



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACION  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO COOPERATIVO Y HABILIDADES SOCIALES EN  
ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SANTÍSIMA TRINIDAD” - UGEL 09,  
HUAURA, 2018**

**PRESENTADO POR**

**CARRERA PALOMINO, SERGIO ALEXIS**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN**

**LIMA – PERÚ**

**2018**

## **DEDICATORIA**

A mi madre que está muy lejos y por apoyarme con sus sabios consejos para seguir el camino correcto guiado por Dios; y a mis queridos hijos, por su apoyo, amor y paciencia.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, en primer lugar, y a los profesores de la Escuela Profesional de Educación de la UAP, por haberme orientado hacia el camino de superación.

## RESUMEN

La investigación se inició con la siguiente pregunta: ¿Cómo se relacionan los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primer grado de educación primaria, de la Institución Educativa Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018?

El objetivo general fue determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales de estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018. El propósito fue determinar concretamente la relación entre las variables del estudio.

El tipo de investigación es básica, el nivel de investigación es descriptivo correlacional, el diseño de la investigación es no experimental transversal y el enfoque es cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 100 estudiantes de primer del colegio Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018.

La técnica que se utilizó fue la observación y los instrumentos de recolección de datos fueron las fichas de observación. Para la validez de los instrumentos se utilizó el juicio de expertos y para la confiabilidad de cada instrumento se utilizó el alfa de Cronbach con un coeficiente de 0,985 para la variable Juego Cooperativo y 0,975 para la variable Habilidades sociales.

Los datos fueron procesados estadísticamente mediante el software estadístico SPSS, El resultado de la hipótesis general arrojó una correlación moderada positiva ( $Rho= 0,560$ ;  $p \text{ valor}= 0,000 < 0,05$ ) entre el juego cooperativo y las habilidades sociales. Se concluyó que se acepta la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula, por lo tanto, se logró demostrar que las habilidades sociales se relacionan con el juego cooperativo.

**Palabras clave:** Habilidad social; Juego cooperativo.

## ABSTRACT

The investigation began with the following question: how are cooperative games and social skills related to first grade students of primary education, of the Holy Trinity Educational Institution, UGEL 09, Huaura, 2018?

The general objective was to determine the relationship between the cooperative game and the social skills of first grade students of primary education of the Holy Trinity Educational Institution, UGEL 09, Huaura, 2018? The purpose was to determine concretely the relationship between the variables of the study.

The type of research is basic, the level of research is correlational descriptive, the design of the research is non-experimental transversal and the approach is quantitative. The sample consisted of 100 first-time students from the Santísima Trinidad school, UGEL 09, Huaura, 2018.

The technique used was the observation and the data collection instruments were the observation cards. For the validity of the instruments, expert judgment was used and for the reliability of each instrument the Cronbach's alpha was used with a coefficient of 0,985 for the Cooperative Game variable and 0,975 for the Social Skills variable.

The data were statistically processed using the statistical software SPSS. The result of the general hypothesis showed a moderate positive correlation ( $Rho = 0,560$ ,  $p \text{ value} = 0.000 < 0.05$ ) between cooperative play and social skills. It was concluded that the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis was rejected, therefore it was demonstrated that social skills are related to cooperative play.

**Keywords:** Social skills; Cooperative game.

## ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	8
<b>CAPITULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO</b>	<b>10</b>
1.1 Descripción de la Realidad problemática	10
1.2 Delimitación de la investigación	11
1.2.1 Delimitación social.	11
1.2.2 Delimitación temporal	12
1.2.3 Delimitación Espacial.	12
1.3 Problemas de Investigación	12
1.3.1 Problema General:	12
1.3.2 Problemas Específicos	12
1.4 Objetivos de la Investigación	13
1.4.1 Objetivos General:	13
1.4.2 Objetivos Específicos:	13
1.5 Hipótesis de la Investigación	14
1.5.1 Hipótesis general	14
1.5.2 Hipótesis Específicas:	14
1.5.3 Identificación y clasificación de Variables e Indicadores	14
1.6. Diseño de la investigación	17

1.6.1 Tipo de investigación	18
1.6.2 Nivel de investigación	18
1.6.3 Método	18
1.7 Población y Muestra de la Investigación	19
1.7.1 Población:	19
1.7.2 Muestra	19
1.8 Técnicas e Instrumentos de la Recolección de Datos	20
1.8.1 Técnicas	20
1.8.2 Instrumentos	20
1.9. Justificación e Importancia de la Investigación	30
1.9.1. Justificación Teórica:	30
1.9.2. Justificación Práctica:	31
1.9.3. Justificación Social.	31
1.9.4. Justificación Legal	31
<b>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO</b>	<b>32</b>
2.1 Antecedentes de la Investigación	32
2.1.1 Tesis nacionales	32
2.1.2 Tesis internacionales:	35
2.2 Bases teóricas	40
2.3 Definición de Términos Básicos	58
<b>CAPITULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>59</b>
3.1 Tablas y gráficas estadísticas	59
3.2 Contrastación de Hipótesis	67
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>73</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>75</b>
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b>	<b>76</b>
Referencias electrónicas	77
<b>ANEXOS</b>	<b>79</b>

## INTRODUCCIÓN

Las sociedades modernas reclaman de la cooperación en los individuos para mantener el equilibrio social entre los grupos humanos, pues hay una serie de valores que se encuentran en crisis. Por tal motivo, se decide investigar sobre los juegos cooperativos por considerar que en el nivel de primaria se promueven valores como solidaridad, trabajo en equipo, compañerismo, capacidad de escuchar y respeto por la palabra de los compañeros, por la posibilidad que se formen sujetos con valores.

Asimismo, considerando que la finalidad de la Educación Primaria es la socialización de los niños. La construcción de habilidades sociales debería ser parte del trabajo de las Instituciones Educativas, considerándolas como contenidos transversales, es decir, en los contenidos de todas las áreas del currículo.

Tanto los juegos cooperativos como las habilidades sociales constituyen temas de gran relevancia y, por lo tanto, en todas las reuniones que se dan a nivel internacional o nacional para analizar la educación de los niños, siempre estos merecen especial atención, pues existe la necesidad de construir una sociedad más justa en la cual predomine la existencia de un clima de cooperación y paz.

Por lo tanto, existen varias razones que justifican esta investigación, que nace de la idea de estudiar en nuestra realidad variables tan importantes en la educación de los niños de inicial y primaria, pues ello nos da los elementos correctos para guiar la labor de los profesores en la tarea difícil pero alentadora,



de construir capacidades que tiendan a mejorar el entendimiento humano en beneficio de las generaciones del futuro.

Las ideas anteriores despertaron el interés por llevar a cabo un estudio de nivel correlacional, que nos permita explorar el grado de profundidad de la relación entre las variables en los niños de nuestra escuela; por lo tanto, la investigación se ha estructurado en los siguientes capítulos:

El primero plantea la estrategia metodológica que se ha seguido para este estudio cuantitativo, partiendo de la descripción de la realidad problemática y la explicación de los problemas, objetivos método y diseño de la investigación. En segundo lugar, hemos consignado en el denominado marco teórico, todo lo concerniente a las ideas o conocimientos que hemos podido recopilar relacionados con el saber de las variables.

El tercer capítulo trata de los resultados bajo el análisis estadístico descriptivo e inferencial, También hemos considerado las respectivas conclusiones y recomendaciones del estudio, con la finalidad de justificar científica y socialmente la investigación.

# **CAPITULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO**

## **1.1 Descripción de la Realidad problemática**

Se entiende en un contexto ideal y pertinente, que el estudiante debe vivir y desarrollarse en un ambiente adecuado, armonioso y de un clima favorable donde se den valores como el respeto, cooperación, solidaridad, comunicación, etc., para que contribuya en formar habilidades sociales en los niños desde sus hogares e instituciones educativas, empleando como estrategia al juego cooperativo.

Toda manifestación de conducta agresiva durante la niñez, no atendida oportunamente, podría desencadenar una serie de problemas sociales como la delincuencia conllevando a vivir en una sociedad insegura, sin una cultura de paz, lo que limitaría que los niños puedan desarrollarse íntegramente. El desarrollo de las habilidades sociales en los niños, podría contribuir a evitar tan grave problema.

En nuestro acercamiento y convivencia con los niños y niñas hemos podido evidenciar la presencia continua de comportamientos agresivos manifestada en agresiones físicas y verbales, esta situación ha generado preocupación y la necesidad de intervenir en esta problemática, es por ello que en el presente estudio proponemos a los juegos cooperativos como una alternativa de solución para reducir la agresión entre pares.

El juego ha sido, desde tiempos inmemoriales, considerado como una de las actividades menos importantes del hombre, desatendiendo la amplia

gama de características, funciones y beneficios que éste aporta para el desarrollo de los individuos, en especial de las habilidades sociales.

En nuestros días, aún no se reconoce el verdadero valor de jugar, es más se ha calificado como una actividad poco importante, poco seria, improductiva y que conlleva una pérdida de tiempo olvidando su importancia para el desarrollo de actitudes colectivas de gran valor para la convivencia humana. Por ejemplo, en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Santísima Trinidad perteneciente a la UGEL 09 correspondiente al distrito de Sayán, provincia de Huaura, se observa que existe un déficit, de habilidades sociales como el compañerismo, la solidaridad, la cooperación. Durante el juego más bien hay manifestación de agresividad, falta de compañerismo entre los estudiantes de diferentes sexos, creemos que, por falta de aplicación de estrategias adecuadas en la Institución educativa, así como también en los hogares. Esto se percibe como un atraso escolar. Esto motivó el interés por involucrarse en este problema, estudiar a profundidad lo que acontecía al realizar el estudio de la presente investigación cuyo propósito ha sido determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad, correspondiente al distrito de Sayán, Provincia de Huaura -UGEL 09.

## **1.2 Delimitación de la investigación**

### **1.2.1 Delimitación social.**

La investigación ha considerado como unidades de análisis sociales para evaluar las variables a los niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

## **1.2.2 Delimitación temporal**

La investigación ha sido llegada a cabo en el primer semestre del año 2018, periodo en el que se midieron las variables a los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

## **1.2.3 Delimitación Espacial.**

El lugar o ámbito espacial donde se ubica la población del estudio se encuentra en las aulas de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

## **1.3 Problemas de Investigación**

### **1.3.1 Problema General:**

¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018?

### **1.3.2 Problemas Específicos**

- ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las habilidades básicas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad- UGEL 09, Huaura, 2018?
- ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las habilidades avanzadas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018?
- ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las habilidades relacionadas a los sentimientos en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018?

- ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018?

## **1.4 Objetivos de la Investigación**

### **1.4.1 Objetivos General:**

Determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

### **1.4.2 Objetivos Específicos:**

- Determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades básicas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.
- Determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades avanzadas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.
- Determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades relacionada a los sentimientos, en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.
- Determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

## **1.5 Hipótesis de la Investigación**

### **1.5.1 Hipótesis general**

Existe una relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

### **1.5.2 Hipótesis Específicas:**

- Existe relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades básicas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.
- Existe relación significativa positiva significativa entre el juego cooperativo y las habilidades avanzadas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.
- Existe relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades relacionado a los sentimientos en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.
- Existe relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

### **1.5.3 Identificación y clasificación de Variables e Indicadores**

**Variable 1: Juego cooperativo:**

**Definición conceptual de la variable 1 Juego Cooperativo:**

Para Camacho (2012) definió:

Los juegos cooperativos brindan un espacio a los alumnos para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación y participación en el aula. (p. 68)

### **Definición operacional:**

Sujeto que manifiesta actitudes de apoyo, ayuda, integración, lealtad, y defensa hacia sus compañeros por ganar cuando participa en juegos con otros rivales.

### **Variable 2: Habilidades sociales:**

#### **Definición conceptual de la variable 2: habilidades sociales:**

Según Monjas (1999) defino: “Conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Implica un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos y un rasgo de personalidad. Son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (p. 28).

### **Definición operacional**

Es una variable estudiada por la lista de chequeo y evaluación de habilidades sociales de Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1991) citado por Fernández Carrobles, y Muñoz (2012) que evalúa los ítems conformado en grupos: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los

sentimientos, habilidades alternativas, habilidades para hacer frente al estrés y a la agresión.

## Operacionalización de la variable

**Tabla N°01: Operacionalización de la variable 01: Juego Cooperativo**

Variables	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala/valores
<b>Variable 1:</b> Juego cooperativo	1.juego de reglas, normas 2.Integración y participación en el juego	- Seguimiento de indicaciones -Cumplimiento de reglas y normas - Participación e Iniciativa. -Actitud cooperativa	1,2,3 4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,14,15, 16 17,18,19,20,21	Ordinal  1=Nunca 2=Casi nunca 3= A veces 4= Casi siempre 5= Siempre

**Tabla N°02: Operacionalización de la variable Habilidades Sociales**

Variable	Dimensión	Indicador	Items	Escala/Valores
<b>Variable 2:</b> Habilidades sociales	1.Habilidades básicas 2, Habilidades avanzadas 3.Habilidades relacionadas a los sentimientos 4.Habilidades alternativas a	-Escuchar - Formular pregunta -Pedir ayuda -Participar -Seguir las instrucciones -Expresar los sentimientos. -Enfrentarse al enfado de otros.	1,2, 3,4,5,6 7,8,9 10 11,12, 13,14,15, 16,17,18 19 20 21 22,23,24	Ordinal  1=Nunca 2=Casi nunca 3= A veces 4= Casi siempre 5= Siempre

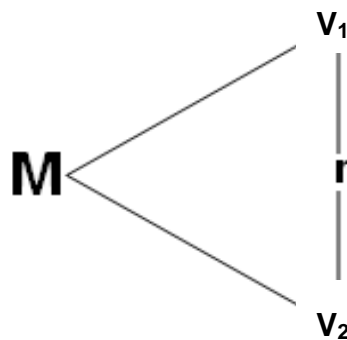


	la agresión	-Compartir algo	25	
		-Ayudar a los demás	26, 27	
		-Negociar.		
		-Usar el autocontrol		

## 1.6. Diseño de la investigación

La investigación se enmarca en un diseño no experimental de corte transversal. Hernández, Fernández y Baptista (2014), describen este diseño como “Aquellos estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos. Este diseño se realiza sin manipular las variables” (p. 228).

