

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA**  
**SUPERIOR**



---

**“EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA  
FORTALECER LA SOCIALIZACIÓN EN TIEMPOS DE  
PANDEMIA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO POBLADO DE  
PAGSHAG - HUÁNUCO”**

---

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN, CULTURA,  
VALORES Y COMUNIDAD**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN  
EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
SUPERIOR**

**TESISTA: RODRIGUEZ JIMENEZ ROSARIO DEL PILAR**

**ASESOR: DR. CONTRERAS CANTO OMAR HANS**

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

A mi hermana Mirian, por ser esa inspiración que siempre me motiva y me permite enfrentar los diversos retos que se me han presentado, por todas las enseñanzas brindadas y el cariño dado en el corto tiempo que me acompañaste.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco al Mg. Omar Hans Contreras Canto, por su apoyo y dedicación en todo el proceso que conlleva sacar adelante una investigación de las características necesarias para optar el grado de magister, por la sabiduría y empatía demostrada a lo largo de todo el proceso de investigación como asesor.

Agradecer a mi alma mater, la UNHEVAL, donde lleve a cabo mis estudios de maestría y de pregrado.

Agradecer de manera especial a los docentes que impartieron sus conocimientos y enseñanzas en la escuela de posgrado en la mención Investigación y Docencia Superior, quienes apoyaron mi formación y me inspiraron a seguir alcanzando nuevos logros académicos.

Agradezco a la directora, a los docentes de la I.E. “N° 32082 del Centro Poblado de Pagshag”, quienes me dieron las facilidades necesarias para aplicar en ese entonces mi proyecto de tesis.

**El investigador**

## RESUMEN

La educación se enfrenta a grandes cambios debido a los nuevos retos que ha traído la pandemia originada por el covid-19. En las clases híbridas que se vienen dando en la I.E N° 32082 de Pagshag, se ha dejado notar actitudes por parte de los estudiantes que no favorecen a una adecuada socialización. Por ello se planteó la presente investigación denominada “El juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco”. El objetivo general es conocer la influencia del juego cooperativo en fortalecer la socialización en tiempos de pandemia. La investigación presentada esta basada en un enfoque cuantitativo y la metodología es de tipo aplicada, el nivel es experimental y el diseño utilizado es el cuasi experimental, en cuanto a la muestra, esta estuvo conformada por 21 estudiantes y el tipo de muestreo fue no probabilístico. En cuanto al instrumento para la recolección de datos se vio por conveniente hacer uso de fichas de observación tanto para el pre test y el post test, los cuales fueron sometidos a juicio de expertos. Se llegó a la siguiente conclusión: que el juego cooperativo influye significativamente en el fortalecimiento de la socialización de los estudiantes durante la pandemia en Pagshag, Huánuco.

**Palabras claves:** Juegos cooperativos, socialización, asertividad, interacción y comunicación.

## **ABSTRACT**

Education is facing major changes due to the new challenges posed by the Covid-19 pandemic. In the hybrid classes given in I.E. No. 32082 of Pagshag, attitudes have been observed on the part of students that do not favour adequate socialization. This is why the current research entitled “The cooperative game as a strategy to strengthen socialization in times of pandemic in students of the Pagshag-Huánuco Population Center” was presented. The overall objective is to know the influence of cooperative play on the strengthening of socialization in times of pandemic. The research presented is based on a quantitative approach and the methodology is applied type, the level is experimental and the design used is the quasi experimental, as for the sample, this was composed of 21 students and the type of sampling was non-probability. With regard to the data collection instrument, it was considered appropriate to use observation sheets for both prior and subsequent tests, which were submitted in expert opinion. I have come to the following conclusion: that cooperative play significantly influences the strengthening of student socialization during the pandemic in Pagshag, Huánuco.

**Keywords:** Cooperative games, socialization, assertivity, interaction and communication.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE .....	vi
INTRODUCCIÓN .....	viii
CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.1 Fundamentación del problema .....	10
1.2 Justificación e importancia de la investigación.....	13
1.3 Viabilidad de la investigación.....	15
1.4 Formulación del problema .....	15
1.4.1 Problema general .....	15
1.4.2 Problemas específicos.....	15
1.5 Formulación de objetivos.....	16
1.5.1 Objetivo general.....	15
1.5.2 Objetivos específicos .....	16
CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS.....	17
2.1 Formulación de las hipótesis.....	17
2.1.1 Hipótesis general.....	17
2.1.2 Hipótesis específicas.....	17
2.2 Operacionalización de variables .....	19
2.3 Definición operacional de las variables.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.1 Antecedentes de investigación .....	22
3.2 Bases teóricas .....	26
3.3 Bases conceptuales.....	38
CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO.....	39
4.1 Ámbito.....	39
4.2 Tipo y nivel de investigación .....	39
4.3 Población y muestra .....	40

4.3.1	Descripción de la población.....	40
4.3.2	Muestra y método de muestreo.....	40
4.3.3	Criterios de inclusión y exclusión.....	41
4.4	Diseño de investigación.....	42
4.5	Técnicas e instrumentos.....	44
4.5.1	Técnicas.....	43
4.5.2	Instrumentos.....	44
4.5.2.1	Validación de los instrumentos para la recolección de datos.....	44
4.5.2.2	Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos.....	45
4.6	Técnicas para el procesamiento y análisis de datos.....	48
4.7	Aspectos éticos.....	49
CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		48
5.1	Análisis descriptivo.....	48
5.2	Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis.....	80
5.3	Discusión de resultados.....	89
5.4	Aporte científico de la investigación.....	89
CONCLUSIONES.....		92
SUGERENCIAS.....		96
REFERENCIAS.....		97
ANEXOS.....		98

## INTRODUCCIÓN

La investigación que se presenta da a conocer el grado de influencia de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la socialización en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado de Pagshag, teniendo en cuenta el contexto que se ha viviendo a raíz de Covid-19, el cual ha provocado grandes cambios en el sector educación, con lo cual tanto estudiantes, padres de familia y docentes se han tenido que adecuar a lo que ahora llamamos la “nueva normalidad”. Teniendo en cuenta la importancia de que los estudiantes sigan socializando entre sí de una manera sana en las clases híbridas que se desarrollan, es importante abordar esta problemática, ya que el proceso de socialización ayuda a que se adquieran las habilidades necesarias tanto en el aspecto académico como socio- emocional. Partiendo de la idea de que el ser humano es parte inherente de la sociedad, que está en constante interacción con el medio que lo rodea, y mediante este proceso adquiere nuevos conocimientos, habilidades y a la par va construyendo su propia personalidad, es necesario entonces brindar estrategias que posibiliten la socialización entre estudiantes para lo cual se ha tomado a los juegos cooperativos como un medio adecuado para ello.

El trabajo investigativo está dividido en cinco capítulos, los cuales se describen a continuación: Capítulo I: Aspectos básicos del problema de investigación, en donde encontramos la fundamentación del problema de investigación, justificación e importancia de la investigación, viabilidad de la investigación, formulación de problema, formulación de objetivos. En el Capítulo II: Tenemos el sistema de hipótesis, en donde ubicamos la formulación de las hipótesis, operacionalización de variables y definición operacional de las variables. En tanto en el Capítulo III tenemos: El marco teórico en el cual encontramos los antecedentes de la investigación, las bases teóricas y las bases conceptuales. En el Capítulo IV: Marco metodológico, encontramos el ámbito de estudio, tipo y nivel de investigación, población y muestra, diseños de investigación, posterior a ello tenemos la técnica y el instrumento que se utilizó para recabar la información necesaria, en este capítulo también encontramos la validación y confiabilidad de los instrumentos, la técnica para el procesamiento y análisis de datos, por último, tenemos el aspecto ético. En el Capítulo V: Denominado resultados y discusión tenemos el análisis descriptivo, análisis inferencial, discusión de resultados y el aporte científico de la

investigación. Posterior a ello tenemos las conclusiones, sugerencias, referencias y anexos.

# CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## 1.1 Fundamentación del problema

La educación se enfrentó a un nuevo desafío debido a la pandemia originada por el Covid-19, las clases se desarrollaron de manera virtual y semi presencial, el área de Educación Física no fue ajena a esta realidad. A nivel nacional los estudiantes de los diversos niveles fueron familiarizándose con una nueva normalidad. La región de Huánuco y sus respectivas provincias se acoplaron a esta nueva forma de trabajo en el ámbito educativo. En este contexto los estudiantes se enfrentaron a una nueva forma de convivencia escolar, al participar de las clases semipresenciales, se presentaron algunos conflictos debido a la escasa interacción que tenían entre ellos, debido a las interferencias con la señal de internet y de los operadores móviles, muy pocos estudiantes participaban de las clases virtuales, al implementarse las clases semipresenciales los estudiantes empezaron acudir a la institución educativa los días programados, la mayoría de ellos no tenían una comunicación y actitud asertiva a la hora de hacer llegar sus opiniones.

En la Institución Educativa N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag, ubicado en el distrito de Churubamba, provincia de Huánuco, región de Huánuco. Los estudiantes matriculados en el año académico lectivo 2021 de 1ro a 5to de secundaria en las diversas secciones, evidenciaron dificultades al momento de socializar con otros, tienen un bajo desarrollo de sus habilidades sociales propias para llevar a cabo un adecuado proceso de socialización, durante la sesiones de clases que se llevan a cabo de manera presencial dos veces a la semana, donde se trabajó con la ficha integral de Educación física, cuyos resultados arrojaron un deficiente desarrollo de sus habilidades de sociomotrices. Lo preocupante es que para ellos el trato que se dan está dentro de los parámetros de lo normal, considerándolo hasta natural. Algunos de ellos muestran su incomodidad por la forma en la que se expresan algunos de sus compañeros, aunque se han elaborado normas de convivencia para mantener el orden y respeto en las clases semipresenciales, son muy pocos los que respetan y ponen en práctica los acuerdos establecidos. Los padres de familia manifiestan que conversaran con sus hijos sobre la situación que se viene dando, pero no se evidencia cambios sustanciales.

En la evaluación diagnóstica que se realizó del desarrollo de las competencias en el área de educación física de manera presencial, como parte de la labor docente, los estudiantes mostraron un bajo rendimiento en la competencia interactúa a través de sus habilidades motrices, el cual está relacionado al proceso de socialización propio e inherente al ser humano, según el Currículo Nacional (2016) el desarrollo de la competencia interactúa a través de sus habilidades socio motrices, que implica utilizar los recursos con los que se cuenta la persona para poder interactuar de manera armoniosa con los miembros que conforman en grupo de trabajo. También incentiva a tener una actitud empática y respetuosa ante las diversas situaciones que se pueden presentar, a la vez promueve el uso de las habilidades sociales, físicas y cognitivas en pro de solucionar situaciones o actividades lúdicas o de destreza donde se necesita generar acuerdos para lograr un objetivo en común.

La socialización es el resultado de la interacción de las personas, en el cual desarrollan formas de pensar, sentir y expresar emociones, obteniendo las habilidades necesarias para actuar ante diversas situaciones, estas habilidades que se adquieren se pueden definir como esenciales para un desenvolvimiento eficaz del individuo en la sociedad. El no tener adecuadas habilidades para socializar trae diversas consecuencias sociales, como problemas al interactuar con otros, no lograr comunicar las ideas de manera asertiva, incurrir en quebrantar las leyes a largo plazo, el tener una deficiente salud mental que llegue a problemas de ansiedad y depresión. Las consecuencias a corto o largo plazo son diversas en las interacciones futuras con los distintos agentes sociales (Vender, 1990, como citado en Sanches, 2021).

Hay factores que pueden intervenir para un deficiente desarrollo de la socialización, se pueden considerar entre ellos el uso desmedido de los aplicativos virtuales, generando un aislamiento social por parte de los usuarios, por otro lado, incide el factor de la falta de espacios adecuados para que se generen estos procesos sociales de manera adecuada, cabe destacar que en las instituciones educativas los docentes tienen que buscar estrategias para lograr el desarrollo de estas habilidades adquiridas en base al desarrollo de las competencias del área, a veces no se dan estrategias adecuadas para la obtención y regulación de estas habilidades que ayudan a tener una eficiente socialización en el entorno.

Por lo mencionado, se propone ante el problema descrito dado en el contexto, el proyecto titulado “El juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco”, con el fin de fortalecer las habilidades de socialización y tener un mejor clima social a la hora de relacionarnos, por ello se propone al juego cooperativo como medio para adquirir o modificar estas habilidades que son tan importantes en nuestro desarrollo como personas. El juego cooperativo es un medio donde el estudiante se siente motivado, teniendo una predisposición a participar activamente del mismo, por lo cual va a buscar integrarse y regular su comportamiento o adquirir habilidades nuevas que le permitan sentirse parte de este, ya que este tipo de juegos se caracterizan por compartir objetivos con los compañeros, en el cual todos colaboran asumen un rol activo dentro del desarrollo del mismo.

Según Hidalgo (2019), los juegos cooperativos son un medio para potenciar diversas habilidades y destrezas, lo cual permite generar una convivencia y socialización entre compañeros, también fortalece diversos aspectos cualitativos en los estudiantes, puesto que para lograr las metas propuestas es necesario tomar decisiones de manera cooperativa con los miembros que conforman el equipo, el conocerse y potenciar sus habilidades para lograr un fin en común los ayuda a formar su autoestima y practicar los valores para generar una convivencia armónica. El juego cooperativo integra a todo el equipo sin excluir a los que se considera menos hábiles motivadamente, el sentirse parte de algo ayuda a reafirmar la confianza y la seguridad en sí mismo, conseguir logros y convivir en un ambiente sano potencia las habilidades y el desarrollo de valores. Esto implica buscar el desarrollo de los aprendizajes teniendo en cuenta los intereses del estudiante, involucrándolo socialmente con sus pares, propiciando su autoaprendizaje. Cuando trabajamos de manera colaborativa llegamos a tener acuerdos, consensos de equipo para conseguir el un resultado óptimo.

El compartir estrategias de juego ayuda a que los estudiantes interactúen y se fijen un objetivo en común, lo cual reforzara la unión entre compañeros, puesto que las mismas actividades planteadas se dan en un ambiente donde los estudiantes se sienten cómodos y sin temor hacer juzgados, lo que se busca no son resultados individuales sino un trabajo colaborativo entre compañeros. El conocimiento se construye en un entorno social, donde

se expresan puntos de vista, intercambian formas de pensar y posturas ante determinadas situaciones, lo cual invita a la reflexión y a llegar a acuerdos en beneficio todos.

El área de educación física tiene como fin que los estudiantes se desarrollen de manera integral, partiendo de la idea de que el ser humano es un ser eminentemente social, el cual tiene que estar en constante interacción y comunicación, por ello se debe enfatizar el cultivar valores para poder tener una base sólida en pro de formar buenos seres humanos que cuenten con conocimientos y habilidades que favorezcan su desarrollo como parte de la sociedad. Desde el área se está promoviendo dejar delado un enfoque orientado solo a la repetición mecánica de los movimientos, donde lo que se valore y cuantifique en los colegios sea la perfección del movimiento o la habilidad de los estudiantes en los deportes. Lo que deja notar esta situación, es que al no cumplir con los estándares que se promueve, muchos niños y adolescentes deciden no involucrarse, ni practicar ningún deporte.

El contar con habilidades que nos permitan desenvolvernoss de manera idónea en la sociedad es vital en el mundo de hoy, en un estudio realizado sobre la importancia desarrollar habilidades sociales en la actualidad, los resultados obtenidos demostraron que no solo es necesario el conocimiento cognitivo o técnico para tener un buen desempeño, en la actualidad es vital tener habilidades que nos permitan socializar de manera eficaz, estas suelen evidenciarse por medio de nuestras actitudes y respuestas ante las diversas situaciones que se presentan (Deming, 2018).

## **1.2 Justificación e importancia de la investigación**

La práctica continua de los juegos cooperativos realizados con fines educativos contribuye favorablemente a la creación de hábitos motrices y al desarrollo del trabajo cooperativo, el cual fomenta competencias ciudadanas en los estudiantes, favoreciendo la socialización, la práctica de valores, y además beneficia de manera directa otros aspectos como el cuidado de la salud, tanto lo que conlleva el aspecto físico como mental.

Mediante los juegos cooperativos, como parte de la actividad física el niño interactúa con las personas que le rodean, el juego es una herramienta que se presta para

poder compartir y socializar, crear lazos afectivos que son necesarios en la formación de su personalidad como individuo que forma parte de un grupo social.

El ser humano está constantemente en movimiento, mediante ello se comunica y expresa sus emociones, lo cual le permite relacionarse con los otros, impulsando el desarrollo de sus cualidades y valores los cuales le servirán para comunicarse con los demás de manera empática y asertiva. El cual le facilitara desenvolverse en diversos entornos de manera asertiva y respetuosa, propiciando e incentivando una comunicación sana y productiva, dejando de lado los conflictos y agresiones, el fin es buscar tener una mejor comunicación tanto física como verbal. Una herramienta educativa que se presta para poder generar una convivencia armónica es el juego, desde el punto de vista educativo es necesario y sirve como medio para propiciar el formar relaciones sociales sanas, ya que el sentirse cómodo y parte de algo ayuda a las personas a tener una actitud más proactiva y tolerante.

Día a día el ser humano se enfrenta a grandes retos, uno de ellos es el saber relacionarse en las diferentes etapas y procesos de su vida. Por ello es pertinente que en las instituciones educativas se trabaje en la preparación holística del estudiante, dándole una preparación adecuada para que pueda desenvolverse de manera adecuada en los diversos aspectos de su vida. El aspecto cognitivo, emocional, social y motriz debe trabajarse de manera unificada, las sociedades en la actualidad no solo buscan tener buenos profesionales, también necesitan buenos seres humanos capaces de trabajar de manera conjunta para un bien mayor.

### **1.3 Viabilidad de la investigación**

El presente trabajo investigativo demuestra su importancia y viabilidad, al solicitado permiso a la directora de la Institución Educativa N° 32082 del centro poblado del centro poblado de Pagshag, de la misma manera se solicitó permiso a los padres de familia. En mi calidad de docente a cargo del área de educación física, pudo realizar la aplicación las sesiones de clase de juegos cooperativos, asimismo se logró recolectar los datos.

Cabe mencionar que las sesiones de clases se dieron en un ambiente abierto con lo cual se estaría respetando los lineamientos dados por el Ministerio de Educación ante la pandemia originada por el COVID -19.

## **1.4 Formulación del problema**

### ***1.4.1 Problema general***

¿Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag-Huánuco?

### ***1.4.2 Problemas específicos***

- a. ¿Cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la asertividad en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco?
- b. ¿Cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco?
- c. ¿Cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la toma de decisiones en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco?

## **1.5 Formulación de objetivos**

### ***1.5.1 Objetivo general***

Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag-Huánuco.

### ***1.5.2 Objetivos específicos***

- a. Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la asertividad en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.
- b. Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.
- c. Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la toma de decisiones en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

## CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS

### 2.1 Formulación de las hipótesis

#### 2.1.1 *Hipótesis general*

HGi: El juego cooperativo influye significativamente como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

HGo: El juego cooperativo no influye significativamente como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

#### 2.1.2 *Hipótesis específicas*

Hi1: El juego cooperativo influye significativamente como estrategia para fortalecer la asertividad en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

Ho1: El juego cooperativo no influye significativamente como estrategia para fortalecer la asertividad en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

Hi2: El juego cooperativo influye significativamente como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco

Ho2: El juego cooperativo no influye significativamente como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco

- Hi3: El juego cooperativo influye significativamente como estrategia para fortalecer la toma de decisiones en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.
- Ho3: El juego cooperativo no influye significativamente como estrategia para fortalecer la toma de decisiones en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

## 2.2 Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores / ítems	Instrumentos
<b>Variable independiente:</b> Juegos cooperativos	De colaboración De participación De diversión	1. Juegos que promueven la comunicación asertiva en el equipo. 2. Juegos que propician la colaboración e integración. 3. Juegos que promueven la toma de decisiones como equipo.	Se realizará 12 sesiones
<b>Variable dependiente:</b> Socialización	Asertividad	1. Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos. 2. Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil. 3. Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad 4. Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros. 5. Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje.	Ficha de observación
	Inteligencia emocional	6. Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos. 7. Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros. 8. Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación. 9. Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego. 10. Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo.	
	Toma de decisiones	11. Busca resolver los conflictos mediante el dialogo. 12. Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo. 13. Respeta las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo. 14. Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse. 15. Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada.	

### **2.3 Definición operacional de las variables**

#### **Variable independiente: Juegos cooperativos**

Se propuso a los juegos cooperativos, como un medio para fortalecer la socialización, ya que este tipo de juegos se presta para generar y modificar habilidades que ayudan en el proceso de socialización de las personas en los diversos entornos en los que se desenvuelven.

Teniendo en cuenta lo mencionado se seleccionó diversos juegos cooperativos que faciliten el poder lograr llegar a acuerdos, colaborando mutuamente para alcanzar y lograr el resultado esperado, es lo que el juego facilita, a su vez promueve el trabajo colaborativo, tomando en cuenta los aspectos positivos de los miembros del equipo, para ello se programó 12 sesiones de clases en el área de Educación física, como muestra se seleccionó a los estudiantes de 2do “A” y “B” de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado de Pagshag- Huánuco, donde el 2do “B” es el grupo experimental , en el cual se aplicó las sesiones programadas, mientras que el 2do “A” es el grupo de control.

En ambos grupos se aplicó al inicio el pre test, al finalizar la aplicación de las sesiones programadas solo con el grupo experimental, se realizó el post test tanto en el grupo experimental como en el de control, en base a ello se recabaron los datos que fueron tabulados mediante programas estadísticos para conocer y determinar el grado de influencia de los juegos cooperativos sobre la socialización.

#### **Variable dependiente: Socialización**

La socialización viene hacer la variable dependiente, el cual fue evaluado en tres dimensiones, siendo la primera de ellas la Asertividad, la segunda dimensión fue la Inteligencia emocional y la última de ellas es la Toma

de decisiones, contando con cinco indicadores por dimensión. El recojo de los datos obtenidos se generó por medio de la observación en las fichas de pre test y post test, tanto para el grupo experimental, como para el de control, con el fin de medir la eficacia de los juegos cooperativos en los procesos de socialización en los estudiantes.

## CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO

### 3.1 Antecedentes de investigación

#### 3.1.1 *Internacionales*

Nieves y Forero (2017) en su investigación “Los juegos cooperativos en la clase de Educación Física Para mejorar la interacción, disminuyendo las agresiones físicas, verbales y rechazos entre los estudiantes del curso 502 del colegio I.T.I Francisco José de Caldas”. Llegaron a las siguientes conclusiones:

Posterior a la ejecución del proyecto se logró evidenciar como la interacción que se dio a través de los juegos cooperativos fueron muy favorables y ayudaron a que los casos que se daban donde se evidenciaban agresiones tanto físicas como verbales fueran disminuyendo progresivamente, los grupos llegaron a establecer acuerdos y respetarlos como una regla necesaria para poder participar de los juegos propuestos por ellos, se fueron acostumbrando a socializar de una manera sana y los datos recabados lo evidencian.

Gracias al diseño implementado en pro de mejorar el clima escolar de los estudiantes que participaban del proyecto de investigación, se vieron disminuidas las agresiones tal como se probaron gracias a los apuntes sistemáticos que se describieron en los diarios de campo. La interacción y comunicación entre los estudiantes se mejoró, no solo durante las clases donde se tenía un manejo de la situación, también se evidencio como ellos al interactuar fuera de las clases lograron llegar a acuerdos al momento de realizar determinadas actividades físicas.

En las conclusiones se evidencio una disminución sustancial de diversos problemas de agresiones tanto físicas como verbales, entre otros. Cabe destacar que no se erradicaron en su totalidad las situaciones mencionadas, todavía hay ciertos estudiantes que no logran interactuar con sus compañeros de una manera adecuada, pero se avisto un progreso esperanzador.

Osés et al. (2016), En el artículo titulado: “Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6° grado de escuelas públicas”. Se llegó a los siguientes resultados:

Al aplicar el proyecto se obtuvo resultados positivos, se evidencia un progreso en el comportamiento de los estudiantes, ya no tienden a reaccionar agresivamente al momento de interactuar. El grupo experimental evidencia tener menos conflictos desde que se empezó a practicar los juegos cooperativos como medio para fortalecer los valores y la comunicación. Se demostró que se produjo un cambio gradual en el comportamiento de los estudiantes a medida que se aplicó el proyecto, al momento de expresar sus ideas entendían que no todos pensaban de la misma manera.

Se pudo comprobar como los juegos cooperativos tienen resultados que logran invertir comportamientos violentos entre compañeros, otros resultados que también se pudieron evidenciar a los instrumentos utilizados son se evidencio que tanto varones como mujeres lograron mejorar su interacción de manera igualitaria, promoviendo una comunicación asertiva desde el colegio. Los estudiantes lograron resolver situaciones de conflicto, identificaron la diferencia entre resoluciones positivas y negativas.

El practicar los juegos cooperativos posibilita y estimula la comunicación y posibilita el llegar a acuerdos para poder participar de una actividad que les ofrece goce disfrute. El trabajar en equipo ayuda a que se fortalezcan los lazos de amistad entre compañeros, el estar un ambiente que le proporciona seguridad y confianza hace que el estudiante relaje y tenga un mejor estado de ánimo, se vuelve más tolerante y ello se evidencia en su conducta.

### **3.1.2 Nacionales**

Cusilayme (2018), con su trabajo investigativo, “El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales la Libertad y Víctor Andrés Belaunde, Arequipa, 2001”, donde se llegaron a las siguientes conclusiones:

Los niños demostraron carencias en cuanto al desarrollo de sus habilidades sociales, estos quedaron evidenciados en el pre-test tomado antes de aplicar en proyecto, en lo posterior en el post test se vio una mejora sustancial gracias a los juegos cooperativos se logra reforzar los aspectos sociales en los estudiantes que formaron parte de la muestra.

Se vio un cambio sustancial en el clima escolar, evidenciando una interacción amigable entre los estudiantes, donde se comunicaban tanto verbalmente como de manera gestual, dando a conocer sus requerimientos y necesidades.

Pasihuan (2017) en su trabajo de tesis denominado: “habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José, Comas – 2016”, llego a las siguientes conclusiones:

Se concluyo tomando como referencia el pre test y post test la influencia positiva que tienen los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en niños y adolescentes. En la lista de cotejo se pudo evidenciar la interacción activa que se da entre las variables, cabe destacar que se describieron las situaciones que comprueban el cambio que se dio en base a la práctica continua de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar en comportamiento social.

