Responsabilidad social

La responsabilidad se aprende a partir del sentido de compromiso y con la propia iniciativa que deben tener niños y adolescentes. Ser responsable permite el desarrollo del sentido de compromiso en las actividades que por voluntad propia se quiera hacer o tener respeto a la autoridad que pida hacer algo con fines de mejora y de formación, como sucede en la escuela.

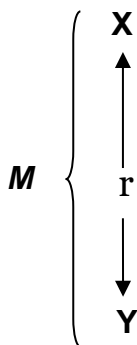
CAPITULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de estudio

Es un estudio de tipo básico no experimental (Hernández y Mendoza, 2018), ya que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y solo se observan los fenómenos en su entorno natural para su posterior análisis, lo que contribuye al enriquecimiento del conocimiento teórico sin aplicarse de inmediato en la solución del problema.

3.2. Diseño de estudio

Este estudio se enmarca dentro del enfoque cuantitativo y sigue un diseño no experimental de nivel descriptivo-correlacional (Hernández y Mendoza, 2018). Los diseños correlacionales se definen por no manipular de manera intencional las variables, es decir, no se busca variar deliberadamente las variables independientes para observar su efecto en otras variables. En este tipo de diseño de investigación, se observan los fenómenos en la realidad y se analizan. En el caso de este estudio, se trata de un diseño no experimental de corte transversal.:



Donde:

M = Muestra

X = Juegos cooperativos

Y = Habilidades interpersonales

r = Coeficiente de correlación

3.3. Población y muestra

Población

Está integrado por estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa Faustino Maldonado de la provincia de Tambopata, matriculados en el año académico 2023.

Muestra

Pertenece al muestreo aleatorio simple, para la que se consideró un número de 105 estudiantes de segundo de primaria de la Institución Educativa Faustino Maldonado de Tambopata, matriculados en el año académico 2023, que asistieron normalmente a sus clases el día de la aplicación de instrumentos.

3.4. Métodos y técnicas

Técnicas

En el presente proyecto se utilizará la técnica de la observación para recabar información que reflejaran el tipo de datos que sea requerido.

Instrumento

Se utilizó una ficha de observación para las variables juegos cooperativos y habilidades interpersonales que cuentan con tres dimensiones y 18 ítems cada uno.

Validez de instrumentos

Según Yuni y Urbano (2014) hacen referencia al grado válido que tiene el instrumento con el que se pretende medir. Al respecto la validación en el presente estudio será validados correspondientemente por tres jueces.

Tabla 1. **Validez de Instrumento Juegos cooperativos**

Nº	Grado Académico	Nombres y apellidos del experto	Dictamen
1	Magister	Len Alín Meza Orué	Aplicable
2	Magister	Franklin Jara Rodriguez	Aplicable
3	Magister	Thony Abel Lazo Herrera	Aplicable

Tabla 2. **Validez de Instrumento Habilidades interpersonales**

Nº	Grado Académico	Nombres y apellidos del experto	Dictamen
1	Magister	Len Alín Meza Orué	Aplicable
2	Magister	Franklin Jara Rodriguez	Aplicable
3	MAgister	Thony Abel Lazo Herrera	Aplicable

Confiabilidad de instrumentos

Juegos cooperativos

Alfa de Cronbach	N de elementos
,835	18

Habilidades interpersonales

Alfa de Cronbach	N de elementos
,855	18

Según los datos recolectados para verificar si el instrumento era válido y confiable se consideró a 15 unidades muestrales de una institución educativa pública con el apoyo de los profesores.

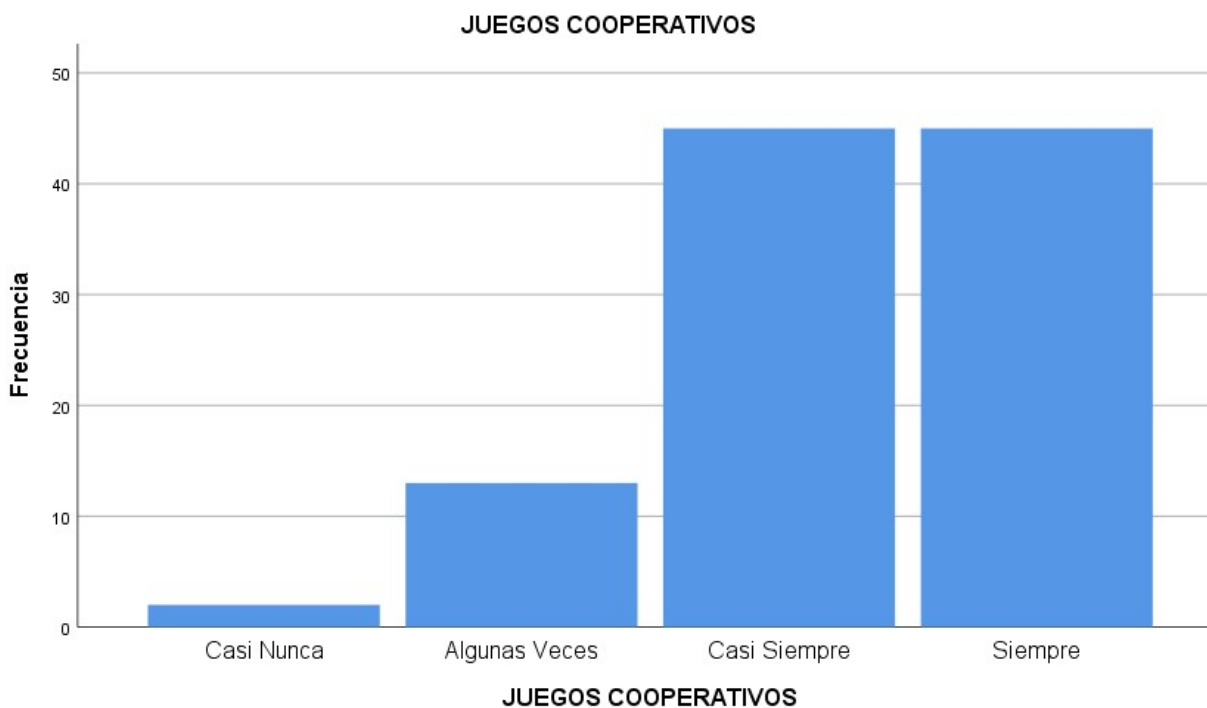
IV. RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACION

4.1. Análisis descriptivo de variables y dimensiones

Tabla 3. Distribución de frecuencias de variable *Juegos Cooperativos*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi nunca	2	1,9	1,9	1,9
	Algunas veces	13	12,4	12,4	12,4
	Casi Siempre	45	42,9	42,9	42,9
	Siempre	45	42,9	42,9	42,,0
	Total	105	100,0	100,0	100,0