Esquema:



**Donde:**

- M : Muestra
- V<sub>1</sub> : Juegos cooperativos
- V<sub>2</sub> : Habilidades sociales
- r : Relación entre la V<sub>1</sub> y V<sub>2</sub>

### 1.6.1 Tipo de investigación

La investigación es de tipo Básica. Para lo cual, Sánchez y Reyes (2009), lo definen como “Aquella actividad orientada a la búsqueda de nuevos conocimientos y nuevos campos de investigación sin un fin práctico específico e inmediato” (p. 107). Por lo tanto, el enfoque de la presente investigación es cuantitativo; nos va a permitir llevar una secuencia, un orden, una idea que nos permita formular objetivos y preguntas de investigación para lo cual se revisa la literatura y se construye un marco o perspectiva teórica.

### 1.6.2 Nivel de investigación

En la presente investigación, el nivel es descriptivo correlacional.

**Descriptivo:** Miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Esto con el fin de recolectar toda la información que obtengamos para poder llegar al resultado de la investigación.

**Correlacional:** Describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado. A veces, únicamente en términos correlacionales, otras en función de la relación causan-efecto (causales). También pueden limitarse a establecer relaciones entre variables sin precisar sentido de causalidad o pretender analizar relaciones causales.

### 1.6.3 Método

El método utilizado en la investigación es el hipotético deductivo; ya que es un procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica. En la aplicación de este método, hemos partido de la observación del problema en la realidad empírica para luego formular la hipótesis que luego hemos analizado mediante pruebas estadísticas.

## **1.7 Población y Muestra de la Investigación**

### **1.7.1 Población:**

Es el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, documentos, data, eventos, empresas, situaciones, etc.) a investigar. La población es el conjunto de sujetos o cosas que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo (Vara, 2012, p. 221).

La población considerada en esta investigación, estuvo conformada por 100 estudiantes de primer grado de educación primaria de las 4 secciones A, B, C, D, de los turnos mañana y tarde del distrito de Sayán, en la provincia de Huaura.

### **1.7.2 Muestra**

Para Tamayo (1997) la “muestra ” es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (p. 38).

Considerando el reducido tamaño de la población se decidió tomar como sujetos de estudio a los 100 estudiantes de primer grado de educación primaria de las 4 secciones A, B, C, D, de los turnos mañana y tarde de la institución educativa Santísima Trinidad del distrito de Sayán, Provincia de Huaura.

Según Carrasco (2005) “Este tipo de muestra, no todos los elementos de la población tienen la probabilidad de ser elegidos para formar parte de la muestra, por ello no son tan representativos” (p. 243).

## **1.8 Técnicas e Instrumentos de la Recolección de Datos**

### **1.8.1 Técnicas**

Según Carrasco (2008) las técnicas son “El conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los investigadores en cada una de las etapas de la investigación científica” (p. 274).

Para la recolección de datos de ambas variables se utilizaron la técnica de la observación. Con respecto a esta técnica, Anastasia (2005) menciona sobre la observación cuantitativa (p. 45). Esta técnica de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conductas que se manifiestan. Puede utilizarse como instrumento de medición en diversas circunstancias.

### **1.8.2 Instrumentos**

El presente estudio se ha considerado asumir como instrumento la ficha de observación hacia el juego cooperativo y habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la ciudad de San Martín de Porres 2018, por lo tanto, los datos fueron obtenidos mediante la aplicación de la ficha de observación con el cuestionario de escala de tipo Likert, lo cual nos permitió conocer descriptivamente cada una de las variables de estudio, como son el juego cooperativo y las habilidades sociales según, en las cuales los rangos de valoración de los ítems de los 2 instrumentos han sido:

Nunca = 1

Casi nunca = 2

A veces = 3

Casi siempre = 4

Siempre = 5

## CARACTERÍSTICAS DE LOS INSTRUMENTOS

### Ficha de observación hacia el juego cooperativo

#### Ficha técnica

Nombre original : Ficha de observación hacia el juego cooperativo

Autor : Sergio Alexis Carrera Palomino

Procedencia : Universidad Alas Peruanas

Administración : Individual

Tiempo Aplicación : En promedio de 20 minutos.

Edades de aplicación: Estudiantes de primer grado de educación primaria

Escala valorativa : Tipo Likert

Objetivo : Determinar relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura 2018.

#### Estructura:

Ficha de observación es de 21 ítems. Con alternativas de respuesta de opción múltiple, de tipo Likert, y cada ítem está estructurado con tres alternativas de respuestas, como: 1) Nunca, 2) casi nunca 3) A veces, 4).casi siempre. 5)Siempre La calificación se dio en cinco puntos con una dirección positiva y negativa. Asimismo, la escala está conformada por 02 dimensiones, donde los ítems se presentan en forma de proposiciones con dirección positiva y negativa. Sobre relación entre el juego cooperativo y habilidades sociales en

estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura 2018.

### **Dimensiones**

Variables juego cooperativo:

Dimensión1: Reglas y normas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10

Dimensión 2 integración y participación en el juego: 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21.

Ficha de observación de habilidades sociales

### **Ficha técnica**

Nombre original : Ficha de observación hacia las habilidades sociales

Autora : Sergio Alexis Carrera Palomino

Procedencia : Universidad Alas Peruanas

Administración : Individual

Tiempo Aplicación : En promedio de 20 minutos.

Edades de aplicación : Estudiantes de primer grado de educación primaria

Escala valorativa : Tipo Likert.

Objetivo : Determinar relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en los en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura 2018.

## **Estructura**

La ficha de observación consta de 27 ítems con alternativas de respuestas de opción múltiple, de tipo Likert y cada alternativa está estructurado con 5 alternativas de repuestas 1) Nunca, 2) casi nunca 3) A veces, 4)casi siempre. 5) Siempre.

La calificación se dio con 3 puntos con una dirección positiva o negativa sobre la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura 2018

## **Dimensiones**

Variables habilidades sociales:

Dimension1: habilidades básicas 1, 2, 3, 4, 5, 6,

Dimensión 2: habilidades avanzadas 7, 8, 9, 10, 11, 12

Dimensión 3: habilidades relacionadas con el sentimiento 13, 14, 15, 16, 17, 18,19

Dimensión 4: habilidades alternativas a la agresión: 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27.

## **Validez y confiabilidad de los instrumentos**

### **Validez**

Según Hernández (2014) la validez es:

Validez de contenido Se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide. Es el grado en el que la medición representa al concepto o variable medida (p.277).

Bernal (2006) nos dice los instrumentos de medición es válido cuando mide aquellos para la cual está determinado, la validez indica el grado con que se puede inferir las conclusiones de los resultados obtenidos (p.214)

La validez del instrumento ha sido sometido a criterio de un grupo de Jueces Expertos, integrado por profesores de la Universidad Alas Peruanas, quienes estuvieron de acuerdo en que el instrumento elaborado acerca del juego cooperativo y las habilidades sociales, el cual es un instrumento viable para su aplicación a la muestra seleccionada.

Para ello, se aplicó la técnica de opinión de expertos, según se observa en la tabla:

**Tabla 03:** Validez del instrumento juego cooperativo.

Docentes Experto	Suficiencia de instrumentos	Aplicación de instrumento
Experto 1 Dra. Bertha Silva Narvaste	hay suficiencia	es aplicable
Experto 2 Dra. Tamara Pando Ezcurra	hay suficiencia	es aplicable
Experto 3 Dr. Quispe Atuncar	hay suficiencia	es aplicable

### Interpretación

Se observa en la tabla 03 que la valoración cualitativa de los jueces expertos (3) es de “Aplicable”, lo que indica que el instrumento es válido para determinar el nivel del juego cooperativo.

**Tabla 04:** Validez del instrumento habilidades sociales.

Docentes Expertos	Suficiencia de instrumentos	Aplicación de instrumento
Experto 1 Dra. Bertha Silva Narvaste	hay suficiencia	es aplicable



Experto 2 Dra. Tamara Pando Ezcurra	hay suficiencia	es aplicable
Experto 3 Dr. Quispe Atincar	hay suficiencia	es aplicable

---

## Interpretación

En la tabla 04, se observa que la valoración cualitativa de los jueces expertos (3) es de “Aplicable”, lo que indica que el instrumento es válido para determinar el nivel de habilidades sociales.

### La confiabilidad

Según Hernández (2014) la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, las cuales se comentan brevemente después de revisar los conceptos de validez y objetividad (p.277)

Para establecer la confiabilidad se utilizó el Alfa de Cron Bach con una ficha de observación de 27 ítems y 30 estudiantes con características similares a la muestra.

### Resultados de confiabilidad del instrumento para medir el juego cooperativo

#### Confiabilidad

Para determinar la consistencia interna de los instrumentos, se aplicó una prueba piloto de treinta (30) integrantes de la muestra, el que se determinó por el coeficiente de alfa de cron Bach, cuya expresión es:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left( 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Donde:

K = número total de ítems que conforman la prueba,

$\sum Si^2$  = la sumatoria de la varianza de cada uno de los ítems y

**Tabla N° 05 : Resumen del procesamiento de los casos**

		N	%
Casos	Válidos	30	100,0
	Excluidos	0	,0
	Total	30	100,0

Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

$St^2$  = la varianza total del instrumento, (Garret, 1976).

La escala de valores que determina la confiabilidad está dada por el siguiente criterio de valores

No es confiable	Entre -1 a 0
Baja confiabilidad	0,01 a 0,49
Moderada confiabilidad	0,5 a 0,75
Fuerte confiabilidad	0,76 a 0,89
Alta confiabilidad	0,9 a 1,00

El coeficiente alfa de Cronbach del test, calculado con el Spss 23 es 0,985 para el cuestionario de Juegos Cooperativos y de 0,975 para el cuestionario de Habilidades Sociales, con el cual se concluye que el cuestionario es fuertemente confiable.

## Confiabilidad para el cuestionario de Juegos Cooperativos

**Tabla N° 06: Confiabilidad para el cuestionario de Juegos Cooperativos**

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,985	21

## Confiabilidad para el cuestionario de Habilidades Sociales

**Tabal N° 07: Resumen de procesamiento de los casos**

		N	%
Casos	Válidos	30	100,0
	Excluidos	0	,0
	Total	30	100,0
Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.			

**Tabla N° 08 Estadísticos de fiabilidad para el cuestionario de Habilidades Sociales**

---

Alfa de Cronbach	N de elementos
,975	27

---

## **PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

El plan de recolección y procesamiento de datos se dio de a siguiente manera:

### **Método de análisis de Datos:**

**Descriptiva:** Consiste en describir la información de las variables que se organizarán y se realizarán mediante la aplicación de la estadística descriptiva, los datos en (tablas de frecuencia de porcentajes en gráficos de barras) de las respuestas en cada nivel o rango usando el software estadístico SPSS versión 21.0 sea análisis cuantitativo a través de las tablas .

**Inferencial:** Se hará la generalización de los resultados encontrados en la muestra de acuerdo con los objetivos de la investigación, a través de los métodos estadísticos no paramétricos que a continuación se mencionan.

Se realizó el análisis estadístico, mediante las medidas de estadística descriptiva e inferencial. Los resultados obtenidos se han procesado y tabulado, presentándolos en tablas de distribución de frecuencias y gráficos estadísticos que se detalla a continuación:

### **Distribución de frecuencias**

En estadística, la distribución de frecuencias, es la agrupación de datos en categorías mutuamente excluyentes que indican el número de observaciones en cada categoría. Este procedimiento proporciona un valor añadido a la agrupación de datos. La distribución de frecuencias presenta las informaciones clasificadas de modo que se pueda ver el número existente en cada clase. Estas agrupaciones de datos suelen estar agrupadas en forma de tablas (Alvarado & Obagi, 2008, p. 43).

## Gráfico de barras

Es una forma de gráfica que utiliza barras para indicar la frecuencia de ocurrencia de las observaciones. Para construirla se constituye el eje "Y" por las frecuencias absolutas y el eje "X" por los límites: inferior y superior de cada clase, dejando un espacio entre barra y barra (Alvarado & Obagi, 2008, p. 44).

## Prueba de Hipótesis

### Coeficiente de Correlación Rho de Spearman

En estadística, el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman,  $\rho$  (rho) es la versión no paramétrica del Coeficiente de Correlación de Pearson que mide la correlación (asociación o interdependencia entre dos variables aleatorias continuas. Para calcular  $\rho$ , los datos son ordenados y reemplazados por su respectivo orden.

El estadístico  $\rho$  viene dado por la expresión:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

### Interpretación

El valor del índice de correlación varía en el intervalo [-1,1]:

- Si  $r = 1$ , existe una correlación positiva perfecta. El índice indica una dependencia total entre las dos variables denominada relación directa: cuando una de ellas aumenta, la otra también lo hace en proporción constante.
- Si  $0 < r < 1$ , existe una correlación positiva.

- Si  $r = 0$ , no existe relación lineal. Pero esto no necesariamente implica que las variables son independientes: pueden existir todavía relaciones no lineales entre las dos variables.
- Si  $-1 < r < 0$ , existe una correlación negativa.
- Si  $r = -1$ , existe una correlación negativa perfecta. El índice indica - una dependencia total entre las dos variables llamada *relación inversa*: cuando una de ellas aumenta, la otra disminuye en proporción constante (Alvarado & Obagi, 2008, p. 54-56).