Se evidencia que el juego es un medio eficaz para lograr mejoras sustanciales en la interacción social en estudiantes. El juego se presta para crear y fortalecer los lazos sociales en estudiantes que tienen debilidades para crear relaciones sociales saludables.

Flores (2018) en su trabajo investigativo, cuyo título es: “Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 004, EL mundo de Ana María” de Santa Lucía, Uchiza, Tocache, San Martin-2018”. Conclusión:

Las habilidades sociales tuvieron resultados positivos considerables gracias a la aplicación de los juegos cooperativos, los niños experimentaron un

cambio en su conducta al momento de interactuar con sus iguales. El desarrollo de sus destrezas sociales se vio reforzado, los datos evidenciaron cambios de actitudes en los estudiantes quedando plasmados en los datos recogidos. No se vio diferencias en cuanto al género al momento de interactuar y dar a conocer sus opiniones respecto a las actividades planteadas en base a la variable independiente.

### **3.1.3 Local**

Alberto (2018) en su tesis titulada “La aplicación de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IEI N° 311, Fonavi iii, amarilis, Huánuco-2019.” con el cual obtuvo grado de licenciada en la Universidad de Huánuco. El presente trabajo tuvo como objetivo conocer el desarrollo que tuvieron los estudiantes en cuanto a su motricidad, el enfoque de la investigación fue cuantitativa y de tipo aplicada, donde en grupo experimental estuvo compuesto por 28 estudiantes, mientras que el grupo de control por 26 estudiantes, donde se aplicó tanto el pre test como el post test ambos grupos, el en cual se llegaron a las siguientes conclusiones después de haber tabulado los datos; se demostró que el 92.93% de los estudiantes tuvieron mejoras en cuanto al desarrollo de sus habilidades motricidad.

Milla (2017) con su tesis titulada: “Los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa privada mi Pequeño Mundo, Huánuco – 2017”, se llegó a la siguiente conclusión:

La investigación fue de carácter cuantitativo, donde se aplicó una prueba de entrada y de salida, en base a los resultados obtenidos de los 20 estudiantes que participaron de la muestra se llegó a la conclusión en base a los datos estadísticos presentados que el 78,19% de los estudiantes mostraron mejoras en sus interacciones sociales. Las sesiones presentadas para aplicar los juegos cooperativos fueron 15, en base a ello queda demostrado cuan beneficioso es que los estudiantes interactúen en ambientes donde ellos se sientan cómodos, logrando con ello fortalecer las actitudes y valores sociales. En base a lo expuesto se

demonstró que la hipótesis planteada es aceptable ya que se pudo dar a conocer la eficacia de la variable dependiente en el fortalecimiento de las destrezas sociales.

## **3.2 Bases teóricas**

### **3.2.1 Teoría educativa**

En base a la revisión de las teorías educativas, se evidencia en el presente trabajo de investigación una teoría Socio Constructivista. La concepción vygotskyana de la interacción entre el aprendizaje y el desarrollo es la base del planteamiento socio constructivista. En conclusión, según la presente perspectiva, el aprendizaje humano es un proceso de naturaleza social que involucra al estudiante en la vida intelectual de los demás.

Castellaro y Peralta (2020) las teorías cognitivo-socioculturales de Vygotsky sostienen que, a diferencia del conductismo, los sujetos no aprenden por imitación, sino que construyen su propio conocimiento. Según Vygotsky, el conocimiento es a la vez un producto social y personal porque las personas reconstruyen sus experiencias cuando interactúan con su medio social. El contexto social del alumno, los conocimientos previos, los hábitos adquiridos, los intereses, las capacidades y los sentimientos son factores que afectan el conocimiento que reconstruye el alumno. Los constructos mentales que construye cada individuo tienen cierta rigidez y resistencia al cambio, pero son sistemas dinámicos que pueden cambiar, y ese cambio hace posible la educación, que tiene como mira un enfoque por competencias.

### **3.2.2 Juegos cooperativos**

#### **3.2.2.1 Concepto**

Teniendo como base lo descrito por Quilca (2020) menciona que el juego es una práctica recurrente en el ser humano, los niños son los que más disfrutan de esta actividad que genera tantas satisfacciones, a la vez es un medio por el cual las personas se interrelacionan y forman lazos de amistad, en todas las etapas de vida del individuo siempre será una actividad que genera disfrute. Por ello se busca integrar al juego como medio para crear y reforzar en los estudiantes aspectos que tengan que ver con lo

cognitivo, afectivo, motriz y social, se tiene que ver al estudiante de manera holística preparándolo y a la vez facilitándole los conocimientos necesarios para que se puedan desarrollarse de manera óptima en una sociedad siempre cambiante.

Define en sus palabras al juego cooperativo como aquellas actividades donde se participa en equipo, los miembros no compiten entre sí, por el contrario, unen esfuerzos para lograr la meta en común, llegando a tener cuerdos y tomando decisiones que favorezcan al equipo. En otro sentido permite el generar espacios donde se fortalece la interacción entre compañeros, así como la confianza en sí mismo, la comunicación, interpersonal, la empatía y la autorregulación de las emociones (Ordoñez, 2017).

De acuerdo a Quilca (2020) los juegos cooperativos son aquellos que permiten generar un ambiente de integración y cooperación entre compañeros que comparten un mismo objetivo dado en actividades recreativas educativas, así mismo; todos los participantes se sienten involucrados hacia un objetivo compartido mediante el aporte y compromiso de todos. (pág.9)

Los juegos cooperativos teniendo en cuenta los descrito por diversos autores en los párrafos anteriores, puede definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir alcanzar objetivos compartidos. Por ello es importante incidir en la relevancia que tienen este tipo de juego en la educación, ya que se prestan de manera idónea el desarrollo de habilidades y comportamientos que ayudan en la formación integral del estudiante como persona. Por lo expuesto es necesario hacer uso de esta herramienta que genera tantas emociones en los niños y adolescentes, en base a ello se pueden generar ambientes donde se promueva el respeto y la tolerancia, lo cual también influye en el estado de ánimo y la predisposición que tengan los estudiantes para participar de las clases. El generar lazos afectivos entre compañeros a una temprana edad posibilita que el estudiante tenga un mejor desenvolvimiento en las relaciones sociales que establezca a lo largo de su vida.

### 3.2.2.2 Características del juego cooperativo

Delgado (como se citó en Quiñonez, 2019) menciona que los juegos cooperativos tienen determinadas características que se mencionaran en los párrafos siguientes:

- De colaboración o cooperación: incentivan la participación. Su propósito es que todos los miembros del grupo tengan la oportunidad de participar, mediante el cual se da un trabajo en equipo y apoyo mutuo para lograr los objetivos marcados, y cada participante interino es valioso ya que tiene habilidades propias que solo él posee. Si hay suficiente comunicación asertiva, integración y sana competencia, las estrategias que se plantean serán fructíferas.
- De afirmación: el valor de este tipo de juego es el de generar confianza en uno mismo y en los compañeros de juego, aumenta el reconocimiento, reconoce cualidades, habilidades y claro está que las limitaciones de cada integrante. Este tipo de juego busca que los miembros del equipo se integren y acepten entre sí. teniendo en cuenta sus capacidades, limitaciones y destrezas tanto físicas, cognitivas, emocionales, como sociales, durante la ejecución del juego y después de la culminación del mismo.
- De comunicación: se determina que este tipo de juego genera que los participantes del mismo interactúan entre sí, incentivando y fortaleciendo así la comunicación entre compañeros que comparten intereses en común, con lo cual se fortalecen las habilidades comunicativas de los integrantes que conforman los equipos (p.41).

### 3.2.2.3 Beneficios del juego cooperativo

Según, Quiñonez (2019) expresa las ventajas de los juegos cooperativos, las cuales se describen a continuación:

- Interactuar en grupos pequeños.
- Mejorar socialización entre pares, clima institucional y el entorno en el equipo.

- Interacción empática con el grupo, asumiendo las responsabilidades el rol asignado.
- Se genera una Comunidad asertiva con otras personas.
- Fomenta el sentido de la responsabilidad y la capacidad de trabajar juntos por un fin en común
- Fomenta la integración y los objetivos en común.
- Deja de lado el egoísmo e incentiva la empatía.
- Genera interés y aumenta el entusiasmo entre los participantes de la actividad recreativa
- Genera confianza en las habilidades propias y la de los compañeros de juego.
- El conflicto inicial es positivo, será el punto de partida para establecer acuerdos por medio del diálogo.
- Evidencia nuestros sentimientos y emociones, a la vez permite conocer y comprender los sentimientos de los otros.
- Fortalece la autoestima y el control de las emociones.

#### **3.2.2.4 Dimensiones del juego cooperativo**

De acuerdo con Quiñonez (2019) en el desarrollo de la presente investigación se tendrá como dimensiones para la aplicación de esta investigación los juegos de cooperación, las cuales se presentan a continuación:

- **De colaboración o cooperación:** Se basa en evaluar, así como en desarrollar la capacidad para la resolución de problemas, las cuales se evidencian en el grupo cuando hay un autocontrol y una comunicación constante por parte de los integrantes del grupo. El trabajar en equipo posibilita el fortalecimiento de habilidades sociales, ya que se presta a regular comportamientos que en

interacción con los otros se evidencian, en base a ello se reflexiona y regula la manera de interactuar con los otros para alcanzar objetivos en común.

- **De participación:** se evalúa la interacción y participación, se tiene como objetivo el seguir el desenvolvimiento de cada uno de los miembros que componen el equipo. El compartir un objetivo como equipo durante la participación en el juego genera, una interacción genuina, donde exploran diversas alternativas y estrategia como grupo, lo cual genera un ambiente de confianza y camaradería.

- **De diversión:** desde sus orígenes el juego tiene como base el generar diversión y disfrute en los que participan del mismo, el ello radica la presuposición que se tiene para participar en este tipo de actividad. El fin es direccionar este tipo de jugos hacia el plano educativo, para fortalecer y promover las relaciones social saludables, sin dejar de lado la naturaleza del mimo.

La importancia que tienen los juegos cooperativos para mediar y fortalecer las relaciones sociales entre compañeros es vital. Mediante la práctica de ellos se potencian habilidades y destrezas que servirán para mediar conflictos. También propicia el desarrollo de valores y virtudes ya que al trabajar en equipos se generan relaciones saludables que ayuden a mediar situaciones tensas que se pueden dar en la vida cotidiana.

### **3.2.3 Socialización**

#### **3.2.3.1 Concepto**

En base a lo descrito por Reyes (2020), la socialización se entiende como un proceso contante que se da a lo largo de la vida de las personas. Tiene sus inicios desde el nacimiento del individuo y se va enriqueciendo y evoluciona a lo largo de toda nuestra existencia. La socialización es el medio por el cual se integran a nuestra forma de relacionarnos patrones sociales, que se arraigán desde la interacción en diferentes entornos sociales. Se considera que la socialización es un proceso constante de aprendizaje de nuestra conducta y desenvolvimiento en la sociedad, en base al contexto donde se dan estos determinados procesos, el cual va de la mano con las normas y valores propios de cada sociedad.

Asimismo, Hidalgo (2019) entiende que la socialización hace referencia al proceso por el cual todas las personas logran determinados aprendizajes, los cuales se adquieren y desarrollan en base a la interacción, aprendiendo comportamientos y actitudes considerados aceptables en cada sociedad, estos aprendizajes se dan en la convivencia con los diversos agentes sociales, como la familia, la escuela, y los grupos similares, los cuales ejercen un modelo a seguir en el comportamiento, en formación de valores y actitudes de cada individuo.

Se evidencia la importancia que tiene la socialización para en el desarrollo de las personas como seres sociales, con determinados valores y formas de interactuar con los otros, dependiendo de los contextos donde se den estas interacciones. A lo largo de la vida se desarrollan, modificando comportamientos y formas de comunicarse, adaptase a los cambios que se dan en la sociedad.

Navarro et al. (como se citó en Reyes, 2019) “lo que conocemos como proceso de socialización evidencia su importancia cuando logramos tener una comprensión y un análisis de lo que nos lleva a formar lazos sociales, los cuales son un aliciente para nuestro desarrollo como personas socialmente activas” (p.8). Al sentirnos parte de un grupo logramos fortalecer nuestras cualidades, adecuándonos a las diversas situaciones que se nos puedan presentar en los distintos ámbitos de nuestra vida cotidiana.

### **3.2.3.2 Tipos de socialización**

Uriol (2020) distingue los siguientes tipos de socialización:

- **Socialización Primaria:** se distingue como la primera que se da en nuestras vidas. Es el primer ámbito donde tenemos interacción con otros, donde se forman los cimientos de nuestra personalidad y modos básicos de interacción y comunicación. Este tipo de socialización se da en la familia, que es considerado como el primer agente de socialización, donde el individuo genera un apego emocional hacia las primeras personas con las que tiene un contacto, considerándolos parte de su existencia. La persona crea vínculos que por lo general lo acompañaran durante toda su vida, en ello radica su importancia y trascendencia, en esta etapa cabe recalcar es donde se crean las relaciones

afectivas y se distinguen las cosas que producen la sensación de seguridad y bienestar, lo cual hace que se sientan aceptados y queridos, ello se dará siempre y cuando el ambiente familiar sea sano y adecuado.

- **Socialización secundaria:** se da cuando se produce nuevas rutinas que evidencian un cambio en la vida del individuo, dejan de interactuar solamente en el contexto familiar y se ven introducidos en nuevos ámbitos, donde tienen un rol que cumplir, el cual comparten con otros miembros de características similares, donde aparecen nuevas figuras de autoridad. La socialización secundaria por lo general empieza cuando la persona inicia su vida escolar, dejando solo de interactuar en su núcleo familiar, es entonces donde pondrá en práctica lo aprendido en la primera etapa de socialización, con el fin de integrarse a su nueva realidad, cumpliendo con los estándares propios de la sociedad, los cuales tiene que ver con la manera que tiene el individuo de comunicarse, de hacer conocer sus pensamientos, sentimientos y valores, los cuales fueron adquiridos como parte de las normas sociales que son aceptadas y promovidas para una sana convivencia.

### 3.2.3.3 Descripción de los agentes de socialización

Medrano (como citado en Uriol, 2020) en términos claros, distingue como agentes de socialización a aquellos medios que influyen en la persona de manera determinante, en cuanto al desarrollo social de cada individuo, los cuales se da a través de las habilidades sociales que la persona obtiene de su relación con los distintos agentes de socialización, los cuales se van regulando y desarrollando a lo largo de la existencia, con lo cual se desenvolverá adecuada y oportunamente, el ser humano es inminentemente social, esta predestinado a desenvolverse en este proceso que comienza con el nacimiento. El aspecto social ejerce un rol importante en la vida de las personas, siendo un factor determinante en la vida de cada individuo, pues ello determina, si se ha tenido un desenvolvimiento positivo o negativo dentro de este complejo proceso, donde se ven influenciados por los diversos agentes de socialización.

Se evidencia la importancia de estos agentes sociales, ya que son los encargados de promover el modelamiento de la forma de comunicarse, interactuar e integrarse a las

diversas actividades propias de la vida cotidiana, tienen como base el promover la autonomía, buscan generar individuos que sean capaces de regular su comportamiento e interacción con los otros, de acuerdo a las normas sociales consideradas como básicas para tener una convivencia respetuosa y armoniosa, que ayude al ser humano a seguir con los procesos básicos de su existencia.

Medrano citado por Uriol (2020) describe los agentes que intervienen en el proceso de socialización, los cuales se presentan en los siguientes párrafos;

- **La familia:** funge como medio inicial, donde se producen las primeras relaciones sociales del individuo, en las que se darán sus primeras experiencias, las cuales serán reguladas según el desenvolvimiento obtenido en el contexto en el que participo. La familia es considerada una influencia primordial dentro de todo este proceso, es la base para lograr a futuro personas con una mayor posibilidad para desenvolverse de manera eficiente dentro de los parámetros sociales.
- **La escuela:** es donde llega a iniciar la socialización secundaria, en esta etapa el estudiante va obteniendo competencias, habilidades que le servirán para formarse socialmente. La institución educativa fungirá como ente regulador y de fortalecimiento de las habilidades sociales ya desarrolladas dentro del núcleo familiar.
- **Grupos afines:** son aquellos con los que el individuo comparte los mismos problemas, intereses o gustos, es el espacio donde se sienten cómodos y libres de compartir sus sentimientos, pensamientos y emociones, siendo socialmente aceptación.
- **Los medios de comunicación:** son agentes que influyen en el comportamiento, moldean y cambian conductas sobre todo cuando no hay un ente regulador que pueda guiar en el uso responsable de los mismos. Por medio de la observación adhieren tanto actuaciones positivas como negativas para una correcta socialización, ello se ha visto incrementado por el acceso que ahora se tiene de

manera ilimitada al internet, en donde las posibilidades se han multiplicado en cuanto a la información que se recibe.

### 3.2.3.4 Habilidades que intervienen en la socialización

Torres (como como citado en Domínguez, 2019) define a las habilidades sociales como una serie de comportamientos adquiridos por medio las vivencias que se han tenido a través de los diversos agentes sociales, estas habilidades obtenidas entran a tallar en los diferentes contextos en los que se desenvuelve el individuo. Las cuales demuestran su importancia, al permitir generar un reforzamiento o regulación del proceso de socialización. Estas habilidades sirven de guía para desenvolvemos con los otros, dando a conocer nuestras opiniones de manera adecuada, así como los intereses, emociones, derechos y obligaciones, teniendo en cuenta a los otros que son iguales a nosotros.

En la actualidad existen diversas categorizaciones de lo que hoy conocemos como habilidades sociales, Neucop (como citado en Domínguez, 2019) manifiesta en un artículo presentado a la comunidad científica, donde da la siguiente clasificación con respecto a las habilidades sociales;

- **Habilidades sociales básicas;**

Estas se entienden como aquellas que comprenden el saber escuchar, el iniciar una conversación, el agradecer, presentarse y poder introducir a otras personas a la conversación y decir cumplidos.

- **Habilidades sociales complejas;**

- **Empatía:** Se entiende como la capacidad de entender a los demás en un ámbito emocional
- **Capacidad para disculparse:** se da cuando hay un reconocimiento de la falta cometida y la intención de **reconocer**.
- **Inteligencia emocional:** resalta la trascendencia de la inteligencia en el ámbito emocional, Goleman (como citado en Dominguez, 2019), define la inteligencia emocional como aquella capacidad de hacer un uso acertado e

inteligente de las emociones, lo cual permite que se identifique dicha emoción, para en lo posterior comprender y en base a ello gestionar la emoción de manera acertada.

- **Modulación de la expresión emocional:** es aquella que consiste en tener la capacidad de regular las emociones en base a la situación enfrentada.
- **Asertividad:** se define con aquella capacidad que posee la persona para ser claro, justo y directo en lo que expresa, evitando un mensaje que pueda causar incomodar y herir susceptibilidades, pero ello no implica mentir y o dejar de lado nuestros derechos.
- **Reconocer y defender los derechos dados:** implica el comunicarse de manera eficiente y adecuada en cuanto al ejercicio de los derechos de manera personal, como de los demás.
- **Capacidad para definir un problema y evaluar soluciones:** Se entiende como aquella habilidad que posee el individuo para lograr hacerle frente a diversas situaciones que requieren de su intervención.
- **Negociación:** es aquella habilidad donde se busca conciliar en un punto medio que logre satisfacer a las partes.

Álvarez et. al (como se citó en Corrales & Schroeder, 2020) divide en dos grupos las habilidades sociales (p.25).

- **Habilidades de autonomía personal;** se traduce como aquellas habilidades que adquiere el niño, para afrontar haciendo uso de su autonomía situaciones de su vida cotidiana, interviniendo con opiniones flexibles para la toma de decisiones de sus iguales.
- **Habilidades de interacción:** se expresa como un conjunto de conductas del comportamiento que adquieren las personas como parte de su desarrollo con los diversos agentes sociales. tiene que ver con tener interacciones sociales de ambos lados, donde logre establecer aceptación y sentirse parte del grupo social, evitando a la vez aquellas perjudiciales o no deseadas de acuerdo a una evolución de la realidad.

Lavilla (como se citó en Corrales y Schroeder, 2020) expresa otro tipo de clasificación, teniendo como base la utilidad de las habilidades de socialización (p.26).

- **Habilidades básicas de interacción social;** Desenvolvimiento a través de la actitud que se toma con la persona con la que se está llevando a cabo este proceso de socialización, en cuanto a los gestos, el lenguaje corporal, entre otros.
- **Habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales;** Tener la capacidad de iniciar, mantener y cerrar una conversación en un contexto dado.
- **Cooperar y compartir metas;** Tienen que ver con la capacidad de la persona para hacer peticiones, aceptar la de otros y colaborar para lograr el objetivo previsto, lo cual implica trabajar en equipo, establecer normas y reglas, mostrar iniciativas en bien del grupo.
- **Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones;** Son aquellas donde se identifican los sentimientos, emociones y nuestras respuestas ante estos sentimientos emanados.
- **Autoafirmación;** Conocer y defender nuestros derechos y opiniones, ello respetando la de los demás, apoyando en la toma de decisiones de los otros.

Para un eficiente tratamiento se evaluarán las siguientes dimensiones correspondientes a procesos de socialización;

- **Asertividad;**

Se considera una capacidad interpersonal, la cual permite expresar opiniones, sentimientos y posturas de manera adecuada, evitando la hostilidad y agresión. Busca la afirmación de la persona en sí misma en cuanto a comunicar sus opiniones ya sean a favor o en contra, defendiendo los derechos propios y salvaguardando el de los otros, ello implica expresarnos de manera adecuada, oportuna, honesto y respetuosa (Salvador, 2007, como citado en Rosales, et al., 2020)

- **Inteligencia emocional;**

Se sustenta como la capacidad referida a reconocer nuestros sentimientos y emociones, así como reconocer los mismos en las personas con las cuales interactuamos, el cual permite la toma de decisiones acertadas en las relaciones establecidas, teniendo conductas empáticas. Permite a la vez fortalecer la autonomía y la práctica de valores (Goleman, como citado en Domínguez, 2019).

**Toma de decisiones;**

En la vivencia diaria de cada persona es importante contar con la capacidad de tomar decisiones, Bandler (como citado en Rosales, et al., 2020) menciona que es la capacidad para definir, comprender y evaluar soluciones ante las diversas situaciones, problemas o retos que se presenten en el día a día. Se basa también en la reflexión y análisis de las situaciones enfrentadas, evaluando los riesgos y posibles consecuencias de las acciones realizadas.

### 3.3 Bases conceptuales

**Convivencia:** La Convivencia es aquella que implica generar un ambiente pacífico y constructivo con las personas que forman parte del contexto en el que frecuentemente nos desenvolvemos. En base a lo mencionado se entiende que la convivencia es inherente al ser humano, es el medio constante por el que se tiene que desenvolver en la sociedad.

**Habilidades Sociales:** Torres citado por Flores, García y Calsina, (2016). Menciona que las habilidades sociales son aquellas se evidencian mediante el comportamiento y los hábitos que tiene al momento de interactuar o sostener mantener una conversación.

**La Socialización,** según Mercado y Hernández, (2010). Se conceptualiza como la que implica tener en cuenta varios factores, tanto cognitivos como emocionales, por el cual se trasmite normas, valores, creencias y formas de comportamiento.

**Juegos cooperativos:** son aquellos que se desarrollan mediante la colaboración de los miembros que conforman el grupo, se promueve actitudes de trabajar en

consenso y de manera respetuosa, incentivando el trabajo en equipo, se visualizan los resultados obtenidos como equipo más no se destaca los resultados individuales.

**Aprendizaje:** Es el proceso por el cual se adquiere nueva información y se modifica en que antes se tenía, para ello se hace uso de destrezas tanto cognitivas como sociales y motrices.

**Autoestima:** Se entiende como un conjunto de percepciones que se tiene de uno mismo en los diferentes aspectos, como la imagen corporal, los pensamientos, sentimientos y las diversas formas de enfrentar las situaciones tienen que ver mucho con formación de la autoestima.

**Conducta:** Se entiende como la manera en la que se actúa ante una situación dada, en relación a la interacción a social que tenga la persona o ser vivo. Estas pueden estar sujetas a cambios en base a las diversas variables que se puedan dar.

**Cognitivo:** Se entiende como la habilidad que se tiene para procesar y generar conocimiento en base a información recolectada por diversos medios, estos pueden ser perceptivos y generados a partir de experiencias.

**Didáctica:** La didáctica se entiende como una disciplina científica correspondiente a la rama de la pedagogía, la cual tiene como base el estudio sistemático de los procesos que son parte de la enseñanza y aprendizaje.

**Valores:** Se entiende como aquellos principios que determinan y guían el comportamiento a lo largo de la vida, cada individuo decide que valores practicar y como regirse en base a ellos.

## **CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO**

### **4.1 Ámbito**

La presente investigación estuvo determinada por la Institución Educativa Integrada N° 32082, el cual se encuentra ubicado en el Centro Poblado Menor de Tres de Mayo - Pagshag, perteneciente al distrito de Churubamba, provincia de Huánuco, departamento de Huánuco.

La investigación estuvo dirigida a estudiantes del nivel secundario, a quienes se aplica el instrumento de investigación para poder determinar cómo el juego cooperativo influye favorablemente en la mejora de la socialización en las clases semipresenciales que se desarrollaron dada la coyuntura vivida producto del Covid-19

### **4.2 Tipo y nivel de investigación**

#### ***4.2.1 Tipo de investigación***

Dada la naturaleza de la investigación presentada es de tipo aplicada, por lo que se buscó responder y generar soluciones a las problemáticas sociales. Este tipo de investigación se enfoca en generar conocimiento en beneficio de la sociedad con el fin de modificar la realidad.

Según Carlessi (como se citó en Espinoza et al., 2019) lo que busca la investigación aplicada es conocer para poder modificar la realidad. Su fin último es solucionar los problemas que se dan en la sociedad, esta se aplica sobre un contexto real y concreto, de donde se recaba información que se cuantificara, para posteriormente plantear soluciones en base a la realidad investigada.

#### ***4.2.2 Nivel de investigación***

Como lo expresa Mousalli-Kayat (2015) en el documento titulado “Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa. Mérida”, el cual menciona que los trabajos de investigación explicativa o también denominada confirmatoria, buscan probar la relación que existe entre la variable independiente y dependiente, por lo que se busca medir cuantitativamente los efectos generados por el mismo, lo cual evidencia que una

investigación sigue un diseño experimental. Por ello, se planifico y se aplicó las sesiones elaboradas, empleando los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer la socialización, cabe recalcar que los datos recolectados mediante la ficha de observación servirán para evidenciar los cambios obtenidos después de haber aplicado la variante independiente.