Figura 1 *Juegos Cooperativos*



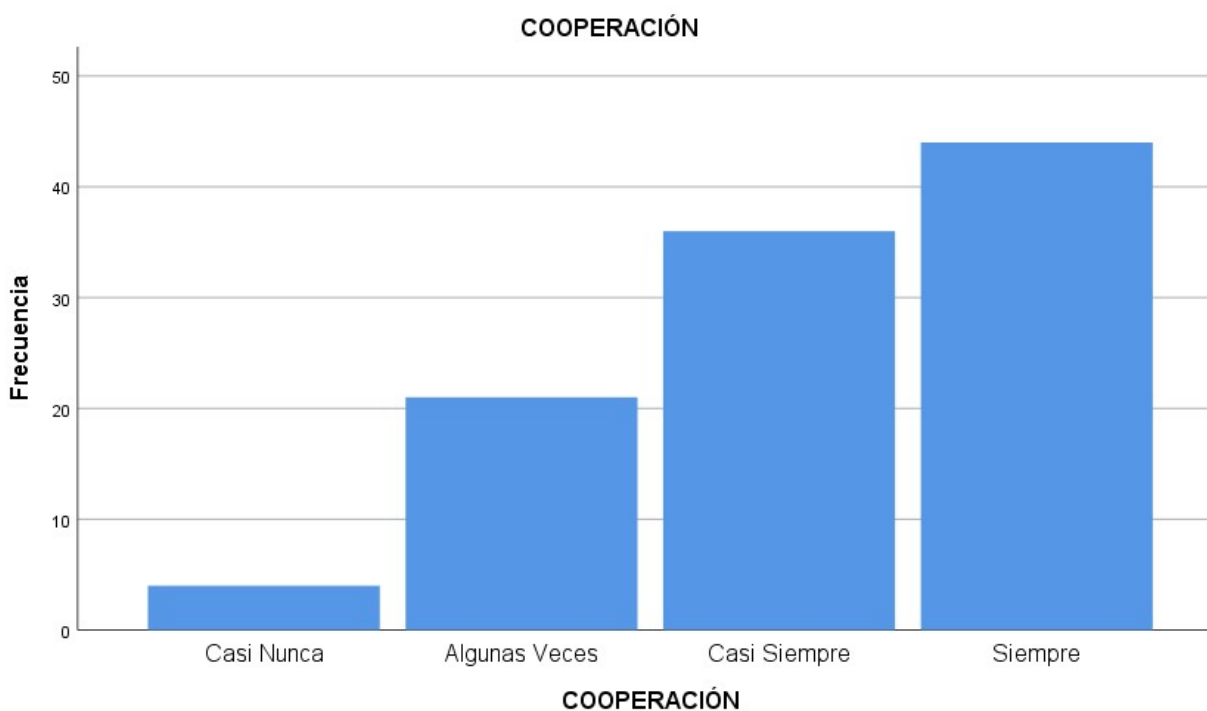
La Tabla 3, los resultados tomados a la muestra de investigación demuestran que un 1.9% hace de manifiesto casi nunca en los juegos cooperativos, el 12.4%

manifiesta que algunas veces realizan juegos cooperativos, el 42.9% manifiesta casi siempre realizan juegos cooperativos, el 42.9% manifiesta que siempre realizan juegos cooperativos en los estudiantes en la institución educativa Faustino Maldonado de Tambopata. 2023.

Tabla 4. Cooperación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi nunca	4	3,8	3,8	3,8
	Algunas veces	21	20,0	20,0	20,0
	Casi Siempre	36	34,3	34,3	34,3
	Siempre	44	41,9	41,9	41,9
	Total	105	100,0	100,0	100,0

Figura 2 Cooperación



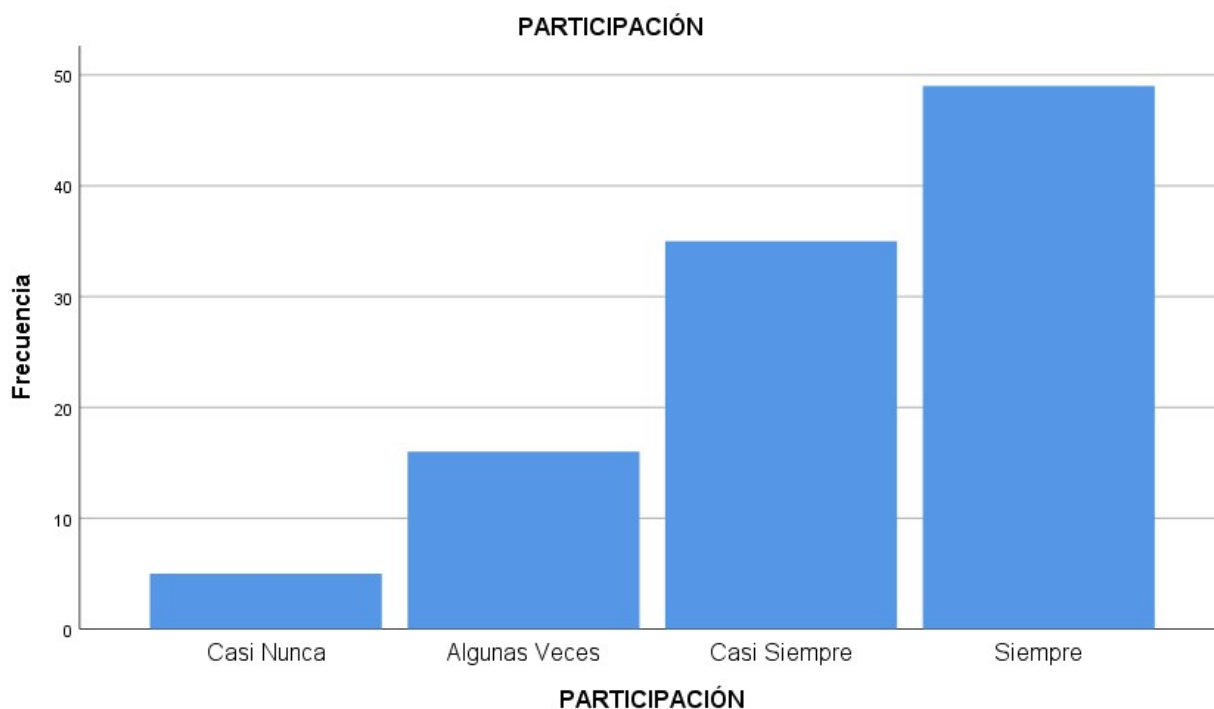
En la Tabla 4, se demuestra que un 3.8% manifiesta casi nunca realizan cooperación, el 20.0% manifiesta que algunas veces realizan cooperación, el 34.3% manifiesta casi siempre realizan cooperación, el 41.9% manifiesta que

siempre realizan cooperación en los estudiantes en la institución educativa Faustino Maldonado de Tambopata. 2023.

