



Universidad Nacional
SAN LUIS GONZAGA



Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales Creative Commons, permitiendo a otras solo descargar sus obras y compartirlas con otras siempre y cuando den crédito, pero no pueden cambiarlas de forma alguna ni usarlas de forma comercial.

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



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA



EVALUACION DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA

El que suscribe, deja constancia que se ha realizado el análisis con el software de verificación de similitud al documento:

TÍTULO

INFORME FINAL DE TESIS

Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

PRESENTADO POR

Bachiller: RAMIREZ FERNANDEZ, MIRTHA GIOVANA

Egresado del nivel pregrado de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Programa académico de Educación Física. El Resultado obtenido del Proyecto es 00% de similitud por el que se otorga el calificativo de:

APROBADO

según Reglamento de Evaluación de la originalidad

Se adjunta al presente el reporte de evaluación con el software de verificación de originalidad

Observaciones:

.....

Ica, 24 de septiembre de 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA" DE ICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Unidad de Investigación



Dr. Alexander S. Valencia Medina
DIRECTOR

[Handwritten signature]

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"
VICERRECTORADO DE INVESTIGACION
Facultad de Ciencias de la Educacion y Humanidades
COMPLEMENTACION UNIVERSITARIA-LICENCIATURA
EDUCACION FISICA



Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del VI ciclo
de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica,
2024.

Linea de Investigacion

Sociedad, desarrollo sostenible, políticas públicas y ambientales

INFORME FINAL DE TESIS

PRESENTADO POR

Br. Ramírez Fernández Mirtha Jiovana

Ica – Perú

2024

Dedicatoria

A mis hijos Diego y Bruno, por darme fortaleza y aliento a seguir mejorando como persona y profesional, a ellos mi cariño y amor.

Agradecimientos.

A la directora Teófila Adelencia Alfaro Gregorio por brindarme las facilidades en la aplicación de los instrumentos a los estudiantes de la institución educativa, sin su apoyo no hubiera sido posible la realización de la investigación.

A los maestros y estudiantes que participaron de la investigación.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Índice	iv
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. Introducción	9
II. Estrategias metodológicas	22
III. Resultados	27
IV. Discusión	56
V. Conclusiones	58
VI. Recomendaciones	60
VII. Referencias bibliográficas	61
VIII. Anexos	65

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Resultados de la variable juegos cooperativos.	27
Tabla 2. Resultados de la variable juegos de confianza.	29
Tabla 3. Resultados de la variable juegos de comunicación.	31
Tabla 4. Resultados de la variable juegos de resolución de conflictos.	33
Tabla 5. Resultados de la variable habilidades sociales.	35
Tabla 6. Resultados de asertividad.	37
Tabla 7. Resultados de la comunicación.	39
Tabla 8. Resultados de la autoestima.	41
Tabla 9. Resultados de la toma de decisiones.	43
Tabla 10. Prueba de normalidad o de ajuste.	45
Tabla 11. Estadísticos descriptivos de los juegos cooperativos y sus dimensiones.	46
Tabla 12. Estadísticos descriptivos de las habilidades sociales y sus dimensiones.	47
Tabla 13. Coeficiente de correlación entre juegos cooperativos y las habilidades sociales.	49
Tabla 14. Coeficiente de correlación entre juegos de confianza y las habilidades sociales.	51
Tabla 16. Coeficiente de correlación entre juegos de comunicación y las habilidades sociales.	53
Tabla 16. Coeficiente de correlación entre juegos de resolución de conflictos y las habilidades sociales.	55

Índices de figuras

	Pág.
Figura 1. Resultados de la variable juegos cooperativos.	27
Figura 2. Resultados de la variable juegos de confianza.	29
Figura 3. Resultados de la variable juegos de comunicación.	31
Figura 4. Resultados de la variable juegos de resolución de conflictos.	33
Figura 5. Resultados de la variable habilidades sociales.	35
Figura 6. Resultados de asertividad.	37
Figura 7. Resultados de la comunicación.	39
Figura 8. Resultados de la autoestima.	41
Figura 9. Resultados de la toma de decisiones.	43

Resumen.

El principal objetivo de la investigación fue determinar el grado de relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

La metodología empleada para el estudio corresponde al enfoque cuantitativo, de tipo básica, nivel relacional y con un diseño no experimental, de corte transversal. La muestra de estudio estuvo conformada por todos los estudiantes matriculados en el año académico 2024, cifra que asciende a un total de 76 estudiantes entre varones y mujeres, la muestra fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico, seleccionándose a los estudiantes del primer (12) y segundo grado (11) de educación secundaria. La técnica de recolección de información empleada fue la encuesta y como instrumentos los cuestionarios, mismos que fueron sometidos al proceso de validez y confiabilidad.

Entre los principales resultados se tiene que, en la variable juegos cooperativos el 73,9% de los estudiantes poseen niveles adecuados, mientras que el 21,7% alcanzaron niveles poco adecuados, solo un 4,3% mostró un nivel adecuado, en la variable habilidades sociales, el 39,1% de los estudiantes refieren poseer niveles altos, mientras que el 60,9% tienen niveles regulares.

Se concluye que existe una relación directa y significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales, teniéndose un valor de correlación Rho de Spearman de 0,659 y un p-valor de $0,002 \leq 0,05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, demostrándose que, existe relación estadísticamente significativa entre los juegos de confianza y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Palabras claves: Juegos cooperativos, habilidades sociales, estudiantes, educación básica regular.

Abstract.

The main objective of the research was to determine the degree of relationship that exists between cooperative games and the social skills of students in the VI cycle of the Alberto Casavilca Curaca Educational Institution, Parcona-Ica, 2024.

The methodology used for the study corresponds to the quantitative approach, of a basic type, relational level and with a non-experimental, cross-sectional design. The study sample consisted of all students enrolled in the academic year 2024, a figure that amounts to a total of 76 students between men and women, the sample was selected through non-probabilistic sampling, selecting students from the first (12) and second grade (11) of secondary education. The information collection technique used was the survey and the questionnaires as instruments, which were subjected to the validity and reliability process.

Among the main results, it is noted that, in the cooperative games variable, 73.9% of the students have adequate levels, while 21.7% reached inadequate levels, only 4.3% showed an adequate level, in the social skills variable, 39.1% of the students report having high levels, while 60.9% have regular levels.

It is concluded that there is a direct and significant relationship between cooperative games and social skills, having a Spearman Rho correlation value of 0.659 and a p-value of $0.002 \leq 0.05$, so the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected, demonstrating that there is a statistically significant relationship between trust games and the social skills of students in the VI cycle of the Alberto Casavilca Curaca Educational Institution, Parcona-Ica, 2024.

Keywords: Cooperative games, social skills, students, regular basic education.

I. Introducción.

En el desarrollo de vida de las personas, el ser humano tiene como necesidad ser un ser social, para interactuar, no solo con los integrantes de su círculo familiar próximo, sino también con otros pares en el ámbito académico, laboral, deportivo, entre otros; es por ello por lo que esta interacción social es fundamental para toda persona, a fin de interactuar y vivir en sociedad.

Los juegos cooperativos, en palabras de (Arranz, 1993), son muy apropiados para desarrollar interacción entre dos o más individuos, ya que no se trata de una mera competencia sino de un trabajo conjunto por el que se persigue el mismo objetivo, sea que ganen o pierdan. Estos juegos han sido diseñados para ayudar a las personas a construir relaciones optimas, restaurando la confianza, cooperación y trabajo en equipo, para alcanzar los objetivos y metas trazadas, a la vez que todos se divierten. El autor refiere entonces que los juegos cooperativos son adecuados para desarrollar el trabajo en equipo y colaborativo entre sus integrantes, no promoviéndose la competitividad, sino más bien la necesidad de trabajar en conjunto para lograr objetivos comunes.

En cuanto a la importancia que tienen las habilidades sociales en los niños, durante la infancia, esta radica en que el menor encuentra, identifica y registra una gran cantidad de acontecimientos que le permiten organizar su entorno social, comprendiendo las convenciones, tabúes y haciendo valorar sus propios derechos, lo cual le permite verse a sí mismo y a los demás de manera más integrada y socialmente eficaz. (Alfaro Huachaca & Palomino Vila, 2022). El desarrollo de estas actividades en la infancia es importante ya que les permiten a los niños, como han mencionado los autores, poder identificar acontecimientos o hechos que le permiten organizar su entorno social en el que interactúa, comprendiendo las diferencias, tabúes y valorando sus propios derechos, pudiéndose ver a si mismo y a los demás de manera integrada y socialmente eficaz como grupo.

El papel que desempeña la educación física es relevante para un desarrollo integral de los niños y adolescentes, esto es, debido a que no solo se promueve una buena salud y actividad física, sino que además de ello influye de manera positiva en la percepción que los jóvenes y niños tienen sobre su propio cuerpo y sus habilidades físicas. Es por lo mencionado que se puede afirmar que la educación física influye en la necesidad de integrar diversas estrategias de carácter pedagógico, pudiendo así trabajar en las distintas asignaturas aspectos puntuales. (Salinas-Tapia & Torres-Palchisaca, 2023).

En Colombia, se realizó una investigación sobre el uso de los juegos cooperativos para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los niños, donde se afirma que los juegos cooperativos se constituyen como una buena estrategia para fortalecer las habilidades socioemocionales de los niños, impulsando en ellos el trabajo en equipo, además que, permite la interrelación entre pares, interactuando de manera divertida, facilitando la comunicación activa y contribuyendo a la resolución de conflictos de manera óptima; todos estos beneficios crean lazos de compañerismo y amistad que se ve reflejado en una buena convivencia y por ende, en la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. (Díaz Fajardo, 2022). Las habilidades sociales para la vida pueden ser de tipo cognitivo, emocional o social, específicamente las habilidades sociales son aquellas destrezas que les permiten a las personas resolver problemas, comunicarse de manera efectiva y expresa sus sentimientos, pensamientos y acciones de manera acertada, garantizando así, relaciones duraderas y estables. (UNICEF, 2022). Por lo mencionado por esta entidad internacional, las habilidades sociales por su parte permiten a las personas comunicarse de manera clara y efectiva, garantizando una comunicación clara y duraderas y estables.

A nivel nacional, en la investigación realizada por (Díaz Barboza, 2021), sobre el uso de los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los estudiantes, se tuvo como resultados

principales que, un 65,9% de los estudiantes (135/205), obtuvieron niveles moderados en el uso de los juegos cooperativos, el 30,73% (63/205) alcanzaron niveles aceptables y solo un 3,41% (7/205) se encontraron en un estado por mejorar; en el desarrollo de las habilidades sociales el 81,95% (168/205) presentan adecuados niveles en esta variable, mientras que el 17,56% (36/205) fueron de niveles moderados y solo un 0,49% (1/205) tienen aún por mejorar sus habilidades sociales. En el documento “Manual de habilidades sociales para adolescentes escolares” el (Ministerio de Salud del Perú, 2005), define a las habilidades sociales como determinantes de la salud (conjunto de condicionantes de la salud y enfermedad tanto para individuos, grupos o colectividades), con mayor preponderancia en los estilos de vida como el consumo de drogas y alcohol, relaciones sexuales precoces, conductas violentas, entre otras; por lo cual se considera necesario que los adolescentes hagan suyas determinadas habilidades y destrezas, que, cuando son empleadas en sus vidas cotidianas, les permiten tener estilos de vida saludables. Este documento afirma que las habilidades sociales en los adolescentes tienen cierta tendencia a estilos de vida poco saludables como el consumo de sustancias nocivas para la salud, consumo de bebidas alcohólicas, relaciones sexuales precoces, entre otros, razón por la que es necesario que estos adolescentes desarrollen habilidades sociales que les permitan tener estilos de vida saludables.

Los beneficios que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje son diversos, no solo para el logro de los objetivos educativos, sino también para una formación integral, con valores, empatía, trabajo en equipo, promoviendo un ambiente agradable para el desarrollo de las actividades académicas y sociales.

Antecedentes.

Internacionales.

Vela Ylarragorry (2018), desarrolló su tesis de pregrado con el objetivo de conocer la relación entre la participación en los juegos cooperativos con el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 8 y 9 años, la metodología empleada fue de tipo aplicada y de nivel descriptivo, con una muestra de 14 niños que fueron seleccionados de manera intencionada, se concluye que los niños presentan conductas sociales, siendo la asertividad la más predominantes, por otro lado, las conductas agresivas llegan a disminuir con el desarrollo de este tipo de juegos, finalmente, los juegos cooperativos favorecen el desarrollo de las habilidades sociales.

El estudio tiene correspondencia con las variables de investigación, ya que se abordan ambas variables de estudio, además de que metodológicamente también es una investigación correlacional, por ello, se espera que, se encuentre un grado de relación significativa entre las variables para darle robustez científica a la investigación.

Mena Medina (2020), desarrollo su tesis de pregrado con el objetivo de identificar los juegos cooperativos que permiten mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas, como método de investigación se empleó el método científico, inductivo-deductivo, de tipo analítico-sintético y nivel descriptivo. La muestra de estudio estuvo conformada por 12 niños. Como principales resultados se tiene que el 25% de los niños han adquirido las habilidades sociales y una mayor parte (75%) no han podido desarrollar sus habilidades sociales, todo ello antes del taller, luego de la aplicación del taller hubo un incremento del 76% en el desarrollo de las habilidades sociales, con ello, se concluye que, los juegos cooperativos fueron eficaces en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Esta investigación tiene una correspondencia directa con el estudio, ya que la variable de interés que se aborda es juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños, metodológicamente es de nivel descriptivo, los resultados alcanzados podrán ser comparados, a nivel descriptivo, con los alcanzados en la investigación, a fin de estimar los

niveles de habilidades sociales y manejo de juegos cooperativos por parte de los estudiantes.