### 4.3 Población y muestra

#### 4.3.1 Descripción de la población

En este sentido la población para el estudio estuvo constituido por los estudiantes de primer año al quinto del nivel secundario de la Institución Educativa N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag, ubicado en el distrito de Churubamba, provincia de Huánuco, región Huánuco. Como se demuestra en la siguiente tabla donde se presenta los datos de la población.

**Tabla 1**  
*Descripción de la población*

<b>POBLACIÓN</b>				
<b>GRADO</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>MUJERES</b>	<b>VARONES</b>	<b>TOTAL</b>
1°	“A”	11	9	20
1°	“B”	11	11	22
2°	“A”	13	10	23
2°	“B”	8	14	22
3°	“U”	19	12	31
4°	“U”	16	13	29
5°	“U”	14	13	27
<b>TOTAL</b>		<b>92</b>	<b>82</b>	<b>174</b>

*Nota: registro auxiliar 2021*

#### 4.3.2 Muestra y método de muestreo

La muestra de estudio, estuvo conformada por los estudiantes del 2do “A” y 2do “B” del nivel secundario de la Institución Educativa N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag, donde figuran 45 estudiantes, los cuales fueron matriculados durante el año académico 2023, el 2do “B” que es grupo experimental cuenta con 22 estudiantes, en donde se aplicó las 12 sesiones propuestas (juegos cooperativos), mientras que el grupo

de control está conformado por los estudiantes del 2do “A”, que tiene un total de 23 estudiantes. En la siguiente tabla presentada se describe los datos de la muestra que abarca este estudio.

### **Tipo de muestreo**

La muestra que fue seleccionada fue de manera no probabilística, a criterio del investigador. Los autores (Otzen y Manterola, 2017) “indica que el muestreo no probabilístico es aquella que considera factores convenientes, donde los resultados serán más representativos a población, se selecciona a aquellos con los que se pueda trabajar según el criterio del investigador” (p.16).

**Tabla 2**

*Conformación de la muestra*

<b>MUESTRA</b>		
	<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	<b>TOTAL</b>
GRUPO DE CONTROL	2° “A”	23
GRUPO EXPERIMENTAL	2° “B”	22
<b>TOTAL</b>		<b>45</b>

*Nota: Tomado del registro auxiliar 2021*

### **4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión**

#### **Criterios de inclusión:**

- Figurar en la nómina de matrícula como estudiantes del segundo año A o B durante el año académico 2021.
- La disposición de los estudiantes en cuanto a los días de asistencia a las clases presenciales.
- Grado de desarrollo de los estudiantes en la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices del área de educación física.
- Estudiantes que reflejaron menor desarrollo de sus habilidades de socialización en la evaluación diagnóstica.

#### **Criterios de exclusión:**

- Estudiantes de los grados que no asisten recurrentemente a las clases semipresenciales, con lo cual no se contaría con el total de la muestra seleccionada para la aplicación de los juegos cooperativos.
- No haber asistido a la aplicación del pre- test o pos-test.

#### 4.4 Diseño de investigación

Mousalli-Kayat (2015) en el documento titulado “Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa”, indica que los estudios de profundidad explicativa o confirmatoria buscan conocer la relación que existe entre la causa y el efecto que se pueda dar, para ello se hace uso de los diseños experimentales. El manipular la variable independiente con el fin de probar que efectos tiene sobre la variable dependiente, es lo que se pretende, en base a la información recabada se trabaja para dar a conocer el grado de efectividad de la misma.

Asimismo, Campbell & Stanley (como se citó en Mousalli-Kayat, 2015) menciona que en base a una revisión y análisis de la literatura se pudo identificar diferentes clasificaciones de los diseños experimentales, la clasificación propuesta por el autor indica que estos pueden ser preexperimentales, experimentales puros y cuasiexperimentales. Se analiza cada uno de ellos y se identifica el más adecuado y pertinente para lo que se pretende indagar. Para su mejor entendimiento se presenta algunos conceptos básicos del diseño experimental.

**Tabla 3**

*Conceptos fundamentales del diseño experimental.*

<b>CONCETO</b>	<b>REPRESENTACIÓN</b>
Tratamiento	X
Grupo control	GC
Grupo experimental	GX
Pre-test	O1
Post-test	O2
Aleatorización	R
No aleatorización	R̄

*Fuente: Documento titulado “Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa. Mérida.”*

*Elaboración: Mousalli-Kayat, G. (2015)*

Teniendo en cuenta los aspectos de la investigación se vio por conveniente después de analizar los tipos de diseños experimentales, que el más adecuado era el diseño cuasiexperimental: diseño Pre-Test y Post-test con grupo control, en el cual se manipulo la variable dependiente. Los datos recabados buscaron responder cómo ha influenciado la variable independiente en el contexto en que se ha aplicado, a través de un análisis estadístico que arrojó los datos en porcentajes para su interpretación como lo exige la investigación cuantitativa.

Según Hernández et al. (como se citó en Mousalli-Kayat, 2015), en el documento titulado “Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa. Mérida”, el diagrama para este diseño de investigación es el siguiente:

R    G<sub>x</sub>    O<sub>1</sub>    x    O<sub>2</sub>

R    G<sub>c</sub>    O<sub>3</sub>    ----    O<sub>4</sub>

**Leyenda:**

G<sub>x</sub>: Grupo experimental

G<sub>c</sub>: Grupo de Estudio de control

O<sub>1</sub>: Medición Inicial (Pre Test)

X: Aplicación de la variable independiente

O<sub>2</sub>: Medición Final (Post Test)

R: No aleatorización

## 4.5 Técnicas e instrumentos

### 4.5.1 Técnicas

Godínez (2013) manifiesta en el manual titulado “Métodos, técnicas e instrumentos de investigación”, que la técnica se explica como la manera de recorrer el camino que se delinea en el método; son el medio por el cual se recaba la información necesaria para generar datos que contribuyen al conocimiento de lo que se pretende

cambiar o modificar. La técnica también sirve de guía para generar un orden en las etapas de la investigación; también direcciona los instrumentos para la recolección de los datos que se pretende obtener y analizar en base a la aplicación de la variable independiente (p. 4).

La técnica debe adecuarse a la información que se pretende recabar, a través de ella se puede aplicar el método, de ahí se denota la importancia que tiene en todo proyecto de investigación, ya que la elección de una adecuada técnica ayuda significativamente a la recolección de los datos que se pretende medir de la variable dependiente. Para la presente investigación se hizo uso de la técnica de la observación ya que se considera adecuada por la naturaleza de los datos que se pretendió recabar. Se aplicó 12 veces el material experimental (juegos recreativos) a los estudiantes del 2° año “B” de educación secundaria, se observó y se recogió los datos necesarios.

#### **4.5.2 Instrumentos**

Godínez (2013) manifiesta que lo que **facilita operativizar** a la técnica elegida es el instrumento utilizado, el cual es el medio para recabar la información necesaria que servirá de fuente para el procesamiento de los datos, por ello es necesario que mida lo que se pretenda medir, ya que con ello se obtendrá información más fiable.

El instrumento que se requirió para la recolección de datos en la investigación fue la **ficha de observación**, la cual contó con 15 ítems, los cuales permitieron que se recogieran los datos de la influencia que tuvieron los juegos cooperativos en los educandos del 2° año “B” de educación secundaria. Cuyos resultados recogidos permitieron tener luces de la influencia de la estrategia planteada.

##### **4.5.2.1 Validación de los instrumentos para la recolección de datos.**

Hernández et al. (2006) menciona que el instrumento de medición en ocasiones puede ser confiable, pero que no es necesariamente válido, por lo que se entiende que el instrumento puede recolectar datos, pero estos su vez no miden lo que se pretende. Aquí radica la necesidad que la valides, así como la confiabilidad de un instrumento para recabar información, este debe ser demostrado. La validez de un instrumento se conoce a la medida que mide la variable dependiente.

Revisando la literatura para poder fundamentar los requerimientos necesarios para validar el instrumento que se requiere para obtener los datos en la investigación planteada. Según Sánchez et al. (2018) la validación es el proceso que se sigue para demostrar la validez del instrumento del cual se hizo uso y mediante éste se logró recabar datos esenciales que probaron el grado de influencia que tiene una variable sobre la otra. En cuanto al procedimiento que se sigue para validar al instrumento de recolección de datos tiene dos vías, uno de ellos es hacer uso de las técnicas estadísticas, por otro lado, también se puede hacer uso de técnicas cualitativas, estas últimas conllevan el someter al instrumento utilizado a **juicio de expertos**, los cuales analizaron y validaron los mismos teniendo en cuenta lo que se busca que el instrumento pretenda medir.

Para la investigación que se planteó, la validez del instrumento (ficha de observación) fue sometido a juicio de expertos. Se tuvieron en cuenta los requerimientos que se solicitan para que este pueda ser validado, fueron analizados por cinco profesionales que tienen el grado Magíster.

Se presenta para una mayor claridad un cuadro donde se detalla los datos de los expertos que participaron en la validación del instrumento que se elaboró para poder recolectar los datos necesarios que permitan dar luces a la investigación.

**Tabla 4**  
*Expertos que participaron de la validación.*

Grado académico	Expertos	Resultado
Dr.	ALEJANDRO LIZANA ZORA.	Aplicable
Mg.	CARLOS ABELARDO VILLANUEVA Y CHANG	Aplicable
Mg.	JOSÉ LUIS VELA ROJAS	Aplicable
Mg.	YOVANA RODRÍGUEZ PALOMINO	Aplicable
Mg.	JHON PETER PRÍNCIPE GAVIDIA	Aplicable

*Nota: fichas de validación de instrumentos*

#### 4.5.2.2 Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos.

Según Hernández et al. (2006) en su libro titulado “Metodología de la investigación cuarta edición”, La confiabilidad está referida a aspectos que darán estabilidad y exactitud al instrumento o a los datos que contenga este. A medida que este tenga mayor confiabilidad, será menor el margen de error. El instrumento debe

producir resultados parecidos al ser aplicado en otras ocasiones, con condiciones parecidas ha cuando se dieron. El autor menciona las formas en las que se puede medir la confiabilidad del instrumento utilizado, entre ellas plantea las siguientes: “método por mitades, métodos test-retest y método de instrumentos paralelos”. Cabe mencionar que el número de ítems va a potenciar la confiabilidad de un instrumento.

Muniz (como se citó en Macías, 2007) manifiesta que a la par de los métodos propuestos para medir la confiabilidad de un instrumento se crearon fórmulas para medir también la consistencia interna del mismo. Entre las fórmulas más conocidas está el Alpha de Cronbach (p. 9).

George y Mallery (como se citó en Posso y Bertheau, 2020) expresan que el Alpha de Cronbach se puede medir con la escala de Likert, el cual esta correlacionado en gran medida con el valor de Alpha que se acerca a 1, ello quiere decir que mientras más se acerque a 1, mayor es la confiabilidad del instrumento que se ha puesto aprueba. A continuación, se detalla los parámetros de evaluación del coeficiente de Cronbach.

- Si es mayor a 0,9 se lee como excelente.
- Si es mayor a 0,8 se lee como bueno.
- Si es mayor a 0,7 se lee como aceptable.
- Si es mayor a 0,6 se lee como cuestionable.
- Si es mayor a 0,5 se lee como pobre.
- Si es menor a 0,5 se lee como inaceptable.

Después de un análisis profundo se vio por conveniente hacer uso del estadígrafo de **Alpha de Cronbach**, para lo cual se hizo una medición con una muestra similar a la que participo del proyecto de investigación planteado, con lo cual se logró tener luces sobre la confiabilidad del instrumento elaborado.

**Tabla 5**  
*Estadísticas de fiabilidad*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N° de Elementos
0,905	15

## 4.6 Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

### 4.6.1. Técnicas de procesamiento de datos

Según la estadística es el medio que permite llegar a tabular los resultados en forma numérica, para posteriormente poder describirlo y dar conclusiones sobre aquellos resultados con un grado de exactitud que servirá para su posterior estudio en un contexto parecido, con el fin de modificar la realidad (Rivera y Valdivia, 2017).

Dado el carácter de la investigación que es de origen cuantitativo se realizó un **procesamiento estadístico** de los datos, los cuales arrojarán un conjunto de valores mediante programas estadísticos computarizados como el SPSS y el Microsoft Excel.

### 4.6.2. Análisis de datos

Los resultados se analizaron mediante la técnica del análisis, haciendo uso de fichas de análisis.

## 4.7 Aspectos éticos

Teniendo en cuenta los lineamientos que se debe seguir al trabajar con personas, se requirió a la directora de la institución educativa N° 32082 del Centro Poblado de Pagshag, la autorización para el desarrollo del proyecto mediante un documento (solicitud), cabe mencionar que en dicho documento se especificó la naturaleza de la investigación y quienes participarían del mismo, asimismo se informó a los colegas del plantel y a los estudiantes que participaron de la investigación.

## CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 5.1 Análisis descriptivo

#### 5.1.1 Resultados por indicadores

##### Indicadores de la dimensión: Asertividad

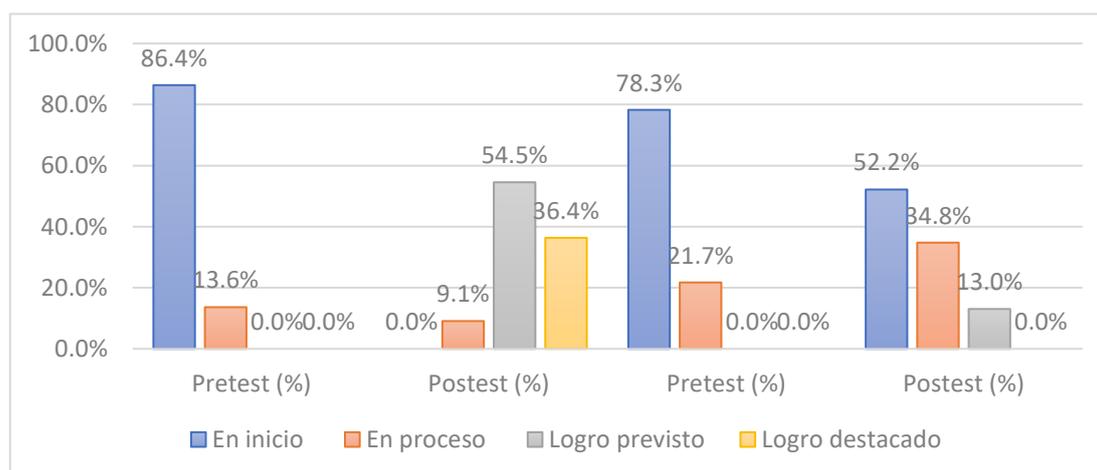
**Tabla 6**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)
En inicio	19	86.4%	0	0.0%	18	78.3%	12	52.2%
En proceso	3	13.6%	2	9.1%	5	21.7%	8	34.8%
Logro previsto	0	0.0%	12	54.5%	0	0.0%	3	13.0%
Logro destacado	0	0.0%	8	36.4%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 1**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



##### Análisis e interpretación:

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego

cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 86.4% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 13.6%, se encontraba en el nivel “En proceso”, lo que sugiere que la mayoría no estaban activamente involucrados en la acción de establecer límites frente a comentarios ofensivos. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 54.5% han alcanzado el nivel “Logro previsto” y el 36.4% ha alcanzado el nivel de "Logro destacado”, esto sugiere que el juego cooperativo ha tenido un impacto positivo en la capacidad de los estudiantes para gestionar y poner límites ante comentarios ofensivos, promoviendo así una mejor socialización en tiempos de pandemia.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que, el 78.3% de los estudiantes se encontraban en la categoría "En inicio" lo que sugiere que la mayoría tiene dificultades para establecer límites frente a comentarios considerados ofensivos. Además, el 21.7% se ubica en la categoría "En proceso", indicando que algunos participantes están en el proceso de aprender a manejar estos tipos de comentarios. Indicando que la mayoría carecían de una falta de habilidades asertivas, temor al conflicto o baja autoestima. En el posttest, se observa una disminución en el porcentaje de estudiantes en la categoría "En inicio" al 52.2%, lo que indica una mejora en la capacidad de poner límites. Además, se observa un aumento en el porcentaje de la categoría "En proceso" 34.8% y "Logro previsto" 13.0%, lo que sugiere la mayoría tiene habilidades para manejar comentarios ofensivos de manera asertiva.

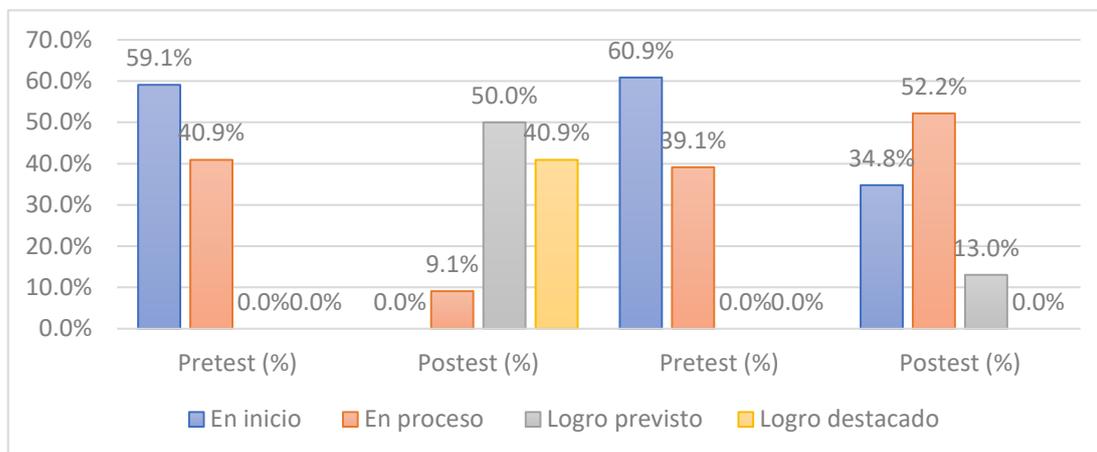
**Tabla 7**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	fi	(%)	fi	(%)	Fi	(%)	fi	(%)
En inicio	13	59.1%	0	0.0%	14	60.9%	8	34.8%
En proceso	9	40.9%	2	9.1%	9	39.1%	12	52.2%
Logro previsto	0	0.0%	11	50.0%	0	0.0%	3	13.0%
Logro destacado	0	0.0%	9	40.9%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 2**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 59.1% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 40.9%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría no expresa sus opinión de manera calmada , esto se debe a que no han desarrollado completamente habilidades efectivas de comunicación. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 50.0% han alcanzado el nivel “Logro previsto” y el 40.9% ha alcanzado el nivel de "Logro destacado", esto sugiere que el juego cooperativo ha proporcionado a los estudiantes oportunidades estructuradas para practicar habilidades de comunicación efectivas. A través de actividades de juego colaborativas, los estudiantes han aprendido técnicas para expresar sus opiniones de manera calmada y respetuosa, evitando la hostilidad.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 60.9% de los participantes se encuentra en la categoría "En inicio", lo que sugiere que la mayoría tiene dificultades

para establecer límites frente a comentarios considerados ofensivos. Además, el 39.1% se encuentra en la categoría "En proceso", indicando que algunos participantes están en el proceso de aprender a manejar este tipo de comentarios. En el postest, el 52.2% de los participantes se encuentra en la categoría "En proceso", lo que indica que la mayoría está en el proceso de aprender a manejar comentarios considerados ofensivos. El 34.8% se encuentra en la categoría "En inicio", sugiriendo que todavía hay una proporción considerable que tiene dificultades para establecer límites frente a estos comentarios. Además, el 13.0% ha alcanzado la categoría "Logro previsto", mostrando que algunos participantes han mejorado significativamente su capacidad para poner límites de manera efectiva ante comentarios ofensivos.

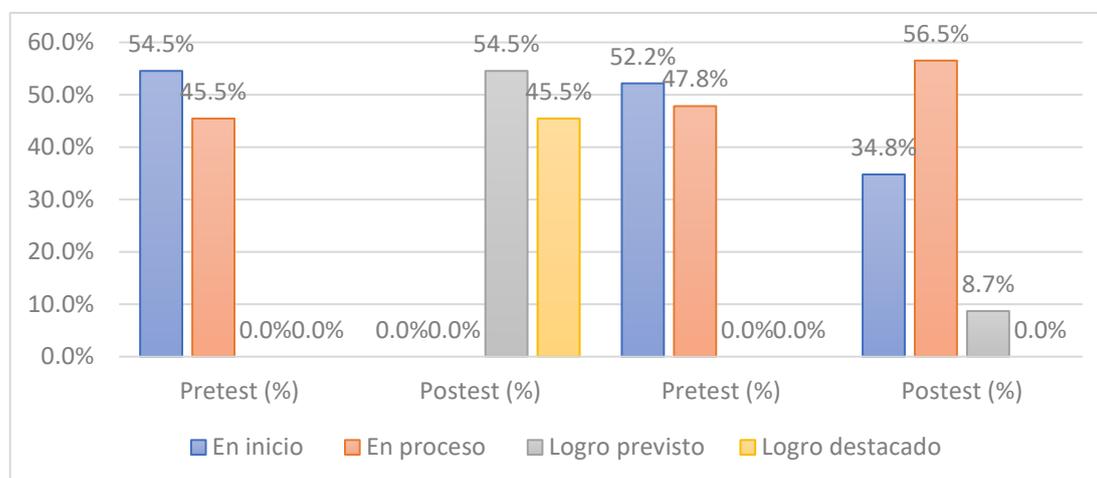
**Tabla 8**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem "Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad" de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	Fi	(%)	fi	(%)
En inicio	12	54.5%	0	0.0%	12	52.2%	8	34.8%
En proceso	10	45.5%	0	0.0%	11	47.8%	13	56.5%
Logro previsto	0	0.0%	12	54.5%	0	0.0%	2	8.7%
Logro destacado	0	0.0%	10	45.5%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 3**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem "Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad" de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



**Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 54.5% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 45.5%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría de los mostraron dificultades para comunicarse a través de su lenguaje corporal sin ser agresivos, ello evidencia que aún no habían desarrollado las habilidades necesarias para comunicarse de manera no verbal de manera calmada y sin ser percibidos como agresivos. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 54.5% han alcanzado el nivel “Logro previsto” y el 45.5% ha alcanzado el nivel de "Logro destacado", esto sugiere que una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para comunicarse a través de su lenguaje corporal sin agresividad después de la implementación del juego cooperativo, se observó que los estudiantes lograron interactuar con sus compañeros de manera colaborativa, lo que les permitió practicar expresiones no verbales de manera no amenazante.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 52.2% de los participantes se encuentra en la categoría "En inicio", lo que sugiere que la mayoría tiene dificultades para establecer límites frente a comentarios considerados ofensivos. Por otro lado, el 47.8% se encuentra en la categoría "En proceso", indicando que algunos participantes están en el proceso de aprender a manejar este tipo de comentarios. En el postest, se observa que el 56.5% de los participantes se encuentra en la categoría "En proceso", lo que indica que la mayoría está en el proceso de aprender a manejar comentarios considerados ofensivos, pero aún no han alcanzado un nivel de dominio. En segundo lugar, el 34.8% se encuentra en la categoría "En inicio", sugiriendo que todavía hay una proporción considerable de participantes que tienen dificultades para establecer límites frente a estos comentarios. Además, el 8.7% ha alcanzado la categoría "Logro previsto",

mostrando que algunos participantes han mejorado su capacidad para poner límites de manera efectiva ante comentarios ofensivos, aunque en menor medida.

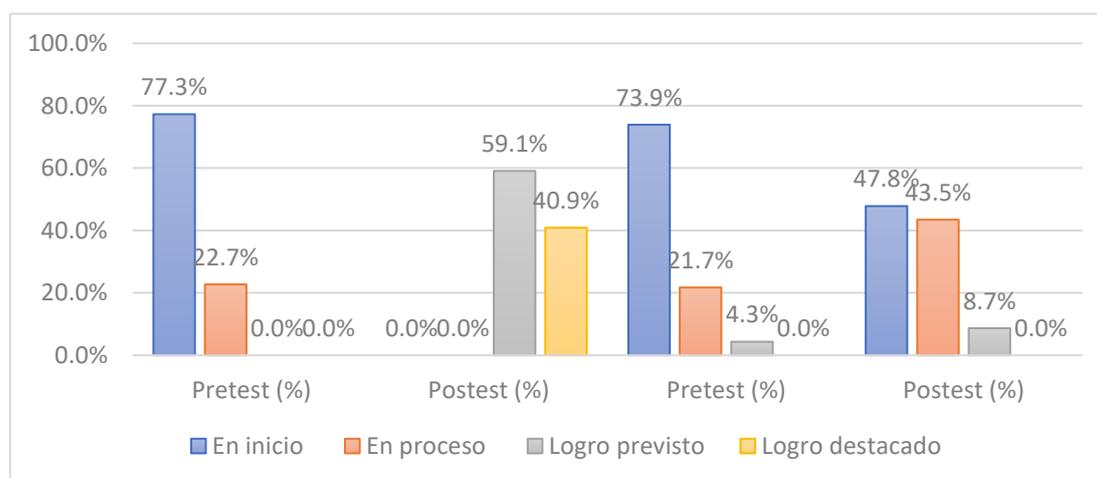
**Tabla 9**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	Fi	(%)	fi	(%)
En inicio	17	77.3%	0	0.0%	17	73.9%	11	47.8%
En proceso	5	22.7%	0	0.0%	5	21.7%	10	43.5%
Logro previsto	0	0.0%	13	59.1%	1	4.3%	2	8.7%
Logro destacado	0	0.0%	9	40.9%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 4**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 77.3% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño

porcentaje del 22.7%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría de los estudiantes mostraban dificultades significativas en esta habilidad, esto se debe a que carecen de habilidades efectivas de escucha, como prestar atención activa, mostrar empatía y mantener una actitud abierta hacia las opiniones de los demás. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 59.1% han alcanzado el nivel “Logro previsto” y el 40.9% ha alcanzado el nivel de “Logro destacado”, esto sugiere una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para escuchar respetuosamente las opiniones de sus compañeros, durante el juego se observó que los estudiantes participaron en actividades que fomentan la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía, lo que les permitió practicar activamente esta habilidad de manera repetida y significativa.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 73.9% de los estudiantes se encuentra en la categoría "En inicio", lo que indica que la mayoría tiene dificultades para escuchar respetuosamente las opiniones de sus compañeros. Por otro lado, el 21.7% se encuentra en la categoría "En proceso", sugiriendo que algunos estudiantes están en el proceso de aprender a escuchar de manera más respetuosa las opiniones de sus compañeros. Además, el 4.3% ha alcanzado la categoría "Logro previsto", mostrando que un pequeño grupo de estudiantes ha mejorado su capacidad para escuchar respetuosamente las opiniones de sus compañeros, aunque en menor medida. En el posttest, el 47.8% de los estudiantes se encuentra en la categoría "En inicio", lo que indica que una parte significativa aún tiene dificultades para escuchar respetuosamente las opiniones de sus compañeros. Por otro lado, el 43.5% se encuentra en la categoría "En proceso", sugiriendo que algunos estudiantes continúan en el proceso de aprendizaje para escuchar de manera más respetuosa las opiniones de sus compañeros, aunque se ha observado cierto progreso en comparación con el pretest. Además, el 8.7% ha alcanzado la categoría "Logro previsto", mostrando que un pequeño porcentaje de estudiantes ha mejorado significativamente su capacidad para escuchar respetuosamente las opiniones de sus compañeros.