Tabla 5. Participación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi nunca	5	4,8	4,8	4,8
	Algunas veces	16	15,2	15,2	15,2
	Casi Siempre	35	33,3	33,3	33,3
	Siempre	49	46,7	46,7	46,7
	Total	105	100,0	100,0	100,0

Figura 3 Participación

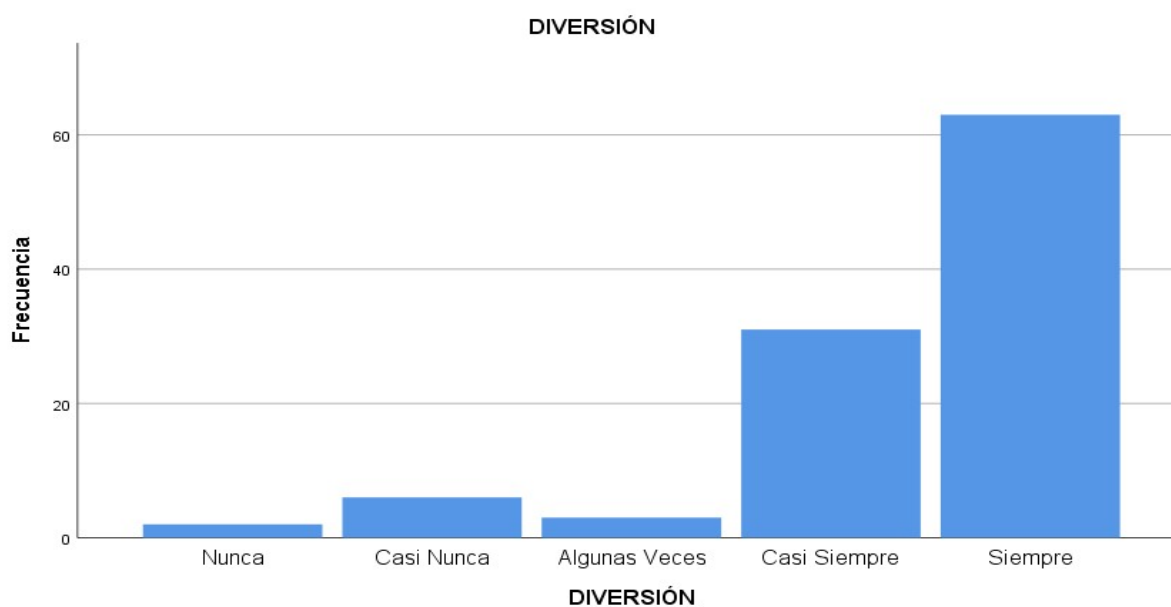


En la Tabla 5, se demuestra que un 4.8% manifiesta casi nunca realizan participación, el 15.2% manifiesta que algunas veces realizan participación, el 33.3% manifiesta casi siempre realizan participación, el 46.7% manifiesta que siempre realizan participación en los estudiantes en la institución educativa Faustino Maldonado de Tambopata. 2023.

Tabla 6. Diversión

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi nunca	2	1,9	1,9	1,9
	Casi nunca	6	5,7	5,7	7,6
	Algunas veces	3	2,9	2,9	10,5
	Casi Siempre	31	29,5	29,5	40,0
	Siempre	63	60,0	60,0	100,0
	Total	105	100,0	100,0	100,0

Figura 4 Diversión

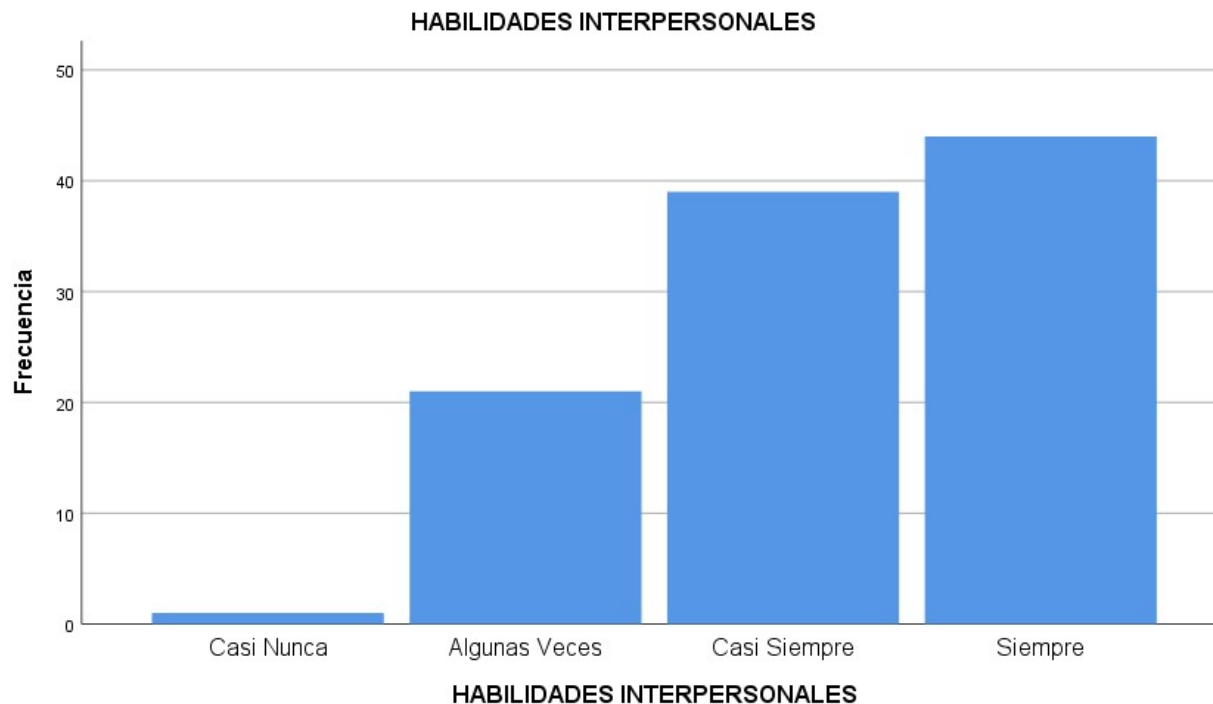


En la Tabla 6, se demuestra que un 1.9% manifiesta nunca, 5,7% casi nunca, el 2.9% manifiesta que algunas veces, el 29.5% manifiesta casi siempre y solo el 60.0% manifiesta que siempre realizan la dimensión diversión los alumnos de la muestra de estudio.

Tabla 7. Distribución de frecuencias de la variable Habilidades interpersonales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi nunca	1	1,0	1,0	1,0
	Algunas veces	21	20,0	20,0	20,0
	Casi Siempre	39	37,1	37,1	37,1
	Siempre	44	41,9	41,9	41,9
	Total	105	100,0	100,0	100,0