Perlado Lamo de Espinoza, Torrego, & Muñoz-Martínez (2021), en Brasil, desarrollaron una investigación con el objetivo de analizar el trabajo con la metodología de aprendizaje cooperativo en los estudiantes con necesidades educativas especiales, la metodología empleada corresponde al enfoque cualitativo, con un diseño de estudio de casos, se tuvo una muestra de 175 profesores provenientes de diversas instituciones educativas, los resultados alcanzados reflejan la influencia en las habilidades sociales, que tienen los juegos cooperativos, se concluye que para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños con necesidades especiales, se hace necesario que el docente potencie la realización de los juegos cooperativos, a través de propuestas diversificadas, concretas y específicas a las necesidades requeridas.

En esta investigación se realizó un abordaje cualitativo, sobre la percepción por parte de los docentes que emplean la estrategia de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales, se ha indicado que la aplicación de los juegos cooperativos influye de manera positiva en las habilidades sociales en los niños con necesidades educativas especiales.

Díaz Fajardo (2022), desarrolló su tesis con la finalidad de buscar el fortalecimiento de las habilidades sociales mediante los juegos cooperativos en los niños y niñas del hogar infantil mis primeros pasos, el enfoque empleado es cualitativo, con un diseño de investigación acción. La muestra de estudio estuvo conformada por 20 niños del hogar infantil mis primeros pasos. Se concluye que es necesario realizar proyectos que fortalezcan las habilidades socioemocionales mediante los juegos cooperativos, siendo esta una estrategia flexible que les permita adecuarse a cualquier situación y contexto.

El estudio aborda las variables de interés, aunque la metodología empleada es de un diseño cualitativo, bajo un modelo de investigación-acción, el nivel educativo al que se aplicó fue a menores de educación infantil, concluyéndose que existe una gran necesidad de diseñar e

implementar proyectos educativos que fortalezcan el desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos cooperativos.

Antecedentes nacionales.

Ferro Moreno (2023), en Lima, desarrolló su tesis de posgrado con el objetivo de determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del nivel primario de una escuela pública de Huaycán, la metodología empleada fue cuantitativa, de tipo básica, con un diseño no experimental, la muestra de estudio estuvo conformada por 80 estudiantes, se tuvo como resultados que el 61,3% de estos, presentan un nivel bueno de juegos cooperativos y un 50% presentaron altos niveles de habilidades sociales, se concluye que, existe relación directa y significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales con un $r_s=0,677$ y un p-valor de 0,000 que permitió aceptar la hipótesis alterna y rechazar las hipótesis nula.

El estudio tiene correspondencia metodológica, temática y muestral con el estudio, sus resultados serán relevantes para poder realizar la comparación a nivel descriptivo e inferencial, en el caso del antecedente se han podido encontrar niveles favorables sobre la aplicación de los juegos cooperativos y las habilidades sociales, así mismo, se ha encontrado la existencia de una relación significativa entre las variables, resultados que se espera encontrar en la investigación a fin de darle robustez científica al estudio.

Urquiza Gil (2023), en la ciudad de Ica, desarrollo su tesis de pregrado con el objetivo de determinar la relación entre el clima escolar y las habilidades sociales de los estudiantes. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, diseño correlacional y no experimental, la muestra de estudio estuvo conformada por 57 estudiantes de 11 y 12 años. Se concluye que existe una relación directa y significativa ($r=0,421$), entre la variables de estudio, siendo esta, una relación directa y moderada.

El estudio tiene correspondencia indirecta con la investigación, se aborda la variable de interés como es las habilidades sociales, en cuanto a las conclusiones que se ha llegado se determina la existencia de una relación significativa, resultados que se espera se correspondan con la investigación.

Salas Salazar (2020), en Huancavelica, realizó su tesis con el objetivo de determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de la I.E Hatun Xauxa, la metodología empleada fue de tipo aplicada, de nivel explicativo, con un diseño preexperimental. La muestra empleada fue de 20 estudiantes a quienes se les aplicó la encuesta, teniendo como resultados que, con la aplicación del módulo experimental, a través de los juegos cooperativos, se logró mejorar las habilidades sociales de los estudiantes. Se concluye que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de manera significativa.

Este antecedente tiene correspondencia directa con la investigación, abordándose ambas variables de estudio, además de ser aplicados en niños, los resultados obtenidos en la investigación dan cuenta de que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales, resultados que se esperan se demuestran también en la investigación a través de una relación significativa entre las variables.

Alfaro Huachaca & Palomino Vila (2022), en Ayacucho, desarrollaron su tesis con el objetivo de explicar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de una institución educativa privada de Ayacucho. La metodología empleada fue de tipo Pre-experimentales, concluyéndose que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos del cuarto grado.

Esta investigación corresponde a un nivel de investigación mayor, pese a que se abordan las variables de estudio, la metodología empleada fue de diseño no experimental, es decir, se

buscó determinar la influencia que tienen los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, la conclusión a la que se llega es que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales.

Díaz Barboza (2021), desarrollaron su investigación con el propósito de determinar en qué medida los juegos cooperativos de educación física se relacionan con las habilidades sociales de los estudiantes, la metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo correlacional y con un diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada por todos los estudiantes del cuarto grado, con una muestra no probabilística de 2015. Los resultados descriptivos, dan cuenta que el 65,85% presentan un nivel moderado, mientras que el 30,73% es aceptable y en el 3,41% está por mejorar, en cuanto a las habilidades sociales, el 81,95% tiene un nivel adecuado, el 17,56% es moderado y en un 0,49% está por mejorar. Se concluye que existe relación estadísticamente significativa entre las variables de estudio, con un $r_s=0,210$ y un p-valor de 0,000, que ha permitido aceptar la hipótesis alternativa.

El antecedente de investigación tiene correspondencia directa con la naturaleza del estudio, tanto a nivel temático, metodológico y muestral, los resultados que se han obtenido en este antecedente serán comparados con los alcanzados en la investigación a fin dar o no robustez científica al estudio, esto teniendo en cuenta que, se ha concluido que existe relación significativa entre las variables de investigación.

Luque Ticona, Pérez Alférez, Aguilar Quispe, & Rozas Flores (2020), desarrollaron una investigación con el propósito de conocer la relación entre el nivel del aprendizaje cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, se trabajó con una muestra representativa de 93 estudiantes del quinto año. La metodología empleada fue de diseño no experimental de alcance descriptivo correlacional, los resultados indican que el 32,3% de los estudiantes un nivel alto de habilidades sociales, un 37,6% poseen niveles

medios y un 30,1% niveles bajos. Se concluye que las habilidades sociales se relacionan de manera directa con el aprendizaje cooperativo según los resultados alcanzados en el estudio. La correspondencia del antecedente con la investigación es de manera indirecta, se aborda la variable habilidades sociales, en relación con otra variable de estudio, la comparación a realizarse, en la discusión de investigación, será a nivel descriptivo (habilidades sociales), a fin de demostrar el nivel que poseen los estudiantes con respecto a este fenómeno, a nivel inferencial se buscará demostrar si existe también relación o no entre dichas variables y con ello respaldar los resultados obtenidos.

Formulación del problema:

General.

El problema de esta investigación se plantea a partir de la siguiente interrogante: ¿Cómo los juegos cooperativos se relacionan con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024?

Específicos.

¿Cuáles son los tipos de juegos cooperativos que realizan los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024?

¿Cuál es el nivel de habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024?

¿Cómo los juegos de confianza se relacionan con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024?

¿Cómo los juegos de comunicación se relacionan con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024?

¿Cómo los juegos de resolución de conflictos se relacionan con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024?

Justificación e importancia de la investigación.

Las razones que justifican el estudio se fundamentan en que la aplicación de los juegos cooperativos tiene correspondencia directa con el desarrollo de las habilidades sociales, no solo en el desarrollo de la asignatura de educación física, sino también en las demás asignaturas en todos los niveles de formación académica:

En el aspecto teórico, se busca ampliar el cuerpo de conocimiento que se tiene sobre las variables de estudio, tanto para el uso de juegos cooperativos en la asignatura de educación física y para las habilidades sociales. Los modelos teóricos abordados en el estudio corresponden al enfoque psicoanalítico del juego, para la primera variable 2, el modelo de aprendizaje y las habilidades sociales. La presente investigación indaga brindando importante información teórica sobre los conceptos de habilidades sociales y juegos cooperativos, de modo tal, que los resultados obtenidos y las conclusiones a las que se llegue con el estudio serán bases conceptuales para futuros estudios relacionados a las temáticas.

En el aspecto práctico, los resultados brindaran información de primera mano sobre el uso de los juegos cooperativos y el nivel de las habilidades sociales, de manera independiente (a nivel descriptivo), luego de ello se establecerá la posible relación entre variables, a nivel general y a nivel específico, esto resultados permitirán responder a las preguntas de

investigación planteadas y servirán como referentes para próximos estudios que aborden dichas variables de investigación.

En el aspecto metodológico, el estudio se justifica en que la investigación seguirá una rigurosidad metodológica, desde la selección del enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación, haciendo uso del método científico, además de ello, los instrumentos a emplearse han sido elaborados para la muestra de estudio, por lo que, serán sometidos a los procesos de validez y confiabilidad, por lo que, pueden ser empleados en futuras investigación; finalmente, los resultados a obtenerse permitan a esta investigación servir como base para futuras investigaciones.

Es fundamental reconocer estos factores de riesgo y poner en marcha medidas para prevenir y gestionar el estrés laboral en las enfermeras del servicio de emergencia. Estas pueden incluir programas de apoyo y cuidado psicológico, estrategias de gestión del tiempo, promoción de estilos de vida saludables, y la implementación de políticas laborales que fomenten el bienestar y el equilibrio entre el trabajo y la vida personal.

La aplicación de los juegos cooperativos en las asignaturas de educación física tienen gran utilidad porque permiten la interacción, comunicación y trabajo cooperativos entre los estudiantes, ello favorece la buena comunicación e interrelación entre pares, desarrollando con ello las habilidades sociales, si bien es cierto, el estudio no parte de una intervención aplicada a través de los juegos cooperativos para medir su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales, esto se debe a que se limitará a establecer el grado de relación entre las variables, considerando que los juegos cooperativos forman parte del proceso de formación de los estudiantes en la asignatura de educación física.

Objetivos.

Objetivo principal.

Determinar el grado de relación que existe entre los juego cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Objetivos específicos:

Describir los tipos de juegos cooperativos que realizan los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Identificar los niveles de habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Identificar la relación que existe entre los juegos de confianza con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Identificar la relación que existe entre los juegos de comunicación con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Identificar la relación que existe entre los juegos de resolución de conflictos con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Hipótesis de investigación.

H1: Existe relación estadísticamente significativa entre los juego cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Variables de la investigación:

Variable independiente:

Juegos cooperativos que consta de 3 dimensiones:

1. Juegos de confianza
2. Juegos de comunicación
3. Juegos de resolución de conflictos

Variable dependiente:

Habilidades sociales que consta de 4 dimensiones:

1. Comunicación
2. Asertividad
3. Autoestima
4. Toma de decisiones

Variable interviniente:

Estudiantes ausentes al momento de aplicar los instrumentos.

II. Estrategias metodológicas.

Tipo: Cuantitativo, de tipo básica

Nivel: Relacional

Diseño de la investigación: No experimental, observacional y de corte transversal.

Representación esquemática del nivel de investigación:

Población y muestra:

La población de investigación es un conjunto de elementos que poseen características en común y que interactúan en un determinado espacio-tiempo. Para el presente estudio la población estará conformada por todos los estudiantes matriculados en el año académico 2024, del VI ciclo de Educación Básica Regular de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, del distrito de Parcona, provincia y región de Ica. Esta población asciende a 76 estudiantes, entre varones y mujeres.

Muestra de investigación, la muestra de investigación es una porción representativa de la población, que se obtiene mediante procedimientos probabilísticos o no probabilísticos, y sobre la cual se llegan a conclusiones que se pueden inferir en la población, partiendo de la muestra de estudio. Siendo una muestra relativamente pequeña, por lo que, la muestra de investigación prevista para el estudio equivaldrá al 30% del total de la población, es decir, la muestra seleccionada para el estudio es de 23 unidades de análisis. La distribución de los estudiantes del primer grado y del segundo grado de educación secundaria, quedará conformada por 12 estudiantes del primer grado y 11 del segundo grado.

Muestreo: El muestreo empleado fue el no probabilístico es un procedimiento por el cual se selecciona una muestra de estudio bajo ciertos criterios convenientes para el estudio, que permiten direccionar la investigación a un grupo en particular; en este caso, no todos los sujetos que conforman la población de estudio tienen la misma posibilidad de ser elegidos, este tipo de muestreo tiene la particularidad de que la selección de los elementos que conforman la muestra han sido elegidos bajo ciertos criterios, es decir, se ha direccionado intencionalmente la elección de la muestra.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterio de inclusión:

- Estudiantes del primer y segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca.
- Estudiantes que cuenten con el consentimiento informado por parte de su apoderado(a)
- Estudiantes que deseen participar de manera voluntaria e informada, y que, cuenten con su asentimiento informado debidamente firmado.
- Estudiantes del primer y segundo grado de secundaria que se encuentren presentes durante la aplicación de los instrumentos.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes del tercer, cuarto y quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca.
- Estudiantes cuyos padres no hayan aceptado firmar el consentimiento informado
- Estudiantes que no deseen participar de la investigación por motivos personales
- Estudiantes que al momento de la aplicación de los instrumentos no hayan asistido a clases.

Detalle del procedimiento:

- Luego de contar con la aprobación del presente proyecto de tesis, por parte de las autoridades, se remitirá una solicitud al director de la I.E Alberto Casavilca Curaca, del distrito de Parcona, a fin de contar con su autorización para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, pero antes de ello se solicitará a los padres de familia firmar el respectivo consentimiento informado y a los estudiantes el asentimiento informado.
- Luego de obtener la información de las unidades de análisis se procederá al procesamiento y análisis estadístico de los mismo, para ello se asignará un código de identificación a cada instrumento, y estos resultados serán trasladados a una hoja de cálculo en Excel, para el procesamiento y tabulación de los resultados.

