



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Física

**Juegos cooperativos y habilidades blandas en los
estudiantes del nivel de secundaria de la Institución
Educativa 6094 Santa Rosa, distrito de Chorrillos, año
2022**

TESIS

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Física**

AUTOR

Angie Jennifer TORRES ANGULO

ASESOR

Dr. Mitchell Alberto ALARCÓN DIAZ

Lima, Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Torres, A. (2026). *Juegos cooperativos y habilidades blandas en los estudiantes del nivel de secundaria de la Institución Educativa 6094 Santa Rosa, distrito de Chorrillos, año 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Física]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.

Metadatos complementarios

Datos de autor	
Nombres y apellidos	Angie Jennifer Torres Angulo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	45052995
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-6310-7262
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	Mitchell Alberto Alarcón Diaz
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	09728050
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0027-5701
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Hugo Enrique Asian Canchis
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	09048993
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Miguel Aquilino Diaz Barbosa
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	06810363
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	Luis Martín Chavez Alvan
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	07295790
Datos de investigación	

Línea de investigación	Pedagogía y didáctica
Grupo de investigación	
Agencia de financiamiento	Autofinanciado
Ubicación geográfica de la investigación	Distrito Chorrillos, Lima, Perú -12.1901121,-77.0130799,17
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2022
URL de disciplinas OCDE	5.03.01 -- Educación general https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

Universidad del Perú. Decana de América

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

"Carlos Cáceres Álvarez"



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 003-2026-EPEF-FE/UNMSM

En la ciudad de Lima, a los 23 días del mes de marzo de 2026, siendo las 11:00 horas, se reunió en acto público el Jurado Examinador para la sustentación de la Tesis titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 6094 SANTA ROSA, DISTRITO DE CHORRILLOS, AÑO 2022**, que presenta el Bachiller; **ANGIE JENNIFER TORRES ANGULO**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Física.

Luego de la exposición y absueltas las preguntas del Jurado Examinador se procedió a la calificación individual y secreta, habiendo sido evaluado **aprobado con mención Honrosa**, con la calificación de **dieciocho (18)**.

Como testimonio del acto realizado, cada uno de los miembros del jurado procedió a suscribir la presente ACTA para que sea remitida a las instancias correspondientes, a fin de que se expida previo trámite administrativo, el diploma que acredite al bachiller como Licenciado en Educación Física.

En señal de conformidad, siendo las 11:55 horas se suscribe la presente acta, dándose por concluido el acto.

Dr. HUGO ENRIQUE ASIAN CANCHIS
Presidente

Dr. MITCHELL ALBERTO ALARCON DIAZ
Asesor

Dr. MIGUEL AQUILINO DIAZ BARBOZA
Jurado Informante

Mg. LUIS MARTIN CHAVEZ ALVAN
Jurado Informante

Anexo 1
CERTIFICADO DE SIMILITUD
R.R. N°000947-2026-R/UNMSM

Yo, Mitchell Alberto Alarcón Díaz en mi condición de asesor acreditado con el Dictamen N° No 205-2024-EPEF-FE/UNMSM de la EP Educación Física de la tesis, cuyo título es; **JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 6094 SANTA ROSA, DISTRITO DE CHORRILLOS, AÑO 2022**, presentado por el bachiller **Angie Jennifer Torres Angulo** para optar el título profesional de Licenciada en Educación Física, **CERTIFICO** que se ha cumplido con lo establecido en la Directiva de Originalidad y de Similitud de Trabajos Académicos, de Investigación y Producción Intelectual. Según la revisión, análisis y evaluación mediante la plataforma PIDS, el documento evaluado cuenta con el 20% de similitud, nivel PERMITIDO para continuar con los trámites correspondientes y para su **publicación en el repositorio institucional**.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título profesional de Licenciada en Educación Física.

Lima, 23 de marzo del 2026

Firma del Asesor



Nombres y Apellidos del asesor: Mitchell Alberto Alarcon Diaz
DNI: 09728050

* Según corresponda: bachiller, magíster, doctor; título profesional o título de segunda especialidad

La vigencia del presente certificado corresponde a un período de noventa (90) días desde la fecha de su emisión; siempre que no haya observaciones en el texto durante el proceso de revisión por el jurado informante o surja alguna contingencia.

A Dios, por brindarme la fortaleza y sabiduría necesarias para alcanzar esta meta. A mi hija Zoe, por ser mi fuente de fortaleza y motivación en cada etapa de este logro. A mis padres, por enseñarme el valor del esfuerzo y por su apoyo incondicional a lo largo de esta travesía, A mis hermanitos, por siempre su confianza en mí, A mis profesores, quienes con su sabiduría y dedicación me guiaron en este proceso de aprendizaje. A mis amigos, por estar siempre a mi lado, compartiendo alegrías y brindando palabras de aliento cuando más las necesitaba. A todos aquellos que, de una u otra forma, me acompañaron y contribuyeron al logro de esta meta, mi más sincero agradecimiento.