## 1.9. Justificación e Importancia de la Investigación

### 1.9.1. Justificación Teórica:

La investigación tiene relevancia en el mundo de las ideas, a nivel teórico. Puesto que, el estudio de la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales, se justificara en la medida que se intenta esclarecer la problemática. Se considera que los resultados obtenidos de esta investigación pueden ser útiles para aquellos investigadores que pretendan profundizar y/o complementar el tema tratado, ya que se ha demostrado la relación constante entre las variables de estudio en favor de los estudiantes de de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018. Al embarcarse al presente estudio dentro del método científico el resultado se constituye como parte del conocimiento de las ciencias que tratan de las variables. De esta manera estaremos contribuyendo con la investigación educativa, así como a la reflexión sobre problemas cotidianos en el ámbito educativo con el fin de buscar soluciones pertinentes a problemas que si no son superados a tiempo podrían acarrear dificultades en el proceso educativo.

### **1.9.2. Justificación Práctica:**

La investigación nos intima a generar estrategias didácticas para mejorar el desarrollo de las diversas habilidades sociales, poniendo énfasis en el juego cooperativo, durante las actividades de las psicomotricidades; como también a formular propuestas que potencializan las fortalezas de los estudiantes en los aspectos cognitivos, afectivos, socioemocional. En un ambiente rico con experiencias interpersonales, logrando la formación integral, incremento de las habilidades sociales y practica de los valores. De los resultados obtenidos de las informaciones de las fichas de observación realizados sobre los juegos cooperativos y habilidades sociales a los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

### **1.9.3. Justificación Social.**

El estudio se justifica desde el punto de vista social en los beneficios para los estudiantes de educación primaria relacionados con su desarrollo armoniosos debido al impacto del aprendizaje de habilidades sociales mediante la práctica del juego cooperativo, impactando en su futura formación como persona y ciudadanos de bien, lo cual trasciende a la esfera de la familia y de la sociedad en general.

### **1.9.4. Justificación Legal**

El estudio se sustenta en ley de educación 28044, artículo 36 que literalmente sostiene que “La Educación Básica Regular es la modalidad que abarca los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria. Está dirigida a los niños que pasan, oportunamente, por el proceso educativo de acuerdo con su evolución física, afectiva y cognitiva, desde el momento de su nacimiento” Esto es importante dado que mediante esta investigación debe responder a los propósitos, objetivos planteados en el sistema educativo peruano.

## **CAPITULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Antecedentes de la Investigación**

Para llevar a cabo, el presente trabajo de investigación, se ha revisado antecedentes que estén relacionados a las variables del presente estudio: juego cooperativo, y habilidades sociales. A continuación, se ha considerado mencionar Los siguientes antecedentes.

#### **2.1.1 Tesis nacionales**

**Camacho(2012)** en su tesis “El juego cooperativo como promotor de las habilidades sociales en niños de 5 años “Para optar licenciatura con mención en Educación Inicial en la Pontificia Universidad Católica del Perú, PUCP. De la ciudad de Lima su tesis se aplicó en una institución educativa privada de Lima.

Objetivos generales: Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Su metodológico fue tipo descriptivo experimental su población y muestra estaba compuesto por 16 niños de 5 años de edad esta investigación, organiza, propone y establece un programa de juegos cooperativos y Establece la siguiente Conclusiones: El juego cooperativo brinda espacios a los estudiantes para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes y promueve un clima adecuado en el aula. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 2 tipos



de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes, promoviendo un clima adecuado y armonioso.

La metodología del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

**Ortecho y Quijano (2011)** En su tesis titulada: Programa de Juegos Cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goycochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”, tesis para obtener el título de licenciadas en Educación Inicial. Cuyo objetivo general: es determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años de edad del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea “de la ciudad de Trujillo, en el año 2011, llevado a cabo en una población de 36 niños/as cuya muestra estuvo conformada por 18 niños, con un grupo de control y el otro de experimental su metodología es el diseño de cuasi experimenta con grupo experimental y grupo control con pro y pre test. Llegaron a las siguientes conclusiones:

El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207, “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Sudant. Los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un puntaje promedio de 16.4 y 15.3, respectivamente.

Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.8 puntos entre el (pre-test y post test). Según los indicadores del instrumento lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática.

Las niñas en el pre test obtuvieron 20.4 puntos y en el post test 32 puntos, los niños en el pre test obtuvieron 13.8 puntos y en el post test 27.9 puntos. Lo cual determina que tanto en el pre test como en el post test, las niñas lograron un mejor desarrollo social. De acuerdo a los resultados comparativos del pre y post test obtuvieron la diferencia significativa del 58.36% en lo que se refiere al mejoramiento de sus habilidades pro sociales.

Consideró que: fue muy importante aplicar, este programa de juego cooperativo para mejorar el desarrollo social en los niños de 4 años de la ciudad de Trujillo. Demuestra que el juego cooperativo es una estrategia muy relevante, para incrementar las habilidades sociales de los estudiantes de educativas iniciales, de la ciudad de San Martín de Porres, para lograr un aprendizaje significativo, de enfoques por competencia de las rutas de aprendizajes de personal social y convivencia democrática, y fomentar los valores, cooperativo, solidario, participativo, para una convivencia democrática social.

**Galarza (2012)** realizó la tesis titulada: Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los estudiantes de la I.E.N Fe y Alegría 11, Comas-2012, fue presentada en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Cuyo objetivo fue determinar la relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar. El tipo de investigación utilizada fue de enfoque cuantitativo, método descriptivo correlacional de corte transversal, la población estuvo constituida por 485 alumnos del nivel secundario del centro educativo Fe y Alegría 11,

aplicándose dos instrumentos: Cuestionario de Habilidades Sociales y la Escala de Clima Social Familiar. Se obtuvieron las siguientes conclusiones: la mayoría de los estudiantes presentan un nivel de habilidades sociales de medio a bajo, lo cual implica que tendrán dificultades para relacionarse con otras personas, así como no podrán solucionar de forma correcta los problemas propios de la vida diaria. Así mismo se evidenció que la mayoría de estudiantes tienen un clima social familiar medianamente favorable a desfavorable, lo cual indica que no cuentan con un adecuado soporte ni dinámica familiar para el afronte de los problemas propios de su edad. Además se pudo comprobar que existe relación significativa entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los estudiantes, al existir una correlación estadística entre las dos variables, lo que deduce que cuanto mayor sea el clima social familiar, mayor será el nivel de habilidades sociales, lo cual enfatiza que la familia juega un papel importante como ente de apoyo emocional y social en el desarrollo de las habilidades sociales.

### **2.1.2 Tesis internacionales:**

**Orlick (2002)** En sus tesis “juegos y deportes cooperativos” Barcelona – España. “Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Busca la participación de todos y todas, predominando los objetivos colectivos, sobre la meta individual. Las personas juegan con otros y no contra los demás, juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a otras personas. Y ser liberado por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego. Aplico su metodología activa, y Llegando a la siguiente Conclusiones; se refiere que el juego en los niños, es un elemento socializador mediante el cual se trasmite los valores, cultura de su contexto que lo llevara al desarrollo personal y aprendizaje positivo. Los juegos cooperativos profundizan la libertad de los

estudiantes haciéndoles: libres de la competición, libres de creación, fomentando la exploración con el propio cuerpo y la creatividad, libres de exclusión, todos son partícipes e importantes en la tarea a realizar, libres de elección, camino hacia la autonomía y por último, libres de agresión.

El juego es un elemento socializador por excelencia en las primeras etapas de la vida, Mediante el cual trasmite valores, costumbres, formas de relacionarse, conocimientos, y sentimientos, etc. por esto el niño o niña simboliza sus formas de actuar en el futuro. El mundo de juego es el medio natural de niños y niñas para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo ya que es propio de esta, es activo y muy motivador. A través del juego el sujeto queda implicado en proceso de experimentación, sensación, acción y reacción. (p. 16, 18).

**Orlick (2015).** El juego cooperativo es una actividad Liberadora por que libera de la competencia el objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común. Libera de la eliminación, busca la participación de todos, la inclusión en vez de exclusión. Es una diversión sin el daño de una derrota que las personas jueguen juntos y no unas contra otros. En los estudiantes, promueven componentes importantes, la cooperación, la aceptación en el grupo, la comprensión y la diversión mutua. Estos ayudaran a los estudiantes a superar los desafíos de no superar a otros, Jugar Con otros y no contra otros, para gozar con la propia experiencia del juego. Fomentando los valores, la confianza con los otros, la tolerancia, la búsqueda de estrategias de consenso, superando su miedo o desconfianza e integrando al grupo y la solidaridad.

**Martínez (2012)** En su tesis; los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales en la Educación Inicial, tesis Para optar la licenciatura en Educación Inicial en la Universidad Abierta Interamericana de estados unidos Tuvo como

Objetivo general determinar el modo mediante el cual los docentes de los jardines del partido de tres de febrero generan propuestas de juego cooperativos para desarrollar habilidades sociales, Su metodología utilizada fue método descriptivo de frecuencias. Y llego a la siguiente Conclusión:

La finalidad prioritaria de Educación inicial. Es la socialización de los niños y niñas , los jardines de infantes deberán realizar proyectos de trabajo, En donde los niños pueden participar en la construcción de habilidades sociales, considerando la edad de los niños que concurren a dichas Instituciones Educativas, Un modo de adquirirlas es mediante el desarrollo de las propuestas de juegos cooperativos para favorecer la adquisición de habilidades sociales y que los adultos implementen estrategias cooperativas y obtiene mejores resultados en sus aprendizajes y aumentan confianza en sí mismo y la capacidad de trabajo en grupo. En los Jardines de Infantes analizados no se vislumbran propuestas de juego cooperativos para promover en los niños habilidades sociales ya que las docentes de dicho jardines no conocen y/ o no realizan propuestas de juegos cooperativos. (p.,8,9)

Consideró que: para Martínez es de mucha importancia que las docentes planifiquen, propuestas de juego Cooperativo, como estrategia para desarrollar habilidades en los estudiantes de educación inicial. Para que Practiquen los valores de respeto, tolerancia, cooperación, ayuda mutua e incrementen las relaciones interpersonales entre los estudiantes de educación inicial que les permitirá vivir bajo una cultura de convivencia social.

**Montilla, (2009)** En su tesis Titulada “Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Cocori; Valencia-España. Cuyo objetivo es desarrollar juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales, promoviendo el respeto, la tolerancia y la

cooperación de los infantes de Cocori. Llegando a las siguientes conclusiones: Una vez analizados e interpretados los datos del Estudio, se obtuvo como resultado que en los niños del jardín de infantes de Cocori estaban presentes los factores de riesgo que favorecían los problemas de relaciones interpersonales entre los educandos como: ausencia de los valores de respeto, tolerancia y cooperación, los cuales son indispensables para convivir en armonía, todo esto avaló la Implementación de un plan de acción dirigido a los 54 niños de dicho jardín de infantes, utilizando como estrategia didáctica “Los juegos Cooperativos”.

Se considera que las docentes son facilitadores del proceso enseñanza aprendizaje, y que estos deben fomentar y vivenciar los valores en los niños como la base de las relaciones interpersonales, los cuales facilitan al niño asumir conductas positivas de responsabilidad, tolerancia, cooperativas, de unión, de respeto, entre otros, que les permite construir y vivir bajo una cultura de armoniosa convivencia, de justicia y paz.

**Laura** (2012) En sus tesis titulada: Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego. Para obtener el grado de especialización, en la Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá. Cuyo objetivo; fue Implementar un proyecto para el desarrollo de las Habilidades Sociales (Comunicación y Resolución de Conflictos) en los niños y niñas de grado 0 del Colegio Comuneros Oswaldo Guayasamín a través del juego. Y Llegando a una conclusión; Aun cuando los niños por diversas situaciones se encuentran inmersos en un ambiente violento o con situaciones de maltrato, se logra generar en ellos aprendizajes sociales fundamentales para su vida y para el grupo en el que interactúan, a través de actividades enriquecedoras de socialización, en la Institución educativa distrital que atiende a niños, niñas y adolescentes estrato 1; desde grado 0 hasta grado 11. El grupo en el

cual se implementa la propuesta es el grado 02 de la jornada de la tarde, compuesto por 30 estudiantes entre los 5 y los 6 años de edad.

Es importante dar al juego el significado, el manejo correcto y la trascendencia que tiene como una estrategia de aprendizaje en los niños y las niñas durante las primeras etapas de desarrollo porque es a través de éste que se logran desarrollar múltiples destrezas a nivel cognitivo, corporal, social y comunicativo.(p. 5, 6)

**Moreno** (2011) En su tesis titulada: Desarrollo de habilidades sociales como estrategias de integración al bachillerato. Para obtener el grado de maestría en orientación y consejo Educativo. La tesis se desarrolló en los alumnos del primer año de bachillerato; en la facultad de Educación UADY. Mérida – Yucatán. Cuyo Objetivo general; fue implementar un taller de habilidades sociales para alumnos de nuevo ingreso al bachillerato, que permite a los adolescentes disponer de esta habilidad en situaciones relacionadas con su vida social, que el adolescente adquiriera las habilidades sociales para Integrarse de manera óptima al bachillerato; Llegando a las Sigüientes Conclusiones: Se puede observar que en cada área que se trabajaron las habilidades sociales, se identificaron situaciones en su vida cotidiana, que demuestran que se desarrollaron habilidades sociales en la última etapa de su vida.