Técnica de recolección de datos:

- Encuesta aplicada los estudiante del primer y segundo grado de educación secundaria, correspondiente a los juegos cooperativos.
- Encuesta aplicada los estudiante del primer y segundo grado de educación secundaria, correspondiente al nivel de habilidades sociales.

Instrumento de recolección de datos:

- Cuestionario sobre juegos cooperativos de 35 ítems, con valores de Siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca.
- Inventario de habilidades sociales de 42 ítems, con valores de Nunca, rara vez, a veces, a menudo y siempre

Confiabilidad.

Confiabilidad del cuestionario sobre juegos cooperativos, que se espere arroje una confiabilidad Alpha de Cronbach superior al 0,8 (altamente confiable)

Confiabilidad del inventario de habilidades sociales, que se espera arroje una confiabilidad Alpha de Cronbach superior al 0,8 (altamente confiable)

Dando como resultado una alta confiabilidad.

Validez o juicio Delfos.

Los instrumentos empleados en la investigación, los cuales, por necesidad contextual, han sido adaptado, serán sometidos al proceso de validez, mediante la técnica de juicio de expertos o juicio Delfos, para ello, tres profesionales de la educación, con grado académico de doctor y amplia experiencia en el desarrollo de investigaciones, realizarán la revisión y aprobación correspondiente de los instrumentos, a través de la ficha de revisión. Con ello se

garantiza la correspondencia, relevancia, congruencia y pertinencia de cada uno de los reactivos.

Técnicas de procesamiento, análisis e interpretación:

Luego de haber aplicado los instrumentos a las unidades de análisis y recopilado la información, corresponde elaborar la matriz de datos en el software Microsoft Excel, para procesar los datos de manera organizada y eficiente, a fin de manipular los puntajes obtenidos en cada uno de los reactivos y realizar el análisis y procesamiento estadístico.

Habiéndose completado la matriz de datos en Excel, estos serán trasladados al paquete estadístico SPSS versión 27, para la elaboración correspondiente de las tablas académicas y sus gráficos respectivos (estadística descriptiva), así como el análisis inferencial correspondiente a la prueba de normalidad o de ajuste, a fin de determinar si los datos siguen o no una distribución normal, para esto, la prueba de bondad a emplearse es Kolmogorov-Smirnov, por ser la muestra mayor a 50 datos. En el análisis inferencial de los datos, y, dependiendo de lo obtenido en la prueba de normalidad, se debe hacer uso del coeficiente de correlación, que, pudiera ser r de Pearson (paramétrica) o Rho de Spearman (no paramétrico), esta prueba arrojará dos resultados importantes como es el coeficiente de correlación y el valor de significancia (p-valor), mismo que permitirá aceptar o rechazar la hipótesis alternativa.

Luego del análisis inferencial y habiéndose demostrado la relación o no entre las variables de estudio, se procederá a realizar la discusión de la investigación, apartado de suma importancia para el estudio y en el cual se compararán los resultados alcanzados, con los obtenidos por los principales antecedentes y respaldados por los referentes teóricos, a fin de demostrar la correspondencia o robustez de estos con el fenómeno estudiado.

En conclusión, a través del análisis, procesamiento e interpretación de los datos, a través del paquete estadístico SPSS versión 27, se pueden inferir resultados importantes sobre las variables de estudio analizadas y su posible relación, esto permitirá a la investigadora profundizar en el fenómeno de estudio y con ello, llegar a las conclusiones correspondientes y proponer alternativas de solución a través de las recomendaciones.

III. Resultados.

3.1. Tablas y figuras.

Tabla 1.

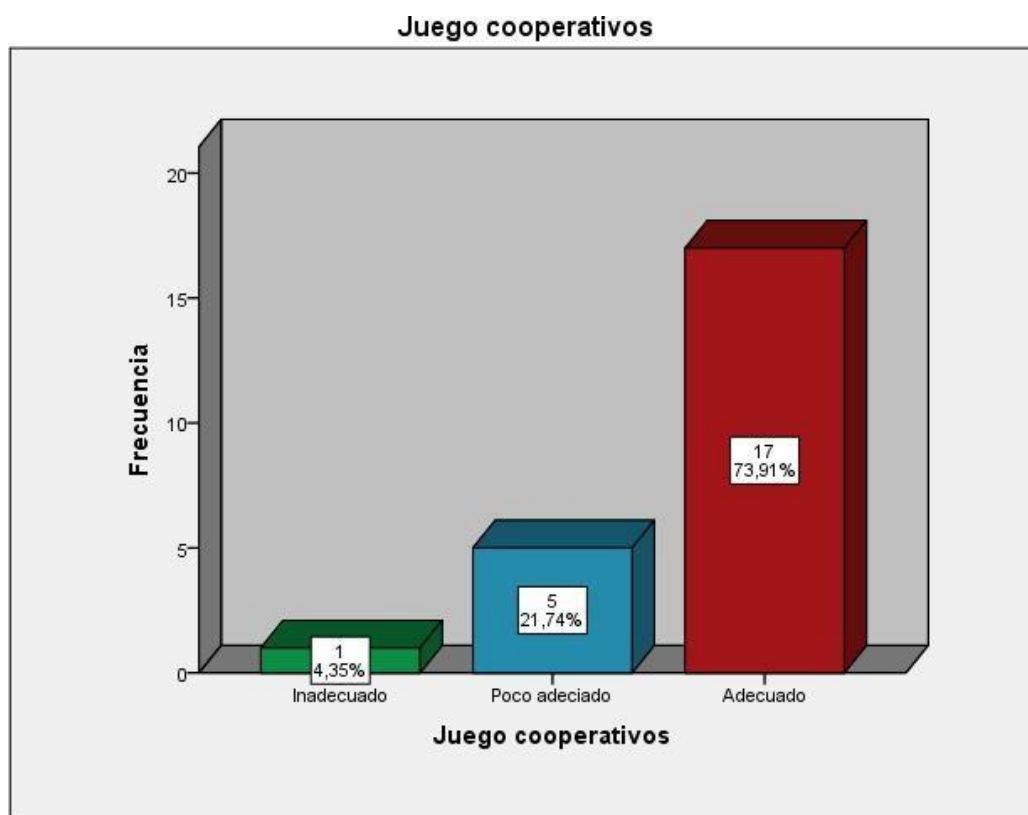
Resultados de la variable juegos cooperativos.

Juego cooperativos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inadecuado	1	4,3	4,3	4,3
	Poco adecuado	5	21,7	21,7	26,1
	Adecuado	17	73,9	73,9	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

Figura 1.

Resultados de la variable juegos cooperativos.



Fuente: Software Spss, versión 23.

Interpretación:

En la tabla y figura 1, se aprecia que el 73,9% de los estudiantes evidencian un nivel adecuado en la participación de los juegos cooperativos (17), por otro lado, el 21,7% muestran niveles poco adecuados en cuanto a su participación (5), apenas un 4,3% (1), presenta un nivel inadecuado en esta variable.

Tabla 2.

Resultados de la variable juegos de confianza.

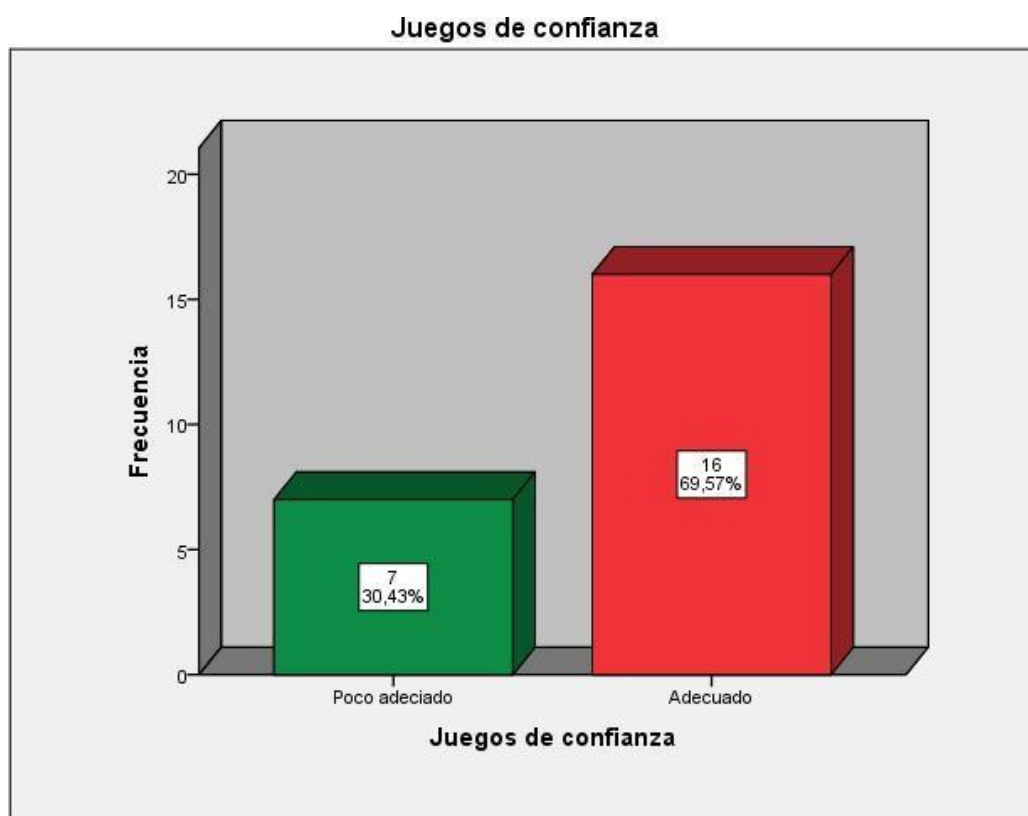
Juegos de confianza

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco adecuado	7	30,4	30,4	30,4
	Adecuado	16	69,6	69,6	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

Figura 2.

Resultados de la variable juegos de confianza.



Fuente: Software Spss, versión 23.

Interpretación:

En la tabla y figura 2, se aprecia que el 69,6% de los estudiantes evidencian un nivel adecuado de los juegos cooperativos, con respecto a la dimensión juegos de confianza (16), y un 30,4% (7), mostraron niveles poco adecuados, no se han reportados participantes en niveles inadecuados.

Tabla 3.

Resultados de la variable juegos de comunicación.

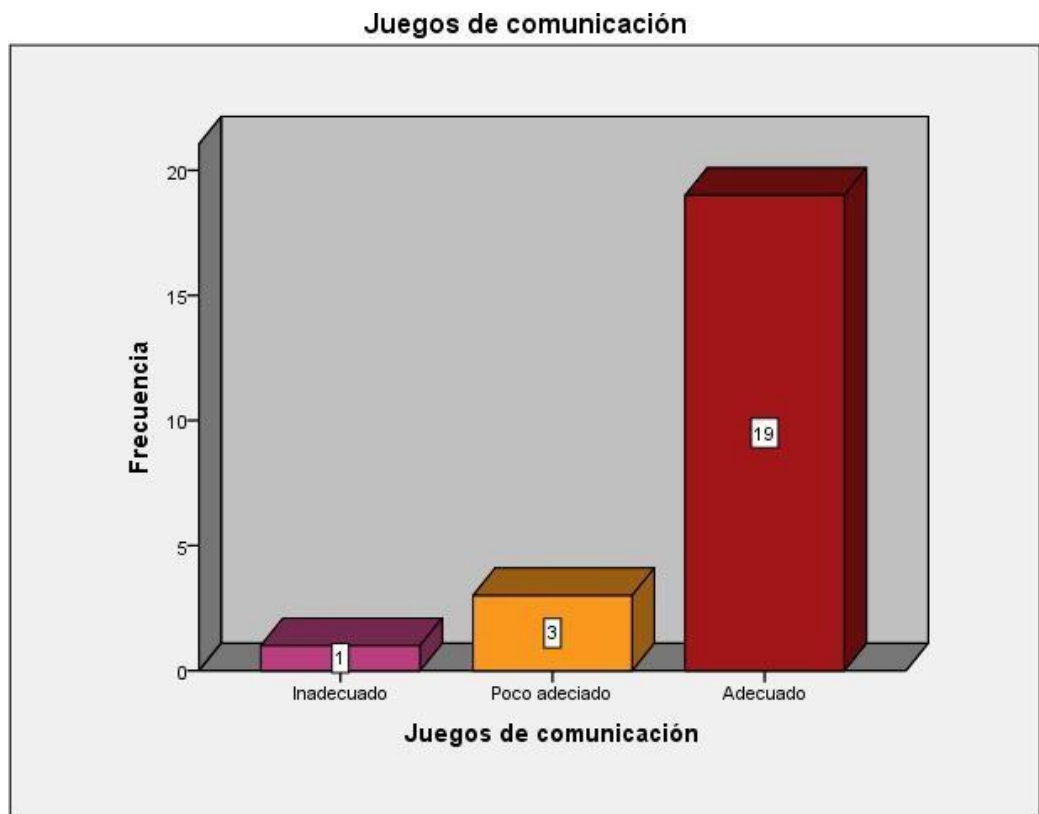
Juegos de comunicación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inadecuado	1	4,3	4,3	4,3
	Poco adecuado	3	13,0	13,0	17,4
	Adecuado	19	82,6	82,6	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

Figura 3.

Resultados de la variable juegos de comunicación.



Fuente: Software Spss, versión 23.

Interpretación:

En la tabla y figura 3, se aprecia que el 82,6% de los estudiantes evidencian un nivel adecuado de los juegos cooperativos, con respecto a la dimensión juegos de cooperación (19), un 13% (3), mostraron niveles poco adecuados y apenas un 4,3% (1), mostró un nivel inadecuado.