#### **Tabla**

**10**

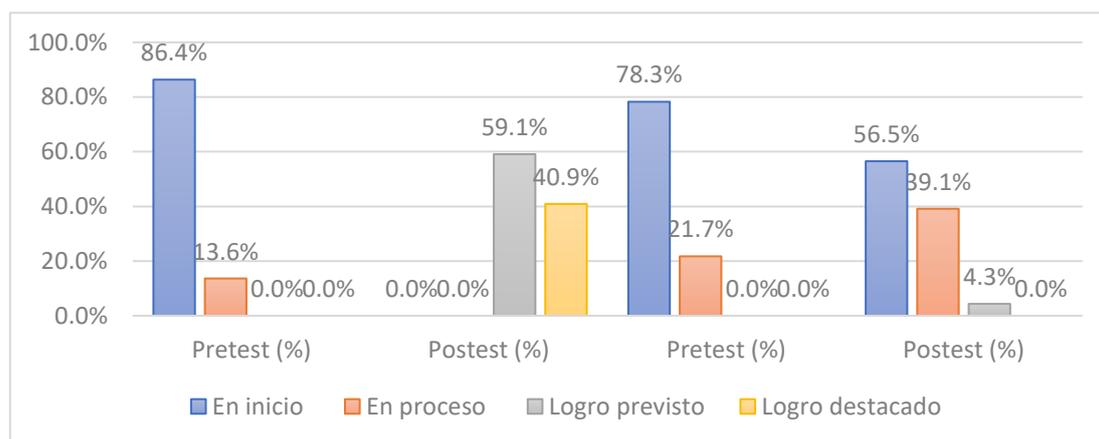
*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan*

el mensaje” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	Fi	(%)	fi	(%)
En inicio	19	86.4%	0	0.0%	18	78.3%	13	56.5%
En proceso	3	13.6%	0	0.0%	5	21.7%	9	39.1%
Logro previsto	0	0.0%	13	59.1%	0	0.0%	1	4.3%
Logro destacado	0	0.0%	9	40.9%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 5**

Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.



### Análisis e interpretación:

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 86.4% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 13.6%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría de los estudiantes presentaban dificultades para expresar sus ideas de manera clara y concisa, lo que dificultaba que sus compañeros entendieran el mensaje. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un

cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 59.1% han alcanzado el nivel “Logro previsto” y el 40.9% ha alcanzado el nivel de “Logro destacado”, este cambio refleja una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para expresar sus ideas de manera clara y concisa, se observó que los estudiantes lograron a través de las actividades sentirse seguros y respaldados al compartir sus pensamientos y opiniones de manera clara y concisa.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 78.3% de los estudiantes se encuentra en la categoría "En inicio", lo que indica que la mayoría tiene dificultades para expresar sus ideas de manera clara y concisa para que sus compañeros comprendan el mensaje. Por otro lado, el 21.7% se encuentra en la categoría "En proceso", sugiriendo que algunos estudiantes están en el proceso de aprendizaje para mejorar su capacidad de expresión clara y concisa. En el posttest, el 56.5% de los estudiantes se encuentra en la categoría "En inicio", también el 39.1% se encuentra en la categoría "En proceso", sugiriendo que han avanzado en el proceso de aprendizaje para mejorar su capacidad de expresión clara y concisa, aunque aún no han alcanzado un nivel óptimo. Además, un pequeño porcentaje, el 4.3%, ha logrado alcanzar la categoría "Logro previsto", mostrando que algunos estudiantes han mejorado significativamente su habilidad para expresar sus ideas de manera clara y concisa.

### Indicadores de la dimensión: Inteligencia emocional

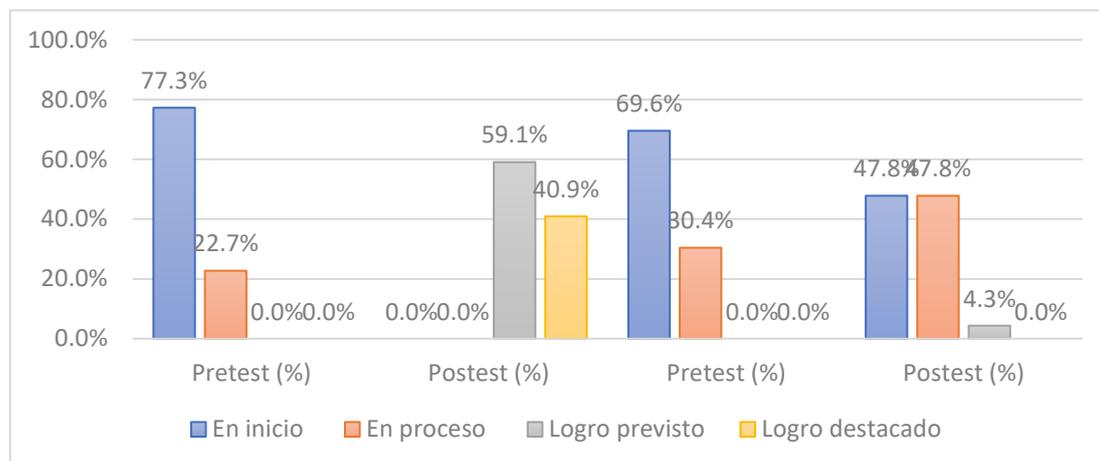
**Tabla 11**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)
En inicio	17	77.3%	0	0.0%	16	69.6%	11	47.8%
En proceso	5	22.7%	0	0.0%	7	30.4%	11	47.8%
Logro previsto	0	0.0%	13	59.1%	0	0.0%	1	4.3%
Logro destacado	0	0.0%	9	40.9%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 6**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

**Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 77.3% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 22.7%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría de los estudiantes tenían dificultades para demostrar tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos. Esta falta de tolerancia puede ser indicativa de una baja capacidad para manejar las frustraciones, la competencia o las diferencias individuales entre los compañeros. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 59.1% han alcanzado el nivel “Logro previsto” y el 40.9% ha alcanzado el nivel de “Logro destacado”, esto sugiere que una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para demostrar tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos, se observó que al enfrentarse diferentes situaciones durante los juegos, aprendieron a manejar sus emociones y a aceptar las diferencias en el desempeño de sus compañeros.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 69.6% de los estudiantes se encontraba en la categoría "En inicio", lo que sugiere que la mayoría tenía dificultades para demostrar tolerancia frente al desempeño de sus compañeros en los juegos. Por otro lado, el 30.4% estaba en la categoría "En proceso", indicando que algunos estudiantes estaban en proceso de desarrollar esta habilidad. En el postest, se observa una redistribución de los resultados. El porcentaje de estudiantes en la categoría "En inicio" disminuyó al 47.8%, lo que indica que algunos estudiantes han mejorado su capacidad para demostrar tolerancia. Además, el porcentaje de estudiantes en la categoría "En proceso" también disminuyó al 47.8%, lo que sugiere que más estudiantes han avanzado en el desarrollo de esta habilidad. Un pequeño porcentaje del 4.3% ha logrado alcanzar la categoría "Logro previsto", mostrando una mejora significativa en la habilidad de tolerancia.

**Tabla 12**

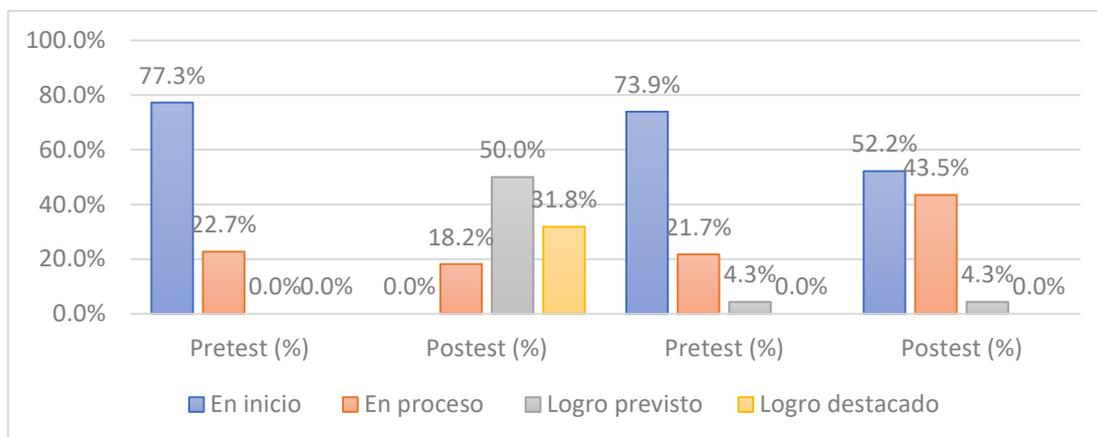
*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem "Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros" de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)	Fi	(%)
En inicio	17	77.3%	0	0.0%	17	73.9%	12	52.2%
En proceso	5	22.7%	4	18.2%	5	21.7%	10	43.5%
Logro previsto	0	0.0%	11	50.0%	1	4.3%	1	4.3%
Logro destacado	0	0.0%	7	31.8%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 7**

*Frecuencia de resultado del ítem "Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en*

*cuenta las de sus compañeros.” en los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 77.3% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 22.7%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría de estudiantes presentaban dificultades para mostrar tolerancia frente al desempeño de sus compañeros durante los juegos, esta falta de tolerancia se debe a una indicativa baja en la capacidad para manejar las emociones. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 50.0% han alcanzado el nivel “Logro previsto”, el 31.8% ha alcanzado el nivel de “Logro destacado” y solo un pequeño porcentaje del 18.2% ha alcanzado el nivel “En proceso”, esto sugiere que después de la intervención con el juego cooperativo, una proporción considerable de los estudiantes ha mejorado su capacidad para comunicarse de manera más clara y directa con sus compañeros, ello fomentó una comunicación más abierta y honesta, lo que fortaleció las relaciones interpersonales y reducir los malentendidos con sus compañeros.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 73.9% de los estudiantes se encontraba en la categoría "En inicio", lo que sugiere que la mayoría tenía dificultades

para expresar sus sentimientos y emociones considerando los de sus compañeros. Por otro lado, el 21.7% estaba en la categoría "En proceso", indicando que algunos estudiantes estaban en proceso de desarrollar esta habilidad, mientras que un pequeño porcentaje del 4.3% había alcanzado el nivel "Logro previsto". En el postest, se observa una redistribución de los resultados. El porcentaje de estudiantes en la categoría "En inicio" disminuyó al 52.2%, lo que indica que algunos estudiantes han mejorado su capacidad para expresar sus sentimientos y emociones. Además, el porcentaje de estudiantes en la categoría "En proceso" también disminuyó al 43.5%, lo que sugiere que más estudiantes han avanzado en el desarrollo de esta habilidad. El nivel "Logro previsto" se mantuvo en un pequeño porcentaje del 4.3%.

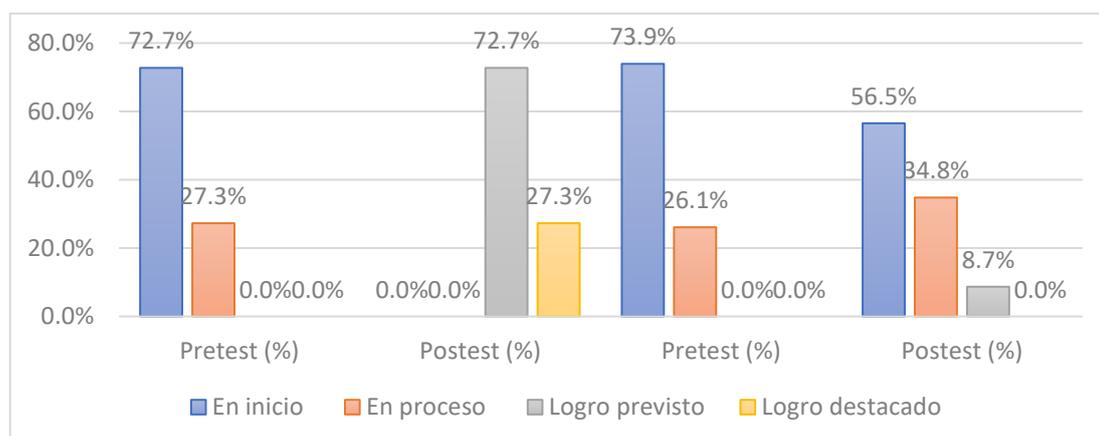
**Tabla 13**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem "Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación" de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	Fi	(%)	fi	(%)
En inicio	16	72.7%	0	0.0%	17	73.9%	13	56.5%
En proceso	6	27.3%	0	0.0%	6	26.1%	8	34.8%
Logro previsto	0	0.0%	16	72.7%	0	0.0%	2	8.7%
Logro destacado	0	0.0%	6	27.3%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 8**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem "Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación" de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 72.7% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 27.3%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría tenía dificultades para demostrar un trato igualitario hacia sus compañeros y evitar la discriminación. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 72.7% han alcanzado el nivel “Logro previsto” y el 27.3% ha alcanzado el nivel de “Logro destacado”, esto sugiere que una proporción considerable de los estudiantes ha mejorado en la capacidad de demostrar un trato igualitario y evitar la discriminación hacia sus pares, se observó que a través de los juegos cooperativos se fomentó la igualdad lo que puede ayudar a los estudiantes a internalizar la importancia de tratar a sus pares de manera justa y equitativa, lo cual es fundamental para crear un ambiente escolar inclusivo y respetuoso.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 73.9% de los estudiantes se encontraba en la categoría "En inicio", lo que indica que la mayoría tenía dificultades para demostrar un trato igualitario y evitar la discriminación hacia sus pares. Además, el 26.1% estaba en la categoría "En proceso", indicando que algunos estudiantes estaban en proceso de desarrollar esta habilidad. En el postest, se observa una ligera mejoría en los resultados. El porcentaje de estudiantes en la categoría "En inicio" disminuyó al 56.5%, lo que sugiere que algunos estudiantes han mejorado su capacidad. Además, el porcentaje de estudiantes en la categoría "En proceso" también disminuyó al 34.8%, lo que indica que más estudiantes han avanzado en el desarrollo de esta habilidad. Se registró un pequeño porcentaje del 8.7% en la categoría "Logro previsto", lo que indica que algunos estudiantes han alcanzado un nivel satisfactorio en esta habilidad sin recibir ninguna intervención específica para desarrollarla.

### **Tabla 14**

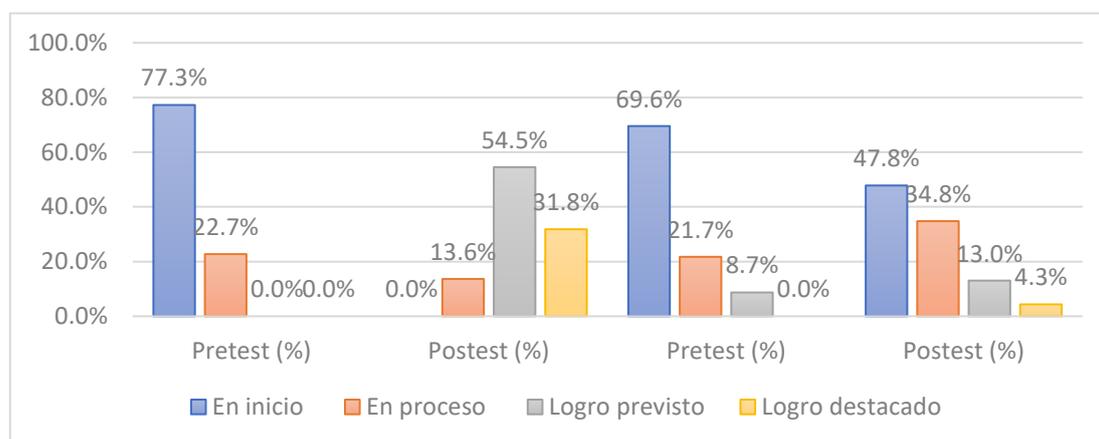
*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem*

*“Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)
En inicio	17	77.3%	0	0.0%	16	69.6%	11	47.8%
En proceso	5	22.7%	3	13.6%	5	21.7%	8	34.8%
Logro previsto	0	0.0%	12	54.5%	2	8.7%	3	13.0%
Logro destacado	0	0.0%	7	31.8%	0	0.0%	1	4.3%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 9**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 77.3% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 22.7%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría de los estudiantes no estaban ayudando activamente a sus compañeros a mejorar su participación en el juego, esto se debe a la falta habilidades sociales para comunicarse efectivamente y ofrecer apoyo constructivo a sus compañeros. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de

los estudiantes, ahora, el 54.5% han alcanzado el nivel “Logro previsto”, el 31.8% ha alcanzado el nivel de “Logro destacado” y solo un pequeño porcentaje del 13.6% ha alcanzado el nivel “En proceso”, esto sugiere que un número significativo de estudiantes comenzaron a involucrarse más activamente en ayudar a sus compañeros a mejorar su participación en el juego, se observó que la participación en actividades de juego cooperativo ha ayudado a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación efectiva y la empatía, que son fundamentales para brindar apoyo a sus compañeros.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 69.6% de los estudiantes se encontraba en la categoría "En inicio", lo que indica que la mayoría tenía dificultades para ayudar a sus compañeros a mejorar su participación en el juego. Además, el 21.7% estaba en la categoría "En proceso", indicando que algunos estaban en proceso de desarrollar esta habilidad, y el 8.7% estaba en la categoría "Logro previsto". En el postest, se observa una disminución en el porcentaje de la categoría "En inicio", que pasó al 47.8%. Esto sugiere que han mejorado su capacidad. Además, el porcentaje de estudiantes en la categoría "En proceso" aumentó al 34.8%, lo que indica que están avanzando en el desarrollo de esta habilidad. También se registró un aumento en el porcentaje de la categoría "Logro previsto", que pasó al 13.0%, y un pequeño porcentaje en la categoría "Logro destacado", que representa el 4.3%.

**Tabla 15**

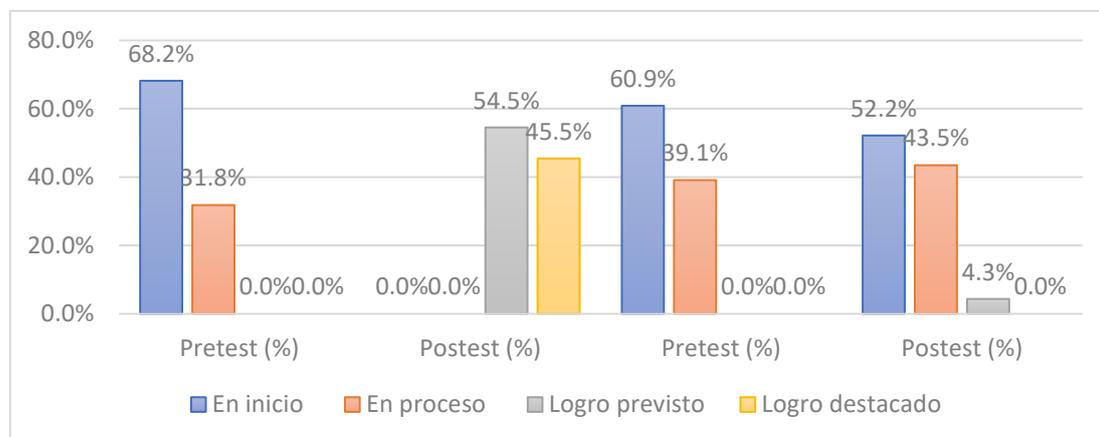
*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)
En inicio	15	68.2%	0	0.0%	14	60.9%	12	52.2%
En proceso	7	31.8%	0	0.0%	9	39.1%	10	43.5%
Logro previsto	0	0.0%	12	54.5%	0	0.0%	1	4.3%
Logro destacado	0	0.0%	10	45.5%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 10**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem*

*“Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo” de los estudiantes del 4to grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, 2023.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 68.2% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 31.8%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría de los estudiantes no estaban tomando en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo, esto se debe a que han estado más enfocados en sus propias ideas y perspectivas, sin darse cuenta del valor de la colaboración y la participación de todos los miembros del equipo. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 54.5% han alcanzado el nivel “Logro previsto” y el 45.5% ha alcanzado el nivel de “Logro destacado”, esto sugiere que un número significativo de estudiantes comenzaron a considerar más activamente las opiniones de sus compañeros de equipo, se observó que los estudiantes lograron actitudes más abiertas y receptivas hacia las ideas de los demás, comprendieron la importancia de trabajar juntos y aprovechar las fortalezas individuales de cada miembro del equipo.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 60.9% de los estudiantes se encontraba en la categoría "En inicio", lo que indica que la mayoría tenía dificultades para tomar en cuenta las opiniones de sus compañeros. Por otro lado, el 39.1% estaba en

la categoría "En proceso", sugiriendo que algunos estudiantes estaban en proceso de desarrollar esta habilidad. En el postest, se observa una ligera disminución en el porcentaje de estudiantes en la categoría "En inicio", que pasó al 52.2%. Esto indica que algunos estudiantes han mejorado en su capacidad para considerar las opiniones de sus compañeros. Por otro lado, el porcentaje de estudiantes en la categoría "En proceso" aumentó ligeramente al 43.5%, lo que sugiere que más estudiantes están avanzando en el desarrollo de esta habilidad. Además, un pequeño porcentaje de estudiantes 4.3% alcanzó la categoría "Logro previsto", lo que muestra un avance en la adquisición de esta habilidad.

### Indicadores de la dimensión: Toma de decisiones

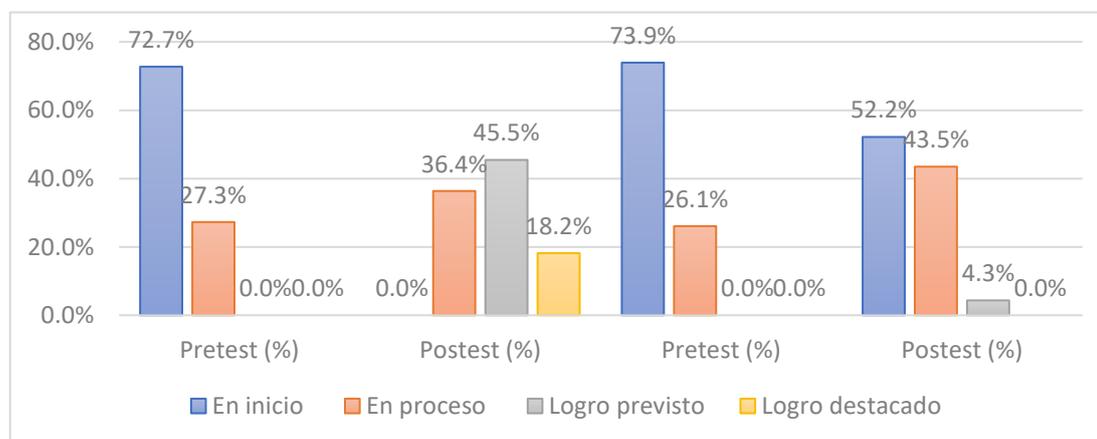
**Tabla 16**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem "Busca resolver los conflictos mediante el dialogo" de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)
En inicio	16	72.7%	0	0.0%	17	73.9%	12	52.2%
En proceso	6	27.3%	8	36.4%	6	26.1%	10	43.5%
Logro previsto	0	0.0%	10	45.5%	0	0.0%	1	4.3%
Logro destacado	0	0.0%	4	18.2%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 11**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem "Busca resolver los conflictos mediante el dialogo" de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Busca resolver los conflictos mediante el diálogo”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 72.7% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 27.3%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría de estudiantes no estaban buscando resolver los conflictos mediante el diálogo, ello se debe a que carecen de las habilidades necesarias para resolver conflictos de manera constructiva a través del diálogo. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 45.5% han alcanzado el nivel “Logro previsto”, el 36.4% ha alcanzado el nivel de “En proceso” y solo un pequeño porcentaje del 18.2% ha alcanzado el nivel “Logro destacado”, esto sugiere que la gran parte de estudiantes comenzaron a buscar más activamente resolver los conflictos mediante el diálogo, se observó que lograron desarrollar habilidades de resolución de conflictos, como la comunicación efectiva y la empatía, esto les permitió abordar los conflictos de manera más constructiva y dialogar para encontrar soluciones.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 73.9% de los estudiantes se encontraba en la categoría "En inicio", lo que indica que la mayoría tenía dificultades para resolver conflictos mediante el diálogo. Por otro lado, el 26.1% estaba en la categoría "En proceso", sugiriendo que algunos estudiantes estaban en proceso de desarrollar esta habilidad. En el posttest, se observa una disminución en el porcentaje de estudiantes en la categoría "En inicio", que pasó al 52.2%. Esto indica que algunos estudiantes han mejorado en su capacidad para resolver conflictos mediante el diálogo. Por otro lado, el porcentaje de estudiantes en la categoría "En proceso" aumentó al 43.5%, lo que sugiere que más estudiantes están avanzando en el desarrollo de esta habilidad. Además, un pequeño porcentaje de estudiantes 4.3% alcanzó la categoría "Logro previsto", lo que muestra un avance en la adquisición de esta habilidad.