Goldsstein (1980) concerniente a la generalización, que se refiere a que los sujetos, participantes en el taller, utilizaron las habilidades desarrolladas en su vida escolar y social y lo manifestaron a través de sus registros (diarios personales) y durante las retroalimentaciones que se realizaron en cada sesión. Se muestra una tendencia del taller a desarrollar habilidades que pudieran ser factores de permanencia y adaptación al bachillerato como son: exponer ideas ante el grupo, pasar a exponer un tema en una clase, participación en clase, realización de trabajos en equipo, pedir ayuda a los compañeros entre otros, que el alumno sea protagonista de su propio

aprendizaje. Uno de los motivos por los cuales no se identificaron todas las habilidades sociales después de haber implementado en el taller, es el componente cultural, que se relaciona con las creencias personales y sociales que se poseen en la comunidad, entre ellas se observó la “pena” que tienen para desenvolverse entre sus compañeros y profesores; éstas dos fueron las que se percibieron y que coinciden con lo encontrado en la revisión de la literatura. Por otro lado es importante mencionar que el no poseer habilidades sociales pone en riesgo su estadía en el bachillerato. Y Finalmente se encontró que el taller “Entrenando mis habilidades sociales para la vida” sí puede favorecer la integración escolar, aunque el tiempo trabajado en el mismo fue breve, se observó que en cada sesión los alumnos fueron más participativos y colaborativos en cada una de las actividades realizadas a lo largo del taller. (p. 8, 9).

## **2.2 Bases teóricas**

### **Variable 1: juego cooperativo**

#### **Teoría del juego:**

##### **a) Teoría del excedente energético**

#### **Spencer (1820-1903):**

Esta teoría propone que: El juego es una forma de liberación de la energía excedente. El juego surge como consecuencia de que el hombre, posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego. Apoya su tesis” en los jóvenes y niños los juegos se dan y no pueden mantenerse en reposo por lo que es placentero, saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros”. Spencer comenta que el niño consume su



excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres. (p. 9)

Considerando que: según Spencer el niño por naturaleza tiende a jugar y a relacionarse con los demás, el niño está lleno de energía y no puede permanecer estático el tiende a jugar, saltar, correr, gritar y bailar para expulsar sus energías del cuerpo, en el juego se socializa con los demás, expresando sus emociones de alegría, de tristeza, de enfado y trata de solucionar problemas conflictivos, a través del juego adquiere concentración, memoria y atención en el desarrollo de su enseñanza y aprendizaje.

#### **b) Teoría del ejercicio preparatorio:**

Según Karl Gross (1861-1946)

Afirma que: El juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona. Según los autores de esta corriente, el juego tiene un matiz educativo para los niños, sirviendo de preparación para la vida a la que posteriormente tendrán que enfrentarse. (P. 1)

#### **c) Teoría cognitiva:**

Según Jean Piaget (1932, 1980) mencionó que:

En sus teorías, como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de

la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Llegando a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir. (p. 20)

#### **d) Teorías antropológicas, culturales y sociales:**

Según Vygotsky (1896-1934)

El juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas por su situación social. El niño siente una necesidad de acción siempre que hay una necesidad no cubierta. Por el contrario, en una sociedad en la que lograrse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego. Esta teoría, sin embargo, no ha de confundirse con las psicoanalíticas de la represión, pues Vygotsky subraya la importancia del deseo de conocer y de las necesidades no cubiertas por los aspectos sociales, sugiriendo la posibilidad de utilizar el juego de forma educativa y no sólo como medio de satisfacción de deseos frustrados. (p. 4)

Considero que: el juego es una actividad socializadora y cultural, a través de esta teoría, hay que entenderlo el desarrollo del niño como un descubrimiento personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil.

### **Definición del juego:**

Existe muchos autores que definen el juego se ha tenido en cuenta solo los que tienen relación con el tema.

Según Omeñaca y Ruiz (2005 ) definió: El juego como “actividad, alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro del sí mismo sin responder a metas extrínsecas e implica a las personas en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje “ (P.9)

Ortega (1992) definió que:

El juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros, consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño al jugar va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea. (p. 20).

Según Terry (1998) definió:

“El juego es un elemento socializador por excelencia en las primeras etapas de la vida, mediante el cual transmitimos valores, costumbres, formas de relacionarnos, conocimientos, sentimientos, etc. Por esto el niño o niña simboliza sus formas de actuar en el futuro” (p. 18). Considero que: El juego es un elemento socializador extraordinariamente bueno. En las primeras etapas de la vida de las personas. A través del juego los estudiantes se socializaran, compartirán sus vivencias, sus formas de estilo de vida, transmitiendo

los valores de cooperación, ayuda mutua, formas de relacionarse, desarrollo de destrezas, actitudes positivas y sentimientos, por esto el estudiante va a demostrar su forma de actuar a sus compañeros de su contexto.

Para Schiller” (2002) definió: “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución” (p. 21).

### **Definición de la variable 1: El juego cooperativo:**

Hasta la actualidad existe una serie de definiciones sobre el juego cooperativo, la mayoría de ellas como programas y estrategias de la enseñanza aprendizaje, a continuación citaremos algunas de las más importantes definiciones para bosquejar o un entendimiento holístico sobre el juego cooperativo y sus respectivas teorías.

Según Omeñaca y Ruiz (2005) definió” los juego cooperativos “Son actividades lúdicas cooperativas los que demandan de los jugadores, una forma de actuación orientada hacia el grupo en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común” (p.48). Considero que: el juego cooperativo son actividades lúdicas, va incrementar la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, esta actividad tiene un fin común donde todos se integran y participan en lugar de competir, trabajan en equipo todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en el caso contrario, la participación combina sus diferencias habilidades uniendo esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Según Camacho (2012) definió:

Los juegos cooperativos brindan un espacio a los alumnos para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes, Juego

cooperativo son juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. (p. 68)

Consideró que: para este autor los estudiantes al realizar los juegos cooperativos ponen en práctica sus habilidades sociales aprendidas, habilidades de escuchar con atención, conversar con sus compañeros, habilidades de formular preguntas, de pedir ayuda a sus compañeros, participar en el juego, sobre todo las habilidades de cooperación, ayuda mutua y tener un estilo de vida social, sin discriminar a nadie con una convivencia democrática, armoniosa y pacífica.

Según Agüero (2013):

Los juegos cooperativos buscan fomentar las relaciones humanas de manera positiva para conseguir un desarrollo integral de las personas que, a su vez, con lleva a una mejor integración de las mismas dentro de la sociedad. Así se puede entender el juego como una mini-sociedad donde los participantes experimentan e interaccionan en el juego, además, se ven reflejadas características propias de esta sociedad y por tanto, se producen relaciones humanas como en la realidad. Esto deriva en que los alumnos se forman en valores tales como la solidaridad, el respeto y la cooperación al involucrarse en procesos y vivencias propias de la vida cotidiana. (p.1)

Según Pérez (1998) definió:

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (p. 1)

Según Díaz (2009), definió:

Los Juegos Cooperativos son aquellos en los que los niños/as aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo, por lo tanto aprender a ganar o perder como un grupo. Evitan la discriminación del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades. (p. 4)

### **Dimensión de la variable:**

#### **Dimensión 2: juego de reglas**

Según Piaget, (1973) definió:

El juego de reglas consiste en establecer unas normas básicas previas al inicio del juego para conseguir disfrutar al máximo del mismo. El juego de reglas, ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativos y jerarquizados, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple: por ejemplo: Los juegos de ejercicio. Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Y el periodo

pre operacional que comprende la edad de 2 a 7 años, durante este periodo creen que los objetos inanimados tienen el mismo sentimiento y percepción que les caracteriza el egocentrismo y la fantasía también asocian imágenes con objetos es lo que se llama el juego simbólico o de ficción (imaginario) de grupo, colectivo. Los juegos individuales ya pasan a ser colectivos. Los niños ya buscan a otros para que el juego sea más social, suelen ser juegos colectivos donde existen unas reglas. El juego de reglas es una actividad socializadora. (p. 30).

Considero que: el juego de reglas son normas que se tiene que establecer antes del inicio del juego. Es importante el juego de reglas en los estudiantes, por que integra lo aprendido en su desarrollo cognitivo, afectivo y social, porque la mayoría de los juegos son imitados, aprendidos, asimilados y puestas en práctica como modelo, las acciones y normas establecidas. En el juego de reglas deben fijarse las reglas que permite realizar dicho juego, y por el otro lado deben presentarse las reglas que determina cada una de las acciones que implica el juego; Por ejemplo en el juego de reglas simples no hay ganadores ni perdedores sino todos ganan.

Según Ortega (1992) definió :

Los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social. Los niños de 2 a 5 años toman conocimiento de las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”. Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo. Estas tienen muchas ventajas para el desarrollo del niño, pues le da una idea del concepto de clasificación y orden, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización, ya que muchos de

estos juegos suelen ser colectivos y necesariamente deberá comunicarse y expresarse con sus compañeros. (p. 34)

Según Karina (2011) indicó:

Juego de reglas Aparecen de manera muy progresiva entre los 4 y 7 años, su inicio depende del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición que faciliten su sensibilización hacia este tipo de juegos. A través de estos juegos los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar su agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia; obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo (p.13).

Considero que: Existe varias definiciones del juego de reglas que son muy importantes en el desarrollo de los estudiantes, formara la personalidad y los valores como por ejemplo: el respeto por otros, el compañerismo, la solidaridad, cooperación, participación, el cumplimiento de normas y reglas. Que llevara a una convivencia democrática.

## **Dimensión 2: Integración y participación en el juego:**

Según Rosa y Eugenio (1994) citado por Omeñaca y Ruiz (2005), señaló que:

El juego cooperativo es participativo” favorecemos la participación de todos los niños, de los más dotados y menos dotados y aquellos que siempre ganan y los que siempre pierden” (p.49).

Según Josune y Olatz (2004) se entiende que:

La integración al juego, favorece la participación de los estudiantes en la comunicación, conocimiento, escuchar, la adaptación, en el entendimiento, aceptación de las reglas y dinámica del juego. Muchos juegos, aun sin ser Propiamente Cooperativos,



fomentan la integración a partir de una Situación de dinámicas y actividades planificadas. El Juego de la silla, en su versión Tradicional, elimina a las personas que no logran sentarse y las sillas correspondientes para repetir la eliminación de personas. Es decir, está basado en la exclusión. Os invitamos a darle la vuelta y a basarlo en la Inclusión: eliminar sillas pero no personas. El riesgo en este caso está en Que se pueda romper una silla, pero seguro que disfrutaréis imaginando Como hacer sitio a cada persona para que ninguna se quede fuera, o Transformando un trozo de cartón en una silla imaginaria. (p. 96. 99)

Según Garaigordobil y Fago agá (2006), es necesario comprender que:

Participación del juego, ya que en estos juegos todos los miembros del grupo participan, no habiendo nunca eliminados, ni nadie que pierda; el objetivo consiste en alcanzar metas de grupo, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realización del juego. El mensaje que proviene del juego, es claro: “Todos deben tener la posibilidad de practicarlo y cada uno debe encontrar su colocación en el juego en cuanto diferente de los otro”. (p. 12).

**Importancia del Juego Cooperativo para la educación:  
Según Bedoya, (s/f), (2011):**

- Los valores más importantes que se enfatizan en el juego Cooperativos son:
  - La construcción de una relación social positiva: que genera comportamientos sociales basados en unas relaciones solidarias, afectivas y positivas.
  - La empatía: capacidad para situarse en la posición de otra persona para
  - Comprender su punto de vista, sus preocupaciones, y su necesidad

- Cooperación: necesaria para resolver tareas y problemas de formación
- Conjunta a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder
- En el control.
- La comunicación: Es la capacidad para expresar deliberadamente y auténticamente estados de ánimo, percepciones, conocimientos, emociones, perspectivas.
- La participación: en una cultura selectiva y discriminatoria, los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos sus miembros.
- La alegría: tiene por finalidad formar personas felices. Desapareciendo el miedo al fracaso y al rechazo. (p. 2)
- Los juegos cooperativos ayudan a los estudiantes, a tener confianza en sus capacidades y comunicación con los demás, sintiéndose valorados al igual que estos.

### **Característica del juego cooperativo:**

Según Omeñaca y Ruiz (2005) indico:

- Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común trabajan juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferencias habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

## **Características del Juego cooperativo:**

Según Orlyck, (2002):

- Las características de los juegos cooperativos están muy relacionadas con el trabajo grupal. A continuación, los presentamos algunas de ellas:
- Libre de competencia: El objetivo de estos juegos es que todos participen para lograr un objetivo común. En consecuencia, todos juegan y se divierten sin la presión que produce la competición entre los alumnos.
- Libre de eliminación: Este tipo de juegos está diseñado para que todo el mundo se incorpore activamente en el juego. Busca incluir, no excluir.
- Libre para crear: Crear es construir, y para construir, es fundamental que todos aporten opiniones positivas, los participantes pueden colaborar para cambiar la fluidez y las bases del juego.
- Libre de agresión: Con estos juegos, se busca eliminar acciones que puedan conducir a la agresión, la violencia contra los demás.
- A diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en que todos participan activamente.

## **Variable 2: Habilidades sociales:**

### **Teoría de aprendizaje social:**

Según Albert Bandura (1977):

Su teoría comprende aspectos del aprendizaje cognitivo y conductual. El aprendizaje conductual presupone que el entorno de las personas causa que éstas se comporten de una manera determinada. El aprendizaje cognitivo presupone que los factores psicológicos son importantes influencias en las conductas de las personas. El aprendizaje

social sugiere que una combinación de factores del entorno (sociales) y psicológicos influyen en la conducta. La teoría del aprendizaje social señala tres requisitos para que las personas aprendan y modelen su comportamiento: retención (recordar lo que uno ha observado), reproducción (habilidad de reproducir la conducta) y motivación (una buena razón) para querer adoptar esa conducta. (p. 2).