Tabla 4.

Resultados de la variable juegos de resolución de conflictos.

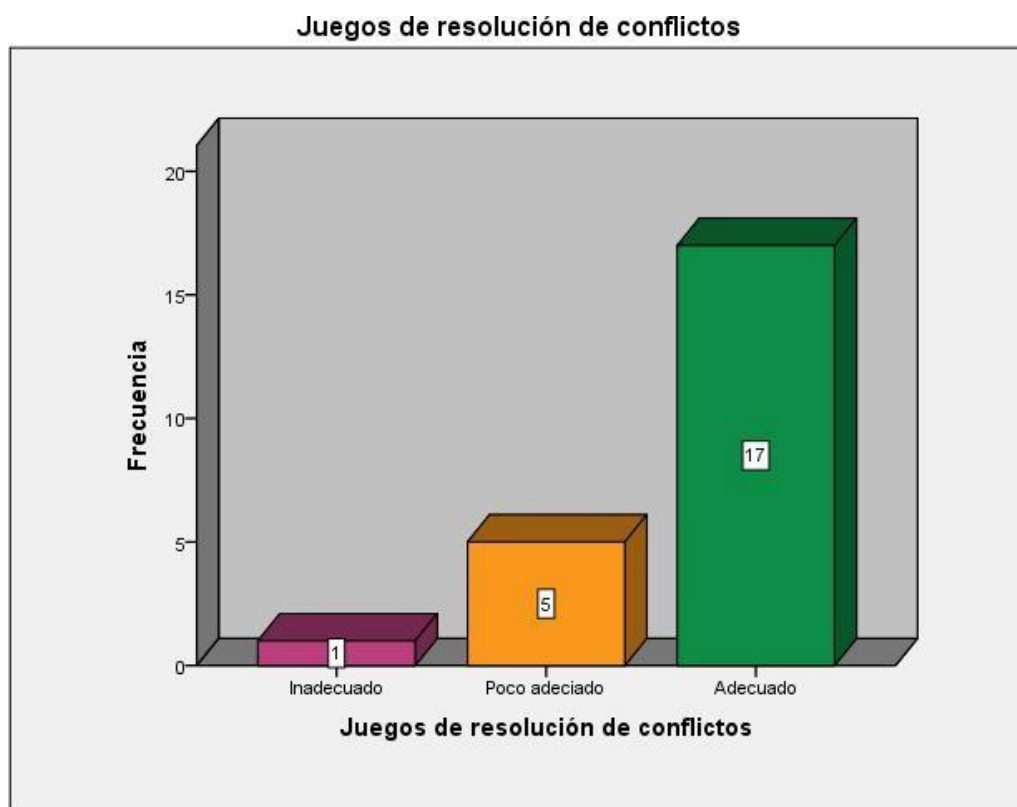
Juegos de resolución de conflictos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inadecuado	1	4,3	4,3	4,3
	Poco adecuado	5	21,7	21,7	26,1
	Adecuado	17	73,9	73,9	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

Figura 4.

Resultados de la variable juegos de resolución de conflictos.



Fuente: Software Spss, versión 23.

Interpretación:

En la tabla y figura 4, se aprecia que el 73,9% de los estudiantes evidencian un nivel adecuado de los juegos cooperativos, con respecto a la dimensión juegos de resolución de conflictos (17), un 21,7% (5), mostraron niveles poco adecuados y apenas un 4,3% (1), mostró un nivel inadecuado.

Tabla 5.

Resultados de la variable habilidades sociales.

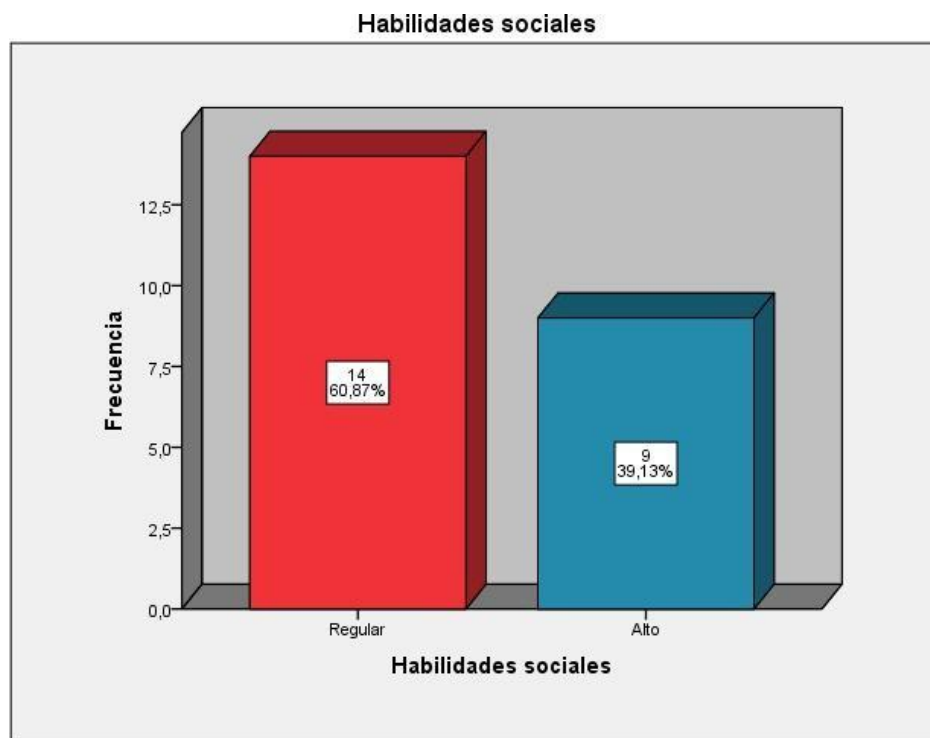
Habilidades sociales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	14	60,9	60,9	60,9
	Alto	9	39,1	39,1	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

Figura 5.

Resultados de la variable habilidades sociales.



Fuente: Software Spss, versión 23.

Interpretación:

En la tabla y figura 5, se aprecia que el 39,1% de los estudiantes presentan niveles altos de habilidades sociales (9), así como un 60,9% de ellos presentaron niveles regulares (14), ningún participante presento niveles bajos.

Tabla 6.

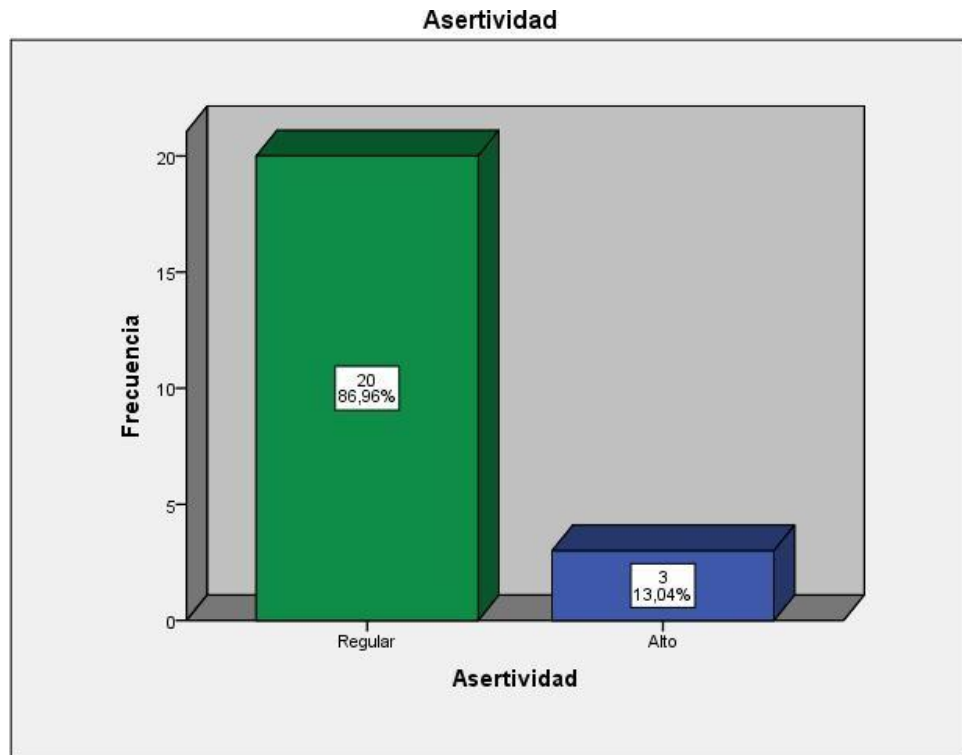
Resultados de asertividad.

Asertividad					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	20	87,0	87,0	87,0
	Alto	3	13,0	13,0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

Figura 6.

Resultados de asertividad.



Fuente: Software Spss, versión 23.

Interpretación:

En la tabla y figura 6, se aprecia que el 13% de los estudiantes presentan niveles altos de habilidades sociales, en la dimensión asertividad (3), así como un 87% de ellos presentaron niveles regulares (20), ningún participante presento niveles bajos.

Tabla 7.

Resultados de la comunicación.

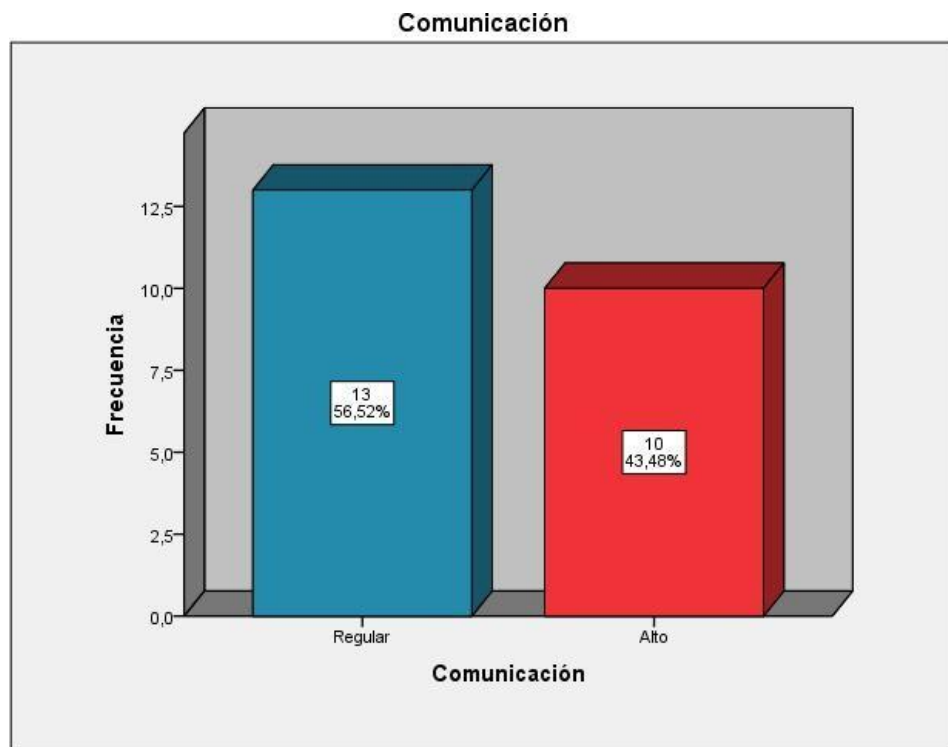
Comunicación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	13	56,5	56,5	56,5
	Alto	10	43,5	43,5	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

Figura 7.

Resultados de la comunicación.



Fuente: Software Spss, versión 23.

Interpretación:

En la tabla y figura 7, se aprecia que el 43,5% de los estudiantes presentan niveles altos de habilidades sociales, en la dimensión comunicación (10), así como un 56,5% de ellos presentaron niveles regulares (13), ningún participante presento niveles bajos.

Tabla 8.

Resultados de la autoestima.

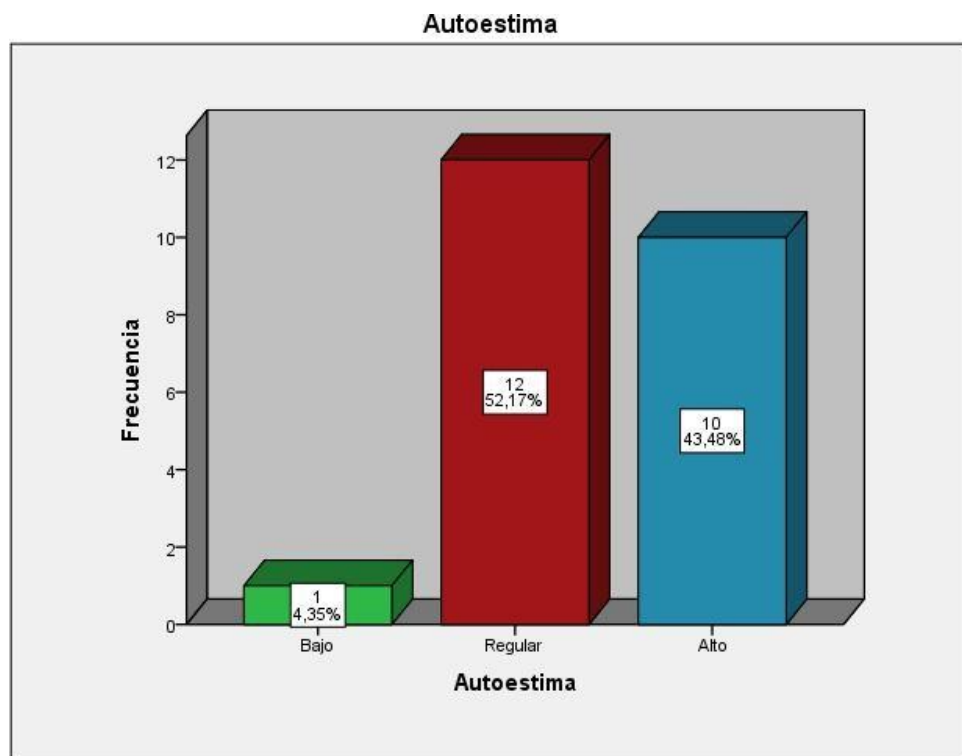
Autoestima

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	1	4,3	4,3	4,3
	Regular	12	52,2	52,2	56,5
	Alto	10	43,5	43,5	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

Figura 8.