### **Tabla 17**

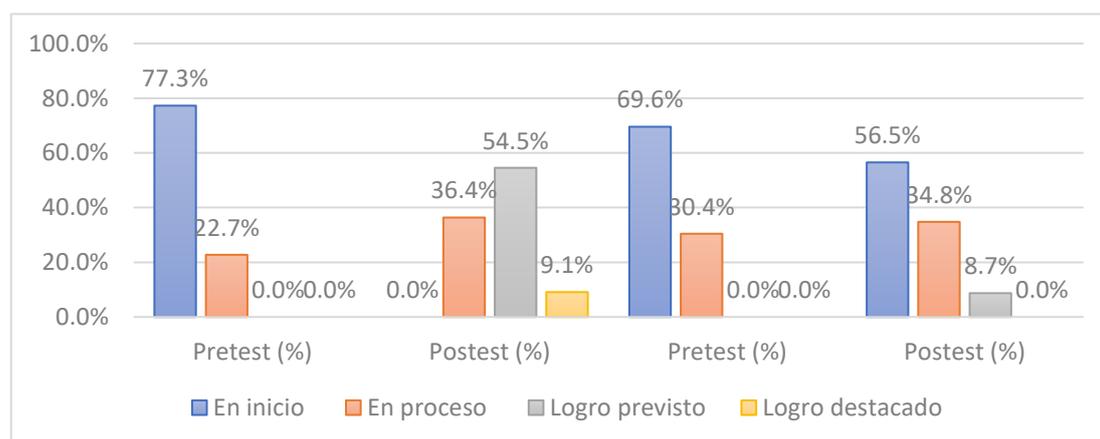
*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su*

*propio equipo” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)
En inicio	17	77.3%	0	0.0%	16	69.6%	13	56.5%
En proceso	5	22.7%	8	36.4%	7	30.4%	8	34.8%
Logro previsto	0	0.0%	12	54.5%	0	0.0%	2	8.7%
Logro destacado	0	0.0%	2	9.1%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 12**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 77.3% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 22.7%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría de los estudiantes no estaban mostrando una actitud colaborativa, sino de competencia con los miembros de su propio equipo. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de

calificación de los estudiantes, ahora, el 54.5% han alcanzado el nivel “Logro previsto”, el 36.4% ha alcanzado el nivel de “En proceso” y solo un pequeño porcentaje del 9.1% ha alcanzado el nivel “Logro destacado”, esto sugiere que un número significativo de estudiantes comenzaron a mostrar una actitud más colaborativa en lugar de competitiva con los miembros de su propio equipo, se observó que lograron apoyarse mutuamente y trabajar juntos para alcanzar metas comunes.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 69.6% de los estudiantes se encontraba en la categoría "En inicio", lo que sugiere que la mayoría tenía dificultades para mostrar una actitud colaborativa. Por otro lado, el 30.4% estaba en la categoría "En proceso", indicando que algunos estudiantes estaban trabajando en desarrollar esta habilidad. En el posttest, se observa una disminución en el porcentaje de estudiantes en la categoría "En inicio", que pasó al 56.5%. Esto indica que algunos estudiantes han mejorado en su capacidad para mostrar una actitud colaborativa. Por otro lado, el porcentaje de estudiantes en la categoría "En proceso" se mantuvo relativamente estable en el 34.8%. Además, un pequeño porcentaje de estudiantes 8.7% alcanzó la categoría "Logro previsto", lo que muestra un avance en la adquisición de esta habilidad.

**Tabla 18**

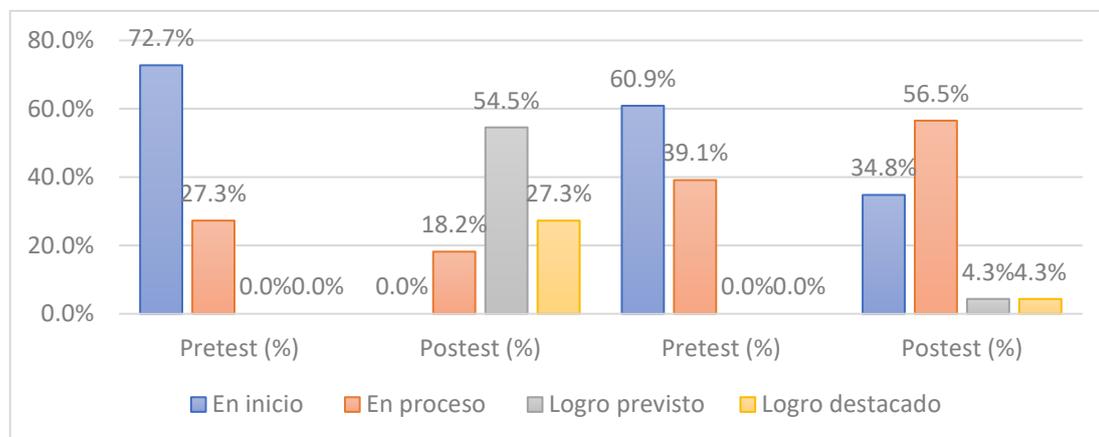
*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem “Respetar las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)
En inicio	16	72.7%	0	0.0%	14	60.9%	8	34.8%
En proceso	6	27.3%	4	18.2%	9	39.1%	13	56.5%
Logro previsto	0	0.0%	12	54.5%	0	0.0%	1	4.3%
Logro destacado	0	0.0%	6	27.3%	0	0.0%	1	4.3%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 13**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem*

*“Respetar las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo” de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Respetar las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 72.7% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 27.3%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría de los estudiantes no estaban respetando las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 54.5% han alcanzado el nivel “Logro previsto”, el 27.3% ha alcanzado el nivel de “Logro destacado” y solo un pequeño porcentaje del 18.2% ha alcanzado el nivel “En proceso”, esto sugiere que la mayoría de estudiantes comenzaron a respetar más las reglas del juego dadas o consensuadas por el equipo, se observó que lograron un mejor entendimiento sobre la importancia del respeto hacia las normas y reglas establecidas.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 60.9% de los estudiantes se encontraba en la categoría "En inicio", lo que indica que la mayoría tenía dificultades para respetar las reglas del juego. Por otro lado, el 39.1% estaba en la categoría "En proceso", mostrando que algunos estudiantes estaban trabajando en mejorar esta habilidad. En el posttest, se observa una disminución significativa en el porcentaje de

estudiantes en la categoría "En inicio", que pasó al 34.8%. Esto sugiere que algunos estudiantes lograron mejorar su capacidad para respetar las reglas del juego. Además, el porcentaje de estudiantes en la categoría "En proceso" aumentó al 56.5%, lo que indica que más estudiantes están trabajando en mejorar esta habilidad. También es notable que un pequeño porcentaje de estudiantes 4.3% alcanzó la categoría "Logro previsto" en el postest, lo que muestra un avance en la adquisición de esta habilidad en comparación con el pretest.

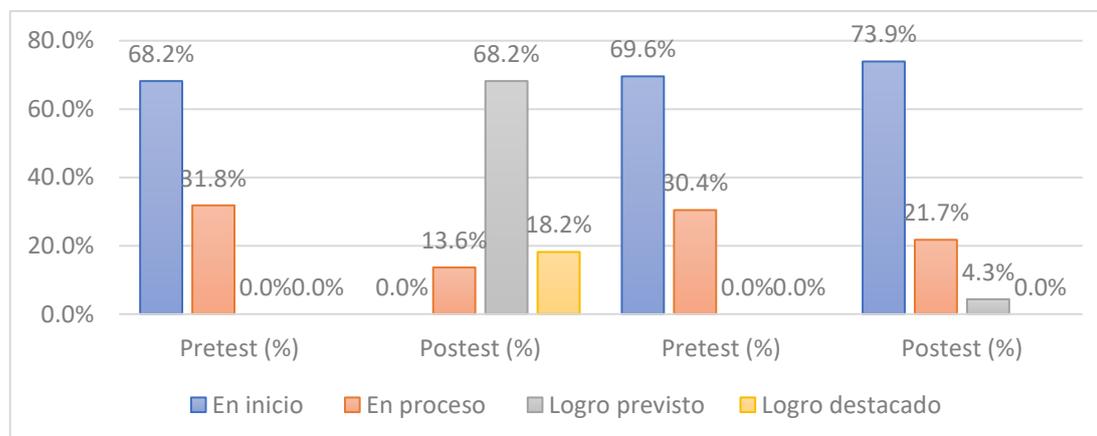
**Tabla 19**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem "Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse" de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)
En inicio	15	68.2%	0	0.0%	16	69.6%	17	73.9%
En proceso	7	31.8%	3	13.6%	7	30.4%	5	21.7%
Logro previsto	0	0.0%	15	68.2%	0	0.0%	1	4.3%
Logro destacado	0	0.0%	4	18.2%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 14**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem "Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse" de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



**Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem “Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse”, con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 68.2% se encontraban en el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 31.8%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría no estaban expresando una actitud positiva frente al fracaso y no lo veían como una oportunidad para superarse. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 68.2% han alcanzado el nivel “Logro previsto”, el 18.2% ha alcanzado el nivel de “Logro destacado” y solo un pequeño porcentaje del 13.6% ha alcanzado el nivel “En proceso”, esto sugiere que un número significativo de estudiantes comenzaron a expresar una actitud más positiva, se observó que a través de los juegos desarrollaron una mayor resiliencia y confianza en sí mismos, reconociendo que el fracaso es parte inevitable del proceso de aprendizaje y que pueden aprender y crecer a partir de él.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 69.6% de los estudiantes se encontraba en la categoría "En inicio", lo que indica que la mayoría tenía dificultades para expresar una actitud positiva frente al fracaso y verlo como una oportunidad para superarse. Por otro lado, el 30.4% estaba en la categoría "En proceso", mostrando que algunos estaban trabajando en mejorar esta actitud. En el postest, se observa un ligero aumento en el porcentaje de estudiantes en la categoría "En inicio", que pasó al 73.9%. Esto sugiere que pueden haber mantenido una actitud similar hacia el fracaso. Sin embargo, también se observa una disminución en el porcentaje de la categoría "En proceso", que bajó al 21.7%. Esto indica que pudieron mejorar su actitud frente al fracaso. Además, un pequeño porcentaje de estudiantes 4.3% alcanzó la categoría "Logro

previsto" en el postest, lo que muestra un avance en la adquisición de esta actitud en comparación con el pretest.

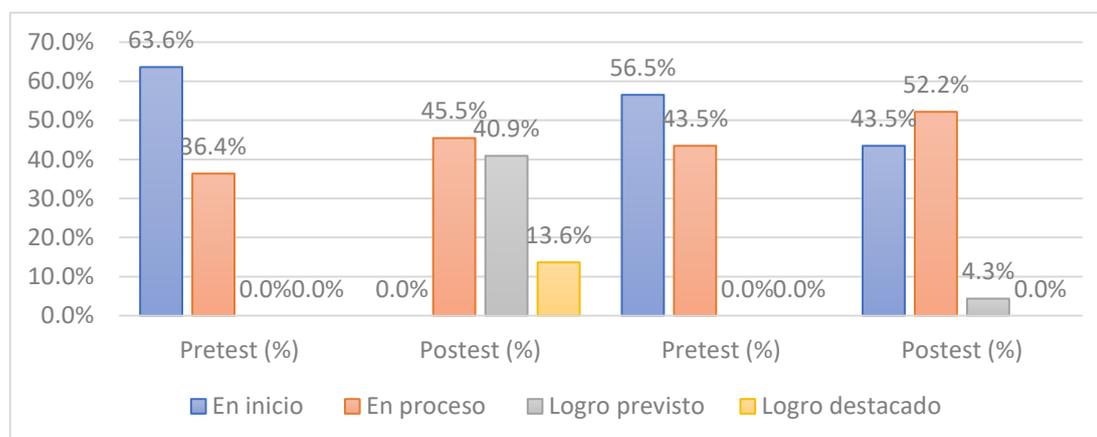
**Tabla 20**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem "Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada" de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*

Escala Ordinal	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)	fi	(%)
En inicio	14	63.6%	0	0.0%	13	56.5%	10	43.5%
En proceso	8	36.4%	10	45.5%	10	43.5%	12	52.2%
Logro previsto	0	0.0%	9	40.9%	0	0.0%	1	4.3%
Logro destacado	0	0.0%	3	13.6%	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>22</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 15**

*Frecuencia de resultado post test del grupo experimental y grupo control del ítem "Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada" de los estudiantes del 2do grado de la I.E. N° 32082 del Centro Poblado Menor de Pagshag.*



### **Análisis e interpretación:**

En la tabla y figura proporcionada, se presentan los resultados de la frecuencia de respuestas al ítem "Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada", con respecto al **grupo experimental** se evidencia que antes de la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en los estudiantes del Centro Poblado de Pagshag-Huánuco, se observa que la gran mayoría, representada por el 63.6% se encontraban en

el nivel “En inicio” y solo un pequeño porcentaje del 36.4%, se encontraba en el nivel “En proceso”, ello indica que la mayoría significativa de estudiantes mostraban una tendencia a evitar involucrarse activamente en la actividad realizada y optaban por aislarse de sus compañeros de equipo, esto se debe a que son tímidos o introvertidos, lo que ocasiona que eviten el contacto social o la participación activa. Tras la implementación del juego cooperativo, se observó un cambio significativo en la escala de calificación de los estudiantes, ahora, el 45.5% han alcanzado el nivel “En proceso”, el 40.9% ha alcanzado el nivel de “Logro previsto” y solo un pequeño porcentaje del 13.6% ha alcanzado el nivel “Logro destacado”, esto sugiere que un número significativo de estudiantes comenzaron a involucrarse más activamente en las actividades realizadas y a evitar el aislamiento de sus compañeros de equipo, a través de los juegos los estudiantes mejoraron sus habilidades sociales mostrando un mayor interés en involucrarse en las tareas grupales y evitar el aislamiento de sus compañeros de equipo.

Referente al **grupo de control**, en el pretest, se observa que el 56.5% de los estudiantes se encontraba en la categoría "En inicio", lo que indica que más de la mitad tenían tendencia a aislarse de sus compañeros de equipo en lugar de involucrarse activamente en las actividades. El 43.5% restante estaba en la categoría "En proceso", mostrando que algunos estudiantes estaban trabajando en mejorar esta actitud. En el postest, se observa una disminución en el porcentaje de estudiantes en la categoría "En inicio", que bajó al 43.5%. Esto indica que algunos estudiantes pudieron mejorar su participación activa y evitar el aislamiento. Además, aumentó el porcentaje de estudiantes en la categoría "En proceso", que subió al 52.2%, lo que sugiere un mayor esfuerzo por parte de los estudiantes para involucrarse más en las actividades realizadas. También se observa que un pequeño porcentaje de estudiantes 4.3% alcanzó la categoría "Logro previsto" en el postest, lo que indica que algunos estudiantes lograron una mejora significativa en su participación activa y evitación del aislamiento.

### 5.1.2 Resultado de la variable

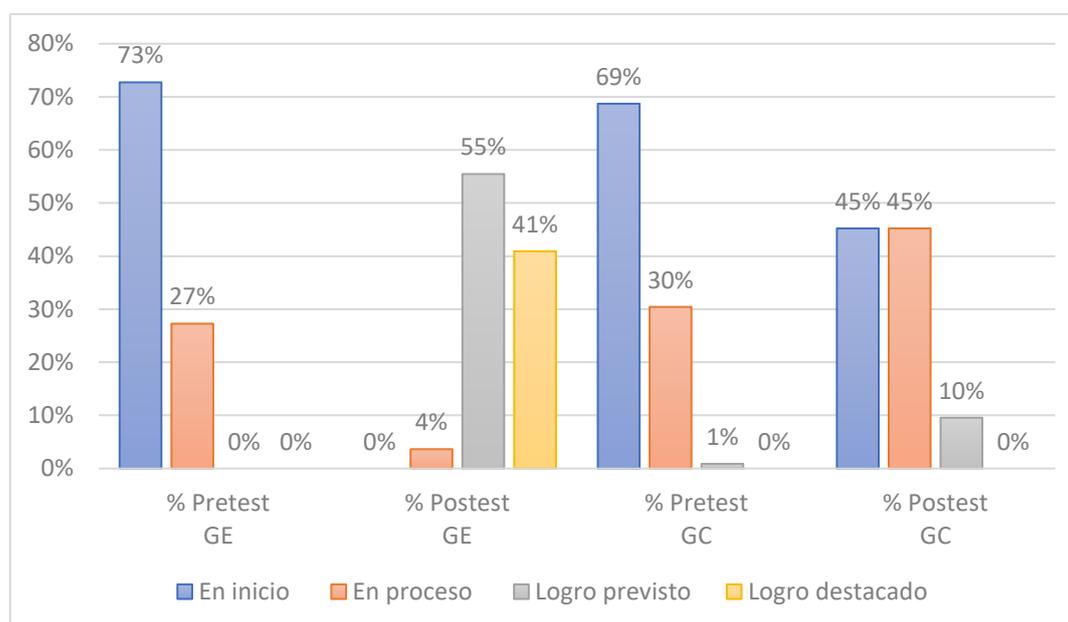
**Tabla 21**

*Resultados pretest y postest de la variable "socialización", en los estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco del grupo experimental y control*

Nivel de socialización	GE n=22				GC n=23			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%
En inicio	16	73%	0	0%	16	69%	10	45%
En proceso	6	27%	1	4%	7	30%	10	45%
Logro previsto	0	0%	12	55%	0	1%	2	10%
Logro destacado	0	0%	9	41%	0	0%	0	0%
Total	22	100%	22	100%	23	100%	23	100%

**Figura 16**

*Resultados pretest y postest de la variable "socialización", en los estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco del grupo experimental y control*



#### **Análisis e interpretación:**

La tabla presenta los resultados del pretest y postest de la variable "socialización" en estudiantes del centro poblado de Pagshag-Huánuco, divididos en el grupo experimental (GE) y el grupo de control (GC).

En el pretest, se observa que, en el grupo experimental, el 73% de los estudiantes se encontraban en el nivel "En inicio" de socialización, mientras que en el grupo de control este porcentaje era ligeramente menor, con un 69%. Por otro lado, en el grupo experimental, el 27% de los estudiantes se ubicaban en el nivel "En proceso", mientras que, en el grupo de control, este porcentaje era del 30%.

En cuanto al postest, se evidencian cambios significativos en la distribución de los estudiantes en los diferentes niveles de socialización. En el grupo experimental, el 55% de los estudiantes alcanzaron el nivel de "Logro previsto", mientras que, en el grupo de control, solo el 10% logró este nivel. Además, el 41% de los estudiantes del grupo experimental lograron el nivel de "Logro destacado", mientras que ninguno de los estudiantes del grupo de control alcanzó este nivel.

Estos resultados sugieren que la intervención con el juego cooperativo tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la socialización de los estudiantes en el grupo experimental en comparación con el grupo de control. Específicamente, se observa un aumento significativo en el porcentaje de estudiantes que lograron niveles más altos de socialización en el postest en el grupo experimental en comparación con el grupo de control.

### 5.1.3 Resultados por dimensiones

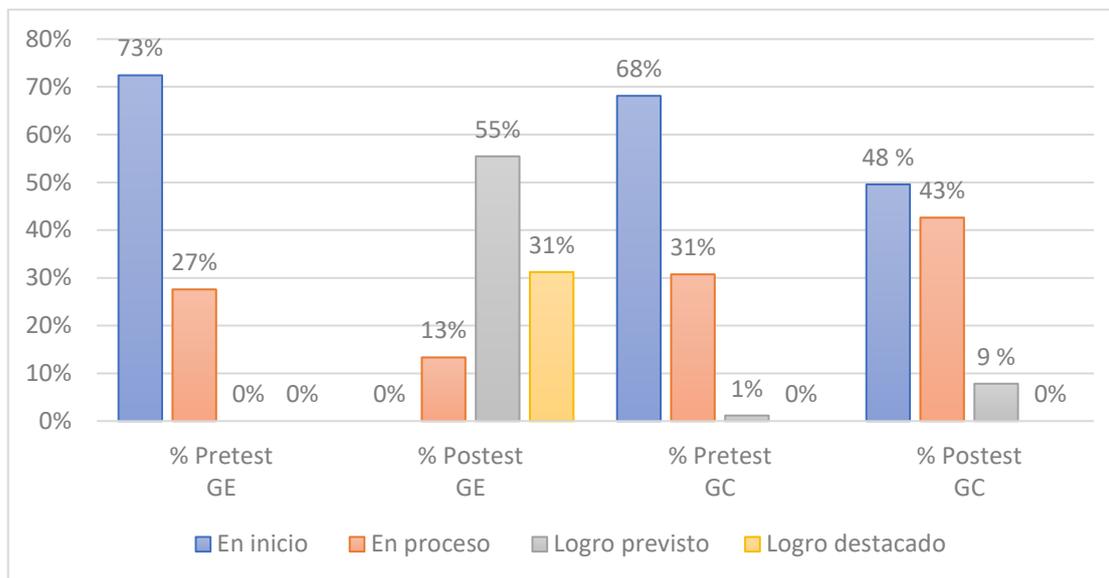
**Tabla 22**

*Resultados del pretest y postest de la dimensión "asertividad", en los estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco del grupo experimental y control*

Nivel de la dimensión asertividad	GE n=22				GC n=23			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
En inicio	16	73%	0	0%	16	68%	11	48%
En proceso	6	27%	3	13%	7	31%	10	43%
Logro previsto	0	0%	12	55%	0	1%	2	9%
Logro destacado	0	0%	7	31%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Figura 17**

*Resultados del pretest y postest de la dimensión "asertividad", en los estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco del grupo experimental y control*



### **Análisis e interpretación:**

La tabla presenta los resultados ponderados del pretest y postest de la dimensión "asertividad" en estudiantes del centro poblado de Pagshag-Huánuco, tanto en el grupo experimental (GE) como en el grupo de control (GC).

En el pretest, se observa que, en el grupo experimental, el 73% de los estudiantes se encontraban en el nivel "En inicio" de asertividad, mientras que en el grupo de control este porcentaje era ligeramente menor, con un 68%. Por otro lado, en el grupo experimental, el 27 % de los estudiantes se ubicaban en el nivel "En proceso", mientras que, en el grupo de control, este porcentaje era del 31%.

En cuanto al postest, se observan cambios significativos en la distribución de los estudiantes en los diferentes niveles de asertividad. En el grupo experimental, el 55% de los estudiantes alcanzaron el nivel de "Logro previsto", mientras que, en el grupo de control, solo el 9% logró este nivel. Asimismo, el 31% de los estudiantes del grupo experimental lograron el nivel de "Logro destacado", mientras que ninguno de los estudiantes del grupo de control alcanzó este nivel.

Estos resultados indican que la intervención con el juego cooperativo tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la asertividad de los estudiantes en el grupo experimental en comparación con el grupo de control. Específicamente, se observa un aumento significativo en el porcentaje de estudiantes que lograron niveles más altos de asertividad en el posttest en el grupo experimental en comparación con el grupo de control.

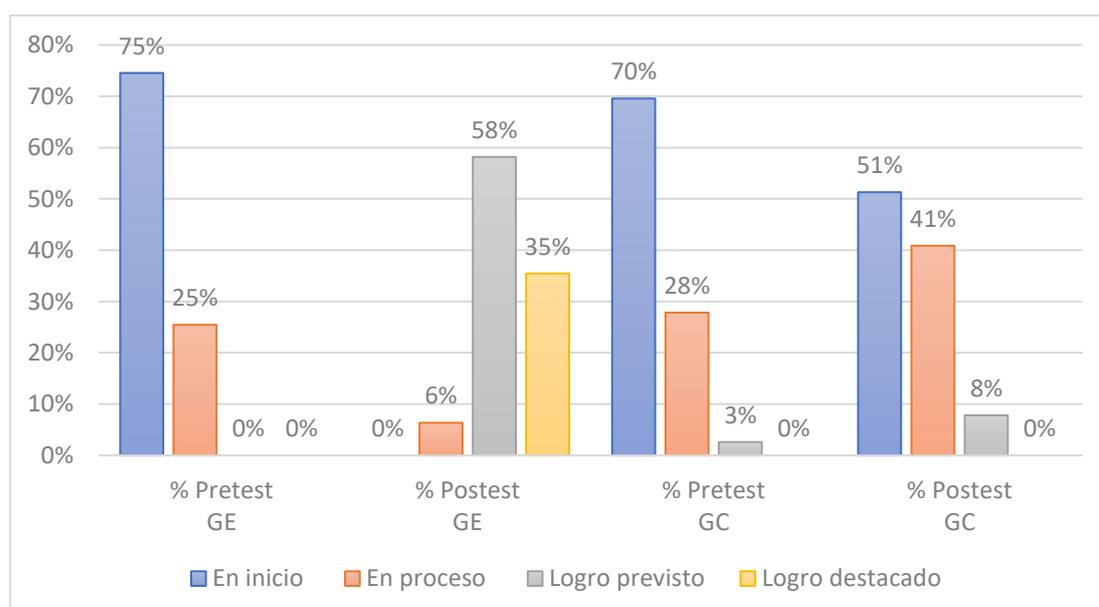
**Tabla 23**

*Resultados pretest y posttest de la dimensión “inteligencia emocional”, en los estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco del grupo experimental y control*

Nivel de la dimensión inteligencia emocional	GE n=22				GC n=23			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
En inicio	16	75%	0	0%	16	70%	12	51%
En proceso	6	25%	1	6%	6	28%	9	41%
Logro previsto	0	0%	13	58%	1	3%	2	8%
Logro destacado	0	0%	8	35%	0	0%	0	0%
Total	22	100%	22	100%	23	100%	23	100%

**Figura 18**

*Resultados pretest y posttest de la dimensión “inteligencia emocional”, en los estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco del grupo experimental y control*



### **Análisis e interpretación:**

La tabla proporciona una comparación de los resultados ponderados entre los resultados del pretest y posttest de la dimensión "inteligencia emocional" en estudiantes del centro poblado de Pagshag-Huánuco, divididos en el grupo experimental (GE) y el grupo de control (GC).

En el pretest, se observa que, en el grupo experimental, el 75% de los estudiantes se ubicaban en el nivel "En inicio" de inteligencia emocional, mientras que en el grupo de control este porcentaje era ligeramente menor, con un 70%. Por otro lado, en el grupo experimental, el 25% de los estudiantes se encontraban en el nivel "En proceso", mientras que, en el grupo de control, este porcentaje era del 28%.

En cuanto al posttest, se evidencian cambios notables en la distribución de los estudiantes en los diferentes niveles de inteligencia emocional. En el grupo experimental, el 58% de los estudiantes alcanzaron el nivel de "Logro previsto", mientras que, en el grupo de control, solo el 8% logró este nivel. Además, el 35% de los estudiantes del grupo experimental lograron el nivel de "Logro destacado", mientras que ninguno de los estudiantes del grupo de control alcanzó este nivel.

Estos resultados sugieren que la intervención con el juego cooperativo tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en el grupo experimental en comparación con el grupo de control. Específicamente, se observa un aumento significativo en el porcentaje de estudiantes que lograron niveles más altos de inteligencia emocional en el posttest en el grupo experimental en comparación con el grupo de control.