### **Definición de habilidades sociales:**

Existe muchas definiciones sobre las habilidades sociales pero las que considerado son las siguientes que tiene relación con el tema que estoy investigando:

Según Monjas (1999) defino: “Conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Implica un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos y un rasgo de personalidad. Son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (p. 28).

Considero que: las habilidades sociales es un conjunto de aptitudes sociales aprendidos en el entorno familiar, de índole interpersonal complejos que se pone en práctica en la interacción con otras personas de una forma adecuada, logrando el estilo de vida social armoniosa y democrática.

Según Caballo (1986) definió:

Como conjunto de conductas emitidos por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que Generalmente, resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza y las posibilidades de futuros problemas. (p. 6)

Según Goldstein (1980) Klein (1991) las define como:

Las habilidades sociales “son un conjunto de habilidades y capacidades para el contacto interpersonal y la solución de problemas de índole interpersonal y/ o socioemocional, estas habilidades y capacidades se aplican en actividades desde básicas hasta avanzadas e instrumentales ,en conclusión las habilidades sociales son las capacidades que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general, especialmente aquellos que provienen del comportamiento de los demás" (p. 56).

Según Camacho (2012) estas son: habilidades sociales, son como aquel conjunto de destrezas y conductas las cuales el individuo las va desarrollando y adquiriendo a lo largo de su vida a medida que va interactuando con el medio y que le permite relacionarse adecuadamente con los demás, para que logre ser un individuo respetado y aceptado socialmente. La adquisición de esas conductas depende de la influencia del medio social, la cultura, religión, condición social y la manera efectiva en la cual cada niño en su primera etapa infantil está expuesto a conocerlas y utilizarlas. Se hace uso de las habilidades sociales cuando cada persona desea resolver dificultades de manera acertada, respetándose a sí mismo como al grupo de compañeros. (p.24)

Según León y Medina, (1998) citado por Ana y Norma (2011) definió: “la habilidad sociales son las capacidades de ejecutar aquellas conductas aprendidas que cubren nuestras necesidades de comunicación interpersonal y/o responden a las exigencias y demandas de las situaciones de forma efectiva”.

Kelly (2002) definió: “las habilidades sociales como un conjunto de conductas aprendidas, que emplean los individuos en las situaciones

interpersonales para obtener o mantener el reforzamiento de su ambiente”

Considero que; según estos autores ; las habilidades sociales son un conjunto de conductas aprendidas, desde las primeras etapas de la vida humana .estas conductas le permite al estudiante desarrollarse en situaciones interpersonales, expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones, socialmente adecuada respondiendo las demandas y exigencias comunicativas de su entorno ,Y respetando las conductas de los demás.

Coombs y Selby (1977) citado por Camacho (2012) Definió: Las habilidades sociales como “capacidad para interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptado o valorado socialmente, y al mismo tiempo, personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso, o principalmente beneficioso para los demás”(p.20).

Considero que: las habilidades sociales, son conductas que permite a una persona actuar, según sus propios intereses para poder defenderse, sin ansiedad, ni agresividad a las personas, deben de expresarse cómodamente, con sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás logrando una cultura de convivencia social.

Según Anaya (1991) mencionado por Camacho (2012) se entiende que:

La habilidad social es el conjunto de destrezas y conductas las cuales el individuo las va desarrollando y adquiriendo a lo largo de su vida a medida que va interactuando con el medio y que le permite relacionarse adecuadamente con los demás, para que logre ser un individuo respetado y aceptado socialmente. (p. 78).

Según Choque (2007):

Tener habilidades sociales significa saber comportarse en el entorno en que vivimos y definir la forma en que nos comportamos y lo que decimos cuando estamos con los demás. Hay buenas maneras y malas maneras de hablarle a la gente y de comportarnos con las personas. Es decir, al aprender las habilidades sociales aprendemos las buenas maneras de hacerlo. En el aspecto académico, familiar y comunidad, es fundamental denotar buenas relaciones interpersonales que beneficiaran a una buena salud mental y física. (p. 22, 24).

Considero que: de acuerdo a estos autores, habilidades sociales, es un conjunto de capacidades, destrezas o sea un modelo de comportamiento para interactuar con los demás adecuadamente, que el estudiante sea respetado y aceptado socialmente satisfactoria. Dentro o fuera de las escuelas.

### **Dimensión de la variable 2:**

#### **Dimensiones 1: habilidades básicas:**

Rivera (2008) definió: “las habilidades y comportamientos básicos son esenciales para relacionarse con cualquier persona ya sea niño, niña o adulto y aunque no se tenga el objetivo concreto de establecer una relación de amistad, ya que estas conductas se muestran tanto en las interacciones afectivas y de amigos “(p.10)

Considero que: las habilidades básicas o primeras habilidades en el ser humano, se desarrollan en la familia, donde tiene lugar a la primera experiencia social, la correcta relación de la figura apego. Que le proporcionará una seguridad e independencia suficiente al niño o niña, la cual establecerá una relación interpersonal efectiva y satisfactoria.

## **Dimensión 2: habilidades avanzadas sociales:**

Según Rodríguez (2006) afirma que:

Las habilidades sociales avanzadas significan cómo comportarse en el entorno en que vivimos y definen la forma en que nos comportamos y lo que decimos cuando estamos con los demás. Hay buenas maneras y malas maneras de hablarle a la gente y de comportarnos con las personas. Al aprender las habilidades sociales aprendemos las buenas maneras de hacerlo. A los niños hay que decirles: “si tienes unas buenas habilidades sociales seguramente tendrás más amigos y amistades que alguien que no las tenga. Te llevarás mejor con los maestros, compañeros de clase o de juegos y con tus familiares” (p. 5).

## **Dimensión 3: habilidades relacionadas a los sentimientos:**

Según Rivera (2008) considera que : Las habilidades de sentimiento, llamadas también de autoexpresión, autoafirmación relacionado con la conducta asertiva o asertividad, es decir aquello que implica la expresión directa de los propios sentimientos y la defensa de los derechos personales, sin negar los derechos de los otros. Cuando los propios derechos se ven amenazados se puede actuar de tres formas distintas que son: pasiva, agresiva y asertiva. (p.11).

Considero que; las habilidades de sentimientos es asertiva, la persona asertiva protege sus propios derechos y respeta los derechos de otros, consigue los objetivos es expresivo emocionalmente, se siente bien con ella misma y hace que los demás valoren y respeten sus deseos y opiniones.



#### **Dimensión 4: Las habilidades alternativas a la agresión:**

Según Acosta, López, Segura y Rodríguez, (s/f):

Todos/as nosotros/as en cualquier momento o circunstancia queremos satisfacer unas necesidades y alcanzar el logro de nuestros deseos. Pero no siempre lo conseguimos. Nuestros intereses pueden entrar en conflicto con los de otras personas y puede que, entonces, sea imposible alcanzarlos. En esas circunstancias, no es extraño que sintamos el impulso de arremeter contra otra/s persona/s por entender que ella es la causante de que no logremos nuestras metas. (p.3)

Por otro lado, Acosta, et al (s/f), menciono que: con el fin de regular nuestros comportamientos agresivos en todas las sociedades se han establecido normas y reglas que los restrinjan. Las leyes de los distintos países y la legislación internacional pretenden impedir asesinatos, violaciones, guerras, etc. Además, la mayoría de las culturas afianzan la paz como un valor importante. Por ello, preferimos no tener amigos agresivos o violentos y no nos gusta tener cerca personas agresivas. (p.3).

Clasificación de las habilidades sociales:

Según Goldstein (1997).

- a) Las habilidades sociales básicas, son” habilidades que consiste en escuchar, iniciar y mantener una conversación, formular preguntas, agradecer, presentarse a otra persona y hacer cumplido”.
- b) Las Habilidades sociales avanzadas son “Habilidades que desarrolla al individuo para relacionarse satisfactoriamente en entornos sociales”
- c) Habilidades relacionadas con los sentimientos, “Habilidades que desarrollan al individuo para relacionarse satisfactoriamente en entornos sociales entre ellos , conocer los propios sentimientos ,

expresar los sentimientos, comprender los sentimientos de los demás, enfrentarse con el enfado de otra, expresar el afecto, resolver el miedo, y autor recompensarse”.

d) Habilidades alternativas a la agresión “Habilidades que tienen que ver con el desarrollo del autocontrol y empatía al momento de situaciones de enfado. Entre ellos: compartir algo, ayudar a los demás, negociar, usar el autocontrol” (p.7.8.9. y 10).

## **2.3 Definición de Términos Básicos**

### **Habilidad.**

Navarro (2003) mencionado por Muñoz (2012):

Habilidad, es la “destreza para ejecutar una cosa o capacidad y disposición para negociar y conseguir los objetivos a través de unos hechos en relación con las personas, bien a título individual o bien en grupo” (p. 21).

### **Socialización:**

Giao (2008): Es el proceso por el cual aprendemos a integrarnos en la sociedad en la que nos toca vivir, a relacionarnos con los demás, a respetar sus normas y valores. (p. 1).

### **Actitud:**

Según Lameda (2013): la actitud se le considera como la postura que adopta el cuerpo humano según los diferentes movimientos del ánimo, sin embargo, la forma más común de entender aquello que se conoce por actitud es aquella disposición anímica del ser humano expresada de algún modo en particular” (p. 1).

## **CAPITULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

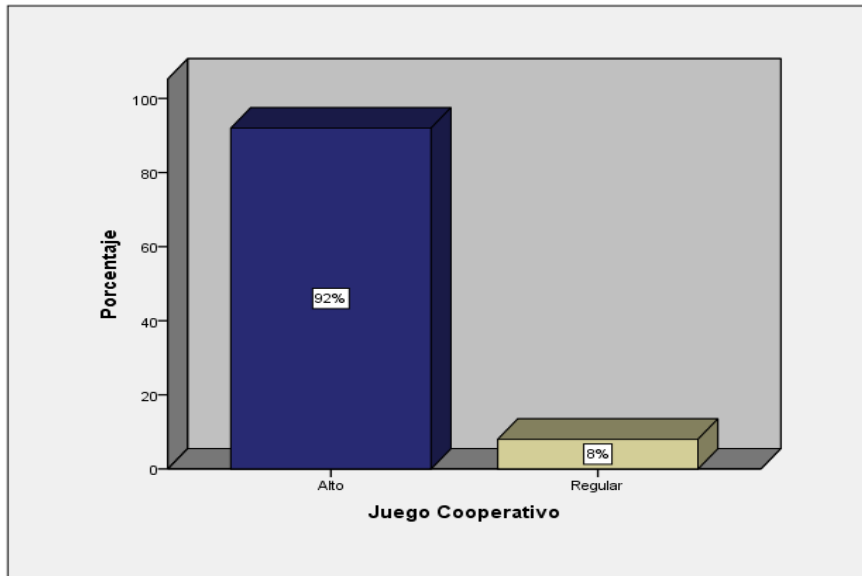
### **3.1 Tablas y gráficas estadísticas**

En este capítulo analizaremos el resultado de la estadística descriptiva e interpretación de cuadros sobre el variable juego cooperativo y habilidades sociales.

**Tabla 09: Niveles de Juego Cooperativo en los estudiantes**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Alto	92	92,0
Regular	8	8,0
Bajo	0	0,0
Total	100	100%

**Gráfico 01: Niveles de Juego Cooperativo en los estudiantes primer grado de educación primaria**



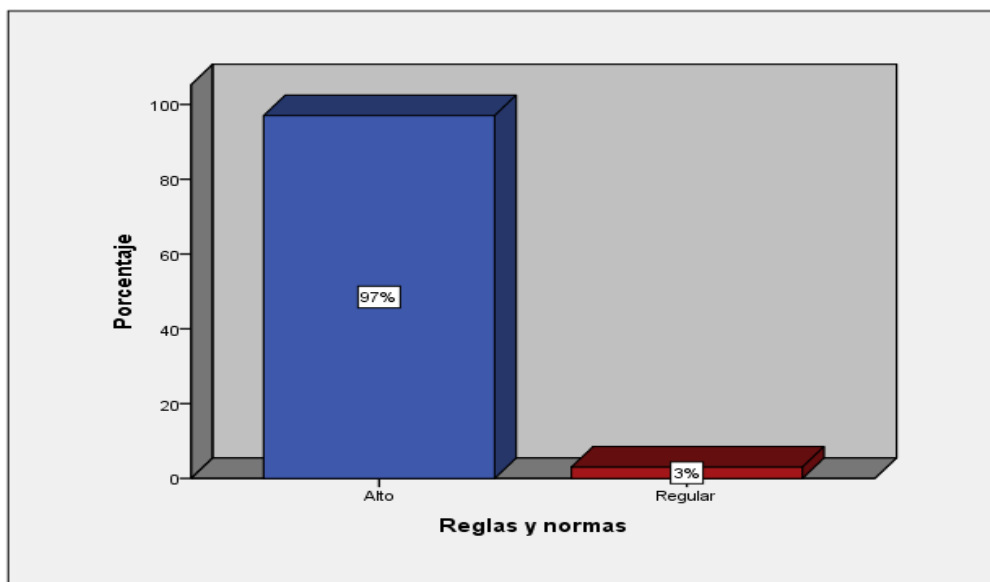
### INTERPRETACIÓN

En la tabla 09 se puede observar que según la calificación de los docentes el 92% cumplen con niveles altos en los juegos cooperativos y el 8% lo cumplen en niveles moderadamente.