Resultados de la autoestima.



Fuente: Software Spss, versión 23.

Interpretación:

En la tabla y figura 8, se aprecia que el 43,5% de los estudiantes presentan niveles altos de habilidades sociales, en la dimensión autoestima (10), así como un 52,2% de ellos presentaron niveles regulares (12), apenas un participante 4,3% presentó niveles bajos de esta dimensión (1).

Tabla 9.

Resultados de la toma de decisiones.

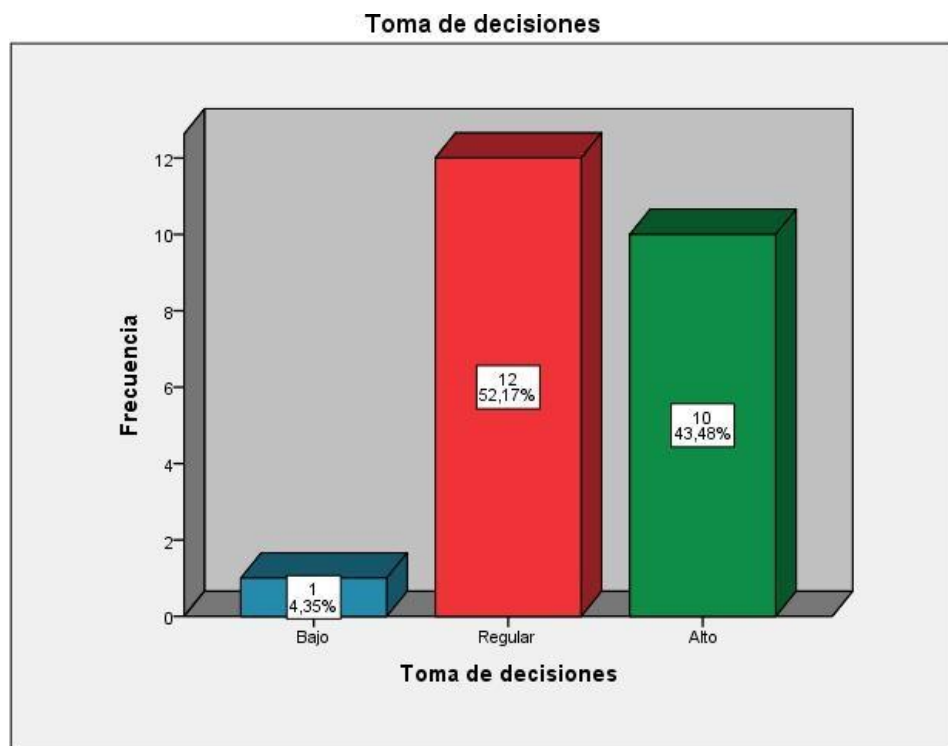
Toma de decisiones

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	1	4,3	4,3	4,3
	Regular	12	52,2	52,2	56,5
	Alto	10	43,5	43,5	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos.

Figura 9.

Resultados de la toma de decisiones.



Fuente: Software Spss, versión 23.

Interpretación.

En la tabla y figura 9, se aprecia que el 43,5% de los estudiantes presentan niveles altos de habilidades sociales, en la dimensión toma de decisiones (10), así como un 52,2% de ellos presentaron niveles regulares (12), apenas un participante 4,3% presentó niveles bajos de esta dimensión (1).

3.2. Prueba de normalidad o de ajuste.

Tabla 10.

Prueba de normalidad o de ajuste.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
D1: Juegos de confianza	,197	23	,021	,890	23	,016
D2: Juegos de comunicación	,280	23	,000	,782	23	,000
D3: Juegos de resolución de conflictos	,157	23	,148	,871	23	,007
V1: Juegos cooperativos	,179	23	,053	,879	23	,010
D1: Asertividad	,208	23	,011	,871	23	,007
D2: Comunicación	,137	23	,200*	,948	23	,269
D3: Autoestima	,140	23	,200*	,892	23	,018
D4: Toma de decisiones	,132	23	,200*	,975	23	,814
V2: Habilidades sociales	,124	23	,200*	,954	23	,357

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación.

Siendo la muestra menor que 50 datos, se hace uso de la prueba Shapiro-Wilk, donde se puede apreciar que los p-valor obtenidos en la variable juegos cooperativos y en la dimensiones, juegos de confianza, juegos de comunicación y juegos de resolución de conflictos, además de las dimensiones asertividad y autoestima, son menores que el 0,05, por lo que, se demuestra que los datos no siguen una distribución normal, por lo tanto, se hace uso de un coeficiente de correlación no paramétrico, como lo es la prueba Rho de spearman.

3.3. Estadísticos descriptivos de las variables y dimensiones.

Tabla 11.

Estadísticos descriptivos de los juegos cooperativos y sus dimensiones.

		D1: Juegos de confianza	D2: Juegos de comunicación	D3: Juegos de resolución de conflictos	V1: Juegos cooperativos
N	Válido	23	23	23	23
	Perdidos	0	0	0	0
Media		40,00	38,35	28,35	106,70
Mediana		42,00	40,00	30,00	114,00
Moda		45	39	32	93
Desviación estándar		7,019	6,393	6,485	17,994
Varianza		49,273	40,874	42,055	323,767
Mínimo		20	11	9	53
Máximo		48	45	35	128
Percentiles	25	35,00	38,00	26,00	94,00
	50	42,00	40,00	30,00	114,00
	75	45,00	42,00	33,00	120,00

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

Interpretación:

En la tabla 11, se presentan los resultados descriptivos de la variable juegos cooperativos y sus dimensiones, donde se aprecia que la media alcanzada en esta fue de 106,70 puntos y su media de 114, así mismo, la moda o valor repetido más veces fue de 93, el puntaje mínimo logrado por los 23 estudiantes en esta variable fue de 53 y el máximo de 128. Se evidencian los resultados también de las dimensiones juegos de confianza $x=40$, $Me=42$ y la $Mo=45$, en cuanto a la dimensión juegos de comunicación la $x=38,35$, la $Me=40$ y la $Mo=39$; en la dimensión juegos de resolución de conflictos la $x=28,35$, la $Me=30$ y la $Mo=32$, respectivamente.

Tabla 12.*Estadísticos descriptivos de las habilidades sociales y sus dimensiones.*

		D1: Asertividad	D2: Comunicación	D3: Autoestima	D4: Toma de decisiones	V2: Habilidades sociales
N	Válido	21	21	21	21	21
	Perdidos	0	0	0	0	0
	Media	26,78	24,26	33,26	23,70	108,00

Mediana	26,00	23,00	33,00	24,00	108,00
Moda	27	27	29	22	91
Desviación estándar	6,452	5,529	5,683	6,212	17,658
Varianza	41,632	30,565	32,292	38,585	311,818
Mínimo	18	16	11	11	71
Máximo	41	36	41	36	148
Percentiles					
25	22,00	20,00	30,00	20,00	94,00
50	26,00	23,00	33,00	24,00	108,00
75	28,00	28,00	38,00	28,00	117,00

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

Interpretación:

En la tabla 12, se presentan los resultados descriptivos de la variable habilidades sociales y sus dimensiones, donde se aprecia que la media alcanzada en esta fue de 108 puntos y su media de 108, así mismo, la moda o valor repetido más veces fue de 91, el puntaje mínimo logrado por los 23 estudiantes en esta variable fue de 73 y el máximo de 148. Se evidencian los resultados también de las dimensiones asertividad ($x=26,78$, $Me=26$ y la $Mo=27$), la dimensión comunicación ($x=24,26$, $Me=23$ y la $Mo=28$), en la dimensión autoestima ($x=33,26$, la $Me=33$ y la $Mo=29$) y en la dimensión toma de decisiones ($x=23,70$, la $Me=24$ y la $Mo=22$).

3.4. Pruebas de hipótesis.

Prueba de hipótesis general.

Hipótesis de investigación general.

Existe relación estadísticamente significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Planteamiento de las hipótesis estadísticas a contrastar.

Ha:

Existe relación estadísticamente significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Rho \neq 0

H0:

No existe relación estadísticamente significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Rho = 0

Nivel de significancia: $0,95 = 95\%$

Margen de error permitido: $0,05 = 5\%$

Prueba inferencial por emplear: Rho de spearman (no paramétrica).

Criterios de decisión de la hipótesis:

p-valor $\leq 0,05$ (valor α), se acepta la hipótesis alternativa

p-valor $> 0,05$ (valor α), se acepta la hipótesis nula.

Tabla 13.

Coefficiente de correlación entre juegos cooperativos y las habilidades sociales.

		V1: Juegos cooperativos	V2: Habilidades sociales
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1,000	,616*
n	Sig. (bilateral)		,001
	N	21	21
V2: Habilidades	Coefficiente de	,616*	1,000

sociales	correlación	,002	
	Sig. (bilateral)	2,	2,
	N		

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

Interpretación y decisión.

El coeficiente de correlación obtenido es de 0,616 mismo que indica una relación directa o positiva (según su orientación, sentido o dirección), y moderada (según su grado, nivel o fuerza); esto expresa que las variables juegos cooperativos y habilidades sociales, se relacionan positivamente; por otro lado, se ha obtenido y p-valor de 0,002, el cual es menor que el nivel de significancia (α), por lo que, se tiene la evidencia estadística para aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la nula, es decir, existe relación estadísticamente significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Prueba de hipótesis específica 1.

Hipótesis de investigación:

Existe relación estadísticamente significativa entre los juego de confianza y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Planteamiento de las hipótesis estadísticas a contrastar.

Ha:

Existe relación estadísticamente significativa entre los juego de confianza y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Rho \neq 0

H0:

No existe relación estadísticamente significativa entre los juego de confianza y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Rho = 0

Nivel de significancia: $0,95 = 95\%$

Margen de error permitido: $0,05 = 5\%$

Prueba inferencial por emplear: Rho de spearman (no paramétrica).

Criterios de decisión de la hipótesis:

p-valor $\leq 0,05$ (valor α), se acepta la hipótesis alternativa

p-valor $> 0,05$ (valor α), se acepta la hipótesis nula.

Tabla 14.*Coefficiente de correlación entre juegos de confianza y las habilidades sociales.*

	D1: Juegos de confianza	V2: Habilidades sociales
Rho de Spearman	1,000	,659*
Sig. (bilateral)	,000	,000
N	23	23
V2: Habilidades sociales	,659*	1,000
Sig. (bilateral)	,000	,000
N	23	23

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

Interpretación y decisión.

El coeficiente de correlación obtenido es de 0,659 mismo que indica una relación directa o positiva (según su orientación, sentido o dirección), y moderada (según su grado, nivel o fuerza); esto expresa que las variables juegos de confianza y habilidades sociales, se relacionan positivamente; por otro lado, se ha obtenido y p-valor de 0,001, el cual es menor que el nivel de significancia (α), por lo que, se tiene la evidencia estadística para aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la nula, es decir, existe relación estadísticamente significativa entre los juego de confianza y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Prueba de hipótesis específica 2.

Hipótesis de investigación.

Existe relación estadísticamente significativa entre los juegos de comunicación y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Planteamiento de las hipótesis estadísticas a contrastar.

Ha:

Existe relación estadísticamente significativa entre los juegos de comunicación y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Rho \neq 0

H0:

No existe relación estadísticamente significativa entre los juegos de comunicación y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Rho = 0

Nivel de significancia: $0,95 = 95\%$

Margen de error permitido: $0,05 = 5\%$

Prueba inferencial por emplear: Rho de spearman (no paramétrica).

Criterios de decisión de la hipótesis:

p-valor $\leq 0,05$ (valor α), se acepta la hipótesis alternativa

p-valor $> 0,05$ (valor α), se acepta la hipótesis nula.

Tabla 15.*Coefficiente de correlación entre juegos de comunicación y las habilidades sociales.*

		D2: Juegos de comunicación	V2: Habilidades sociales
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1,000	,400*
	Sig. (bilateral)		,059
	N	23	23
V2: Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	,400*	1,000
	Sig. (bilateral)	,059	
	N	23	23

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

Interpretación y decisión.

El coeficiente de correlación obtenido es de 0,400 mismo que indica una relación directa o positiva (según su orientación, sentido o dirección), y moderada (según su grado, nivel o fuerza); esto expresa que las variables juegos de comunicación y habilidades sociales, se relacionan positivamente; por otro lado, se ha obtenido y p-valor de 0,059, el cual es igual que el nivel de significancia (α), por lo que, se tiene la evidencia estadística para aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la nula, es decir, existe relación estadísticamente significativa entre los juegos de comunicación y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Prueba de hipótesis específica 3.

Hipótesis de investigación.

Existe relación estadísticamente significativa entre los juegos de resolución de conflictos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Planteamiento de las hipótesis estadísticas a contrastar.

Ha:

Existe relación estadísticamente significativa entre los juegos de resolución de conflictos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Rho \neq 0

H0:

No existe relación estadísticamente significativa entre los juegos de resolución de conflictos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

Rho = 0

Nivel de significancia: $0,95 = 95\%$

Margen de error permitido: $0,05 = 5\%$

Prueba inferencial por emplear: Rho de spearman (no paramétrica).

Criterios de decisión de la hipótesis:

p-valor $\leq 0,05$ (valor α), se acepta la hipótesis alternativa

p-valor $> 0,05$ (valor α), se acepta la hipótesis nula.

Tabla 16.