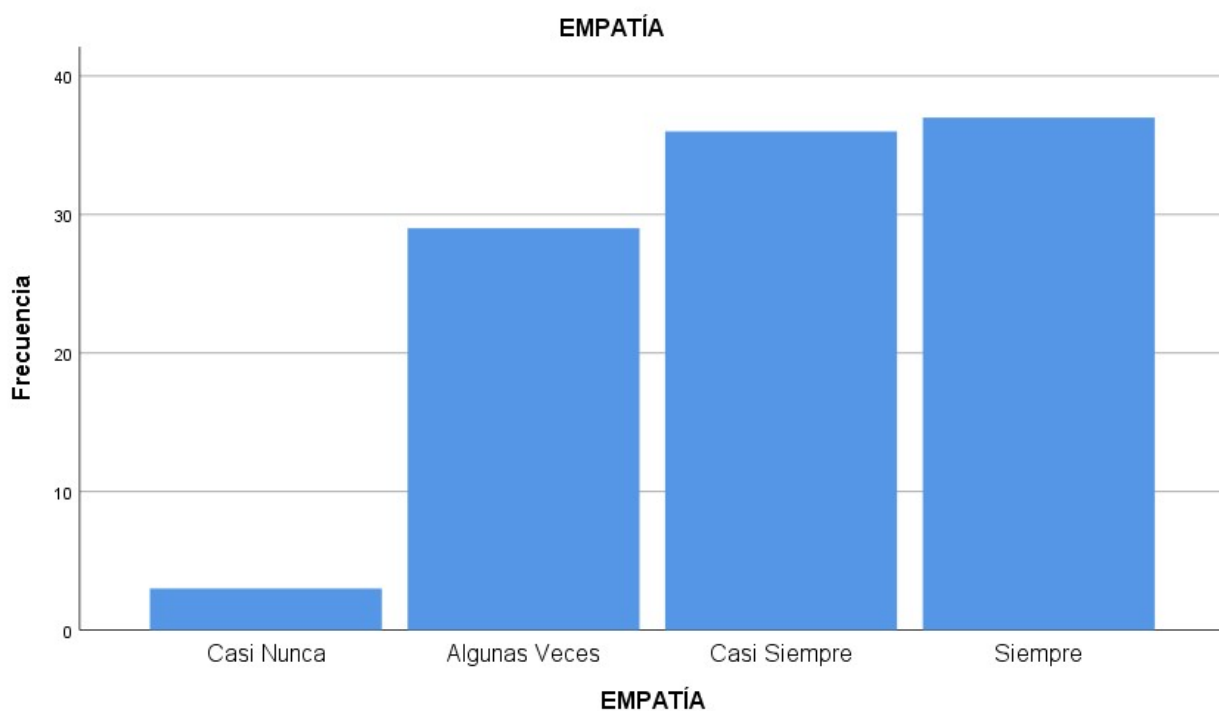
Figura 5 *Habilidades interpersonales*



En la Tabla 7, se demuestra que un 1% manifiesta casi nunca, el 20.0% manifiesta que algunas veces, el 37.1% manifiesta casi siempre, el 41.9% manifiesta que siempre desarrollan habilidades interpersonales en los los alumnos de la muestra de estudio.

Tabla 8. Empatía

		Frecuencia		Porcentaje	Porcentaje
			Porcentaje	válido	acumulado
Válidos	Casi nunca	3	2,9	2,9	2,9
	Algunas veces	29	27,6	27,6	27,6
	Casi Siempre	36	34,3	34,3	34,3
	Siempre	37	35,2	35,2	35,2
	Total	105	100,0	100,0	100,0

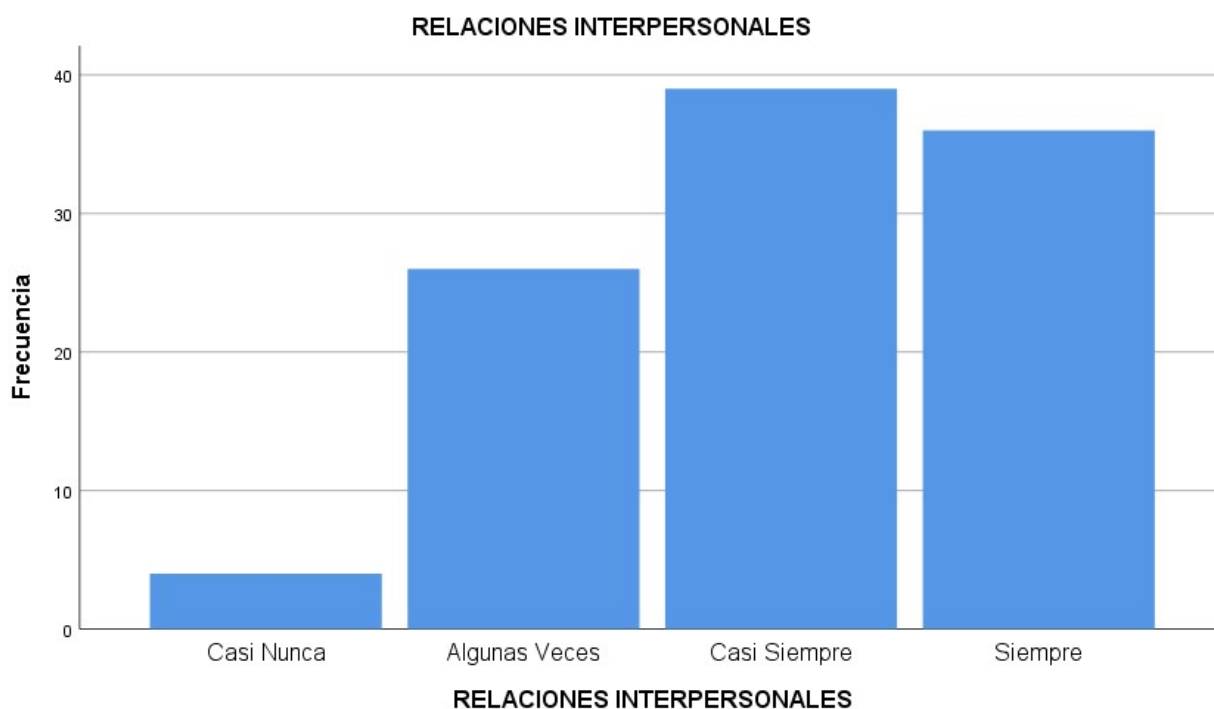
Figura 6 Empatía

En la Tabla 8, se demuestra que un 2.9% manifiesta casi nunca, el 27.6% manifiesta que algunas veces, el 34.3% manifiesta casi siempre, el 35.2% manifiesta que siempre desarrollan empatía en los estudiantes en la institución educativa Faustino Maldonado de Tambopata. 2023.

Tabla 9. Relaciones interpersonales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	4	3,8	3,8	3,8
	Algunas Veces	26	24,8	24,8	28,6
	Casi Siempre	39	37,1	37,1	65,7
	Siempre	36	34,3	34,3	100,0
	Total	105	100,0	100,0	