**Tabla 10 Juego Cooperativo en la dimensión 1: Reglas y Normas**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	97	97,0
Regular	3	3,0
Bajo	0	97,0
Total	100	100%

**Gráfico 02: Juego Cooperativo en la dimensión 1: Reglas y Normas**



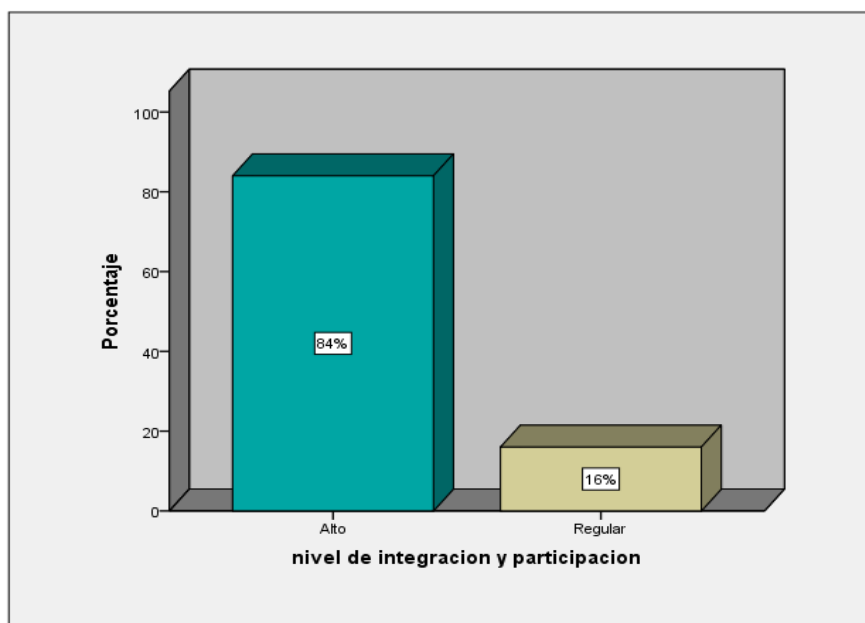
### **INTERPRETACIÓN**

Como se observa en la tabla 10 la dimensión alcanzó niveles altos representada por el 97% de los estudiantes de primer grado de educación primaria que cumplen con los roles en el juego designado y respetan a sus compañeros durante el juego. 3% en el nivel regular

**Tabla 11 Juego Cooperativo en la dimensión 2: Integración y participación en el juego**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	84	84,0
Regular	16	16,0
Si	17	17,0
Total	100	100%

**Gráfico 03: Juego Cooperativo en la dimensión 2: Integración y participación en el juego**



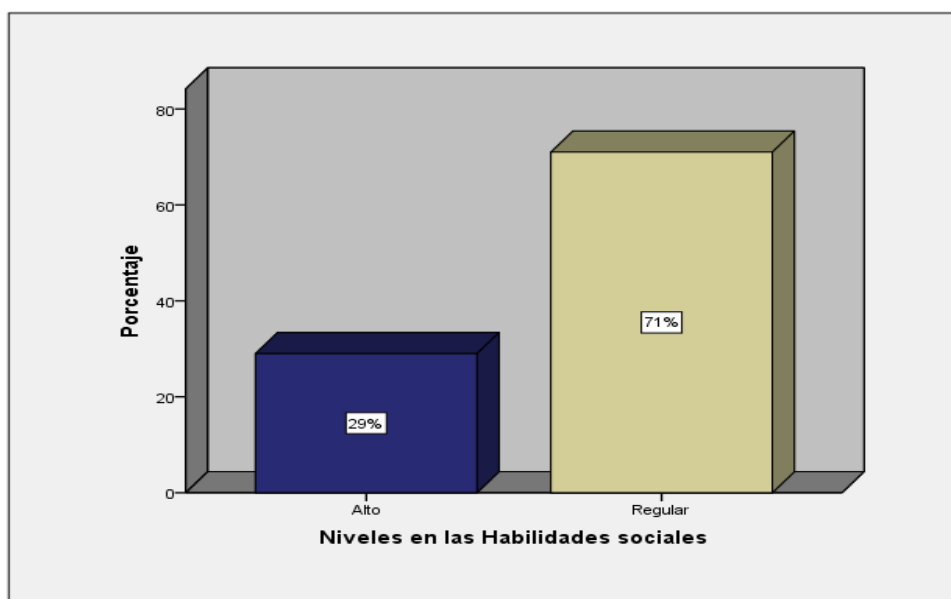
### **INTERPRETACIÓN**

Como se observa en la tabla 11 la dimensión alcanzó niveles positivos representada por el 84% de los estudiantes de primer grado de educación primaria es decir hay participación e integración en los juegos cooperativos. Por los resultados mostrados en esta dimensión basados en la calificación de los docentes, podemos afirmar que siempre participan con iniciativa propia en el juego y también a veces se integran fácilmente en el grupo.

**Tabla 12: Niveles de Habilidades Sociales de los estudiantes de 1er grado de educación primaria**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	29	29,0
Regular	71	71,0
Bajo	0	0
Total	100	100%

**Gráfico 04: Niveles de Habilidades Sociales de los estudiantes de primer grado de educación primaria**



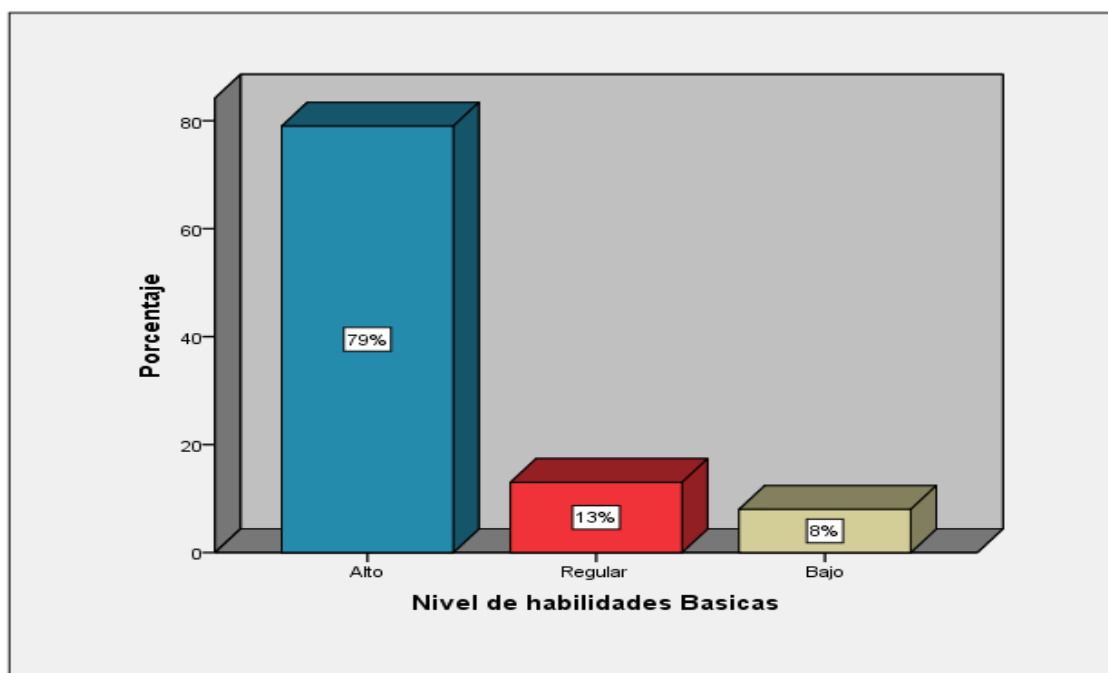
### **INTERPRETACIÓN**

Como se observa en la tabla 12, según la calificación de los docentes el 71% de los estudiantes de primer grado de educación primaria, tienen niveles regulares en habilidades sociales y el 29% mantienen niveles altos.

**Tabla 13: Habilidades Sociales en la dimensión Habilidades Básicas**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Alto	79	79,0
Regular	13	13,0
Bajo	8	8,0
Total	100	100%

**Gráfico 05: Habilidades Sociales en la dimensión Habilidades Básicas**



### **INTERPRETACIÓN**

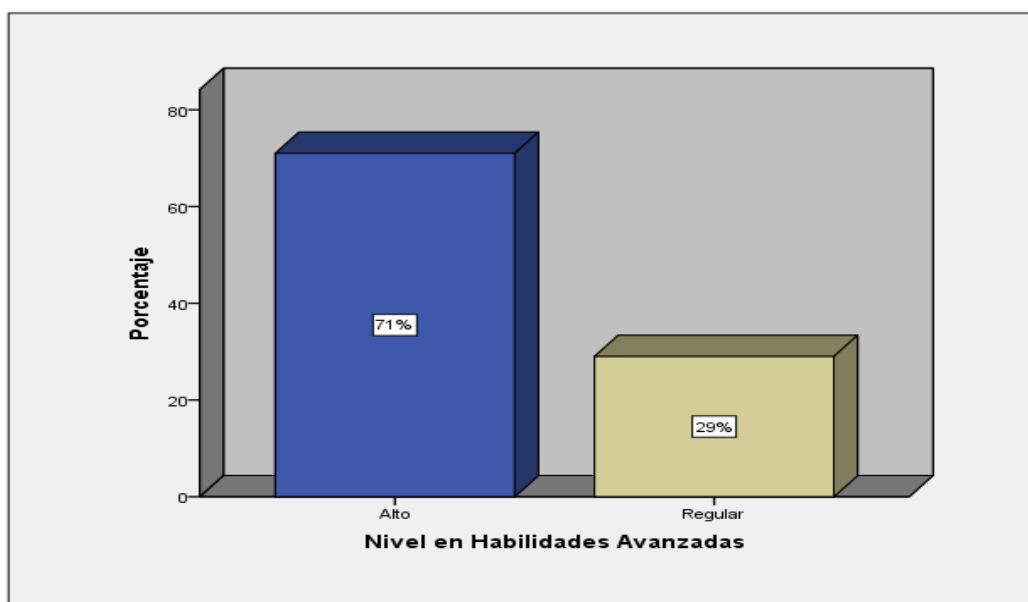
Como se observa en la tabla 13 la dimensión alcanza niveles altos representados por el 79% de los estudiantes de primer grado de educación primaria, que obtuvieron en sus habilidades básicas. Las habilidades que en los estudiantes predominan basados en la calificación de los docentes, son que los estudiantes presentan una posición de escucha y levanta la mano para formular preguntas.

**Tabla 14: Habilidades Sociales en la dimensión Habilidades Sociales Avanzadas**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	71	71,0
Regular	29	29,0
Bajo	0	0,0
Total	100	100%



**Gráfico 06: Habilidades Sociales en la dimensión Habilidades Sociales Avanzadas**



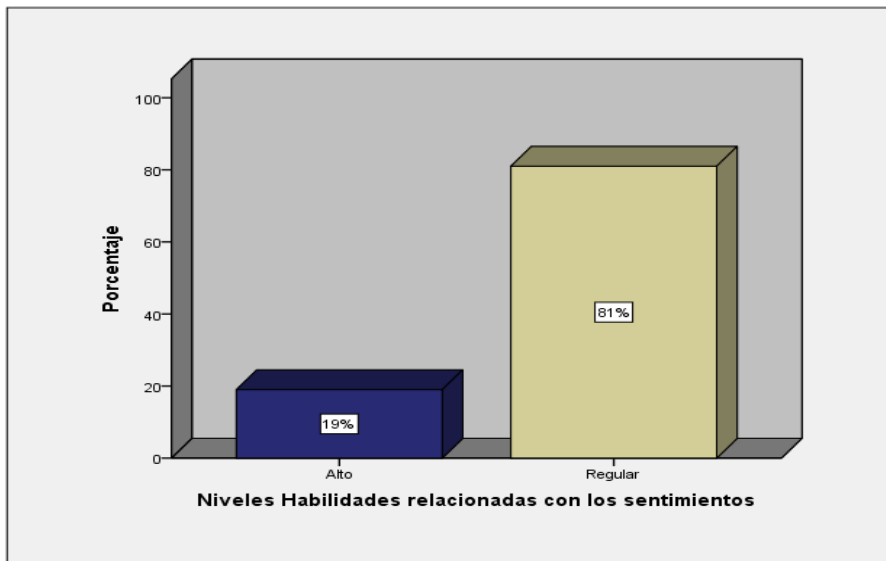
### **INTERPRETACIÓN**

Como se observa en la tabla 06 la dimensión alcanzo niveles altos representados por el 71% de los estudiantes de primer grado de educación primaria, en sus habilidades avanzadas. Por los resultados mostrados en esta dimensión basados en la calificación de los docentes, podemos afirmar que los alumnos participan activamente en los juegos respetando las normas de convivencia y también a veces asumen las responsabilidades del grupo.

**Tabla 15: Habilidades Sociales en la dimensión Habilidades relacionadas con los sentimientos**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	19	19,0
Regular	81	81,0
Bajo	0	0,0
Total	100	100%

**Gráfico 07: Habilidades Sociales en la dimensión Habilidades relacionadas con los sentimientos**



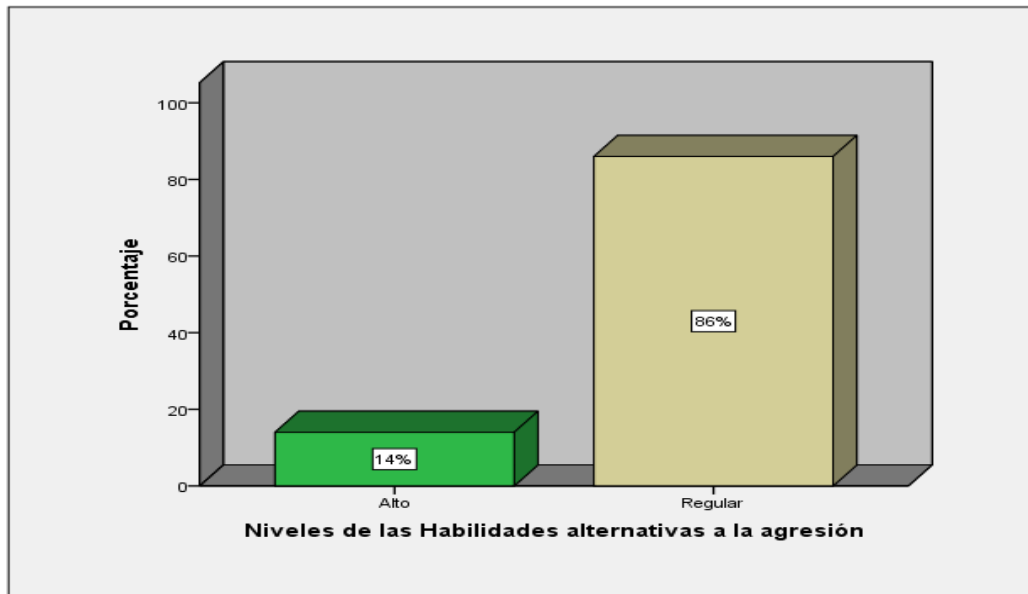
### **INTERPRETACIÓN**

Como se observa en la tabla 15 la dimensión alcanzó niveles moderados representados por el 81% de los estudiantes de primer grado de educación de primaria, en sus habilidades relacionadas a los sentimientos. Por los resultados mostrados en esta dimensión basados en la calificación de los docentes, 4 podemos afirmar que a veces tienen iniciativa para participar en el juego cooperativo y a su vez a veces confrontan con una actitud de enfado hacia sus compañeros.