Coeficiente de correlación entre juegos de resolución de conflictos y las habilidades sociales.

	D3: Juegos de resolución de conflictos	V2 Habilidades sociales
Rho de Spearman de resolución de conflictos	1,000	,606*

n	Sig. (bilateral)		,002
	N	21	21
V2: Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	,606*	1,000
	Sig. (bilateral)	,002	
	N	21	21

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

Interpretación y decisión.

El coeficiente de correlación obtenido es de 0,606 mismos que indica una relación directa o positiva (según su orientación, sentido o dirección), y moderada (según su grado, nivel o fuerza); esto expresa que las variables juegos de resolución de conflictos y habilidades sociales, se relacionan positivamente; por otro lado, se ha obtenido y p-valor de 0,002, el cual es menor que el nivel de significancia (α), por lo que, se tiene la evidencia estadística para aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la nula, es decir, existe relación estadísticamente significativa entre los juegos de resolución de conflictos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.

IV. Discusión.

En este apartado se realiza la comparación de los principales resultados alcanzados en el estudio, con lo obtenido por los principales antecedentes, como resultados descriptivos se alcanzaron resultados significativos en cada una de las variables, es así que, en la variable juegos cooperativos, el 73,9% de los estudiantes lograron niveles adecuados, un 21,7% niveles poco adecuados y penas un estudiante (4,3%) mostró un nivel inadecuado, en cuanto

a la variable habilidades sociales, el 39,1% de los estudiantes evidencian niveles altos, mientras que el 60,9% lograron niveles regulares.

A nivel inferencial se logró determinar que existe una relación positiva y significativa entre las variables de estudio, esto según el coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,616 (moderada) y un p-valor de 0,002 menor que el valor alfa (0,05) con lo que, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Estos resultados se comparan con los alcanzados por los antecedentes, entre ellos se tienen las investigaciones nacionales realizadas por: Ferro (2023), quien planteo como objetivo principal determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales, obteniendo un coeficiente de correlación $r_s=0,677$ y un p-valor de 0,000, que demuestra la relación directa y significativa entre las variables de estudio, estos resultados se corresponde con los obtenidos en la investigación, donde se demostró también la relación entre las variables estudiadas.

En la investigación de Barboza (2021), se planteó como objetivo principal determinar la influencia que tienen los juegos cooperativos en las habilidades sociales, a nivel descriptivo se alcanzaron resultados significativos en cuanto a la variable juegos cooperativos, donde más del 65% de estudiantes alcanzaron niveles moderados y en cuanto a las habilidades sociales el 81,95% presentaron resultados adecuados, mismos que a nivel descriptivo se corresponden con los obtenidos en el estudio, a nivel inferencial también se demostró que existe una

relación positiva entre las variables de investigación, aceptándose también la hipótesis alterna.

En la investigación de Luque et al. (2020), donde el propósito del estudio fue el de conocer la relación entre el nivel de aprendizaje cooperativo y las habilidades sociales, se presentaron resultados descriptivos semejantes al de la investigación, donde el 32,3% de los estudiantes lograron alcanzar niveles altos de habilidades sociales, en el aspecto inferencial, se demostró que las habilidades sociales se relacionan con el aprendizaje cooperativo, tal y como se demostró en la presente investigación, aceptando con ello la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula.

En la investigación realizada por Salas (2020), donde se buscó determinar la influencia que tienen los juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales, se logró demostrar que estos sí influyen de manera significativa en el desarrollo de estas habilidades. Un estudio semejante al expuesto fue el realizado por Alfaro et al. (2022), quienes también bajo una metodología experimental demostraron que los juegos cooperativos permiten el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del cuarto grado de secundaria, este tipo de investigación explicativa permite, no solo identificar, sino también lograr mejor una problemática a través de la intervención que se realiza.

A la luz de la verdad, la evidencia científica consultada mediante los estudios previos demuestra que el uso de los juegos cooperativos se relacionan de manera positiva y significativa con el desarrollo de las habilidades sociales, esto se demuestra de manera observacional, como en el estudio, que cuando los docentes de educación física emplean los juegos cooperativos como partes de sus estrategias de enseñanza, generan un impacto significativo en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades de sus estudiantes.

V. Conclusiones.

Se ha logrado determinar que existe relación directa y significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024, esto lo demuestra el coeficiente de correlación $Rho = 0,616$ y el p-valor de $0,002 \leq 0,05$, aceptándose la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, con esto se afirma que a una adecuada práctica de los juegos cooperativos le corresponde un alto nivel de habilidades sociales.

Los juegos cooperativos que realizan los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024, son los juegos de confianza que se practican de manera adecuada en un 69,6%, los juegos de comunicación que se son adecuados en el 82,6% de los estudiantes y los juegos de resolución de conflictos adecuados en un 73,9%.

Con respecto a los niveles de habilidades sociales de los estudiantes se han reportado niveles altos en un 39,1% de ellos y niveles regular es en más del 60% de los participantes, no se han reportado niveles bajos en ningún estudiante.

Se ha logrado determinar que existe relación directa y significativa entre los juegos de confianza y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024, esto lo demuestra el coeficiente de correlación $Rho = 0,659$ y el p-valor de $0,001 \leq 0,05$, aceptándose la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, con esto se afirma que a una adecuada práctica de los juegos de confianza le corresponde un alto nivel de habilidades sociales.

Se ha logrado determinar que existe relación directa y significativa entre los juegos de comunicación y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024, esto lo demuestra el coeficiente de correlación $Rho = 0,400$ y el p-valor de $0,059 \leq 0,05$, aceptándose la hipótesis alterna y

rechazando la hipótesis nula, con esto se afirma que a una adecuada práctica de los juegos de comunicación le corresponde un alto nivel de habilidades sociales.

Se ha logrado determinar que existe relación directa y significativa entre los juegos de resolución de conflictos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024, esto lo demuestra el coeficiente de correlación $Rho = 0,606$ y el p-valor de $0,002 \leq 0,05$, aceptándose la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, con esto se afirma que a una adecuada práctica de los juegos de resolución de conflictos le corresponde un alto nivel de habilidades sociales.

VI. Recomendaciones.

A la luz de los resultados alcanzados en el estudio, la investigadora sugiere lo siguiente:

A los directivos de la institución educativa, poder motivar a los docentes de las diversas áreas implementar en sus proceso de enseñanza aprendizaje el uso de os juegos cooperativos como estrategia, no solo para fortalecer las relaciones interpersonales, autoestima y habilidades sociales, sino también para motivar en ellos el trabajo en equipo, la empatía, solidaridad entre otros, que contribuyen a una formación integral.

A los docentes de las diversas asignaturas, hacer uso de los juegos cooperativos como actividades lúdicas que fortalezcan el aprendizaje, socialización y cooperación entre los estudiantes.

A los docentes participar de capacitaciones que permiten el uso de estrategias innovadoras y motivadoras como los juegos cooperativos para mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje y lograr en los estudiantes lo objetivos académicos esperados.

A los docentes de las diversas instituciones educativas, tanto de los niveles inicial, primaria y secundaria, valorar los resultados alcanzados en el estudio a fin de considerar como parte de su propuesta educativa los juegos cooperativos.

VII. Referencias bibliográficas.

- Alfaro Huachaca, C., & Palomino Vila, G. (2022). Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada "Javier Pérez de Cuellas", Ayacucho-2022. Tesis de Licenciatura , Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho. Obtenido de https://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/5556/1/TESIS%20EF43_Alf.pdf
- Arranz, E. (1993). Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. Obtenido de Educación física en primaria : <http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/juego>
- Caballo, V. (1997). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Granada: Siglo XXI. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/230766576_Manual_de_evaluacion_y_entrenamiento_de_las_habilidades_sociales_Handbook_for_the_assessment_and_training_of_social_skills
- Calvar, C., Bastarraica, O., López, A., Gamito, R., & Serna, J. (2021). Juegos cooperativos para la inclusión. Tándem: Didáctica de la educación física, 72, 34-38. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/211361>
- Diaz Barboza, M. A. (2021). Juegos cooperativos en educación física y habilidades sociales en estudiantes de la I.E. Mariscal Ramón Castilla. Tesis doctoral, Universidad San Martín de Porres, Lima. Obtenido de https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8750/diaz_bma.pdf?sequence=1
- Diaz Fajardo, L. L. (2022). Los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales de los niños y niñas del hogar infantil mis primeros pasos. Tesis de maestría , Universidad Los Libertadores , Bogotá. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4875/Diaz_Lorena_2022.pdf?sequence=1

- Díaz Fajardo, L. L. (2022). Los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales de los niños y niñas del hogar infantil mis primeros pasos. Tesis de segunda especialidad, Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4875/Diaz_Lorena_2022.pdf?sequence=1
- Ferro Moreno, P. D. (2023). Juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycán - 2023. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/126820/Ferro_MPD_C-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Luque Ticona, A. M., Pérez Alferez, I. R., Aguilar Quispe, J. A., & Rozas Flores, M. R. (2020). Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. *Horizonte de la ciencia*, 11(21). doi:10.26490/uncp.horizonteciencia.2021.21.909
- Mena Medina, D. I. (2020). El juego cooperativo para desarrollar habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2 de la escuela de educación básica particular Vicente Agustín Aguirre Ruiz, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018-2019. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja, Loja. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23073/1/MENA%20DANIELA.pdf>
- Ministerio de Salud del Perú. (2005). Manual de habilidades sociales en adolescentes escolares. Obtenido de MINSA: <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/417845/-310430582486114379520191106-32001-1ir2id5.pdf?v=1573077734>
- Perlado Lamo de Espinoza, I., Torregro, J. C., & Muñoz-Martínez, Y. (2021). Habilidades sociales y aprendizaje cooperativo en la inclusión de estudiantes con necesidades educativas específicas. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 27((8A)), 953-65

969. doi:10.1590/1980-54702021v27e0066

Salas Salazar, L. T. (2020). Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín. Tesis de segunda especialidad , Universidad Nacional de Huancavelica , Huancavelica. Obtenido de <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/88f1f25e-d268-4583-952e-238d2256ed91/content>

Salinas-Tapia, L. G., & Torres-Palchisaca, Z. G. (2023). Los juegos cooperativos en educación física y su incidencia sobre el autoconcepto físico en adolescentes. Polo del conocimiento, 1-20. doi:10.23857/pc.v8i12.6269

UNICEF. (2022). Desarrollo de documento técnico para la evaluación y entrenamiento en habilidades sociales. Obtenido de UNICEF: https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2022-04/CONVOCATORIA_%20SUM-2022-001%20-%20DESARROLLO%20DE%20DOCUMENTO%20TECNICO%20PARA%20LA%20EVALUACION%20Y%20ENTRENAMIENTO%20EN%20HABILIDADES%20SOCIALES%20PARA%20NINOS%20Y%20ADOLESCENTES%20DE%20LA%20REGION%20DE%20IQUITOS

Urquiza Gil, L. C. (2023). Habilidades sociales y clima escolar en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa de La Región de Ica. Tesis de Licenciatura , Universidad Marcelino Champagnat, Lima. Obtenido de <https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14231/3638/135.%20Urquiza%20Gil%20L.%20C.%20-%20Habilidades%20sociales%20y%20clima%20escolar%20en%20estudiantes%20de%20sexto%20grado%20de%20primaria%20de%20una%20Institucion%20Educativa%20de%20La%20Region%20de%20Ica.pdf?sequence=1>

Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relacion con las habilidades sociales. Tesis de Licenciatura , Universidad Católica Argentina, Paraná. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

VIII. Anexos.

Anexo 1: Matriz de consistencia de la investigación. Anexo 2. Consentimiento informado

Anexo 3. Asentimiento informado (para menores de edad) Anexo 4. Matriz de operacionalización de variables Anexo 5. Base de datos.

Anexo 6. Evidencia fotográfica

Anrxo 1: Matriz de consistencia de la investigación.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cómo los juegos cooperativos se relacionan con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curacca, Parcona-Ica, 2024?</p> <p>Problemas específicos PE1. ¿Cómo los juegos de confianza se relacionan con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre los juego cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curacca, Parcona-Ica, 2024.</p> <p>Objetivos específicos: OE1. Describir la relación los juegos de confianza y la relación con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación significativa entre los juego cooperativos y las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curacca, Parcona-Ica, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas: Existe relación significativa en los juegos de confianza con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.</p>	<p>Variable 1: Juegos cooperativos</p> <p>Dimensiones: D1: Juegos de confianza D2: Juegos de comunicación D3: Juegos de resolución de conflictos</p> <p>Variable 2: Habilidades sociales</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Nivel: Relacional</p> <p>Diseño: No experimental y de corte transversal.</p> <p>Población: Conformada por todos estudiantes del VI ciclo de EBR de la Institución Educativa “Alberto Casavilca Curaca”, del distrito de Parcona, Ica.</p> <p>Muestra: Para la selección de la muestra se obtendrá el 30% el total de la población, es decir, 23 sujetos de estudios</p> <p>Muestreo: Probabilístico, aleatorio simple</p>

<p>PE2. ¿Cómo los juegos de comunicación se relacionan con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024?</p> <p>PE3. ¿Cómo los juegos de confianza se relacionan con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024?</p>	<p>OE2. Identificar la relación de los juegos de comunicación con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.</p> <p>OE3. Identificar la relación que existe entre los juegos de confianza con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.</p>	<p>Existe relación significativa en los juegos de comunicación con las habilidades sociales de los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.</p> <p>Existe relación significativa en los juegos de resolución de conflictos con las habilidades sociales de los estudiantes de VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024.</p>	<p><u>Dimensiones:</u></p> <p>D1: Comunicación</p> <p>D2: Asertividad</p> <p>D3: Autoestima</p> <p>D4: Toma de decisiones</p>	<p>Técnica e instrumentos:</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionarios.</p> <p>Métodos de análisis de datos.</p> <p>Se hizo uso de la estadística descriptiva a través de la elaboración de tablas académicas y sus respectivos gráficos, tanto para las variables y dimensiones. Para estimar el grado de relación entre las variables de estudio se hizo uso del coeficiente de correlación no paramétrico Rho de Spearman y para aceptar o rechazar la hipótesis alterna se tomó como referente el p-valor obtenido, en correspondencia al valor alfa.</p>
--	--	--	--	---

Anexo 2. Consentimiento informado

Fecha:.....