Figura 7 *Relaciones interpersonales*

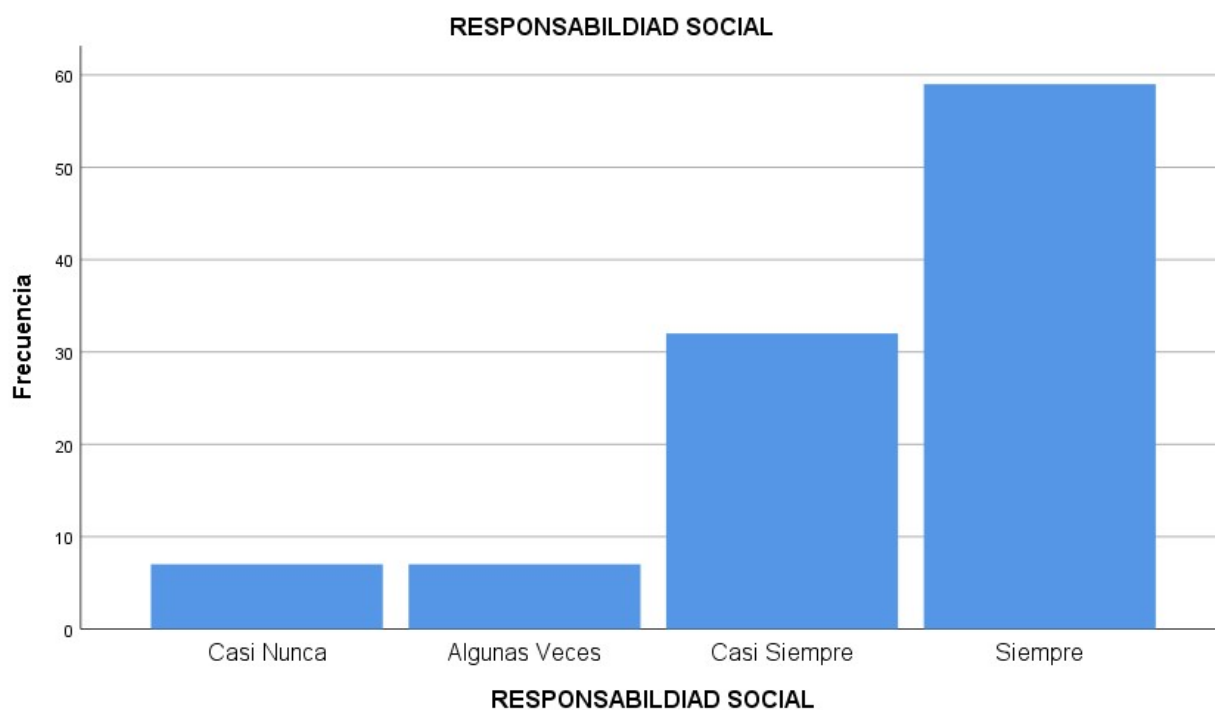


En la Tabla 9, se demuestra que un 2.9% manifiesta casi nunca, el 27.6% manifiesta que algunas veces, el 34.3% manifiesta casi siempre, el 35.2% manifiesta que siempre desarrollan empatía en los alumnos de la muestra de estudio.

Tabla 10. Responsabilidad social

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi Nunca	7	6,7	6,7	6,7
	Algunas Veces	7	6,7	6,7	13,3
	Casi Siempre	32	30,5	30,5	43,8
	Siempre	59	56,2	56,2	100,0
	Total	105	100,0	100,0	

Figura 8 Responsabilidad social



En la Tabla 10, se demuestra que un 6,7% manifiesta casi nunca, el 6,7% manifiesta que algunas veces, el 30,5% manifiesta casi siempre, el 56,2% manifiesta que siempre desarrollan responsabilidad social en los estudiantes en la institución educativa Faustino Maldonado de Tambopata. 2023.

PRUEBA DE NORMALIDAD

Tabla 11: *Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra*

		JUEGOS COOPERAT IVOS	HABILIDAD ES INTERPER SONALES
N		105	105
Parámetros	Media	4,27	4,20
normales ^{a,b}	Desv. Desviación	,750	,789
Máximas diferencias	Absoluto	,264	,264
extremas	Positivo	,210	,181
	Negativo	-,264	-,264
Estadístico de prueba		,264	,264
Sig. asintótica(bilateral)		,000 ^c	,000 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Se denota que el p-valor asociado al estadístico de prueba, de Kolmogorov-Smirnov (Sig. asintót. (Bilateral)) $\alpha = 0,00$; es menor a 0.05 para variables y dimensiones. Lo que se concluye que los datos recogidos respecto a los juegos cooperativos y Habilidades interpersonales, no se comportan normalmente, por lo queo, se asume una prueba no paramétrica de **Rho de Spearman** para realizar prueba de hipótesis utilizando el estadístico

PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

Tabla 12 Correlación de Variables Juegos cooperativos y Habilidades interpersonales

		HABILIDADES INTERPERSONALES	
		JUEGOS COOPERATIVOS	HABILIDADES INTERPERSONALES
Rho de Spearman	JUEGOS COOPERATIVOS	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,800**
		N	105
	HABILIDADES INTERPERSONALES	Coeficiente de correlación	,800**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	105

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

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral); se observa que el valor $p=0.001 < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se asume la hipótesis del investigador; por lo que podemos establecer que los juegos cooperativos se relacionan significativamente con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023, siendo el Rho Spearman = 0,800, lo que viene a ser una correlación alta; por lo que, a mayor desarrollo de juegos cooperativos mejor son las habilidades interpersonales en los estudiantes.

Prueba de hipótesis específicas 1

Tabla 13_Correlación cooperación y habilidades interpersonales

		HABILIDADES COOPERACIÓN INTERPERSONALES		
Rho de Spearman	COOPERACIÓN	Coeficiente de correlación	1,000	,567**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	105	105
	HABILIDADES INTERPERSONALES	Coeficiente de correlación	,567**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	105	105

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

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), se observa que el valor $p=0.000 < 0.05$, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; en tal sentido, la dimensión cooperación se relaciona significativamente las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023, siendo el Rho Spearman = 0,567, siendo una correlación moderada, logrando que los estudiantes que a través de la cooperación desarrollen más las habilidades interpersonales.

Prueba de hipótesis específicas 2

Tabla 14 *Correlación participación y Habilidades Interpersonales*

		HABILIDADES INTERPERSONALES	
		PARTICIPACIÓN	
Rho de Spearman	PARTICIPACIÓN	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,735**
		N	105
	HABILIDADES INTERPERSONALES	Coeficiente de correlación	,735**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	105

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

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). Interpretación: se observa que el valor $p=0.000 < 0.05$, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; en tal sentido la dimensión participación se relaciona significativamente con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023, siendo el Rho Spearman = 0,735, lo que viene a ser una correlación positiva alta, logrando que los estudiantes a través de la participación desarrollen mayores habilidades interpersonales.

Prueba de hipótesis específicas 3

Tabla 15_Correlación diversión y Habilidades interpersonales

		HABILIDADES INTERPERSONALES		
		DIVERSIÓN		
Rho de Spearman	DIVERSIÓN	Coefficiente de correlación	1,000	,653**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	105	105
	HABILIDADES INTERPERSONALES	Coefficiente de correlación	,653**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	105	105

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

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). Se observa que el valor $p=0.000 < 0.05$, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; en tal sentido la dimensión diversión se relaciona significativamente con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023; siendo el Rho Spearman = 0,653, lo que significa una correlación positiva moderada, logrando que los estudiantes que a través de la diversión desarrollen más las habilidades interpersonales.

DISCUSIÓN

A partir de los resultados se evidencian que aplicar los juegos cooperativos permite dinamizar y potenciar las habilidades interpersonales, cultivando su sentido social y practicando valores sociales que son parte de toda actividad pedagógica de contribuir en las relaciones interpersonales. Esto se testifica en la prueba de hipótesis general, con un coeficiente de correlación del Rho Spearman de 0,800; siendo una correlación positiva alta (Sig. (bilateral) = 0,000) entre los juegos cooperativos y las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023, lo que lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis del investigador. Ante ello se tiene estudios similares como de Guerrero (2018) demostrando que cada acción de los juegos cooperativos sirve como estrategia en el desarrollo de la conducta prosocial, porque impulsa a mejorar y practicar valores sociales, donde el 93% asumen los juegos cooperativos, el 47% de ellos ayuda en las tareas y el 70% practica ayuda social a los compañeros de manera continua y permanente en sus diferentes modalidades y criterios de superación personal, al igual que Ylarragorry (2018) con son atribuciones de carácter importante para complementar nuevas formas de optar por mejorar en distintas enseñanzas que la implementación de los juegos cooperativos hace que las conductas agresivas de los niños disminuyan en gran proporción y hasta llega a eliminarse. De este modo los juegos cooperativos son fundamentales para crear buenas relaciones entre niños.