**Tabla 24**

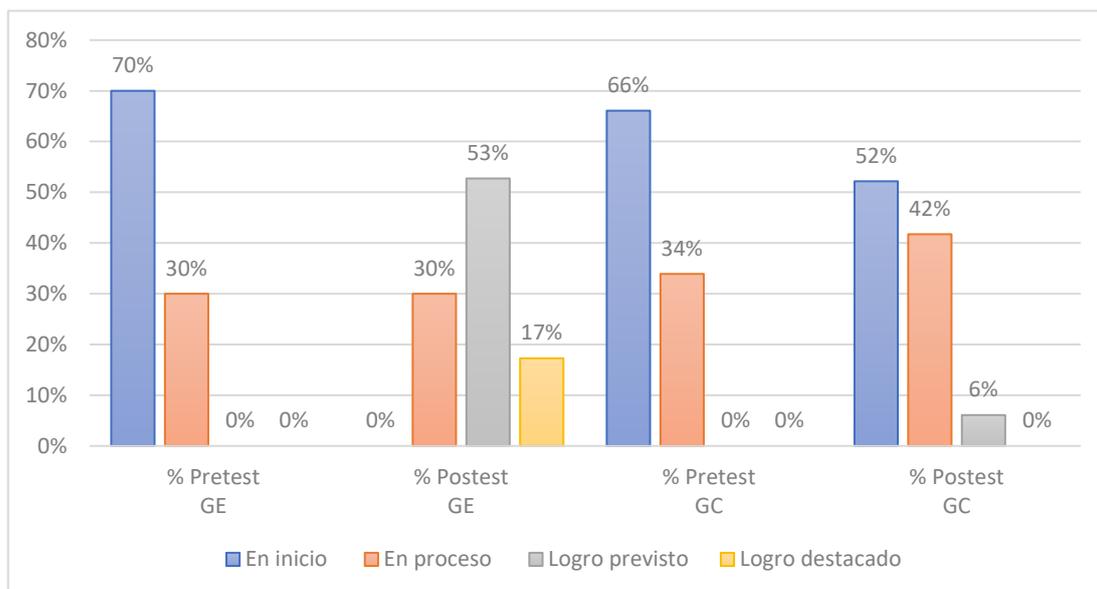
*Resultados pretest y posttest de la dimensión "toma de decisiones", en los estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco del grupo experimental y control*

Nivel de la dimensión toma de decisiones	GE n=22				GC n=23			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
En inicio	15	70%	0	0%	15	66%	12	52%
En proceso	7	30%	7	30%	8	34%	10	42%

Logro previsto	0	0%	12	53%	0	0%	1	6%
Logro destacado	0	0%	4	17%	0	0%	0	0%
Total	22	100%	22	100%	23	100%	23	100%

**Figura 19**

*Resultados pretest y postest de la dimensión "toma de decisiones", en los estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco del grupo experimental y control*



### **Análisis e interpretación:**

La tabla proporciona una comparación de los resultados ponderados entre los resultados del pretest y postest de la dimensión "toma de decisiones" en estudiantes del centro poblado de Pagshag-Huánuco, divididos en el grupo experimental (GE) y el grupo de control (GC).

En el pretest, se observa que, en el grupo experimental, el 70% de los estudiantes se encontraban en el nivel "En inicio" de toma de decisiones, mientras que en el grupo de control este porcentaje era ligeramente menor, con un 66%. Por otro lado, en el grupo experimental, el 30% de los estudiantes se ubicaban en el nivel "En proceso", mientras que, en el grupo de control, este porcentaje era del 34%.

En cuanto al postest, se observan cambios significativos en la distribución de los estudiantes en los diferentes niveles de toma de decisiones. En el grupo experimental, el 53% de los estudiantes alcanzaron el nivel de "Logro previsto", mientras que, en el grupo



GE	Post_Test - Pre_Test	28,5 9091	11,366 87	2,4234 2	23,551 12	33,630 69	11,7 98	21	,000
GC	Post_Test - Pre_Test	3.95 652	4.3534 5	.90776	2.0739 5	5.8391 0	4.35 9	22	.000

**Análisis e interpretación:** El análisis inferencial realizado mediante la Prueba de la T de Student para contrastar las hipótesis generales sobre el efecto del juego cooperativo en la socialización de estudiantes durante la pandemia en el centro poblado de Pagshag, Huánuco, revela hallazgos significativos.

Se observa que en el grupo experimental (GE), la diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test de la variable socialización es de 28.59091. Este valor se traduce en un estadístico t de 11.798 y un p-valor de  $0.000 < 0.05$ . Estos resultados indican una diferencia significativa entre los puntajes pre y post intervención en el grupo experimental, lo que sugiere una influencia positiva del juego cooperativo en la mejora de la socialización de los estudiantes durante la pandemia en el centro poblado mencionado.

Por otro lado, en el grupo de control (GC), la diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test de la variable socialización es de 3.95652. El estadístico t obtenido es de 4.359 y un p-valor de 0.000. Estos resultados también muestran una diferencia significativa entre los puntajes pre y post intervención en el grupo de control, aunque en menor medida que en el grupo experimental.

Estos resultados respaldan la hipótesis alternativa (HGi), que afirmaba que el juego cooperativo influye significativamente en el fortalecimiento de la socialización de los estudiantes durante la pandemia en Pagshag, Huánuco, en contraposición a la hipótesis nula (HGo), que sugería que no había influencia significativa.

En consecuencia, estos resultados enfatizan la relevancia de implementar estrategias basadas en el juego cooperativo como herramientas efectivas para mejorar la socialización de los estudiantes en contextos de crisis como la pandemia. Esta conclusión plantea importantes implicaciones tanto para el ámbito educativo como para la salud mental de los jóvenes en situaciones adversas, subrayando la necesidad de considerar el juego cooperativo como una estrategia valiosa en la promoción del bienestar estudiantil.

### 5.2.1 Prueba de las hipótesis específicas 1

Hi1: El juego cooperativo influye significativamente como estrategia para fortalecer la asertividad en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

Ho1: El juego cooperativo no influye significativamente como estrategia para fortalecer la asertividad en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

**Tabla 26**

*Prueba de muestras emparejadas entre el pre test y post test de la dimensión asertividad del grupo experimental y control*

		Medi a	Desv. Desvia ción	Desv. Error promed io	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilate ral)
					Inferior	Superio r			
GE	Post_Test D1 - Pre_Test D1	10,5 0000	4,1946 7	,89431	8,6401 9	12,359 81	11,7 41	21	,000
G C	Post_Test D1 - Pre_Test D1	1.65 217	1.8490 5	.38555	.85259	2.4517 6	4.28 5	22	.000

**Análisis e interpretación:** El análisis inferencial realizado mediante la Prueba de la T de Student para contrastar las hipótesis específicas sobre el efecto del juego cooperativo en la asertividad de estudiantes durante la pandemia en el centro poblado de Pagshag, Huánuco, muestra resultados significativos.

En el grupo experimental (GE), la diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test de la dimensión asertividad es de 10.50000. Este valor se traduce en un estadístico t de 11.741 y un p-valor de  $0.000 < 0.05$ , específicamente, se observa una diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test de 10.50000. Estos resultados indican una diferencia significativa entre los puntajes pre y post intervención en el grupo experimental, lo que sugiere un impacto positivo del juego cooperativo en la mejora del asertividad de los estudiantes durante la pandemia.

Por otro lado, en el grupo de control (GC), la diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test de la dimensión asertividad es de 1.65217. El estadístico t obtenido es de 4.285 y un p-valor de 0.000. Estos resultados también muestran una diferencia significativa entre los puntajes pre y post intervención en el grupo de control, aunque en menor medida que en el grupo experimental.

Estos resultados sustentan la hipótesis alternativa (Hi1), la cual afirmaba que el juego cooperativo influye significativamente en el fortalecimiento del asertividad de los estudiantes durante la pandemia en Pagshag, Huánuco, en oposición a la hipótesis nula (Ho1), que planteaba la falta de influencia significativa.

Estos hallazgos indican que participar en actividades de juego cooperativo durante la pandemia puede ayudar a los estudiantes a mejorar su habilidad para expresar sus opiniones y sentimientos de manera clara, directa y respetuosa, así como a defender sus derechos y establecer límites de manera efectiva.

Por lo tanto, se sugiere que la implementación de estrategias basadas en el juego cooperativo podría ser una herramienta valiosa para los educadores y profesionales en situaciones de crisis como la pandemia, ya que contribuye significativamente al desarrollo de habilidades sociales importantes como la asertividad en los estudiantes. Esto, a su vez, podría tener un impacto positivo en su bienestar emocional y en su capacidad para afrontar los desafíos que enfrentan durante tiempos difíciles.

### **5.2.2 Prueba de las hipótesis específicas 2**

Hi2: El juego cooperativo influye significativamente como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

Ho2: El juego cooperativo no influye significativamente como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

#### **Tabla 27**

*Prueba de muestras emparejadas entre el pre test y post test de la dimensión inteligencia emocional del grupo experimental y control*

---

#### **Prueba de muestras emparejadas**

---

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Medi a	Desv. Desvia ción	Desv. Error promed io	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
GE Post_Test D2 - Pre_Test D2	10,1 8182	3,8127 2	,81287	8,4913 6	11,8722 8	12,5 26	21	,000
GC Post_Test D2 - Pre_Test D2	1.26 087	1.9821 3	.41330	.40373	2.11801	3.05 1	22	.006

**Análisis e interpretación:** El análisis inferencial realizado mediante la Prueba de la T de Student para evaluar las hipótesis específicas sobre el efecto del juego cooperativo en la inteligencia emocional de estudiantes durante la pandemia en el centro poblado de Pagshag, Huánuco, arroja resultados significativos.

En el grupo experimental (GE), la diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test de la dimensión inteligencia emocional es de 10.18182. Este valor se traduce en un estadístico t de 12.526, con un grado de libertad de 21 y un p-valor de  $0.000 < 0.05$ . Estos resultados indican una diferencia significativa entre los puntajes pre y post intervención en el grupo experimental, lo que sugiere un impacto positivo del juego cooperativo en el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los estudiantes durante la pandemia.

Por otro lado, en el grupo de control (GC), la diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test de la dimensión inteligencia emocional es de 1.26087. El estadístico t obtenido es de 3.051 y un p-valor de 0.006. Estos resultados también muestran una diferencia significativa entre los puntajes pre y post intervención en el grupo de control, aunque en menor medida que en el grupo experimental.

Estos resultados respaldan la hipótesis alternativa (Hi2), la cual afirmaba que el juego cooperativo influye significativamente en el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los estudiantes durante la pandemia en Pagshag, Huánuco, en contraposición a la hipótesis nula (Ho2), que sugería la ausencia de influencia significativa.

Estos hallazgos sugieren que la implementación de estrategias basadas en el juego cooperativo representa una herramienta efectiva para mejorar la inteligencia emocional de los estudiantes en situaciones de crisis como la pandemia.

### 5.2.3 Prueba de las hipótesis específicas 3

Hi3: El juego cooperativo influye significativamente como estrategia para fortalecer la toma de decisiones en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

Ho3: El juego cooperativo no influye significativamente como estrategia para fortalecer la toma de decisiones en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

**Tabla 28**

*Prueba de muestras emparejadas entre el pre test y post test de la dimensión toma de decisiones del grupo experimental y control*

<b>Prueba de muestras emparejadas</b>									
Diferencias emparejadas									
	Medi a	Desv. Desvia ción	Desv. Error promed io	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilater al)	
				Inferior	Superior				
GE Post_Test D3	7,90	3,7785	,80558	6,2338	9,58438	9,8	21	,000	
- Pre_Test D3	909	0		0		18			
GC Post_Test D3	1.04	1.6916	.35273	.31196	1.77500	2.9	22	.007	
- Pre_Test D3	348	4				58			

**Análisis e interpretación:** El análisis inferencial llevado a cabo mediante la Prueba de la T de Student para examinar las hipótesis específicas sobre el impacto del juego cooperativo en la toma de decisiones de estudiantes durante la pandemia en el centro poblado de Pagshag, Huánuco, proporciona los siguientes resultados.

En el grupo experimental (GE), la diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test de la dimensión toma de decisiones es de 7.90909. Este valor se traduce en un estadístico t de 9.818 y un p-valor de  $0.000 < 0.05$ . Estos resultados indican una diferencia significativa entre los puntajes pre y post intervención en el grupo experimental, lo que sugiere un impacto positivo del juego cooperativo en el fortalecimiento de la toma de decisiones de los estudiantes durante la pandemia.

En contraste, en el grupo de control (GC), la diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test de la dimensión toma de decisiones es de 1.04348. El estadístico t

obtenido es de 2.958 y un p-valor de 0.007. Estos resultados también muestran una diferencia significativa entre los puntajes pre y post intervención en el grupo de control, aunque en menor medida que en el grupo experimental.

Estos resultados respaldan la hipótesis alternativa (Hi3), la cual postulaba que el juego cooperativo influye significativamente en el fortalecimiento de la toma de decisiones de los estudiantes durante la pandemia en Pagshag, Huánuco, en contraposición a la hipótesis nula (Ho3), que sugería la falta de influencia significativa.

En resumen, estos hallazgos sugieren que la implementación de estrategias basadas en el juego cooperativo representa una herramienta efectiva para mejorar la capacidad de los estudiantes para tomar decisiones en situaciones de crisis como la pandemia. Esta conclusión tiene importantes implicaciones para el desarrollo de habilidades cognitivas y la adaptabilidad de los estudiantes en contextos adversos.

### **5.3 Discusión de resultados**

#### **Propósito general**

En cuanto a nuestro objetivo general de la investigación: Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco, se encontró que el juego cooperativo ejerce una influencia estadísticamente significativa en la mejora de la socialización de los estudiantes. Cuyo resultado corrobora la hipótesis propuesta en la investigación teniendo específicamente la diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test fue de 28.59091 y un valor de significancia menor al 5% indicando esto mejores resultados en el grupo experimental. Según Quilca (2020), comenta que el juego es una práctica recurrente en el ser humano, ya que genera tantas satisfacciones, a la vez es un medio por el cual las personas se interrelacionan formando y reforzando lazos de amistad, en todas las etapas de vida del individuo. Por su parte Nieves y Forero (2017) encontraron que el juego cooperativo genera una disminución sustancial de diversos problemas de agresiones tanto físicas como verbales, entre otros. Estos resultados coinciden a lo que se obtuvo. Demostrándose por Osés et al. (2016) que

el juego cooperativo es una herramienta que influye significativamente en el comportamiento de los estudiantes.

Por eso es necesario priorizar el juego cooperativo en las aulas de clase tal y como menciona Ordoñez (2017), que la socialización es punto clave para que la persona pueda afrontar retos en el futuro y pueda salir victorioso de cualquier reto que se le presente en su vida académica como integral.

### **En función a los objetivos específicos**

El asertividad es la capacidad por la cual el ser humano pueda expresarse en el momento adecuado sin olvidar y negar los derechos de los demás, Reyes (2020) comenta sobre el asertividad como aquella capacidad que posee la persona para ser claro, justo y directo en lo que expresa, evitando un mensaje que pueda causar incomodar y herir susceptibilidades de otras personas. Respecto al primer objetivo específico: Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer el asertividad en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco. Se halló que el juego cooperativo ejerce una influencia estadísticamente significativa en la mejora del asertividad de los estudiantes durante la pandemia en el centro poblado mencionado. Cuyo resultado se verifica la hipótesis propuesta en la investigación, al observar una diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test de 10.50000 y un valor de significancia menor al 0.05. Ya que Hidalgo (2019) nos explica que el juego cooperativo desarrolla diversas capacidades para el niño una de ellas es el asertividad, que con juegos sin necesidad de competitividad se logra un trabajo en equipo con libre expresión pensando siempre en el éxito grupal y no individual. De esta manera coincidimos con Cusilayme (2018) quien encontró una mejora sustancial gracias a los juegos cooperativos que se enfocó en capacidades como el asertividad y la responsabilidad, y demostró que se logra reforzar los aspectos sociales en los estudiantes que formaron parte de la muestra.

La importancia de poder controlar, manejar y gestionar nuestras emociones influye mucho en la inserción a la sociedad de las personas. Y lo que se pudo observar en la investigación fue que la pandemia trajo consecuencias en la

inteligencia emocional de los estudiantes, Uriol (2020) logró demostrar que el aislamiento social de la pandemia lamentablemente produjo estrés lo que llevó a un desorden emocional en la mayoría de las personas, debido a esto se le atribuyó importancia al tema emocional durante la etapa de la pandemia suscitada en el 2020. Acerca del segundo objetivo específico: Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco. Se pudo demostrar que el juego cooperativo tiene una influencia estadísticamente significativa en el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los estudiantes. Y esto corroboró la hipótesis planteada en la investigación, ya que se obtuvo una diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test en inteligencia emocional de 10.18182 y una significancia de 0.00. Los diversos juegos infantiles nos demuestran que pueden ser usados como estrategias educativas para trabajar diversas problemáticas en el colegio, como menciona Quiñonez (2019) que la inteligencia emocional se puede trabajar mediante juegos grupales donde todos puedan usar sus capacidades para poder lograr objetivos grupales y de este modo también poder identificar actitudes que tienen por mejorar. De este modo coincidimos con Pasihuan (2017), quien encontró la influencia positiva que tienen los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en niños y adolescentes.

Día a día nos enfrentamos a situaciones que necesitan soluciones rápidas, el poder tomar una decisión involucra muchas cosas para tener en cuenta antes de tomarlas, ya que estas direccionaran nuestro futuro. Los colegios cada día muestran nuevas experiencias para los estudiantes donde se encontrarán con diversos retos y la capacidad para tomar decisiones será necesaria para lograr un éxito académico como integral, según Mercado y Hernández, (2010) la toma de decisiones es un proceso por el cual la persona evalúa las distintas formas de cómo afrontar una situación, de manera rápida sin que ninguna otra persona pueda poner en riesgo nuestra decisión. Respecto a nuestro tercer objetivo específico: Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la toma de decisiones en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco. Se logró demostrar que el juego cooperativo ejerce una influencia

estadísticamente significativa en el fortalecimiento de la toma de decisiones de los estudiantes. Y esto pudo dar validez a la hipótesis planteada al inicio de la investigación, ya que también se pudo obtener una diferencia media entre las puntuaciones del post test y pre test en la toma de decisiones de 7.90909 y una significancia menor al 5%. De acuerdo a los hallazgos coincidimos con Flores (2018), quien logró encontrar resultados positivos considerables gracias a la aplicación de los juegos cooperativos, los niños y niñas experimentaron un cambio en su conducta al momento de interactuar con sus iguales, quien a través de su investigación usó el juego cooperativo como una herramienta educativa para lograr desarrollar habilidades sociales en los estudiantes como la asertividad, empatía, y la toma de decisiones. Teniendo como referente a Milla (2017) quien en su investigación pudo identificar dimensiones del juego operativo que fueron claves para traer mejores resultados a los estudiantes en el desarrollo de capacidades que van a facilitar su inserción en la sociedad y la consecución de objetivos trazados a corto y largo plazo.

#### **5.4 Aporte científico de la investigación**

El estudio titulado "El juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag-Huánuco" ofrece varios aportes científicos significativos que contribuyen al conocimiento en este campo específico. A continuación, se detallan estos aportes:

Contribución al conocimiento sobre estrategias educativas durante la pandemia: Este estudio aporta información relevante sobre el papel del juego cooperativo como una estrategia educativa para lograr promover la socialización entre los estudiantes durante tiempos de crisis como la pandemia, se logró identificar dimensiones del juego operativo que se tienen que tener en cuenta para lograr resultados positivos en la variable que se pretende aplicar. Podemos estar de acuerdo en que la pandemia trajo muchos problemas, y el sector educativo no fue ajeno a esto, ya que el centro poblado de Pagshag, al ser una zona rural, el acceso a la educación virtual fue dándose de manera paulatina. Al poder observar la necesidad de tener medios por los cuales poder combatir estos problemas nace la idea de poder diversificar o contextualizar el juego cooperativo, para fortalecer la

socialización con las personas de su círculo social. Se pudo proporcionar una base sólida para la implementación de prácticas educativas innovadoras y adaptativas que puedan beneficiar a los estudiantes en situaciones similares en el futuro.

Validación empírica de la eficacia del juego cooperativo: La investigación proporciona evidencia empírica que respalda la efectividad del juego cooperativo en el fortalecimiento de la socialización de los estudiantes. Al ser una estrategia que se pudo organizar en sesiones se demostró mediante el pre y post test la efectividad que tuvo en los estudiantes respecto a la socialización, esto sirve como indicador de eficacia para que otros docentes puedan usarlo y puedan adecuarlo de acuerdo a las necesidades del contexto donde se encuentren.

La investigación pudo demostrar la importancia de la socialización de los estudiantes mucho más aún en tiempos como la pandemia, donde se generaron casos de estrés y desorden emocionales, lo cual puede generar problemas críticos en los estudiantes si no se toman cartas en el asunto. Y es por eso que consideramos también la importancia del juego cooperativo, al destacarla como una estrategia efectiva, se proporciona a los profesionales de la educación una herramienta concreta y viable para fomentar la interacción social y el desarrollo de habilidades sociales en contextos difíciles.

Implicaciones para la salud mental y el bienestar estudiantil: Los hallazgos de la investigación tienen implicaciones significativas para la salud mental y el bienestar de los estudiantes del centro poblado de Pagshag ya que, al fortalecer la socialización a través del juego cooperativo, se pueden mejorar los niveles de bienestar emocional de los estudiantes, ayudarles a enfrentar de manera más efectiva los desafíos asociados con la pandemia u otros eventos estresantes. A su vez se pudo fortalecer las dimensiones de la variable dependiente como el asertividad, la toma de decisiones y la inteligencia emocional.

En conclusión, la investigación sobre el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag-Huánuco, proporciona aportes científicos valiosos que pueden informar y enriquecer la práctica educativa, así como contribuir al bienestar y

desarrollo integral de los estudiantes en contextos adversos como el poder generar capacidades como la asertividad, la toma de decisiones y la inteligencia emocional a través del juego cooperativo que al ser una estrategia que busca el trabajo en equipo puede fortalecer la socialización de los estudiantes.

## CONCLUSIONES

Se resolvió, que la aplicación del juego cooperativo influye significativamente como estrategia para fortalecer la socialización, pues luego de la aplicación del juego cooperativo se mostró muchas mejoras en las dimensiones de la variable dependiente, esto enfatizan la relevancia de implementar estrategias basadas en el juego cooperativo como herramientas efectivas para mejorar la socialización de los estudiantes en contextos difíciles, lo cual, se sustentó con la diferencia significativa en las puntuaciones medias entre ambos momentos de medición ( $t = 11.798$ ,  $p < 0.005$ ) lo que corroboró la hipótesis formulada.

Asimismo, se determinó que la aplicación del juego cooperativo ejerce una influencia estadísticamente significativa en la mejora del asertividad de los estudiantes durante la pandemia, pues los intervenidos al experimento mostraron un nivel alto de mejora. Estos hallazgos indican que el juego cooperativo durante la puede ayudar a mejorar la habilidad para saber expresarse. Siendo comprobado al obtener una diferencia significativa en las puntuaciones medias entre ambos momentos de medición ( $t = 11.741$ ,  $p < 0.005$ ) que afirmó la hipótesis formulada.

De igual modo, se determinó que la aplicación del juego cooperativo tiene una influencia estadísticamente significativa en el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los estudiantes, pues los partícipes del experimento manifestaron mejoras. Estos hallazgos nos muestran que la implementación de estrategias basadas en el juego cooperativo representa soporte emocional. Siendo corroborado al obtener una diferencia significativa en las puntuaciones medias entre ambos momentos de medición ( $t = 12.526$ ,  $p < 0.001$ ) que confirma la hipótesis propuesta.

Por último, se determinó que el juego cooperativo influye significativamente en el fortalecimiento de la toma de decisiones de los estudiantes durante la pandemia, pues los partícipes del experimento registraron un nivel alto de mejora, lo cual, se comprobó al obtener una diferencia estadísticamente significativa en las puntuaciones medias entre ambos periodos de medición ( $t = 9.818$ ,  $p < 0.001$ ) y reafirmó la hipótesis propuesta en la investigación.

## SUGERENCIAS

Se aconseja implementar estrategias basadas en el juego cooperativo como herramientas efectivas para mejorar la socialización de los estudiantes en contextos de crisis como la pandemia. A su vez el juego cooperativo tiene beneficios tanto para el ámbito educativo como para la salud mental de los jóvenes en situaciones adversas, subrayando entonces la necesidad de considerar el juego cooperativo como una estrategia valiosa en la promoción del bienestar estudiantil.

Se requiere buscar y diseñar estrategias que sirvan de apoyo en propiciar la socialización en los estudiantes como el uso del juego cooperativo que como se ha evidenciado da buenos resultados porque logra relacionarse con los demás de una manera adecuada y una convivencia armoniosa lo cual contribuye a que el estudiante pueda adaptarse a cualquier contexto donde encuentre.

Incentivar el trabajo en equipo a través del juego cooperativo u otras estrategias más, porque le permite al grupo integrarse para lograr la meta sin entrar en competencia, sino que fomenta la comunicación de ideas, sentimientos y busca incluir a todos para lograr un objetivo en común. De este modo poder estimular habilidades sociales en ellos estudiantes.