Yo:....., identificado(a) con DNI (carnet de extranjería o pasaporte de extranjeros) N°....., acepto participar voluntariamente de la investigación titulada:, la cual pretende determinar la relación que existe entre y, con ello autorizo se me pueda realizar una entrevista y aplicar el instrumento compuesto por dos encuestas y, comprometiéndome a responder con veracidad cada uno de ellos.

Además, se me informo que dicho instrumento es anónimo y solo se usarán los resultados para fines del estudio, asimismo autorizo la toma de una foto como evidencia de la participación. Con respecto a los riesgos, el estudio no representará ningún riesgo para mi salud, así como tampoco se me beneficiará económicamente por él, por ser una decisión voluntaria en ayuda de la investigación.

FIRMA DEL PARTICIPANTE:

Nombre.....

DNI

Anexo 3. Asentimiento informado (para menores de edad)

Estimado/a:

Hola, me encuentro realizando una investigación sobre el tema: “”; por eso quisiera contar con tu valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de un cuestionario que deberán ser completados con una duración de aproximadamente 20 minutos. Los datos recogidos serán tratados confidencialmente y utilizados únicamente para fines de este estudio.

De aceptar participar en la investigación, debes firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos de la investigación. En caso tengas alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, solo debes levantar la mano para solicitar la aclaración y se te explicará cada una de ellas personalmente.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación: Si () No ()

Lugar: Fecha:/...../.....

FIRMA DE LA PARTICIPACIÓN

NOMBRE:

Anexo 4. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Escala de valores	Tipo de escala estadística
Variable 1: Juegos cooperativos	Son un conjunto de actividades donde los jugadores prescinden de un espíritu competitivo, más que ello busca compartir e interactuar, es decir, ganar o perder juntos. (Calvar, Bastarraica, López, Gamito, & Serna, 2021)	La variable juegos cooperativos se operacionalizaras a través de las dimensiones juegos de confianza, juegos de comunicación y resolución de conflictos, se cuenta con un cuestionario conformado por 42 items en total.	Juegos de confianza Juegos de comunicación Juegos de resolución de conflictos	Nunca = 0 puntos Casi nunca = 1 punto A veces = 2 puntos Casi siempre = 3 puntos Siempre = 4 puntos	Categoría o cualitativa De tipo ordinal
Variable 2: Habilidades sociales	Son un conjunto de conductas que permiten a los individuos desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sus sentimientos, actitudes, opiniones, deseos y derechos de un modo adecuado. (Caballo, 1997)	La variable habilidades sociales se operacionalizará a través de las dimensiones: comunicación, asertividad, autoestima y toma de decisiones, el instrumento a emplearse es el cuestionario y cuenta con 42 items o reactivos.	Comunicación Asertividad Autoestima Toma de decisiones	Nunca = 1 punto Rara vez = 2 puntos A veces = 3 puntos A menudo = 4 puntos Siempre = 5 puntos	Categoría o cualitativa De tipo ordinal

Anexo 5. Instrumentos de reelección de datos.

CUESTIONARIO SOBRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Indicaciones:

¡Hola! Estimado (a) estudiante, el presente cuestionario tiene como objetivo recabar información importante sobre tus habilidades sociales. Para participar debes marcar la respuesta que consideres adecuada, recuerda que no hay respuestas correctas, ni incorrectas. Tu participación es anónima, por lo que, no es necesario que indiques tus apellidos y nombres.

Leyenda:

N = Nunca, cs = Casi nunca, AV=A veces, CS=Casi siempre y s= Siempre

Nº	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN				
		N	CN	AV	CS	S
	Dimensión: Juegos de confianza					
1	Demuestras a tus demás compañeros tu apoyo cuando realizan juegos					
2	Te muestras solidarios con tus compañeros que tienen menos destrezas.					
3	Te preocupas porque tus compañeros logren sus metas					
4	Motivas a tus demás compañeros para culminar los juegos que realizan					
5	Juegas con tus compañeros en un clima agradable y de confianza					
6	Apoyas a tus demás compañeros cuando lo necesitan					
7	Orientas a tus compañeros de aula las reglas de los juegos					
8	Cuando vas a iniciar un juego con tus compañeros realizan coordinaciones					
9	Te agrada resolver situaciones complicadas al realizar los juegos					
10	Te agrada compartir juegos con tus compañeros de aula					
	Dimensión: Juegos de comunicación					
11	Te gusta incluir a más compañeros cuando juegan					
12	Te gusta trabajar en equipo de manera armoniosa y alegre					
13	Motivas a tus demás compañeros a poder culminar los juegos que han iniciado					

14	Te muestras agradable con tus compañeros a través de tus gestos					
15	Te agrada coordinar movimientos con tus compañeros					
16	Cuando te comunicas con tus compañeros empleas gestos para una mejor comunicación					
17	Aceptas las opiniones de tus compañeros al realizar los juegos					
18	Explicas a tus compañeros como se debe realizar el juego					
19	Empleas palabras adecuadas y amables cuando juegas con tus compañeros					
	Dimensión: Juegos de resolución de conflictos					
20	Eres respetuoso(a) con las reglas de juego					
21	Te gusta ayudar a resolver los conflictos que se presentan al momento de jugar					
22	Proponer soluciones a los problemas que se presentan en los juegos					
23	Eres creativo(a) cuando juegas con tus compañeros(as)					
24	Te gusta crear nuevos juegos					
25	Propones nuevas reglas de juego para compartir con tus compañeros(as)					
26	Propones nuevas estrategias para participar con tus compañeros(as) en los juegos					

CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES.

Indicaciones:

¡Hola! Estimado (a) estudiante, el presente cuestionario tiene como objetivo recabar información importante sobre tus habilidades sociales. Para participar debes marcar la respuesta que consideres adecuada, recuerda que no hay respuestas correctas, ni incorrectas. Tu participación es anónima, por lo que, no es necesario que indiques tus apellidos y nombres.

Leyenda:

N = Nunca, RV = Rara vez, AV = A veces, AM = A menudo y S = Siempre

Nº	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN				
		N	RV	AV	AM	S
Dimensión 1: Asertividad						
1	Prefiero mantenerme callado(a) para evitarme problemas					
2	Si un amigo(a) habla mal de mi persona le insulto					
3	Si necesito ayuda la pido de buena manera					
4	Si un amigo(a) se saca una buena nota en el examen no le felicito.					
5	Agradezco cuando alguien me ayuda					
6	Me acerco para abrazar a mi amigo(a) cuando cumpleaños					
7	Si un amigo(a) falta a una cita acordada le expreso mi amargura					
8	Cuando me siento triste evito contar lo que me pasa					
9	Le digo a mi amigo(a) cuando hace algo que no me agrada					
10	Si una persona mayor me insulta me defiendo sin agredirlo, exigiendo mi derecho a ser respetado					
11	Reclamo agresivamente con insultos, cuando alguien quiere entrar antes que yo a algún establecimiento					
12	No hago caso cuando mis amigos(a) me presionan para consumir cosas que no debo					
Dimensión 2: Comunicación						
13	Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla					
14	Pregunto cada vez que sea necesario para entender lo que me dicen					
15	Miro a los ojos cuando alguien me habla					
16	No pregunto a las personas si me he dejado comprender					

17	Me dejo entender con facilidad cuando hablo					
18	Utilizo un tono de voz con gestos apropiados para que me escuchen y me entiendan					
19	Expreso mis opiniones sin calcular las consecuencias					
20	Si estoy “nervioso(a) trato de relajarme para ordenar mis pensamientos					
21	Antes de opinar ordeno mis ideas con calma					
Dimensión 3: Autoestima						
22	Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud					
23	Me gusta verme arreglado(a)					
24	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta de que estoy equivocado(a)					
25	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta de que estoy equivocado(a)					
26	Me da vergüenza felicitar a un amigo(a) cuando realiza algo bueno.					
27	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas					
28	Puedo hablar sobre mis temores					
29	Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi colera					
30	Comparto mi alegría con mis amigos(as)					
31	Me esfuerzo para ser mejor estudiante					
32	Puedo guardar los secretos de mis amigos (as)					
33	Rechazo hacer las tareas de la casa					
Dimensión 4: Toma de decisiones						
34	Pienso en varias soluciones frente a un problema					
35	Dejo que otros decidan por mi cuando no puedo solucionar un problema					
36	Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones					
37	Tomo decisiones importantes para mi futuro sin el apoyo de otras personas					
38	Hago planes para mis vacaciones					
39	Realizo cosas positivas que me ayudarían en mi futuro					
40	Me cuesta decir no, por miedo a ser criticado(a)					
41	Defiendo mi idea cuando veo que mis amigos(as) están equivocados(as)					
42	Si me presionan para ir a la playa escapándome del colegio, puedo rechazarlo sin temor y vergüenza a los insultos					

Anexo 6. Base de datos.

Juegos cooperativos.

N o	VARIABLE 1: JUEGOS COOPERATIVOS																									
	<i>D1: Juegos de confianza</i>									<i>D2: Juegos de comunicación</i>									<i>D3: Juegos de resolución de conflictos</i>							
	Ite m 1	Ite m 2	Ite m 3	Ite m 4	Ite m 5	Ite m 6	Ite m 7	Ite m 8	Ite m 9	Ite m 10	Ite m 11	Ite m 12	Ite m 13	Ite m 14	Ite m 15	Ite m 16	Ite m 17	Ite m 18	Ite m 19	Ite m 20	Ite m 21	Ite m 22	Ite m 23	Ite m 24	Ite m 25	Ite m 26
1	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5
2	5	1	5	4	2	5	2	5	5	5	3	5	5	4	4	5	4	5	5	5	3	5	4	1	4	4
3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	4	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	3
4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	3	5	5	5	5	4	5
5	2	5	5	3	4	5	4	3	3	5	5	4	4	5	5	3	5	3	5	4	3	3	1	3	5	3
6	2	5	3	2	5	5	4	4	3	2	5	3	3	5	4	3	5	5	5	4	3	3	1	3	3	3
7	3	3	5	3	5	5	3	5	5	3	3	5	3	3	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	3
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	5	5	5	4	5	3	5	3	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3	4
10	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	5	3	2	3	2	4	3	5	4	3	3	2	2	2	2
11	5	3	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
12	1	3	3	1	1	5	4	5	5	3	3	5	3	3	2	1	3	3	4	5	4	4	4	2	4	4
13	2	4	3	2	1	5	4	1	1	4	5	5	5	2	2	2	1	5	2	2	5	2	2	4	1	1
14	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

15	5	3	4	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4
16	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5
17	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5
18	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1
19	5	3	5	5	5	5	2	5	3	4	3	5	4	5	5	5	5	4	3	5	3	4	4	3	3	5
20	3	1	5	5	4	5	2	5	4	2	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	3	5	5	5	2
21	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3	3
22	4	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	3	3	4	3	2	4
23	5	4	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Habilidades sociales.

VARIABLE 2: HABILIDADES SOCIALES																																											
N°	D1: Asertividad									D2: Comunicación											D3: Autoestima											D4: Toma de decisiones											
	lt 1	lt 2	lt 3	lt 4	lt 5	lt 6	lt 7	lt 8	lt 9	lte 10	lte 11	lte 12	lte 13	lte 14	lte 15	lte 16	lte 17	lte 18	lte 19	lte 20	lte 21	lte 22	lte 23	lte 24	lte 25	lte 26	lte 27	lte 28	lte 29	lte 30	lte 31	lte 32	lte 33	lte 34	lte 35	lte 36	lte 37	lte 38	lte 39	lte 40	lte 41	lte 42	
1	4	1	4	0	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	0	2	2	0	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	0	4	4		
2	3	4	4	4	0	0	2	2	0	0	0	2	4	0	2	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	0	0	4	4	0	2	2	0	3	2	0	3	3	0	0	
3	0	1	0	2	0	4	4	0	1	4	4	0	0	2	3	0	3	1	4	1	4	3	4	4	4	4	0	1	1	1	4	4	4	0	2	1	3	4	4	4	1	3	
4	2	2	2	2	2	4	2	0	2	2	2	0	2	2	2	4	2	2	2	2	0	4	2	2	2	4	2	2	1	4	4	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	2	
5	2	1	4	2	4	4	0	2	2	2	0	0	1	1	2	0	2	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	0	0	4	0	2	0	2	4	2	2	0	0		
6	1	0	4	4	4	4	0	0	4	4	0	0	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	1	1	0	4	4	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4	
7	2	1	4	1	4	3	2	3	3	1	0	4	2	3	3	1	2	2	1	4	3	4	4	3	3	2	3	4	2	3	4	4	0	4	1	4	2	2	1	3	2	4	
8	3	1	4	0	4	3	0	3	3	3	0	4	3	3	3	3	3	4	1	4	4	4	3	4	4	0	4	1	3	3	3	4	0	4	1	4	3	3	4	3	3	4	
9	1	1	4	4	4	4	2	3	3	4	0	4	0	1	0	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	0	0	4	3	4	0	3	3	4	4	0	3	0	3	
10	3	1	3	1	4	1	2	4	2	1	1	2	4	4	0	1	2	3	1	0	1	0	1	2	1	1	2	0	1	1	3	2	1	2	1	3	3	0	1	4	2	1	
11	2	1	4	2	4	4	2	2	2	4	0	0	2	4	4	3	2	4	2	2	2	4	4	4	4	0	2	2	4	2	4	2	0	4	0	4	4	4	2	4	2	2	4
12	2	0	4	2	4	4	0	4	2	4	0	0	2	4	4	2	3	1	2	4	2	0	4	4	1	4	4	1	1	2	4	4	0	2	0	2	0	4	4	0	4	0	