En la 1ª hipótesis específica, la dimensión cooperación guarda relación positiva con las habilidades interpersonales con un Rho de Spearman de 0,567; este valor significa que existe una correlación directa, moderada y significativa (Sig. (bilateral). = 0,000) entre cooperación y las habilidades interpersonales; por lo que se rechaza la primera hipótesis específica nula de la investigación y se acepta la hipótesis del investigador. Resultados que concuerdan con los de Llamo (2020) cuando demuestra que hay cambios a gran escala con la atención permanente y evidencian una correlación de Pearson es: Alta y directa (0.910)

donde los estudiantes en la escuela buscan espacios para socializar, expresan sus diversos niveles de emociones, de afectividad, unos más expresivos otros no, algunos más cariñosos, empáticos; lo que les lleva a actuar de una manera positiva o negativa, pero es claro que demuestra resultados coherentes con la finalidad de implementar nuevas acciones pedagógicas. Lo mismo sucede con Alvarado Ronquillo (2022) quien demuestra que la aplicación de juegos cooperativos permite dinamizar y potenciar las habilidades interpersonales, cultivando el sentido social y practicando valores sociales.

Respecto a la 2ª hipótesis específica, la dimensión participación guarda relación positiva con las habilidades interpersonales con un Rho de Spearman es 0,735; este valor significa que existe una correlación directa, alta y significativa (Sig. (bilateral). = 0,000) entre participación y las habilidades interpersonales; lo que lleva rechazar la hipótesis específica nula y se acepta la hipótesis del investigador. Resultados que concuerdan con los de Gil (2018) quien encuentra que el efecto de los juegos cooperativos permite que de una forma entretenida aprendan, en donde los estudiantes participan de una forma conjunta, se fortalecen y mejoran las relaciones interpersonales entre los estudiante y con ello los profesores pueden tener una herramienta pedagógica lúdica pueda identificar e intervenir a estudiantes que causen malas o nulas relaciones en clases y poder ayudarlos o derivarlos a especialista, con el fin de que en un futuro corto mejoren en sus emociones y relaciones. Asimismo, Cerchiaro y otros (2019) encuentran como los niños alcanzan a desarrollar valores sociales y prosociales con niveles altos a través de los juegos cooperativos que proponen los maestros durante las clases, lo que les permite estar más predispuestos para aprender como también para estabilizar y mejorar su conducta.

En cuanto a la tercera, la dimensión diversión guarda relación positiva con las habilidades interpersonales con un Rho de Spearman es 0,653; este valor significa que existe una correlación directa, moderada y significativa (Sig. (bilateral). = 0,000) entre diversión y las habilidades interpersonales; por lo que,

se rechaza la segunda hipótesis específica nula de la investigación y se acepta la hipótesis del investigador. Resultados que concuerdan con los de Rashta (2018) quien asume que al emplear los juegos cooperativos en las clases ha permitido perfeccionar las habilidades sociales presentes en los estudiantes. Por consiguiente el método del juego cooperativo sirve como estrategia didáctica ya que tiene mucha influencia en la interacción de los niños, donde podrán adquirir valores, establecer amistades o formar parte de un grupo. De igual forma, Quico y Pantigoso (2019) quien tiene hallazgos como que los sentimientos, emociones y opiniones de un grupo de niños estaban yendo bien como se esperaba, pero existía otro grupo de niños que tenían ciertas limitaciones al momento de establecer comunicación con otros niños o poder integrarse a un juego. Por ello que la implementación de los juegos cooperativos llega a desarrollar en el niño una buena conducta tanto para comunicarse, integrarse y coordinar.

CONCLUSIONES

1. Los hallazgos demuestran que todas las actividades de juegos cooperativos deben ser integrados en los procesos de enseñanzas de las habilidades interpersonales, como base fundamental para despertar estas nociones comunicativas de toda relación consigo mismo y hacia los demás, donde genera expectativas de cambios en un lado positivo con un 0,800 (r) en las habilidades interpersonales, como también para su proceso de construcción de su personalidad y otros aspectos.
2. Se destaca que las actividades de cooperación generan cambios positivos moderado las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023. Demostrando grandes cambios constantes de manera coherente en sus diferentes modalidades que se rigen dentro de las enseñanzas pedagógicas de los estudiantes.
3. Las actividades de participación demuestran una correlación moderada en las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023; dado que permite nuevos avances pedagógicos hacia los estudiantes con énfasis de interactuar siempre a través de la participación basado en sus diferentes situaciones dentro de las aulas impartida por los docentes.
4. Las evidencias encontradas de acuerdo a la diversión con una correlación moderada en las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023; que a través de esta actividad debe ser permanente en toda actividad planteada por el maestro a desarrollar, que cada actividad debe estar presenta la acción de diversión.

SUGERENCIAS

1. Se recomienda al director de la institución educativa considerar los hallazgos que demuestran relación entre juegos cooperativos y habilidades interpersonales, como base fundamental para la enseñanza y deberían ser replicado en las aulas.
2. Se recomienda a los docentes practicar criterios de cooperación con habilidades interpersonales, puesto que se ha comprobado que el trabajo cooperativo es más frutífero que el individual.
3. Se recomienda a los estudiantes del nivel primaria practicar cualidades como la participación cooperativa con habilidades interpersonales, puesto que se ha comprobado que el trabajo cooperativo es más frutífero que el individual.
4. Se recomienda a los estudiantes del nivel primaria practicar actividades con criterios de diversión y las habilidades interpersonales, puesto que mientras la enseñanza y el aprendizaje sean más lúdicas y divertidas serán más significativas.

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.

Bocanegra Rodriguez, L. E. (2021). Juego cooperativo y la incidencia en habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI Dominguito Savio, Jesús María. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71522/Bocanegra_RLE-SD.pdf?sequence=1

Drigas, A. S., & Papoutsis, C. (2018). A new layered model on emotional intelligence. *Behavioral Sciences*, 8(5), 45. <http://dx.doi.org/10.3390/bs8050045>

- 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>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. M. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- 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.
- 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].

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 3° y 4° 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>

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.).

- 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>
- 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.
- 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
- Osorio Romero, G. R. (2022). Relación entre habilidades interpersonales y aprendizaje cooperativo en estudiantes del VII Ciclo de una Institución Educativa–Lima, 2021. (Tesis post grado) Universidad Cesar Vallejo.
- 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?seque>
- 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.