Planificar y organizar talleres en otras aulas en base al juego cooperativo donde participen los padres de familia, docentes y otros personajes de la comunidad educativa, de esta manera se genera una buena socialización generando confraternidad y ambientes adecuados para los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Alberto, D. (2018) *“Los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la institución educativa n° 002 virgen de guadalupe - huánuco, 2018”* [tesis para optar el grado de licenciada, Universidad de Huánuco] <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/3446>
- Castellaro, M., & Peralta, N. S. (2020). *“Pensar el conocimiento escolar desde el socioconstructivismo: interacción, construcción y contexto. Perfiles educativos”*.
- Corrales, P. V. D. L. M., y Schroeder, M. B. (2018). *“Habilidades sociales en niños/as escolarizados de cuatro años que asistieron y no asistieron a jardín maternal”* [tesis para optar el grado de licenciado, Universidad Católica de Argentina] <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/557>
- Cusilaymes, M. M. (2018). *“El Juego Cooperativo para el Desarrollo de las Habilidades Sociales en los Niños de 5 Años de las Instituciones Educativas Iniciales: La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, Arequipa, 2017”* [tesis para optar el grado de licenciado, Universidad Católica de Santa María] <https://repositorio.ucsm.edu.pe/500>
- Deming D. (2017, agosto 27). The Harvard Gazette. Disponible en: <https://news.harvard.edu/gazette/story/2017/10/social-skillsincreasingly-valuable-to-employers-harvard-economist-finds>.
- Domínguez-, E. (2019). *“Prevención de conductas disruptivas en las aulas de ESO a través del entrenamiento en habilidades sociales (Master's thesis)”*. [tesis para optar el grado de maestro, Universidad Internacional de la Rioja] <https://reunir.unir.net/handle/123456789/8803>
- Espinoza, R; Gómez, Y y Maiz, R (2019). *“Programa REDOC para desarrollar las bases técnicas del baloncesto en estudiantes del nivel de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación-UNHEVAL, Huánuco 2018.”* [tesis para optar el grado de licenciado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]
- Forero Manrique, O. I., y Nieves Castro, J. S. (2018). *“Los juegos Cooperativos en la Clase de Educación Física para Mejorar la Interacción, Disminuyendo las Agresiones Físicas, Verbales y Rechazos Entre Los Estudiantes Del Curso 502 Del Colegio ITI Francisco José De Caldas”* [tesis para optar el grado de licenciada, Universidad libre] <https://hdl.handle.net/10901/15832>

- Flores, W. (2018). “*Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial n° 004 “El mundo de Ana María” de Santa Lucía, Uchiza, Tocache, San Martín-2018.*” [tesis para optar el grado de licenciado, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote] <https://hdl.handle.net/20.500.13032/9364>
- Godínez, V. L. (2013). *Métodos, técnicas e instrumentos de investigación*. Lima, Perú.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. Cuarta edición, editado por McGraw–Hill Interamericana Editores. SA DF–México.
- Hidalgo, P. R. (2019). “*Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri-Callao, 2018*” [tesis para optar el grado de licenciada, Universidad Nacional del Callao] <https://hdl.handle.net/20.500.12952/4365>
- Llontop, R. R., Oscco, F. G., Melgar, Á. S., Príncipe, M. K. M. J., y Figueroa, A. C. M. (2020). “*Programa de desarrollo personal para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria*” [ *Revista Científica Digital de Psicología PSIQUEMAG Vol, 9(1)*] <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i1.2497>
- Macías, A (2007). “*¿Cómo valorar un coeficiente de confiabilidad? Investigación educativa duranguense, (6), 6-10.*” *file:///C:/Users/ASUS/Downloads/Dialnet-ComoValorarUnCoeficienteDeConfiabilidad-2292993%20(1).pdf*
- Milla, C. M. “*Los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco-2017.*” [tesis para optar el grado de licenciado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote] <https://hdl.handle.net/20.500.13032/4130>
- Mousalli-K, G. (2015). “*Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa. Mérida.*” [https://www.researchgate.net/profile/Gloria-Mousalli/publication/303895876\\_Metodos\\_y\\_Disenos\\_de\\_Investigacion\\_Cuantitativa/links/575b200a08ae414b8e4677f3/Metodos-y-Disenos-de-Investigacion-Cuantitativa.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Gloria-Mousalli/publication/303895876_Metodos_y_Disenos_de_Investigacion_Cuantitativa/links/575b200a08ae414b8e4677f3/Metodos-y-Disenos-de-Investigacion-Cuantitativa.pdf)

- Otzen, T, y Manterola, C. (2017). “*Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.” <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Ordoñez, M. (2017) “*Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1er grado-primaria IE 31542-Ocopilla-Huancayo*” [tesis para optar el grado de maestro, Universidad Nacional del Centro del Perú Universidad de Valladolid]<http://hdl.handle.net/20.500.12894/4438>
- Osés, R, Duarte, E. y Pinto, M. L. (2016). “*Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas. Revista Electrónica de Investigación Educativa.*” [tesis para optar el grado de licenciado, Universidad Autónoma de Baja California]<http://redie.uabc.mx/redie/article/view/886>.
- Pasihuan , L. R. (2017). “*Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José, Comas–2016.*” [Tesis para optar el grado de licenciada, Universidad Cesar Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/1062>
- Posso, R y Bertheau, E (2020). “*Validez y confiabilidad del instrumento determinante humano en la implementación del currículo de educación física.*” <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/eavila,+ART+10.pdf>
- Quilca r, J. A. (2020). “*El juego cooperativo para las relaciones interpersonales en los niños y niñas de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Chaltura” del año 2019-2020*” [Tesis para obtener el título de Licenciatura de Docencia en Educación, Universidad Técnica del Norte] <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10687>
- Quiñonez, N. (2021). “*Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de primer grado de la IES Andrés Avelino Cáceres de Zepita, Puno 2019*” [ Tesis para optar grado académico de maestro en ciencias de la educación, Universidad José Carlos Mariátegui] <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1998>
- Reyes, K. P. (2020). “*Proceso de socialización y convivencia democrática en niños de cinco años de dos Instituciones Educativas de Lima Metropolitana, 2019*” [tesis para optar el grado de licenciada, Universidad Cesar Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/54770>

- Rivera, M. y Valdivia, G (2017). “*Programa de juegos Lúdicos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del estilo crawl de la natación en alumnos del 1º “a” de secundaria de la Institución Educativa El Amauta José Carlos Mariátegui, Huánuco-2016.*” [ Tesis para optar grado académico de licenciado, Universidad Nacional Hermilo Valdizán]
- Sánchez, H; Reyes, C y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística.* <https://hdl.handle.net/20.500.14138/1480>
- Sánchez, A. (2021) “*Efectos de la pandemia del COVID-19 en la socialización infantil y el juego*” [tesis para optar el grado de licenciado, Universidad de Valladolid] <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/49083>
- Uriol, L. J. (2020). “*Importancia de la socialización en la infancia.*” [tesis para optar una segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes] <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/2004>

## **ANEXOS**

## ANEXO 01. MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA SOCIALIZACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO POBLADO DE PAGSHAG-HUÁNUCO							
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	MARCO METODOLÓGICO	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p><b>Problema general.</b></p> <p>¿Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco?</p>	<p><b>Objetivo general.</b></p> <p>Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>El juego cooperativo influye significativamente como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.</p>	<p>V.I. JUEGOS COOPERATIVOS</p>	<p>De colaboración</p> <p>De participación</p> <p>De diversión</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos que promueven la comunicación asertiva en el equipo.</li> <li>2. Juegos que propician la colaboración e integración.</li> <li>3. Juegos que promueven toma de decisiones como equipo.</li> </ol>	<p><b>Nivel de investigación</b></p> <p>Cuantitativa Cuasi experimental</p> <p><b>DISEÑO</b></p> <p>Aplicado</p>	<p><b>La población</b> estará conformada por los estudiantes matriculados del primer al quinto de educación secundaria.</p>
<p>a. ¿Cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la asertividad en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco?</p>	<p>a. Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la asertividad en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.</p>	<p>El juego cooperativo influye significativamente como estrategia para fortalecer la asertividad en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.</p>	<p>V.D. SOCIALIZACIÓN</p>	<p>Asertividad</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos.</li> <li>2. Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil.</li> <li>3. Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad</li> <li>4. Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros</li> <li>5. Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje.</li> </ol>		<p><b>La Maestra</b> estuvo conformada por 2do A y B</p> <p>Tipo; no Probabilístico</p>
<p>b. ¿Cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco?</p>	<p>Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.</p>	<p>El juego cooperativo influye favorablemente como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.</p>		<p>Inteligencia emocional</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos.</li> <li>7. Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros.</li> <li>8. Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación.</li> <li>9. Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego.</li> <li>10. Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo.</li> </ol>		
<p>c. ¿Cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la toma de decisiones en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco?</p>	<p>c. Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la toma de decisiones en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.</p>	<p>El juego cooperativo influye favorablemente como estrategia para fortalecer la toma de decisiones en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.</p>		<p>Toma de decisiones</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Busca resolver los conflictos mediante el dialogo.</li> <li>12. Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo.</li> <li>13. Respeta las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo.</li> <li>14. Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse.</li> <li>15. Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada.</li> </ol>		

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**HUÁNUCO – PERÚ**  
**ESCUELA DE POSGRADO**

**Solicito:** Autorización para poder aplicar mi proyecto de tesis en su Institución Educativa.

**PARA : Mg. Yris Rojas Baldeón**  
Directora de la Institución Educativa N° 32082-PAGSHAG.

**DE : Rosario del Pilar Rodríguez Jimenez**  
Estudiante de maestría de la UNHEVAL.

Yo, **Rosario del Pilar Rodríguez Jimenez**, identificada con DNI N° 48518966, domiciliada en Jr. Jose Varallanos Mz A Lt 16 – Pillco Marca, estudiante de Maestría en la Mención de Investigación y Docencia Superior, de la Escuela de Posgrado de la UNHEVAL, ante usted me dirijo y expongo:

Que estando desarrollando el proyecto de tesis titulado: **"EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA SOCIALIZACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO POBLADO DE PAGSHAG- HUÁNUCO"**, para el cual he propuesto como parte de mi muestra a los estudiantes del 2° "B" del nivel secundario de la Institución Educativa que usted dirige, motivo por el cual recurro a su persona para que pueda dar su venia y autorizar la aplicación de las sesiones de aprendizaje propuestas.

En espera de su generoso apoyo, anticipadamente le expreso mi sincero agradecimiento.

Huánuco, 05 de octubre del 2021.

  
\_\_\_\_\_  
Lic. Rosario del Pilar Rodríguez Jimenez

D.N.I. 48518966.

*Recibido*  
05 / 10 / 2021



## ANEXO 02. CONSENTIMIENTO INFORMADO



### CONSENTIMIENTO INFORMADO



FECHA: 16/08/21

**TITULO DE LA INVESTIGACION:** EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA SOCIALIZACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO POBLADO DE PAGSHAG-HUÁNUCO

**OBJETIVO :** Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

**INVESTIGADOR :** Rosario del Pilar Rodriguez Jimenez

#### Consentimiento / Participación voluntaria

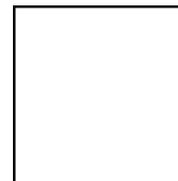
Acepto que mi menor hijo participe en el estudio:

He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

#### Firmas del participante o responsable legal

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: 



Firma del investigador responsable: 



## CONSENTIMIENTO INFORMADO



ID:

FECHA: 16/08/21

**TITULO DE LA INVESTIGACION:** EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA SOCIALIZACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO POBLADO DE PAGSHAG-HUÁNUCO

**OBJETIVO :** Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

**INVESTIGADOR :** Rosario del Pilar Rodriguez Jimenez

### Consentimiento / Participación voluntaria

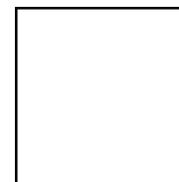
Acepto que mi menor hijo participe en el estudio:

He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

### Firmas del participante o responsable legal

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: \_\_\_\_\_



Firma del investigador responsable: \_\_\_\_\_



## CONSENTIMIENTO INFORMADO

ID:

FECHA: 16 / 08 / 21

**TITULO DE LA INVESTIGACION:** EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA SOCIALIZACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO POBLADO DE PAGSHAG-HUÁNUCO

**OBJETIVO :** Conocer cómo influye el juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización en tiempos de pandemia en estudiantes del centro poblado de Pagshag- Huánuco.

**INVESTIGADOR :** Rosario del Pilar Rodriguez Jimenez

### Consentimiento / Participación voluntaria

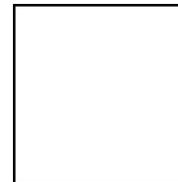
Acepto que mi menor hijo participe en el estudio:

He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

### Firmas del participante o responsable legal

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: \_\_\_\_\_



Firma del investigado. responsable.  \_\_\_\_\_







## ANEXO 04. EVIDENCIA

### FICHA DE OBSERACIÓN - PRE-TEST- GRUPO EXPERIMENTAL

GRADO 2do SECCIÓN B

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
En inicio	1
En proceso	2
Logro previsto	3
Logro destacado	4

DIMENSIÓN		ASERTIVIDAD																			
ÍTEMS		1. Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos.				2. Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil.				3. Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad				4. Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros.				5. Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje.			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	EST.1	x				x				x				X				x			
2.	EST. 2		x			x					x			X				x			
3.	EST. 3	x				x					x			X				x			
4.	EST. 4	x				x					x				x			x			
5.	EST. 5	x				x					x			X					x		
6.	EST. 6	x				x						x		X				x			
7.	EST. 7	x				x					x			X				x			
8.	EST. 8	x				x					x			X				x			
9.	EST. 9	x				x					x			X				x			
10.	EST. 10	x				x						x			x					x	
11.	EST. 11	x					x				x			X				x			
12.	EST. 12	x				x					x			X						x	
13.	EST. 13		x				x					x			x			x			
14.	EST. 14	x				x						x		X				x			
15.	EST. 15	x				x					x				x			x			
16.	EST. 16	x	x			x						x		X				x			
17.	EST. 17		x			x						x		X				x			
18.	EST. 18	x				x					x			X				x			
19.	EST. 19	x					x				x			X				x			
20.	EST. 20	x				x						x			x			x			
21.	EST. 21	x					x				x			X				x	X		
22.	EST. 22	x					x					x		X				x			

## FICHA DE OBSERACIÓN - PRE-TEST- GRUPO EXPERIMENTAL

GRADO 2do SECCIÓN B

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
En inicio	1
En proceso	2
Logro previsto	3
Logro destacado	4

DIMENSIÓN		INTELIGENCIA EMOCIONAL																				
ITEMS		6. Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos.				7. Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros.				8. Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación.				9. Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego.				10. Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo.				
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	EST.1	x				x				x				x					x			
2.	EST. 2	x				x				x				x					x			
3.	EST. 3	x				x				x				x					x			
4.	EST. 4		x			x					x			x						x		
5.	EST. 5	x				x					x			x					x			
6.	EST. 6	x				x				x				x					x			
7.	EST. 7	x					x			x					x				x			
8.	EST. 8	x				x				x				x					x			
9.	EST. 9	x				x				x				x						x		
10.	EST. 10	x				x					x				x				x			
11.	EST. 11		x			x				x				x					x			
12.	EST. 12	x					x			x				x					x			
13.	EST. 13	x				x				x					x				x			
14.	EST. 14	x					x			x				x						x		
15.	EST. 15	x				x				x				x						x		
16.	EST. 16	x				x					x				x					x		
17.	EST. 17		x				x			x				x					x			
18.	EST. 18	x				x				x				x						x		
19.	EST. 19	x				x					x			x					x			
20.	EST. 20		x			x				x					x				x			
21.	EST. 21		x				x			x				x						x		
22.	EST. 22	x				x					x			x					x			

## FICHA DE OBSERACIÓN - PRE-TEST - GRUPO EXPERIMENTAL

GRADO 2do SECCIÓN B

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
En inicio	1
En proceso	2
Logro previsto	3
Logro destacado	4

DIMENSIÓN		TOMA DE DECISIONES																								
ITEMS		11. Busca resolver los conflictos mediante el dialogo.				12. Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo.				13. Respeta las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo.				14. Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse.				15. Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada.								
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	EST.1	x				x				x				x				x				x				
2.	EST. 2		x			x				x				x					x					x		
3.	EST. 3	x					x			x				x				x				x				
4.	EST. 4	x				x				x				x					X			x				
5.	EST. 5	x				x				x				x				x					x			
6.	EST. 6		x			x					x				x				X			x				
7.	EST. 7	x				x				x				x				x				x				
8.	EST. 8		x				x			x				x				x					x			
9.	EST. 9	x				x				x				x				x					x			
10.	EST. 10	x				x					x				x				X			x				
11.	EST. 11	x				x				x				x				x				x				
12.	EST. 12	x					x			x				x				x					x			
13.	EST. 13	x				x					x				x							x				
14.	EST. 14	x				x				x					x				X			x				
15.	EST. 15	x				x					x				x							x				
16.	EST. 16		x			x				x				x				x					x			
17.	EST. 17	x				x				x				x				x				x				
18.	EST. 18	x					x				x				x				X			x				
19.	EST. 19		x			x				x				x				x					x			
20.	EST. 20		x			x				x					x				X			x				
21.	EST. 21	x					x				x				x				X			x				
22.	EST. 22	x				x				x				x				x					x			

## FICHA DE OBSERACIÓN - POST-TEST - GRUPO EXPERIMENTAL

GRADO 2do SECCIÓN B

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
En inicio	1
En proceso	2
Logro previsto	3
Logro destacado	4

DIMENSIÓN		ASERTIVIDAD																			
ÍTEMS		1. Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos.				2. Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil.				3. Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad				4. Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros.				5. Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje.			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	EST. 1			x					x				x				x				x
2.	EST. 2				x				x				x				x				x
3.	EST. 3			x					x				x				x				x
4.	EST. 4				x				x				x				x				x
5.	EST. 5				x				x				x				x				x
6.	EST. 6			x					x	x			x				x				x
7.	EST. 7			x					x				x				x				x
8.	EST. 8				x				x				x				x				x
9.	EST. 9			x					x				x				x				x
10.	EST. 10				x				x				x				x				x
11.	EST. 11			x					x				x				x				x
12.	EST. 12			x					x				x				x				x
13.	EST. 13				x				x				x				x				x
14.	EST. 14			x					x				x				x				x
15.	EST. 15		x						x				x				x				x
16.	EST. 16			x					x				x				x				x
17.	EST. 17				x				x				x				x				x
18.	EST. 18			x					x				x				x				x
19.	EST. 19				x				x				x				x				x
20.	EST. 20			x					x				x				x				x
21.	EST. 21		x						x				x				x				x
22.	EST. 22			x					x				x				x				x

## FICHA DE OBSERACIÓN - POST-TEST - GRUPO EXPERIMENTAL

GRADO 2do SECCIÓN B

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
En inicio	1
En proceso	2
Logro previsto	3
Logro destacado	4

DIMENSIÓN		INTELIGENCIA EMOCIONAL																			
ÍTEMS		6. Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos.				7. Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros.				8. Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación.				9. Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego.				10. Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo.			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	EST.1			x				X				x				x				x	
2.	EST. 2			x				X				x				x				x	X
3.	EST. 3			x			x					x				x				x	
4.	EST. 4				x				x				x				x				X
5.	EST. 5			x				X				x				x				x	
6.	EST. 6			x					x				x				x				X
7.	EST. 7				x		x						x				x				X
8.	EST. 8			x					x				x			x				x	
9.	EST. 9				x				x				x				x			x	
10.	EST. 10			x					X				x				x				X
11.	EST. 11				x					x				x				x			X
12.	EST. 12			x					X				x				x				X
13.	EST. 13			x					X					x				x			
14.	EST. 14				x				X				x				x				X
15.	EST. 15			x			x						x			x				x	
16.	EST. 16				x				X				x				x			x	
17.	EST. 17				x				X					x			x				X2
18.	EST. 18			x						x				x				x			x
19.	EST. 19				x				X					x			x			x	
20.	EST. 20				x					x					x			x			x
21.	EST. 21			x			x							x			x			x	
22.	EST. 22			x					X					x			x			x	

## FICHA DE OBSERACIÓN - POST-TEST - GRUPO EXPERIMENTAL

GRADO 2do SECCIÓN B

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
En inicio	1
En proceso	2
Logro previsto	3
Logro destacado	4

DIMENSIÓN		TOMA DE DECISIONES																			
ÍTEMS		11. Busca resolver los conflictos mediante el dialogo.				12. Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo.				13. Respeta las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo.				14. Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse.				15. Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada.			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	EST.1			x			x					x				x			x		
2.	EST. 2			x				X				x					x				x
3.	EST. 3		x				x				x					x				x	
4.	EST. 4			x				X				x				x			x		
5.	EST. 5		x				x					x			x				x		
6.	EST. 6			x				X				x				x				x	
7.	EST. 7		x					X				x				x			x		
8.	EST. 8		x				x				x					x				x	
9.	EST. 9			x				X				x				x					x
10.	EST. 10		x						x			x					x		x		
11.	EST. 11			x			x						x			x				x	
12.	EST. 12		x					X				x				x			x		
13.	EST. 13			x				X				x				x					x
14.	EST. 14				x		x					x				x				x	
15.	EST. 15				x		x				x				x				x		
16.	EST. 16			x				X				x					x		x		
17.	EST. 17		x					X					x				x			x	
18.	EST. 18			x					x			x				x				x	
19.	EST. 19				x			X				x				x			x		
20.	EST. 20				x			X				x					x			x	
21.	EST. 21		x				x				x				x				x		
22.	EST. 22			x				X				x				x				x	



## FICHA DE OBSERACIÓN - PRE-TEST- GRUPO DE CONTROL

GRADO 2do SECCIÓN A

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
En inicio	1
En proceso	2
Logro previsto	3
Logro destacado	4

DIMENSIÓN		INTELIGENCIA EMOCIONAL																			
ITEMS		6. Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos.				7. Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros.				8. Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación.				9. Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego.				10. Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo.			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	EST.1	x				x				x				x				x			
2.	EST. 2	x				x				x				x				x			
3.	EST. 3	x							X				x					x			
4.	EST. 4	x				x				x					x			x			
5.	EST. 5	x				x				x				x					x		
6.	EST. 6		x						X				x					x			
7.	EST. 7	x				x				x				x				x			
8.	EST. 8		x			x				x					x				x		
9.	EST. 9	x							X				x					x			
10.	EST. 10	x				x							x					x			
11.	EST. 11		x			x				x				x				x			
12.	EST. 12	x							X				x					x			
13.	EST. 13	x				x							x					x			
14.	EST. 14	x				x				x					x			x			
15.	EST. 15	x							X				x					x			
16.	EST. 16		x			x				x				x					x		
17.	EST. 17		x			x				x				x				x			
18.	EST. 18	x							X				x					x			
19.	EST. 19		x			x				x				x					x		
20.	EST. 20		x			x							x					x			
21.	EST. 21	x	x						X				x					x			
22.	EST. 22	x				x				x				x				x			
23.	EST. 23		x						X				x					x			

## FICHA DE OBSERACIÓN - PRE-TEST - GRUPO DE CONTROL

GRADO 2do SECCIÓN A

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
En inicio	1
En proceso	2
Logro previsto	3
Logro destacado	4

DIMENSIÓN		TOMA DE DECISIONES																			
ITEMS		11. Busca resolver los conflictos mediante el dialogo.				12. Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo.				13. Respeta las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo.				14. Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse.				15. Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada.			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	EST.1	x				x				x				x				x			
2.	EST. 2	x				x				x				x				x			
3.	EST. 3	x					X				x			x				x			
4.	EST. 4	x				x				x					x			x			
5.	EST. 5	x				x				x				x					x		
6.	EST. 6		x				X				x				x			x			
7.	EST. 7	x				x				x				x				x			
8.	EST. 8		x			x				x					x				x		
9.	EST. 9	x					X			x				x					x		
10.	EST. 10	x				x					x			x				x			
11.	EST. 11		x			x				x				x				x			
12.	EST. 12	x					X			x					x			x			
13.	EST. 13	x				x					x			x				x			
14.	EST. 14	x				x				x					x			x			
15.	EST. 15	x					X			x				x				x			
16.	EST. 16		x			x				x				x				x			
17.	EST. 17		x			x				x				x				x			
18.	EST. 18	x					X				x				x			x			
19.	EST. 19		x			x				x				x					x		
20.	EST. 20		x			x					x			x				x			
21.	EST. 21	x	x				X				x				x			x			
22.	EST. 22	x				x				x				x				x			
23.	EST.23		x				X			x					x				x		

## FICHA DE OBSERACIÓN - POST-TEST - GRUPO DE CONTROL

GRADO 2do SECCIÓN A

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
En inicio	1
En proceso	2
Logro previsto	3
Logro destacado	4

DIMENSIÓN		ASERTIVIDAD																			
		1. Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos.				2. Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil.				3. Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad				4. Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros.				5. Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje.			
ÍTEMS		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	EST.1	x				x				x				X				x			
2.	EST. 2		x			x				x				X				x			
3.	EST. 3	x					x				x			X				x			
4.	EST. 4	x				x				x				X				x			
5.	EST. 5		x			x				x				X					x		
6.	EST. 6	x				x					x					x		x			
7.	EST. 7	x					x			x				X				x			
8.	EST. 8	x				x					x			X					x		
9.	EST. 9		x			x				x				x				x			
10.	EST. 10	x				x					x				x			x			
11.	EST. 11	x				x				x				x				x			
12.	EST. 12	x				x					x			x				x			
13.	EST. 13		x				x			x					x			x			
14.	EST. 14	x				x					x			x				x			
15.	EST. 15	x				x				x					x			x			
16.	EST. 16		x				x			x				x					x		
17.	EST. 17		x			x					x			x				x			
18.	EST. 18	x				x				x					x				x		
19.	EST. 19	x				x				x				x				x			
20.	EST. 20	x				x					x				x				x		
21.	EST. 21		x				x			x				x				x	x		
22.	EST. 22	x					x			x					x			x			
23.	EST. 23	x					x				x			x				x			

## FICHA DE OBSERACIÓN - POST-TEST - GRUPO DE CONTROL

GRADO 2do SECCIÓN A

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
En inicio	1
En proceso	2
Logro previsto	3
Logro destacado	4

DIMENSIÓN		INTELIGENCIA EMOCIONAL																				
ÍTEMS		6. Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos.				7. Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros.				8. Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación.				9. Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego.				10. Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo.				
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	EST.1	x				x				x				x					x			
2.	EST. 2	x				x				x				x					x			
3.	EST. 3	x				x				x				x					x			
4.	EST. 4		x				x				x				x					x		
5.	EST. 5	x				x					x			x					x			
6.	EST. 6	x				x				x				x					x			
7.	EST. 7	x				x					x				x				x			
8.	EST. 8		x				x			x				x						x		
9.	EST. 9	x				x				x				x					x			
10.	EST. 10	x				x					x				x				x			
11.	EST. 11		x			x				x				x					x			
12.	EST. 12	x					x			x				x					x			
13.	EST. 13	x				x					x				x				x			
14.	EST. 14	x				x				x				x						x		
15.	EST. 15	x				x				x					x					x		
16.	EST. 16	x				x					x				x				x			
17.	EST. 17		x				x			x				x					x			
18.	EST. 18	x				x				x				x						x		
19.	EST. 19	x					x				x			x					x			
20.	EST. 20		x			x				x					x				x			
21.	EST. 21		x				x			x				x						x		
22.	EST. 22	x				x					x			x					x			
23.	EST.23	x					x				x				x					x		

## FICHA DE OBSERACIÓN - POST-TEST - GRUPO DE CONTROL

GRADO 2do SECCIÓN A

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
En inicio	1
En proceso	2
Logro previsto	3
Logro destacado	4

DIMENSIÓN		TOMA DE DECISIONES																			
ÍTEMS		11. Busca resolver los conflictos mediante el dialogo.				12. Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo.				13. Respeta las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo.				14. Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse.				15. Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada.			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	EST.1	x				x				x				x				x			
2.	EST. 2		x			x				x				x					x		
3.	EST. 3	x					x			x				x				x			
4.	EST. 4	x				x				x					x			x			
5.	EST. 5	x				x					x			x					x		
6.	EST. 6		x			x				x					x			x			
7.	EST. 7	x				x				x				x				x			
8.	EST. 8		x				x			x				x					x		
9.	EST. 9	x				x				x				x				x			
10.	EST. 10	x				x					x				x			x			
11.	EST. 11	x				x				x				x				x			
12.	EST. 12	x	x				x			x				x					x		
13.	EST. 13	x				x					x			x				x			
14.	EST. 14	x				x				x					x			x			
15.	EST. 15	x				x					x			x				x			
16.	EST. 16		x			x	x			x				x					x		
17.	EST. 17	x				x				x				x				x			
18.	EST. 18	x					x				x				x			x			
19.	EST. 19		x			x				x				x					x		
20.	EST. 20		x			x				x					x			x			
21.	EST. 21	x					x				x				x			x			
22.	EST. 22	x				x				x				x					x		
23.	EST. 23	x					x				x			x				x			



## ANEXO 04. VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR EXPERTOS

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN HUÁNUCO – PERÚ

ESCUELA DE POSGRADO



### VALIDACIÓN POR JUECES O EXPERTOS

Hoja de instrucciones para la evaluación

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	4. Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
<b>SUFICIENCIA</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos términos de ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**Nombre del experto:** Carlos Abelardo Villanueva y Chang.    **Especialidad:** Educación Física.