1 3	4	0	4	2	4	4	0	1	4	4	0	0	0	0	2	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	3	4	4	4	4	0	4	1	4	4	4	4	0	4	4	
1 4	4	0	4	4	4	4	0	4	2	4	0	0	2	4	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	4	4	2	2	4	4	
1 5	2	0	4	1	3	2	2	2	3	2	3	0	2	1	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	0	3	2	2	3	2	2	3	3	2
1 6	2	1	3	4	4	3	2	2	2	2	1	0	2	2	1	3	3	2	2	3	2	3	2	4	2	1	4	2	2	4	3	3	1	2	2	2	4	4	2	0	4	4
1 7	0	0	4	4	2	1	0	4	1	4	4	1	1	2	1	4	2	1	2	4	4	4	1	2	0	4	0	1	3	4	4	0	4	4	2	1	0	4	0	4	0	0
1 8	1	0	4	4	1	0	0	4	0	4	0	0	1	3	2	3	4	4	0	2	4	4	2	4	4	0	3	0	1	2	4	4	0	3	0	4	4	0	3	0	4	4
1 9	2	1	4	4	4	3	1	0	3	0	0	0	0	3	3	2	2	0	1	4	3	4	4	4	2	1	4	1	3	1	4	4	1	3	1	4	4	2	4	4	3	1
2 0	3	0	4	1	4	0	1	3	3	4	0	4	1	1	2	2	4	4	0	3	4	4	4	3	4	4	3	4	1	2	3	4	3	0	0	3	2	1	4	3	2	0
2 1	0	0	4	0	4	4	0	0	0	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	0	4
2 2	2	3	3	1	4	4	0	0	0	2	3	2	3	3	3	4	3	2	4	2	3	4	4	4	4	0	3	1	2	4	3	4	3	3	0	2	3	3	4	3	3	4
2 3	0	4	2	0	0	4	4	1	3	0	0	4	2	0	3	2	4	4	0	4	4	4	4	4	0	3	2	2	1	4	4	3	0	0	0	3	0	4	4	0	4	4

Anexo 7. Evidencia fotográfica







RENÉ F. ACERO CCASA
NOTARIO ABOGADO
CALLE LIBERTAD N°266 - CERCADO - ICA ICA
TELEF. 056 - 643628
E-mail: notario.reneacero@hotmail.com



DECLARACION JURADA

Yo, **MIRTHA GIOVANA RAMIREZ FERNANDEZ**, natural de Ica identificada con DNI 21525706 Bachiller con CODIGO DE MATRICULA 20170350 y con domicilio habitual en la Av. Juan de Loyola B-22 Urb. Santa María del Distrito Provincia y Región de Ica.

DECLARO BAJO URAMENTO Y EN HONOR A LA VERDAD

Que el proyecto de Tesis titulado **JUEGOS COOPERATIVOS Y SU RELACION CON LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE LA INSTITUCION EDDUCATIVA ALBERTO CASAVILCA CURACA DEL DISTRITO DE PARCONA-ICA 2024**. Presentada a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la UNICA es original e inédita.

Que doy fe, para cual firmo y legalizo notarialmente

ica de Enero del 2024



MIRTHA GIOVANA RAMIREZ FERNANDEZ
DNI 21525706

ESTE DOCUMENTO NO HA SIDO
REDACTADO EN ESTA NOTARIA



RENÉ F. ACERO CCASA
ABOGADO NOTARIO DE ICA
CALLE 100 N° 1000
LIMA - PERÚ

CERTIFICO: Que la Firma que antecede

Corresponde a: Martha Giovanna
Ramirez Fernandez

Identificados con: DNS N° 21545706

Ica: 19 FEB 2024
RENÉ F. ACERO CCASA
ABOGADO, NOTARIO DE ICA



**EL NOTARIO NO ASUME RESPONSABILIDAD
SOBRE EL CONTENIDO DEL PRESENTE
DOCUMENTO (ART. 108 D. LEG. N° 1049)**



PERÚ

Ministerio
de Educación



“AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACION DE NUESTRA
INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACION DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO

CONSTANCIA DE AUTORIZACION

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

“ALBERTO CASAVILCA CURACA”

AUTORIZA

A LA INVESTIGADORA MIRTHA JOVANA RAMIREZ FERNANDEZ; bachiller en Ciencias de la Educación, en la Escuela Profesional de Educación Física de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga . PARA QUE EJECUTE la aplicación de los instrumentos de recolección de datos del Proyecto de Tesis titulado **JUEGOS COOPERATIVOS Y SU RELACION CON LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE LA INSTITUCION EDDUCATIVA ALBERTO CASAVILCA CURACA DEL DISTRITO DE PARCONA-ICA 2024.**

Se expide la presente **AUTORIZACION** a petición de la parte interesada para los fines del proyecto de investigación.

Ica 15 de Febrero del 2024.

Atentamente



RESOLUCIÓN DECANAL N°379-D-FCEH-UNICA-2024

Ica, 30 de abril 2024

VISTO:

El Oficio N°240-2024-UI-FCEH-UNICA de fecha 09 de abril de 2024, en el que solicita aprobación del PROYECTO DE TESIS.

CONSIDERANDO:

Que, la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" desarrolla sus actividades dentro de la autonomía de gobierno, académica, administrativa y económica, conforme lo establece el Art. 18 de la Constitución Política del Estado y la Ley Universitaria N°30220.

Que, de acuerdo al artículo 60 de la Ley Universitaria N° 30220, el Rector es el personero y representante legal de la Universidad; tiene a su cargo y a dedicación exclusiva la dirección, conducción y gestión del gobierno universitario en todos sus ámbitos y dentro de las limitaciones de la Ley Universitaria 30220 y el Estatuto Universitario.

Que, en el numeral 24.2 del artículo 24 del Estatuto Universitario, establece que es atribución y ámbito funcional del rector dirige la actividad académica de la universidad y su gestión administrativa, económica y financiera.

Que, con Oficio N° 6741-2023-SUNEDU-02-15-02 la Unidad de Registro de Grados y Títulos de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria SUNEDU, remite la Resolución Directoral N° 0148-2023-SUNEDU-02-15-02, a través del cual se resolvió " *Declarar FUNDADO el recurso de apelación presentado por la señora Ana María Kuroki de Kawata; en consecuencia dejar sin efecto la inscripción de registro del señor Jorge Eduardo Moreno Legua como Rector Interino de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga de Ica y DECLARAR LA SUBSISTENCIA del registro primigenio de la Dra. Ana María Kuroki de Kawata desde el 5 de mayo de 2023*".

Que, con fecha 21 de noviembre del 2023 el Consejo Universitario, máximo órgano de gobierno de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga, en sesión extraordinaria de fecha 21 de noviembre de 2023, en el marco de lo que regula el artículo 18° del estatuto Universitario. Declara la Vacancia en flagrancia en el cargo de Rectora (i) de la Dra. Ana María Kuroki de Kawata, estableciendo el orden de sucesión determinado en lo que establece el Estatuto Universitario art. 32, concordante con el art. 115 de la Constitución Política del Perú, asume transitoriamente como rectora (e) la vicerrectora académica Dra. CECILIA PAQUITA URIBE QUIROZ, debiendo convocar inmediatamente a elecciones generales universitarias; Que, de acuerdo al Oficio N°6978-2023-SUNEDU-02-15-02, de fecha 22 de noviembre de 2023, DIGRAT-SUNEDU, que anexa el Proveído N° 1087-SUNEDU-02-15, resuelve: En virtud de los argumentos expuestos en los considerandos del presente documento, y en aplicación de los principios de legalidad, verdad material y legitimación, corresponde se declare procedente la solicitud de registro de datos;

Que, mediante Resolución Rectoral N° 006-R-UNICA-2023 de fecha 24 de noviembre de 2023, se resuelve ENCARGAR a la Dra. CECILIA PAQUITA URIBE QUIROZ, como RECTORA de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga a partir del 21 de noviembre de 2023.

Que, mediante Resolución Rectoral N°013-R-UNICA-2023 de fecha 11 de mayo de 2023, se resuelve ENCARGAR interinamente al Dr. HUAMANI ATOCCSA SIMÓN PELAYO en el cargo de Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga a partir de la fecha de expedición de la presente Resolución Rectoral.

Que, mediante el Oficio N°2341-2023-SUNEDU-02-15-02, de fecha 17 de mayo de 2023, remite a la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" el Proveído N°0498-2023-SUNEDU-02-15-02 en el que declara procedente la solicitud de registro de datos de las autoridades de la Universidad en la Unidad de Registro de Grados y Títulos de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria-SUNEDU;

Que, aprobado el Proyecto de Tesis titulado: Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024, elaborado por la tesista RAMIREZ FERNANDEZ Mirtha Jiovana, de la ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA, por el asesor Mag. Víctor BALBIN DE LA CRUZ.

Y, estando a las atribuciones conferidas al Sr. Decano, conforme a la Nueva Ley Universitaria N° 30220 y Estatuto de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" y a lo acordado por la Sesión de Consejo de Facultad ordinario de fecha 29 de abril de 2024.



R.D. N°379-D-FCEH-UNICA-2024
30-04-2024 Pág. 2

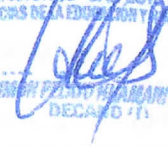
SE RESUELVE:

Artículo 1º. Aprobar el **PROYECTO DE TESIS** titulado: **Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica, 2024**, elaborado por la tesista **RAMIREZ FERNANDEZ Mirtha Jiovana**, de la **ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**.

Artículo 2º. Reconocer como asesor al docente **Mag. Víctor BALBIN DE LA CRUZ**.

Artículo 3º. Transcribir la presente Resolución a la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad, para su conocimiento y atención.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Dr. SIMÉON CELSO MARAMBA ATUCOSA
DECANO (I)



RESOLUCIÓN DECANAL N°045-D-FCEH-UNICA-2024

Ica, 05 de noviembre de 2024

VISTO:

El Oficio N° 613-2024-UI-FCEH-UNICA de fecha 27 de setiembre de 2024, en el que solicita aprobación del INFORME FINAL DE TESIS.

CONSIDERANDO:

Que, la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" desarrolla sus actividades dentro de la autonomía de gobierno, académica, administrativa y económica, conforme lo establece en Art. 18 de la Constitución Política del Estado y la Ley Universitaria N°30220.

Que, con Oficio N°00621-2024-SUNEDU-DS-DIRGRATU-URGT, la Dirección de registro y reconocimiento de Grados y Títulos e Información Universitaria de SUNEDU, remite el proveído N° 0000000108-SUNEDU-DS-DIRGRATU-URGT y el informe N° 306-2024-SUNEDU-URGT-LAAP, ambos de fecha 3 de octubre de 2024, que señala "En tanto se advierte que se ha cumplido con los requisitos establecidos en el artículo 7º del reglamento de Registro nacional de Grados y Títulos y, las autoridades electas y la autoridad encargada poseen los requisitos para asumir los cargos de Rector, Vicerrectores, Decanos de Facultad y de Secretaria General, correspondería declarar como procedente el registro de sus datos conforme al siguiente detalle: Rector (titular) DANTE FERMÍN CALDERÓN HUAMANÍ, (...)"

Que, mediante Resolución Rectoral N°1573-R-UNICA-2024 de fecha 28 de setiembre de 2024, se resuelve ratificar la Resolución Presidencial N° 100-CEU-UNICA-2024 de fecha 26 de setiembre de 2024, nombrándose como Decano Titular de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades al Dr. VALENCIA MEDINA ALEXANDER SALVADOR.

Que, con Oficio N°00621-2024-SUNEDU-DS-DIRGRATU-URGT, la Dirección de registro y reconocimiento de Grados y Títulos e Información Universitaria de SUNEDU, remite el proveído N° 0000000108-SUNEDU-DS-DIRGRATU-URGT y el informe N° 306-2024-SUNEDU-URGT-LAAP, ambos de fecha 3 de octubre de 2024, que señala conforme al siguiente detalle: DECANO Titular de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Dr. ALEXANDER SALVADOR VALENCIA MEDINA.

Que, habiendo la Unidad de Investigación presentado los informes de los Jurados Evaluadores conformado por los siguientes docentes: Dr. José MARIN LARA, Mag. Pedro FRANCO DONAYRE; Mag. Alberto GONZALEZ LOZANO, Mag. Carlos CACERES CHOQUE, aprobando el Informe Final de Tesis titulado: Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica 2024, presentado por la bachiller RAMÍREZ FERNÁNDEZ MIRTHA JIOVANA, de la ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN en EDUCACIÓN FÍSICA, teniendo como asesor al docente Dr. Víctor BALBIN DE LA CRUZ.

Y, estando a las atribuciones conferidas al Sr. Decano, conforme a la Nueva Ley Universitaria N° 30220 y Estatuto de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga" y a lo acordado por la Sesión de Consejo de Facultad extraordinario de fecha 04 de noviembre de 2024.

SE RESUELVE:

Artículo 1º. Aprobar el INFORME FINAL DE TESIS titulado: Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Alberto Casavilca Curaca, Parcona-Ica 2024, elaborado por la bachiller RAMIREZ FERNANDEZ MIRTHA JIOVANA, de la ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN en EDUCACIÓN FÍSICA.

Artículo 2º. Reconocer como asesor al docente Dr. Víctor BALBIN DE LA CRUZ.

Artículo 3º. Transcribir la presente Resolución a la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad, para su conocimiento y atención.

Regístrese, comuníquese y archívese.
UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



Dr. ALEXANDER S. VALENCIA MEDINA
DECANO