**Tabla 16: Habilidades Sociales en la dimensión Habilidades alternativas a la agresión**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	14	14,0
Regular	86	86,0
Bajo	0	0,0
Total	100	100%

**Gráfico 08: Habilidades Sociales en la dimensión Habilidades alternativas a la agresión**



### **INTERPRETACIÓN**

Como se observa en la tabla 16 la dimensión alcanzó niveles moderados representados por el 86% de los estudiantes de primer grado de educación primaria en sus habilidades alternativas a la agresión. Por los resultados mostrados en esta dimensión basados en la calificación de los docentes, podemos afirmar que a veces comparten las piezas de juego con su compañero, a su vez también a veces ayudan a resolver las dificultades del juego

## **3.2 Contrastación de Hipótesis**

### **Hipótesis General**

H1: Existe una relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

Ho: No existe una relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

**Tabla 18**  
**Correlación de Rho de Spearman entre los Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales**

		Juegos cooperativos	Habilidades sociales	
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,560**	
	Juegos cooperativos	Sig. (bilateral)	,000	
	N	100	100	
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,560**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.	
	N	100	100	

\*\*. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

## DECISIÓN

Como se observa en la tabla 18, podemos concluir que existe una relación positiva moderada ( $Rho = 0,560$ ;  $p \text{ valor} = 0,000 < 0,05$ ) entre los juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura 2018. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

## Hipótesis específicas

### Hipótesis Específica 1

Ho: No existe relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades básicas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

H1: Existe relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades básicas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

**Tabla 19 : Correlación de Rho de Spearman entre el Juego Cooperativo y Habilidades Básicas**

		Juego cooperativo	Habilidades Básicas
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,589*
	Juego cooperativo		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	100	100
	Habilidades Básicas		
	Coeficiente de correlación	,589*	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	100	100

\*. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

## DECISIÓN

Como se observa en la tabla 19, podemos concluir que existe una relación positiva moderada ( $Rho = 0,589$ ;  $p \text{ valor} = 0,000 < 0,05$ ) entre las habilidades básicas y el juego cooperativo en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

### Hipótesis Específica 2

Ho: No Existe relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades avanzadas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

Ha: Existe relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades avanzadas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

**Tabla 20 : Correlación de Rho de Spearman entre los Juegos Cooperativo y Habilidades Avanzadas**

		Juego cooperativo	Habilidades Avanzadas
Rho de Spearman	Juego cooperativo		
	Coeficiente de correlación	1,000	,422**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	100	100
Habilidades avanzadas	Habilidades avanzadas		
	Coeficiente de correlación	,422**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	100	100

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

## **DECISIÓN**

Como se observa en la tabla 20, podemos concluir que existe una relación positiva baja (Rho= 0,422; p valor= 0,000 < 0,05) entre la integración y participación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

### **Hipótesis Específica 3**

Ho: No existe relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades relacionado a los sentimientos en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

H1: Existe relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades relacionado a los sentimientos en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

**Tabla 21 :Correlación de Rho de Spearman entre los Juegos Cooperativo y Habilidades relacionadas con los sentimientos**

			juego cooperativo	Habilidades relacionadas con los sentimientos
Rho de Spearman		Coefficiente de correlación	1,000	,860**
	Juego cooperativo	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	100	100
	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Coefficiente de correlación	,860**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	100	100

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

## DECISIÓN

Como se observa en la tabla 21, podemos concluir que existe una relación positiva alta (Rho= 0,860; p valor= 0,000 < 0,05) entre la integración y participación de los juegos cooperativos y habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

### Hipótesis Especifica 4

Ho: No existe relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

H1: Existe relación significativa positiva entre el juego cooperativo y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018.

**Tabla 22: Correlación de Rho de Spearman entre los Juegos Cooperativo y Habilidades alternativas a la agresión**

			Juego cooperativo	Habilidades alternativas a la agresión
Rho de Spearman	Juego cooperativo	Coefficiente de correlación	1,000	,543**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	100	100
	Habilidades alternativas a la agresión	Coefficiente de correlación	,543**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	100	100

\*\* La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

## DECISIÓN

Como se observa en la tabla 22, podemos concluir que existe una relación positiva moderada ( $Rho = 0,543$ ;  $p \text{ valor} = 0,000 > 0,05$ ) el juego cooperativo y las alternativas a la agresión en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.



## CONCLUSIONES

**PRIMERA.** Rho ha llegado a una conclusión, que Existe una relación positiva moderada (Rho= 0,560; p valor= 0,000 < 0,01) entre el juego cooperativo y habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

**SEGUNDA.** Rho ha llegado a la conclusión que existe una relación positiva moderada (Rho= 0,589; p valor= 0,000 < 0,05) entre el juego cooperativo y las habilidades básicas en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018. Es decir que a medida que mejoren su capacidad de escuchar expresaran mejor sus sentimientos y tomaran mejores decisiones, obteniendo dominio de conversación, entonces mejorara su desempeño durante el juego.

**TERCERA.** Rho ha llegado a la conclusión que existe una relación positiva baja (Rho= 0,422; p valor= 0,000 < 0,05) entre el juego cooperativo y las habilidades avanzadas en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018. Es decir que a medida que busquen la participación de todos, predominando los objetivos colectivos y mejore su capacidad para seguir instrucciones de mejorar en su desempeño durante el juego cooperativo.

**CUARTA.** Rho ha llegado a la conclusión que existe una relación positiva baja ( $Rho = 0,476$ ;  $p \text{ valor} = 0,000 < 0,05$ ) entre las habilidades relacionadas a los sentimientos y los juegos cooperativos en los estudiantes grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018. Es decir que a medida van desarrollando y expresando sus sentimientos irán comprendiendo los sentimientos de los demás y así mejorar su desempeño en el juego cooperativo.

**QUINTA.** Rho ha llegado a la conclusión que existe una relación moderada ( $Rho = 0,543$ ;  $p \text{ valor} = 0,000 < 0,05$ ) entre los juegos cooperativos y las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Santísima Trinidad UGEL 09, Huaura, 2018. Es decir que a medida que desarrollen su capacidad de autocontrol, de ayuda a los demás, y al no entrar en peleas aumenta su capacidad de compartir y mejora su desempeño durante el juego cooperativo.

## RECOMENDACIONES

**PRIMERA.** Se recomienda a todos los docentes de Educación Primaria, secundaria aplicar como estrategia el juego cooperativo para incrementar las habilidades básicas en la capacidad de escucharse y comunicarse entre los estudiantes y así mejorar su relación interpersonal, familiar y social.

**SEGUNDA.** Se recomienda a los docentes, aplicar los juegos cooperativos adecuadamente para incrementar las habilidades avanzadas en la capacidad de seguir instrucciones entre compañeros y así mejorar su relación interpersonal, familiar y social.

**TERCERA.** Se recomienda a los docentes, aplicar las propuestas del juego cooperativo para incrementar y mejorar las habilidades relacionadas a los sentimientos y las relaciones afectivas para solucionar problemas entre los estudiantes, mejorando su relación emocional y de empatía familiar y social.

**CUARTA.** Se recomienda a las docentes, aplicar el juego cooperativo para desarrollar las habilidades de alternativas a la agresión para mejorar capacidad de autocontrol, cooperación y negociación entre los estudiantes, y así mejorar su relación interpersonal, familiar y social.

**QUINTA.** Se recomienda a las docentes, profesionales y público en general aplicar, el juego cooperativo en colegios, academias, universidades y en hogares, como estrategia para incrementar y mejorar las habilidades sociales en las capacidades de resolución de problemas, con destrezas, actitudes, interactuando con los demás siendo más, seguros y promover los valores de cooperación, solidaridad, respeto, empatía, compañerismo, ayuda mutua y democrática, formando una cultura social entre los estudiantes donde se mejorara la relación interpersonal, familiar y social. Viviendo en una sociedad segura y de paz que tanta anhelamos.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Camacho, L. (2012), *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. PUCP. Lima
- García (1994) Lista de chequeos de habilidades sociales de Goldstein Nueva York 1978  
Traducido el 1994
- García Durand, Karina Janet (2011) “la influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa Gotitas de Solidaridad. Distrito de Santa María Huacho-Perú
- Josune Igoa y Olatz Aldabaldetrekú (2004) Artículo: Experiencias de Interred Euskal Herria en relación con la potencialidad del juego cooperativo Referencia: Educación Social, núm. 33 pp. Dirección España
- Martínez, G. (2012), *Los Juegos Cooperativos y su Relación con el Desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial*. UNMSM. Lima
- Moreno (2011). *Desarrollo de habilidades sociales como estrategia de integración al bachillerato*. Visitado el 15 de noviembre del 2014 recuperado desde: [biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/S/4/S4017401.pdf](http://biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/S/4/S4017401.pdf)
- Minerva Torres, Carmen (2001) “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”. México, Ed. NURR-ULA
- Ortecho y Quijano (2011): “Programa de Juegos Cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goycochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”.

- Orlyck, T. (2002), *Cooperative Sport & Games Book*. Editorial Paidotribo. Visitado el 15 de enero, 2015. Extraído desde:<http://juegoscooperativosuv.blogspot.com/p/3-caracteristicas-y-tipos-de-juegos.html>
- Rivera, M. (2008). *Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas a través del juego*. Monterrey. México
- Ruiz Omeñaca, Jesús Vicente. (2008) “Los métodos cooperativos en Educación Física”. *EFDeportes.com, Revista Digital* - Buenos Aires - Año 13 - N° 127. Juego cooperativo uv.blospot.pe visitado el 18 de agosto del 2016 Prentice Hall. Madrid
- Santos (2012) el clima social familiar y las habilidades sociales de los alumnos de una institución educativa lima -Perú
- Torres, E. (2008). *Juego cooperativo en la educación. Innovación y experiencias educativas*. Granada. Visitado el 15 de noviembre del 2014. Extraído desde:  
[www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod.../ELENA\\_TORRES\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod.../ELENA_TORRES_1.pdf)

## Referencias electrónicas

- Anaya. d. y Suárez. J. (2007). Diseño de trabajo. Educación. Visitado el 28 de noviembre del 2014. [www.revistaeducacion.mec.es/re344\\_09.html](http://www.revistaeducacion.mec.es/re344_09.html)
- Choque, R. (2006). *Habilidades sociales*. Lima- Perú. Visitado el 15 de octubre del 2014. Extraído desde: <http://blog.pucp.edu.pe/media/avatar/344.pdf>
- López Chamorro Irene (1989) El Juego En La Educación Infantil Y Primaria – Irene López Chamorro – ISSN: 1 Autodidacta © 19 Profesora del CP NTRA. SRA. DE LOS SANTOS (Táliga, Badajoz):<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf> .