*“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

DIMENSIÓN	Ind.	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>Asertividad</b>	1	Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos.	4	4	4	4
	2	Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil.	3	3	3	4
	3	Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad	4	4	4	4
	4	Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros	4	4	4	4
	5	Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje.	4	4	4	4
<b>Inteligencia emocional</b>	6	Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos.	3	4	4	4
	7	Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros.	3	4	4	4
	8	Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación.	4	4	4	4
	9	Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego.	4	4	4	4
	10	Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo.	4	4	4	4
<b>Toma de decisiones</b>	11	Busca resolver los conflictos mediante el dialogo.	3	4	3	4
	12	Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo.	3	4	4	4
	13	Respeto las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo.	3	4	4	4
	14	Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse.	4	4	3	4
	15	Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada.	4	4	3	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( x ) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

**DECISIÓN DEL EXPERTO:**

El instrumento debe ser aplicado: SI (  )      NO (  )

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZAN

HUANUCO  


..... FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO  
Mg. Carlos A. Villanueva y Chang  
D.N.B. Educación Física

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Yovana Rodríguez Palomino Especialidad: Educación Primaria

*“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

DIMENSIÓN	Ind.	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>Asertividad</b>	1	Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos.	4	4	4	4
	2	Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil.	4	4	4	4
	3	Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad	4	4	4	4
	4	Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros	4	4	4	4
	5	Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje.	4	4	4	4
<b>Inteligencia emocional</b>	6	Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos.	4	4	4	4
	7	Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros.	4	4	4	4
	8	Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación.	4	4	4	4
	9	Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego.	4	4	4	4
	10	Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo.	4	4	4	4
<b>Toma de decisiones</b>	11	Busca resolver los conflictos mediante el dialogo.	4	4	4	4
	12	Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo.	3	4	4	4
	13	Respeto las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo.	4	4	4	4
	14	Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse.	3	4	4	4
	15	Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( x ) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

---

**DECISIÓN DEL EXPERTO:**

El instrumento debe ser aplicado: SI ( x ) NO ( )



Mg. V. Yovana Rodríguez Pichasino  
DNI/22664312

---

**Firma y sello del experto**

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Jhon Peter Príncipe Gavidia Especialidad: Matemática

*“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

DIMENSIÓN	Ind.	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>Asertividad</b>	1	Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos.	4	4	4	4
	2	Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil.	4	4	4	4
	3	Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad	4	4	4	4
	4	Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros	4	4	4	4
	5	Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje.	4	4	4	4
<b>Inteligencia emocional</b>	6	Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos.	4	4	4	4
	7	Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros.	4	4	4	4
	8	Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación.	4	4	4	4
	9	Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego.	4	4	4	4
	10	Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo.	4	4	4	4
<b>Toma de decisiones</b>	11	Busca resolver los conflictos mediante el dialogo.	4	4	4	4
	12	Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo.	3	4	4	4
	13	Respeto las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo.	4	4	4	4
	14	Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse.	3	4	4	4
	15	Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( x ) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

---

**DECISIÓN DEL EXPERTO:**

El instrumento debe ser aplicado: SI ( x ) NO ( )

  
\_\_\_\_\_  
Dra. Juan Pérez Rodríguez García  
Firma y sello del experto

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Alejandro Lizana Zora Especialidad: Educación Física

*“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

DIMENSIÓN	Ind.	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>Asertividad</b>	1	Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos.	4	4	4	4
	2	Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil.	4	4	4	4
	3	Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad	4	4	4	4
	4	Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros	4	4	4	4
	5	Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje.	4	4	4	4
<b>Inteligencia emocional</b>	6	Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos.	3	3	3	4
	7	Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros	4	4	4	4
	8	Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación.	4	4	4	4
	9	Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego.	4	4	4	4
	10	Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo.	4	4	4	4
<b>Toma de decisiones</b>	11	Busca resolver los conflictos mediante el dialogo.	4	4	4	4
	12	Muestra una actitud colaborativa, más no de compet	4	3	4	4
	13	Respeto las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo.	4	4	4	4
	14	Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse.	4	4	4	4
	15	Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada	4	4	4	3

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( ) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**DECISIÓN DEL EXPERTO:**

El instrumento debe ser aplicado: SI ( x )                      NO ( )



**Firma y sello del experto**

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Jose Luis Vela Rojas Especialidad: Educación Física

*“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

DIMENSIÓN	Ind.	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>Asertividad</b>	1	Pone límites ante los comentarios que considera ofensivos.	4	4	4	4
	2	Expresa sus opiniones de manera calmada, evitando ser hostil.	4	4	4	4
	3	Se comunica a través de su lenguaje corporal, sin agresividad	3	4	4	4
	4	Escucha respetuosamente las opiniones de sus compañeros	4	4	4	4
	5	Expresa sus ideas de manera clara y concisa, logrando que sus compañeros entiendan el mensaje.	4	4	4	4
<b>Inteligencia emocional</b>	6	Demuestra tolerancia frente al desempeño de sus pares en los juegos.	3	4	3	4
	7	Expresa sus sentimientos y emociones teniendo en cuenta las de sus compañeros.	4	4	4	4
	8	Demuestra un trato igualitario hacia sus pares, evitando la discriminación.	4	4	4	4
	9	Ayuda a sus compañeros a mejorar su participación en el juego.	4	4	4	4
	10	Toma en cuenta las opiniones de sus compañeros de equipo.	4	4	4	4
<b>Toma de decisiones</b>	11	Busca resolver los conflictos mediante el dialogo.	4	4	4	4
	12	Muestra una actitud colaborativa, más no de competencia con los miembros de su propio equipo.	4	3	4	4
	13	Respeto las reglas de juego dadas o consensuadas por el equipo.	4	4	4	4
	14	Expresa una actitud positiva frente al fracaso, lo ve como una oportunidad superarse.	4	4	4	3
	15	Evita aislarse de sus compañeros de equipo, optando por involucrarse activamente en la actividad realizada.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( ) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

---

**DECISIÓN DEL EXPERTO:**

El instrumento debe ser aplicado: SI ( x )                      NO ( )



MGR JOSÉ LILLO GEREYAS  
IDPPe. N° 0889761

**Firma y sello del experto**

**ANEXO 6: CUADRO DESCRIPTIVO DE LAS SESIONES APLICADAS AL GRUPO EXPERIMENTAL**

N°	SESIÓN	PROPÓSITO	DIMENSIONES TRABAJADAS
1	<b>Todos somos parte de la tripulación</b>	Que los estudiantes realicen un trabajo cooperativo, llegando a comunicarnos de manera asertiva, generando acuerdos para poder compartir el espacio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Inteligencia emocional</li> <li>✓ Asertividad</li> </ul>
2	<b>La pelota voladora</b>	Utilizar las habilidades motrices en grupo, logrando llegar a acuerdos para lograr mantener el mayor tiempo posible el balón en el aire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Toma de decisiones</li> <li>✓ Asertividad</li> </ul>
3	<b>Todos a un mismo ritmo</b>	Llegar a acuerdos para definir cómo lograr llegar a la meta trabajando de manera cooperativa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Toma de decisiones</li> <li>✓ Asertividad</li> <li>✓ Inteligencia emocional</li> </ul>
4	<b>La telaraña</b>	Los equipos buscan estrategias para trasladar el balón al extremo contrario haciendo uso de sus habilidades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Asertividad</li> <li>✓ Toma de decisiones</li> </ul>
5	<b>¡Que no caiga!</b>	Que los miembros del equipo logren llegar a acuerdos y decidan como van a trasladar el balón, procurando que este no caiga.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Toma de decisiones</li> <li>✓ Asertividad</li> </ul>
6	<b>Formando caminos</b>	Llegan a consensos en grupo, deciden quien realizara el primer recorrido, y como lo demás compañeros lo apoyaran para que logre llegar al extremo contrario del campo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Asertividad</li> <li>✓ Toma de decisiones</li> </ul>

7	<b>Grúas cooperativas</b>	El equipo busca llegar a acuerdos para logra completar objetivo, deciden el orden en el que se ubicaran para empezar el juego. Lograr identificar sus emociones al lograr completar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Inteligencia emocional</li> <li>✓ Asertividad</li> <li>✓ Toma de decisiones</li> </ul>
8	<b>Tres en raya</b>	Los equipos se comunican de manera asertiva para llegar a acuerdos y lograr completar la finalidad del juego. Se expresan tomando la cuenta los sentimientos de sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Toma de decisiones</li> <li>✓ Inteligencia emocional</li> <li>✓ Asertividad</li> </ul>
9	<b>Coordinamos nuestros movimientos</b>	El equipo practica la actividad motriz, busca llegar a acuerdos para lograr que todos realicen la ejecución correcta de los movimientos durante el mayor tiempo posible.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Asertividad</li> <li>✓ Inteligencia emocional</li> <li>✓ Toma de decisiones</li> </ul>
10	<b>Cadena de aros</b>	Los estudiantes haciendo uso de sus habilidades motrices y cognitivas, buscan estrategias para lograr realizar la actividad en el menos tiempo posible y respetando las reglas de juego.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Toma de decisiones</li> <li>✓ Comunicación asertiva</li> <li>✓ Inteligencia emocional</li> </ul>
11	<b>La rayuela musical</b>	Los grupos llegan a cuerdos sobre los desplazamientos que van a realizar, tienen en cuenta el orden que seguirán para lograr pasar la rayuela musical, cuyo objetivo es que todos los miembros del equipo logren realizar de manera correcta los movimientos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Toma de decisiones</li> <li>✓ Comunicación asertiva</li> <li>✓ Inteligencia emocional</li> </ul>
12	<b>Recolectando materiales</b>	El propósito del juego es que los equipos tomen acuerdos, y recolecten los materiales respetando sus turnos, colocando estos materiales en su lado del campo, posterior a ello tienen que sumar los valores de cada material y dar un resultado final.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Toma de decisiones</li> <li>✓ Comunicación asertiva</li> <li>✓ Inteligencia emocional</li> </ul>

## ANEXO 6. FOTOGRAFÍAS



## **NOTA BIOGRÁFICA**

Rosario del Pilar Rodríguez Jiménez; nacido en la región de Lambayeque, el 10 de julio de 1993, hijo del señor Juan Gilberto Rodríguez Vílchez y señora Vilma Brígida Jiménez Chamilco, estudió su primaria y secundaria en el Colegio Nacional Mariano Melgar de la ciudad de Lima. Realizó sus estudios superiores en la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” de Huánuco, obteniendo el Título de licenciado en Educación de la especialidad de Educación Física, posteriormente realizó sus estudios en posgrado en la universidad Nacional “Hermilio Valdizán” en la mención: Investigación y docencia superior. La experiencia laboral durante su carrera lo realizó en diferentes instituciones educativas públicas. Actualmente soy docente de la Institución Educativa N° 32080 “Carlos Castillo Ríos” del distrito de Churubamba, departamento de Huánuco.



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"  
"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO**

A través de la Plataforma Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **13:00 horas** del día **lunes 22 de abril de 2024**, se reunieron, los miembros integrantes del Jurado Evaluador;

**Dr. Arturo LUCAS CABELLO**  
**Dr. Niceforo BUSTAMANTE PAULINO**  
**Dr. Jesus Arturo ORTIZ MOROTE**

**PRESIDENTE**  
**SECRETARIO**  
**VOCAL**

Acreditados mediante Resolución N° 1204-2024-UNHEVAL-FCE/D, de fecha 19 de abril de 2024, de la tesis titulada: **EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA SOCIALIZACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO POBLADO DE PAGSHAG – HUÁNUCO**, presentada por la maestranda **Rosario del Pilar RODRIGUEZ JIMENEZ**, con el asesoramiento del **Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO**, se procedió a dar inicio el acto de sustentación para optar el **Grado de Maestro en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior**.

Concluido el acto de sustentación, cada miembro del Jurado Evaluador procedió a la evaluación de la maestranda, teniendo presente los siguientes criterios:

1. Presentación personal.
2. Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
3. Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado.
4. Dicción y dominio de escenario.

Nombres y Apellidos del Maestrando	Jurado Evaluador			Promedio Final
	Presidente	Secretario	Vocal	
Rosario del Pilar RODRIGUEZ JIMENEZ	16	16	16	16

Obteniendo en consecuencia la maestranda **Rosario del Pilar RODRIGUEZ JIMENEZ** la nota de Dieciséis (16), equivalente a Buena por lo que se declara Aprobado.

Calificación que se realiza de acuerdo con el Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la UNHEVAL.

Se da por finalizado el presente acto, siendo las 14:30 horas del día **lunes 22 de abril de 2024**, firmando en señal de conformidad.

  
 PRESIDENTE  
 DNI N° 22490041

  
 SECRETARIO  
 DNI N° 04010138

  
 VOCAL  
 DNI N° 09956302

Leyenda:  
19 a 20: Excelente  
17 a 18: Muy Bueno  
14 a 16: Bueno  
0 a 13: Deficiente



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN



UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**CONSTANCIA DE SIMILITUD N° 0049-2024-SOFTWARE**

**ANTIPLAGIO TURNITIN-UPG-FCE-UNHEVAL**

El director de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, emite la presente **CONSTANCIA DE SIMILITUD**, aplicando el Software **TURNITIN**, el cual reporta un **22% de similitud**, correspondiente a la interesada **Rosario del Pilar RODRIGUEZ JIMENEZ**, de la Maestría en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior, de la tesis titulada: **EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA SOCIALIZACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO POBLADO DE PAGSHAG – HUÁNUCO**, cuyo asesor es el **Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO**; por consiguiente.

**SE DECLARA APTO:**

Se expide la presente, para los trámites pertinentes.

Pillco Marca, 11 de abril de 2024.



**DR. ARTURO LUCAS CABELLO**  
**DIRECTOR DE LA UNIDAD DE POSGRADO**  
**DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

NOMBRE DEL TRABAJO

**EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA SOCIALIZACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO POBLADO DE PAGSHAG – HUÁNUCO**

AUTOR

**Rosario del Pilar RODRIGUEZ JIMENEZ**

RECUENTO DE PALABRAS

**19079 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**105284 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**76 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**216.3KB**

FECHA DE ENTREGA

**Apr 11, 2024 6:18 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Apr 11, 2024 6:19 PM GMT-5**

### ● 22% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado

## ● 22% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<b>repositorio.unheval.edu.pe</b> Internet	6%
2	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	1%
3	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet	<1%
4	<b>Universidad de Nebrija on 2023-02-22</b> Submitted works	<1%
5	<b>repositorio.untrm.edu.pe</b> Internet	<1%
6	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-14</b> Submitted works	<1%
7	<b>Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-02-10</b> Submitted works	<1%
8	<b>revistas.umariana.edu.co</b> Internet	<1%

9	<b>Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-03-12</b> Submitted works	<1%
10	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%
11	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2024-01-09</b> Submitted works	<1%
12	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Internet	<1%
13	<b>hdl.handle.net</b> Internet	<1%
14	<b>repositorio.uap.edu.pe</b> Internet	<1%
15	<b>researchgate.net</b> Internet	<1%
16	<b>repositorio.unac.edu.pe</b> Internet	<1%
17	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Internet	<1%
18	<b>slideshare.net</b> Internet	<1%
19	<b>repository.unilibre.edu.co</b> Internet	<1%
20	<b>forosdz.com</b> Internet	<1%

21	<b>issuu.com</b> Internet	<1%
22	<b>somoshalcones.com</b> Internet	<1%
23	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2017-04-12</b> Submitted works	<1%
24	<b>upnblib.pedagogica.edu.co</b> Internet	<1%
25	<b>goodreads.com</b> Internet	<1%
26	<b>Johnson and Wales University on 2023-07-24</b> Submitted works	<1%
27	<b>Universidad de Murcia on 2023-05-14</b> Submitted works	<1%
28	<b>scribd.com</b> Internet	<1%
29	<b>repositorio.undac.edu.pe</b> Internet	<1%
30	<b>Osborn Park High School on 2024-01-08</b> Submitted works	<1%
31	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2019-06-08</b> Submitted works	<1%
32	<b>bibliotecadigital.oducal.com</b> Internet	<1%

33	<b>mef.gob.pe</b> Internet	<1%
34	<b>es.slideshare.net</b> Internet	<1%
35	<b>tesis.ucsm.edu.pe</b> Internet	<1%
36	<b>Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-12-19</b> Submitted works	<1%
37	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-27</b> Submitted works	<1%
38	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2020-10-11</b> Submitted works	<1%
39	<b>pt.slideshare.net</b> Internet	<1%
40	<b>eltiempo.com</b> Internet	<1%
41	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-22</b> Submitted works	<1%
42	<b>dspace.uazuay.edu.ec</b> Internet	<1%
43	<b>theibfr.com</b> Internet	<1%
44	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2017-11-15</b> Submitted works	<1%

45	<b>latam.redilat.org</b> Internet	<1%
46	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Internet	<1%
47	<b>repositorio.unap.edu.pe</b> Internet	<1%
48	<b>repositorio.udh.edu.pe</b> Internet	<1%
49	<b>repositorio.uncp.edu.pe</b> Internet	<1%
50	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2017-11-30</b> Submitted works	<1%
51	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-09</b> Submitted works	<1%
52	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-24</b> Submitted works	<1%
53	<b>Universidad Nacional del Centro del Peru on 2021-07-05</b> Submitted works	<1%
54	<b>apirepositorio.unh.edu.pe</b> Internet	<1%
55	<b>repositorio.ute.edu.ec</b> Internet	<1%
56	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2017-06-01</b> Submitted works	<1%

57	<b>cantabria on 2023-12-05</b> Submitted works	<1%
58	<b>isppf.edu.pe</b> Internet	<1%
59	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Internet	<1%
60	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Internet	<1%
61	<b>repositorio.uta.edu.ec</b> Internet	<1%
62	<b>unsaac on 2023-09-07</b> Submitted works	<1%
63	<b>utnba.centrodeeelearning.com</b> Internet	<1%
64	<b>ayto-cartagena.com</b> Internet	<1%
65	<b>criptonoticias.com</b> Internet	<1%
66	<b>scusd.edu</b> Internet	<1%
67	<b>ti.autonomadeica.edu.pe</b> Internet	<1%
68	<b>Maite Garaigordobil, Laura Berruenco, Macarena-Paz Celume. "Developi...</b> Crossref	<1%

69	<b>Universidad Católica de Santa María on 2024-04-08</b> Submitted works	<1%
70	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-25</b> Submitted works	<1%
71	<b>Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrol...</b> Submitted works	<1%
72	<b>Universidad de Málaga - Tii on 2024-02-09</b> Submitted works	<1%
73	<b>Universidad del Pacifico - Escuela de Negocios on 2024-01-13</b> Submitted works	<1%
74	<b>archive.org</b> Internet	<1%
75	<b>cienciadigital.org</b> Internet	<1%
76	<b>foros.hispavista.com.mx</b> Internet	<1%
77	<b>repositorio.ucam.edu</b> Internet	<1%
78	<b>repositorio.ulima.edu.pe</b> Internet	<1%
79	<b>repositorio.upse.edu.ec</b> Internet	<1%
80	<b>actualidadenpsicologia.com</b> Internet	<1%

81	<b>archivos.alergia.org.ar</b> Internet	<1%
82	<b>ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey o...</b> Submitted works	<1%
83	<b>Universidad Católica de Trujillo on 2022-03-17</b> Submitted works	<1%
84	<b>Universidad Católica San Pablo on 2023-12-02</b> Submitted works	<1%
85	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-03</b> Submitted works	<1%
86	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-06-16</b> Submitted works	<1%
87	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2024-01-30</b> Submitted works	<1%
88	<b>Universidad de Deusto on 2023-02-05</b> Submitted works	<1%
89	<b>docplayer.es</b> Internet	<1%
90	<b>docs.google.com</b> Internet	<1%
91	<b>editorial.redipe.org</b> Internet	<1%
92	<b>repositorio.ucss.edu.pe</b> Internet	<1%

93	<b>repositorio.ulp.edu.pe</b> Internet	<1%
94	<b>repositorio.unsaac.edu.pe</b> Internet	<1%
95	<b>repositorio.usil.edu.pe</b> Internet	<1%
96	<b>ucol on 2023-10-10</b> Submitted works	<1%
97	<b>ueb on 2023-10-11</b> Submitted works	<1%
98	<b>upc.aws.openrepository.com</b> Internet	<1%
99	<b>Caribbean University on 2023-08-03</b> Submitted works	<1%
100	<b>Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-02-13</b> Submitted works	<1%
101	<b>Reyes Peña, Silvia Patricia. "Estilos Parentales y la Conducta Agresiva ..."</b> Publication	<1%
102	<b>Universidad Catolica De Cuenca on 2021-03-29</b> Submitted works	<1%
103	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-11-08</b> Submitted works	<1%
104	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2023-06-30</b> Submitted works	<1%

105	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2023-12-12</b> Submitted works	<1%
106	<b>Universidad Nacional del Centro del Peru on 2023-02-26</b> Submitted works	<1%
107	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-07-09</b> Submitted works	<1%
108	<b>Universidad del Sagrado Corazon on 2023-06-15</b> Submitted works	<1%
109	<b>consultoriadeserviciosformativos on 2023-12-22</b> Submitted works	<1%
110	<b>monterrico on 2023-12-19</b> Submitted works	<1%
111	<b>murcia.stop-stress.net</b> Internet	<1%
112	<b>pt.scribd.com</b> Internet	<1%
113	<b>repositorio.uca.edu.ar</b> Internet	<1%
114	<b>repositorio.ucundinamarca.edu.co</b> Internet	<1%
115	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Internet	<1%
116	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Internet	<1%

117	<b>repositorio.utelesup.edu.pe</b> Internet	<1%
118	<b>repositorio.utn.edu.ec</b> Internet	<1%
119	<b>tecnocientifica.com.mx</b> Internet	<1%
120	<b>el-nacional.com</b> Internet	<1%
121	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Internet	<1%
122	<b>veteranangola.ru</b> Internet	<1%

## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, TESIS, TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL O TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR UN GRADO O TÍTULO PROFESIONAL

### 1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X" según corresponda)

Bachiller		Título Profesional		Segunda Especialidad		Maestro	X	Doctor	
-----------	--	--------------------	--	----------------------	--	---------	---	--------	--

Ingrese los datos según corresponda.

Facultad/Escuela	
Escuela/Carrera Profesional	
Programa	EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
Grado que otorga	MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
Título que otorga	

### 2. Datos del (los) Autor(es): (Ingrese los datos según corresponda)

Apellidos y Nombres:	RODRIGUEZ JIMENEZ ROSARIO DEL PILAR								
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de Documento:	48518966	
Correo Electrónico:	rodriguezjimenezrdp@gmail.com								
Apellidos y Nombres:									
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		N° de documento:		
Correo Electrónico:									
Apellidos y Nombres:									
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		N° de Documento:		
Correo Electrónico:									

### 3. Datos del Asesor: (Ingrese los datos según corresponda)

Apellidos y Nombres:	CONTRERAS CANTO OMAR HANS								
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de Documento:	20904632	
ORCID ID:	0000000248710912								

### 4. Datos de los Jurados: (Ingrese los datos según corresponda, primero apellidos luego nombres)

Presidente	LUCAS CABELLO ARTURO								
Secretario	BUSTAMANTE PAULINO NICEFORO								
Vocal	ORTIZ MOROTE JESUS ARTURO								
Vocal									
Vocal									
Accesitario									

### 5. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese los datos y marque con una "X" según corresponda)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)	2024								
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según corresponda)	Trabajo de Investigación		Tesis	X	Trabajo Académico		Trabajo de Suficiencia Profesional		
Palabras claves	JUEGOS COOPERATIVOS			SOCIALIZACIÓN		ASERTIVIDAD			
Tipo de acceso: (Marque con X según corresponda)	Abierto	X	Cerrado*		Restringido*		Periodo de Embargo		
(*) Sustentar razón:									



**6. Declaración Jurada: (Ingrese todos los datos requeridos completos)**

**Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado:** *(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)*

EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA SOCIALIZACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN ESTUDIANTES DEL CENTRO POBLADO DE PAGSHA - HUÁNUCO

Mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pueda derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del trabajo de investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en los trabajos de investigación presentado, asumiendo toda la carga pecuniaria que pudiera derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudiera derivar para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivos de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del Trabajo de Investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mis acciones se deriven, sometiéndome a las acciones legales y administrativas vigentes.

**7. Autorización de Publicación Digital:**

A través de la presente autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión digital de este trabajo de investigación en su biblioteca virtual, repositorio institucional y base de datos, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

Apellidos y Nombres	RODRIGUEZ JIMENEZ ROSARIO DEL PILAR	Firma	
Apellidos y Nombres		Firma	
Apellidos y Nombres		Firma	

FECHA: Huánuco, 21 de junio del 2024

**Nota:**

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra calibre, tamaño de fuente 09, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF), Constancia de Similitud, Reporte de Similitud.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.
- ✓ Se debe de imprimir, firmar y luego escanear el documento (legible).