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_Basilis.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>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos cooperativos	Son actividades en las cuales los participantes colaboran entre sí para alcanzar metas compartidas, promoviendo la comunicación, la cohesión y la confianza entre los miembros del grupo. (Oses, Duarte, Pinto, 2016)	Se analizarán características específicas como la cooperación, participación y diversión	Cooperación	Muestra disposición a realizar tareas. Colabora en actividades grupales
			Participación	Participa de manera autónoma en actividades recreativas Valora la participación de sus compañeros. Demuestra seguridad y confianza en sí mismo.
			Diversión	Disfruta su participación en actividades recreativas. Demuestra sus emociones a la hora de jugar Aprende de sus errores
Habilidades interpersonales	Autor: Bar - On, T., y Parker, J. D. A (2018), Involucran la habilidad de ponerse en el lugar del otro, crear vínculos interpersonales y actuar de manera socialmente responsable. También nos ayuda a reconocer y comprender las emociones que los demás expresan a través de sus gestos, y de cierta forma, ofrecerles un trato solidario ante las acciones que muestren, ya sean negativas o positivas.	Se analizará mediante un cuestionario adaptado de BarOn y Parker (2018) de 18 preguntas, considerando tres dimensiones y un total de 12 indicadores	Empatía	Comprender a los demás. Aprecia los sentimientos de los demás. Relaciones mutuas satisfactorias. Liderazgo Solución de conflictos
			Relaciones interpersonales	Manejar las emociones Generar actividades que motiven su desarrollo Contagiar emociones positivas
			Responsabilidad social	Reconocer las emociones de Los demás Identificar y crecer juntos

Anexo 2: Matriz de consistencia

Juegos cooperativos y las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE DE ESTUDIO 1	TIPO DE INVESTIGACIÓN
¿De qué manera se relacionan los juegos cooperativos con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023?	Establecer la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023.	Hi: Los juegos cooperativos se relacionan significativamente con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I. E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023.	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: 105 niños de segundo de primaria. Técnica: observación Instrumento: Ficha de observación V_1 = Juegos cooperativos V_2 = Habilidades interpersonales
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	VARIABLE DE ESTUDIO 2	
1)¿De qué manera se relacionan la cooperación con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria? 2)¿De qué manera se relacionan la participación con las habilidades interpersonales en	1) Determinar la relación entre la cooperación y las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria. 2) Determinar la relación entre la participación y las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria	H1: La dimensión cooperación se relaciona significativamente las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria. H2: La dimensión participación se relaciona significativamente las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de.	Habilidades interpersonales (Y) DIMENSIONES - Empatía -Relaciones interpersonales -Responsabilidad sociales	Prueba estadística Se buscó demostrar si existe o no relación entre las variables propuestas. Mediante prueba de normalidad Técnica de Análisis de Datos IBMM Spss Statistics 25

estudiantes de segundo de primaria?	3) Determinar la relación entre la diversión y las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria.	H3: La dimensión diversión se relaciona significativamente con las habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria.		
-------------------------------------	---	---	--	--



Anexo 3: Instrumentos

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

FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGOS COOPERATIVOS

Estimada profesora, el presente instrumento tiene por finalidad analizar los juegos cooperativos en el desenvolvimiento de los niños, por esta razón es que solicitamos su apoyo brindándonos la información requerida. Le agradecemos de antemano su colaboración, la cual será un aporte para la presente investigación. Gracias.

Escala de valor.

N = Nunca = 1

A veces = AV = 2

Casi siempre = CS = 3

Siempre = S = 4

JUEGOS COOPERATIVOS					
DIMENSIÓN 1: COOPERACIÓN		1	2	3	4
1	Suele ayudar a los compañeros a buscar soluciones frente a un problema.				
2	Le gusta cooperar cuando se requiere apoyo en los grupos				
3	Proponen tareas a su grupo de amigos				
4	Ayuda a los compañeros en la solución de actividades retadoras				
5	Apoya su compañeros cuando le necesitan				
6	Le gusta ayudar en los trabajos en equipo durante las clases				
DIMENSIÓN 2: PARTICIPACIÓN		1	2	3	4
7	Motiva a los compañeros a participar en los juegos				
8	Se integra con todos para que salgan bien los juegos				
9	Ayuda a los compañeros cuando alguien lo necesita				
10	Participa en todos los juegos				
11	Se entusiasma junto a sus compañeros al participar en los juegos				
12	Motiva al grupo para que todos jueguen y se diviertan				
DIMENSIÓN 3: DIVERSIÓN		1	2	3	4
13	Se divierte al sumarse a las diferentes dinámicas de juego				
14	Se entretiene al integrarse a cada juego				
15	Se distrae y le agrada al participar en cada actividad lúdica				
16	Le gustan los juegos que proponen su profesora				
17	Se recrea con los juegos que proponen los compañeros				
18	Se divierte en cada juego que participa				



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

FICHA DE OBSERVACIÓN: HABILIDADES INTERPERSONALES

Estimada profesora, el presente instrumento tiene por finalidad analizar las habilidades interpersonales en el desenvolvimiento de los estudiantes, por esta razón es que solicitamos su apoyo brindándonos la información requerida. Le agradecemos de antemano su colaboración, la cual será un aporte para la presente investigación. Gracias.

Escala de valor.

N = Nunca = 1 A veces = AV = 2 Casi siempre = CS = 3 Siempre = S = 4

Nº	VARIABLE 1: HABILIDADES INTERPERSONALES				
	DIMENSIÓN 1: EMPATÍA	1	2	3	4
1	Reconoce las emociones de los demás				
2	Identifica los pensamientos y acciones negativas de otros y te apartas				
3	Logra hacer amistad con facilidad				
4	Es empático con los compañeros y apoya cuando suceden problemas				
5	Sabe relacionarse de manera armoniosa con los compañeros				
6	Contagia alegría y respeto a sus compañeros				
	DIMENSIÓN 2: RELACIONES INTERPERSONALES	1	2	3	4
7	Es una persona bastante alegre y optimista.				
8	Le resulta fácil hacer amigos				
9	Los amigos confían en las sus travesuras				
10	Los demás piensan que es una persona sociable				
11	Reflexiona sobre cómo se comportan sus compañeros				
12	Contagia emociones positivas a sus compañeros de clase				
	DIMENSIÓN 3: RESPONSABILIDAD SOCIAL	1	2	3	4
13	Participa en actividades con sus compañeros				
14	Ayuda a sus compañeros				
15	Cuando necesitan su apoyo lo hace				
16	Acepta trabajar por el bien de todos				
17	Asume que trabajar en grupo es mejor que el trabajo individual				
18	Comparte lo que tiene				

Anexo 4: Solicitud de autorización para realización de estudio



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS
"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"
"Madre de Dios, Capital de la Biodiversidad del Perú"
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Puerto Maldonado, 28 de noviembre de 2023

CARTA N° 039-2023-UNAMAD-DIR-EPE

Señor:

Dir. Josué Villegas Cubas

Director de la Institución Educativa Faustino Maldonado

Presente. -

De mi especial consideración:



ASUNTO : Solicito autorización para aplicación de instrumentos a estudiantes del segundo grado de primaria.

Ref: Exp. N° 945 / Fut N°000928

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Es grato dirigirme a usted, para saludarla cordialmente a nombre de la Dirección de la Escuela Profesional de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios y el mío propio, a fin de solicitarle autorización para la aplicación de instrumentos sobre la investigación denominada "Juegos cooperativos y habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I.E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023", desarrollado por el Inv. Carlos Alberto Quispe Aguilar, y la Inv. Rocío Huanca Mamani.