Monjas y Gonzales (1998). *Las habilidades sociales en el currículo*.  
<http://213.0.8.18/portal/Educantabria/RECURSOS/Materiales/Bibliinter/HABILIDADES.pdf>

Morales, R. (2012). *Análisis de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla de Sangolquí en el Cantón Rumiñahui. Propuesta Alternativa*.  
Extraído el 02 de noviembre del 2013 desde  
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/5823/1/T-ESPE-033712.pdf>

Murcia (España) **Los efectos de los juegos motores cooperativos en el alumnado de Educación Física** Graduado en Educación Primaria Mención de Educación Física por la Universidad de :<http://www.efdeportes.com/efd211/juegos-motores-cooperativos-en-educacion-fisica.htm>

Rodriguez, J.(2006) *Aprender y mejorar habilidades sociales*. Visitado el 12 de febrero del 2015. Extraído desde:[http://miscelaneaeducativa.com/Archivos/Aprender\\_mejorar\\_habilidades\\_sociales.pdf](http://miscelaneaeducativa.com/Archivos/Aprender_mejorar_habilidades_sociales.pdf)

Zoilo Emilio García, PhD Lista De Chequeo Dehabilidades Socialesde Goldstein  
<https://es.scribd.com/doc/230003203/HS-Habilidades-Sociales-Goldstein>

# **ANEXOS**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO: El Juego Cooperativo y Habilidades sociales en estudiantes de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018.**

**AUTOR: Bch.Carranza Palomino, Sergio Alexis**

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES E INDICADORES</b>			
<p><b>Problema principal:</b> ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes de <b>primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018</b></p> <p><b>Problemas secundarios:</b> ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las habilidades básicas en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018?</b></p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las habilidades avanzadas en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018?</b></p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las habilidades relacionadas a los sentimientos en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018?</b></p> <p>¿Cómo se relaciona el juego cooperativo y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018?</b></p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018</b></p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades básicas en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018.</b></p> <p>Determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades avanzadas en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018.</b></p> <p>Determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades relacionadas a los sentimientos, en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018.</b></p> <p>Determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018.</b></p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Existe una relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018.</b></p> <p><b>Hipótesis específicas:</b> Existe relación entre el juego cooperativo y las habilidades básicas <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018.</b></p> <p>Existe relación entre el juego cooperativo y las habilidades avanzadas en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018.</b></p> <p>Existe relación entre el juego cooperativo y las habilidades relacionadas a los sentimientos en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018.</b></p> <p>Existe relación entre el juego cooperativo y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes <b>de primer grado de educación primaria de la IE Santísima Trinidad, UGEL 09, Huaura, 2018.</b></p>	<b>Variable 1: juego cooperativo</b>			
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			juego de regla norma	.cumplimiento de reglas normas	1,2,3 4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,14,15 16 17,18,19,20,21	Bajo (0 – 35)  Regular (16 – 71)
			Integración y Participación en el juego	Participación e Iniciativa.  .Actitud Cooperativa		Alto (33 – 105)
<b>Variable 2: Habilidades Sociales</b>						
<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles o rangos</b>			
Habilidades Básicas	Escuchar formular pregunta pedir ayuda participar	1,2, 3,4,5,6 7,8,9 10, 11,12, 13,14,15, 16,17,18	Malo (0 – 44)			
Habilidades Avanzadas	seguir las instrucción	19, 20 21 22,23,24 25, 26, 27	Regular (10 – 90)			
Habilidades relacionadas a los sentimientos	Expresar los sentimientos.  Enfrentarse al Enfado de otros.		Bueno (20 - 1)			
Habilidades alternativas a la agresión	compartir algo  ayudar a los demás Negociar. Usar el autocontrol					



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE; JUEGO COOPERATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1 : JUEGO DE REGLAS</b>								
1	Demuestra interés por nuevo tema.	X		X		X		
2	Sigue indicaciones de la docente.	X		X		X		
3	Espera su turno al momento de realizar las actividades	X		X		X		
4	Interactúa con sus compañeros	X		X		X		
5	Presta atención a las explicaciones	X		X		X		
6	Respeto la secuencia de sus actividades	X		X		X		
7	Colabora con la docente en la sesión	X		X		X		
8	Responde a sus actividades de rutina en la escuela y casa	X		X		X		
9	Ayuda a sus compañeros en sus actividades	X		X		X		
10	Respeto al compañero que tiene dificultades	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2 ; INTEGRACIÓN Y PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO</b>								
11	Socializa en el proceso de la actividad	X		X		X		
12	Comparte materiales del juego	X		X		X		
13	Trabaja en grupo	X		X		X		
14	Tiene iniciativa propia	X		X		X		
15	Apertura la actividad del juego	X		X		X		
16	se agrupa con sus compañeros para realizar juegos	X		X		X		
17	Respeto las dificultades que tenga un compañero del grupo	X		X		X		
18	Tiene predisposición para la participación	X		X		X		
19	Da a conocer sus dificultades	X		X		X		
20	Elige juegos de forma equitativa	X		X		X		
21	Fomenta la integración entre sus compañeros	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia); Tiene un 95 % de suficiencia

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Bertha Silva Narraste    DNI:45104543

Especialidad del validador: Lic. Matemática –Física en Educación –Docente Investigadora

Lima, 15 de Junio del 2017



Dra. Bertha Silva Narraste

Firma del Experto Informante.

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE; HABILIDADES SOCIALES**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1 ; HABILIDADES BÁSICAS</b>								
1	Demuestra la habilidad que tiene	X		X		X		
2	Tiene conocimientos de movimientos básicos	X		X		X		
3	Socializa con otros	X		X		X		
4	Demuestra independencia en su entorno social	X		X		X		
5	Se muestra tal como es ante los demás	X		X		X		
6	Habla con otras personas sobre cosas que le interesan a ambos	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2 ; HABILIDADES AVANZADAS SOCIALES</b>								
7	Ayuda a que los demás se conozcan entre si	X		X		X		
8	Intenta inducir a los demás que sus ideas son mejores y serán de mayor beneficio	X		X		X		
9	Intenta comprender su sentir a los demás	X		X		X		
10	Pide que lo ayuden cuando tiene dificultad	X		X		X		
11	Decide hacer lo que quiere hacer cuando los demás quieren que haga algo distinto	X		X		X		
12	Ofrece para compartir algo que es apreciado por los demás	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3 ; HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS</b>								
13	Respeto los derechos de los demás como las de <u>si</u> mismo	X		X		X		
14	Demuestra sentimiento ante los demás	X		X		X		
15	Apoya a su compañero cuando observa que no lo puede hacer	X		X		X		
16	Ayuda a sus compañeros sin que nadie lo indique	X		X		X		
17	Sabe compartir los materiales de trabajo	X		X		X		
18	Se enfrenta con el enfadado de otro	X		X		X		

<b>DIMENSIÓN 4 ; LAS HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b>								
20	Presta atención a las personas que están hablando y hace un esfuerzo por comprender	X		X		X		
21	Permite que los demás conozcan lo que siente	X		X		X		
22	Permite que los demás sepan que se preocupa o interesa por ellos	X		X		X		
23	Se ofrece para compartir algo que es apreciado por los demás	X		X		X		
24	Ayuda a quien lo necesita	X		X		X		
25	Manifiesta a los demás que han tratado mal a un compañero	X		X		X		
26	Controla su carácter en una situación de altercados	X		X		X		
27	Ayudas a quien lo necesitas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Tiene un 95 % de suficiencia

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Bertha Silva Narraste    DNI:45104543  
 te Investigado

Lima, 15 de Junio del 2017

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo  
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dra. Bertha Silva Narvaste

Firma del Experto Informante.

**INSTRUMENTOS DE LA VARIABLE : JUEGO COOPERATIVO**

Nº	DIMENSIONES COOPERATIVO	Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
<b>01</b>	<b>JUEGO DE REGLAS</b>					
1	Demuestra interés por nuevo tema					
2	Sigue indicaciones de la docente					
3	Espera su turno al momento de realizar las actividades					
4	Interactúa con sus compañeros					
5	Presta atención a las explicaciones					
6	Respeto las secuencias de sus actividades					
7	Colabora con la docente en la sesión					
8	Responde a sus actividades de rutina en la escuela y casa					
9	Ayuda a sus compañeros en sus actividades					
10	Respeto al compañero que tiene dificultades					
<b>02</b>	<b>INTEGRACIÓN Y PARTICIPACIÓN DEL JUEGO</b>					
11	Socializa en el proceso de las actividades					
12	Comparte materiales del juego					
13	Trabaja en grupo					
14	Tiene iniciativa propia					
15	Apertura la actividad del juego					
16	Se agrupa con sus compañeros para realizar juegos					
17	Respeto las dificultades que tenga un compañero del grupo					
18	Tiene predisposición para la participación					
19	Da a conocer sus dificultades					
20	Elige juegos de forma equitativa					
21	Fomenta la integración entre sus compañeros					

**INSTRUMENTOS DE LA VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES**

Nº	DIMENSIONES COOPERATIVO	Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
<b>DIMENSION 1 : HABILIDADES BÁSICAS</b>						
1	Demuestra la habilidad que tiene					
2	Tiene conocimientos de movimientos básicos					
3	Socializa con otros					
4	Demuestra independencia en su entorno social					
5	Se muestra tal como es ante los demás					
6	Habla con otras personas sobre cosas que le interesan a ambos					
<b>DIMENSIÓN 2: HABILIDADES AVANZADAS SOCIALES</b>						
7	Ayuda a que los demás se conozcan entre si					
8	Intenta inducir a los demás que sus ideas son mejores y serán de mayor beneficio					
9	Intenta comprender su sentir a los demás					
10	piden que lo ayuden cuando tiene dificultad					
11	Decide hacer lo que quiere hacer cuando los demás quieren que haga algo distinto					
12	Ofrece para compartir algo que es apreciado por los demás					
<b>DIMENSIÓN 3: HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS</b>						
13	Respeto los derechos de los demás como las de sí mismos.					
14	Demuestra sentimiento ante los demás					
15	Apoya a su compañero cuando observa que no lo puede hacer					
16	Ayuda a sus compañeros sin que nadie lo indique					
17	Sabe compartir los materiales de de trabajo					
18	Se enfrenta con el enfado de otro					
<b>DIMENSIÓN 4: LAS HABILIDES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN</b>						
20	Presta atención a las personas que están hablando y hacen un esfuerzo por comprender					
21	Permite que los demás conozcan lo que siente					
22	Permite que los demás sepan que se preocupa o interesa por ellos					
23	Se ofrece para compartir algo que es apreciado por los demas					
24	Ayuda quien lo necesita					
25	Manifiesta a los demás que han tratado mal a un compañero					
26	Controla su carácter en una situación de altercados					
27	Ayuda a quien lo necesita					

## BASE DE DATOS DE LA VARIABLE 01 : EL JUEGO COOPERATIVO

BASE DE DATOS DE JUEGO COOPERATIVO																								TOTAL
JUEGO DE REGLAS									INTEGRACION Y PARTICIPACION EN EL JUEGO															
5	6	59H6:H	7	8	9	10	11	12	ST	13	14	1	516	17	18	ST	19	20	19	20	21	ST		
1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	0	4	1	1	1	1	1	5	18	
1	1	6	1	0	1	1	1	1	4	1	1	0	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	19	
1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	5	19	
1	1	4	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	2	15	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	20	
1	1	6	1	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	21	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	2	19	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	1	4	11	1	11	1	11	35	50	
1	1	6	0	1	0	1	0	1	3	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	19	
1	1	6	1	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	2	18	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	5	1	11	1	11	1	25	41	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	2	19	
1	1	6	1	0	0	0	1	1	2	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	5	18	
1	1	6	1	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	5	20	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	2	19	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	20	
1	1	6	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	3	19	
1	1	6	1	1	0	1	1	1	3	1	1	1	1	0	1	5	0	0	0	0	0	0	14	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	3	20	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	22	
1	1	6	0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	2	18	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	5	22	
1	1	6	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	22	
1	1	6	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	22	
1	1	6	1	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	2	18	
1	1	6	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	5	20	
1	1	6	1	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	2	18	
1	1	6	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	21	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	22	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	5	21	
1	1	6	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	2	19	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	5	21	
1	1	6	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	22	
1	1	6	0	0	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	20	
1	1	6	0	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	3	18	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	2	18	
1	1	6	1	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	21	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	2	19	
1	1	6	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	21	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	5	21	
1	0	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	21	
1	0	3	1	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	2	15	
1	1	6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	17	
1	1	4	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	5	19	
1	0	3	1	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	5	0	11	0	11	0	22	35	
1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	20	
0	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	11	1	16	0	1	0	1	0	2	28	
1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	19	
0	1	3	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	19	

50	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	5	22
51	0	0	0	0	1	1	2	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	14
52	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	20
53	1	1	1	1	1	0	5	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	0	4	1	1	1	1	1	16
54	1	0	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	16
55	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	22
56	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	16
57	1	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	19
58	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	16
59	0	0	0	0	1	1	2	1	1	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	17
60	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	20
A67:A	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	18
62	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	22
63	0	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	0	4	1	1	1	1	1	17
64	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	18
65	1	0	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	19
66	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	18
67	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	19
68	1	0	1	0	1	1	4	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	15
69	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	20
70	0	0	0	0	1	1	2	1	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	16
71	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	18
72	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	22
72	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	0	4	1	1	1	1	1	19
74	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	17
75	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	21
76	1	0	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	15
77	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	21
78	0	1	0	1	1	1	4	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	15
79	1	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	19
80	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	19
81	0	0	0	0	1	1	2	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	14
82	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	22
83	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	0	4	1	1	1	1	1	19
84	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	19
85	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	20
86	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	16
87	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	20
88	1	0	1	0	0	1	3	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	14
89	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	21
90	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	18
91	1	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	16
92	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	21
93	0	0	0	0	1	1	2	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	0	4	1	1	1	1	1	15
94	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	19
95	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	22
96	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	0	18
97	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	19
98	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	17
99	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	19
100	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	18

## BASE DE DATOS DE LA VARIABLE 02: Habilidades Sociales

BASE DE DATOS DE HABILIDADES SOCIALES																													
J' rede	habilid. Basicas						habilidades avanzadas sociales						Habilidades relacionadas con los sentimientos						Habilidades relacionados con la Agresion										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	ST	19	20	21	22	23	24	25	26	27	ST
1	1	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	0	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2
2	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2
3	1	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	2
4	0	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	1	0	1	1
5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2
6	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	0	1	1
8	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	1	4	11	1	11	1	11	1	11	1	12
9	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	3	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	2
10	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	0	1	1
11	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	5	1	11	1	11	1	11	1	11	12
12	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	0	1	1
13	1	1	1	1	1	1	6	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	2
14	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	1	1	2
15	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	0	1	1
16	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2
17	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	0	1	0	1
18	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	0	1	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	0	1	0	1
20	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
21	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	0	1	1
22	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
23	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
24	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	0	1	1
25	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	2
26	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	0	1	1
27	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
28	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
29	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	2
30	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	0	1	1
31	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	2
32	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
33	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	1	0	1	1
34	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
35	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	0	0	3	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	0	1	0	1
36	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	0	1	0	1	0	1	0	1	1
37	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
38	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
39	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	0	1	1
40	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
41	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
42	0	1	0	1	1	0	3	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	1	0	1	1
43	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2
44	1	0	1	0	1	1	4	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	2
45	0	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	5	0	11	0	11	0	11	0	11	11
46	1	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	2