En ese sentido, solicito a su prestigiosa institución que usted preside, brinde las facilidades respectivas, para la aplicación de instrumentos a los estudiantes del segundo grado de primaria, para el día 04 de diciembre del 2023. Y, al finalizar la aplicación de instrumentos, agradeceré a su despacho se sirva a emitir una constancia de aplicación de instrumento al Inv. Carlos Alberto Quispe Aguilar, y la Inv. Rocío Huanca Mamani; puesto que, le servirá para argumentar el desarrollo del proyecto de su investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil atención a la presente, aprovecho la oportunidad para manifestarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente;



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MDO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

Dr. Manuel Felipe Guevara Duarez
DIRECTOR DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

INFOVD-EPE
Cc
Archivo

Av. Jorge Chávez N° 1160 - Tambopata - Madre de Dios
Correo: dir_epe@unamad.edu.pe

Anexo 5: Solicitud de validación de instrumentos



UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académica Profesional de Educación

Puerto Maldonado, 14 de setiembre del 2023

Señor (a) Mg. Franklin Jara Rodríguez

DOCENTE DE LA UNVIERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

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 INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA I.E. FAUSTINO MALDONADO DE TAMBOPATA, 2023

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

QUISPE AGUILAR, Carlos Alberto
DNI: 73382337
Investigador

HUANCA MAMANI, Rocío
DNI: 74022300
Investigadora



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

Puerto Maldonado, 14 de setiembre del 2023.

Señor (a) Mg. Thony Abel Lazo Herrera

DOCENTE DE LA UNVIERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

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 INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA I.E. FAUSTINO MALDONADO DE TAMBOPATA, 2023”

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

QUISPE AGUILAR, Carlos Alberto
DNI: 73382337
Investigador

HUANCA MAMANI, Rocío
DNI: 74022300
Investigadora



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

Puerto Maldonado, 14 de setiembre del 2023

Señor (a) Mg. Llen Alín Meza Orué

DOCENTE DE LA UNVIERSIDAD NACIONAL 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 INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA I.E. FAUSTINO MALDONADO DE TAMBOPATA, 2023

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:

4. La matriz de consistencia.
5. Instrumentos de recojo de información.
6. Fichas de evaluación del Instrumento.

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

Atentamente

QUISPE AGUILAR, Carlos Alberto
DNI: 73382337
Investigador

HUANCA MAMANI, Rocío
DNI: 74022300
Investigadora

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
JARA RODRIGUEZ Franklin	Educación	Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios	FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGOS COOPERATIVOS	PROPIO
JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA I.E. FAUSTINO MALDONADO DE TAMBOPATA, 2023				

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. 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 [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 16 de setiembre del 2023	44159226		950280837
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
JARA RODRIGUEZ, Franklin	Educación	Universidad Nacional Amazónica de Madre Dios	FICHA DE OBSERVACION: HABILIDADES INTERPERSONALES	PROPIO
JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA I.E. FAUSTINO MALDONADO DE TAMBOPATA, 2023				

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. 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

Puerto Maldonado, 16 de setiembre del 2023	44159226		950280837
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
LAZO HERRERA, Thony Abel	Educación	UNAMAD	FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGOS COOPERATIVOS	PROPIO
JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA I.E. FAUSTINO MALDONADO DE TAMBOPATA, 2023				

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. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación					X

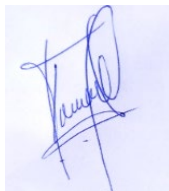
III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [x]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 17 de setiembre del 2023	70774446		958121516
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
LAZO HERRERA, hTony Abel	Educación	Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios	FICHA DE OBSERVACIÓN: HABILIDADES INTERPERSONALES	PROPIO
JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA I.E. FAUSTINO MALDONADO DE TAMBOPATA, 2023				

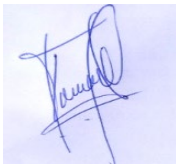
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 17 de setiembre del 2023	70774446		958121516
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
MEZA OREÚE, Llen Alin	Educación	Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios	FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGOS COOPERATIVOS	PROPIO
JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA I.E. FAUSTINO MALDONADO DE TAMBOPATA, 2023				

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. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

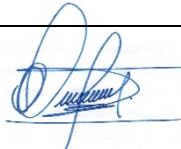
III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 16 de setiembre del 2023	44572679		982733620
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
MEZA OREUÉ, Llen Alin	Educación	Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios	FICHA DE OBSERVACIÓN: HABILIDADES INTERPERSONALES	PROPIO
JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE PRIMARIA DE LA I.E. FAUSTINO MALDONADO DE TAMBOPATA, 2023				

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 16 de setiembre del 2023	44572679		982733620
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



Perú

Ministerio
de
Educación

Gobierno Regional
de Madre de Dios

Dirección Regional
de Educación
Madre de Dios

Ugel
Tambopata

Institución Educativa
Básica Regular
Faustino Maldonado



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

"Madre de Dios Capital de la Biodiversidad del Perú"

DIOS DISCIPLINA Y PROGRESO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA BASICA REGULAR "FAUSTINO MALDONADO"

Prof. Dr. Josué Villegas Cubas, deja constancia, con la autoridad que me compete amparar los estudiantes de mi institución educativa, dar **CONSENTIMIENTO INFORMADO** a los investigadores: Carlos Alberto QUISPE AGUILAR y Rocío HUANCA MAMANI, para realizar aplicación de instrumentos denominados:

1. Juegos cooperativos
2. Habilidades interpersonales

Que son parte de la investigación "Juegos cooperativos y habilidades interpersonales en estudiantes de segundo de primaria de la I.E. Faustino Maldonado de Tambopata, 2023", dirigido a estudiantes de SEGUNDO del nivel primario; los mismos que tuvieron como fecha de aplicación el 04 de diciembre.

Manifiesto que he leído y entendido la hoja de información que se me ha entregado, que se han realizado las preguntas respectivas sobre el proyecto y que he recibido información suficiente sobre el mismo.

He sido también informado de que los datos personales de los estudiantes están protegidos y no serán publicados

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que estime por conveniente.

Atentamente.

 MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Prof. Josué A. Villegas Cubas
DIRECTOR

Anexo: Constancia de Aplicación de instrumentos



Perú

Ministerio
de
Educación

Gobierno Regional
de Madre de Dios

Dirección Regional
de Educación
Madre de Dios

Ugel
Tambopata

Institución Educativa
Básica Regular
Faustino Maldonado



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

"Madre de Dios Capital de la Biodiversidad del Perú"

DIOS DISCIPLINA Y PROGRESO

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA BASICA REGULAR "FAUSTINO
MALDONADO"

HACE CONSTAR:

Que, en la Institución Educativa, los investigadores Carlos Alberto QUISPE AGUILAR y Rocío HUANCA MAMANI aplicaron Instrumentos de Investigación denominados:

1. Juegos cooperativos
2. Habilidades interpersonales

Dirigido a estudiantes de SEGUNDO del nivel primario de la Institución Educativa Faustino Maldonado - 2023; los mismos que tuvieron como fecha de aplicación el 04 de diciembre.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que estime por conveniente.

Puerto Maldonado, 19 de diciembre del 2023

Atentamente.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
PROF. JOSÉ A. VILLEGAS CUBA
DIRECTOR