Resumen

El objetivo principal del estudio es establecer la relación entre los juegos cooperativos y habilidades blandas mediante una investigación en estudiantes del primer año de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos. Esta investigación se llevó a cabo utilizando el método del enfoque cuantitativo, enmarcado en una investigación básica con un diseño descriptivo-correlacional y no experimental. La técnica aplicada fue el hipotético-deductivo. La investigación abarcó un grupo poblacional de 185 estudiantes del primer año del nivel de secundaria, de los cuales se seleccionó un total de 126 participantes elegidos por muestreo aleatorio simple con probabilidad equitativa. Así mismo se realizó por medio de una encuesta la obtención de información, aplicando un cuestionario de 23 preguntas y una lista de cotejo como instrumento de evaluación. Mediante gráficos y tablas se presentó los resultados, y el análisis de descripción muestra el 99.21 % de estudiantes por medio de los juegos de cooperación se encuentran ubicados en un nivel por mejorar y el 0.79% de estudiantes se ubican en la escala de moderado, del mismo modo el resultado inferencial menciona que los juegos cooperativos y habilidades interpersonales logran tener una relación directa. En el cual se determina la existencia de una relación directa entre las variables de la investigación.

Palabras claves: juegos cooperativos, habilidades blandas, trabajo en equipo, emociones, comunicación.

Abstract

The main objective of the study is to establish the relationship between cooperative games and soft skills through research conducted with first-year secondary school students from Educational Institution 6094 Santa Rosa, located in the district of Chorrillos. This research was carried out using a quantitative approach, framed within basic research with a descriptive-correlational and non-experimental design. The applied technique was the hypothetical-deductive method. The research encompassed a population group of 185 first-year secondary school students, from which a total of 126 participants were selected using simple random sampling with equal probability. Information was collected through a survey, applying a 23-question questionnaire and a checklist as evaluation instruments. Results were presented using graphs and tables, and the descriptive analysis shows that 99.21% of students, through cooperative games, fall within a level that requires improvement, while 0.79% of students are placed in the moderate scale. Similarly, the inferential result indicates that cooperative games and interpersonal skills have a direct relationship, thus determining the existence of a direct relationship between the variables of the research.

Key words: cooperative games, soft skills, Teamwork, emotions, communication.

ÍNDICE

Pág.

Dedicatoria.....	II
Resumen	III
Abstract.....	IV
Índice.....	V
Índice de tablas.....	VII
Índice de figuras.....	VIII
Introducción.....	IX

I. Introducción

1.1. Planteamiento del problema	2
1.1.1. Determinación del problema	2
1.1.2. Formulación del problema	6
1.2. Objetivos de investigación	7
1.2.1. General	7
1.2.2. Específicos	7
1.3. Justificación o importancia	8
1.4. Limitaciones de la investigación	10

II. Revisión de la literatura

2.1. Marco teórico	12
2.2. Antecedentes del estudio	12
2.3. Bases teóricas	18
2.4. Definición de términos	23

III. Hipótesis y variables

3.1. Hipótesis	25
3.2. Variables	25
3.3. Operacionalización de las variables	27

IV. Materiales y métodos

4.1. Áreas de estudio	30
4.2. Diseño de investigación	30
4.3. Población y muestra	30
4.4. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de información	32
4.5. Análisis estadístico	36

V. Resultados

5.1. Presentación y análisis de los resultados	38
VI. Discusión.....	55
VII. Conclusiones y recomendaciones.....	59
Referencias	63
Anexos	73

Tabla	1	Operacionalización de la primera variable	27
Tabla	2	Operacionalización de la segunda variable	28
Tabla	3	Población de estudiantes del 1º año de secundaria de la I.E Santa Rosa...	31
Tabla	4	Muestra seleccionada de estudiantes 1º año de secundaria de la I.E Santa Rosa.....	32
Tabla	5	Ficha técnica del instrumento juegos cooperativos	33
Tabla	6	Ficha técnica del instrumento habilidades blandas	33
Tabla	7	Validez del instrumento juegos cooperativos	34
Tabla	8	Validez del instrumento habilidades blandas	35
Tabla	9	Fiabilidad del instrumento juegos cooperativos	35
Tabla	10	Fiabilidad del instrumento habilidades blandas	36
Tabla	11	Niveles de la variable juegos cooperativos	38
Tabla	12	Niveles de la dimensión cooperación	39
Tabla	13	Niveles de la dimensión aceptación	40
Tabla	14	Niveles de la dimensión compromiso	41
Tabla	15	Niveles de la diversión	42
Tabla	16	Niveles de la variable habilidades blandas	43
Tabla	17	Niveles de la dimensión autoestima	44
Tabla	18	Niveles de la dimensión resolución de problemas	45
Tabla	19	Niveles de la dimensión habilidades de comunicación.....	46
Tabla	20	Niveles de la dimensión trabajo en equipo.....	47
Tabla	21	Contrastación de hipótesis general	48
Tabla	22	Contrastación de la primera hipótesis específica	50
Tabla	23	Contrastación de la segunda hipótesis específica	51
Tabla	24	Contrastación de la tercera hipótesis específica	52
Tabla	25	Correlaciones	53

Índice de figuras

		Pág.
Figura	1 Niveles de la variable juegos cooperativos	38
Figura	2 Niveles de la dimensión cooperación	39
Figura	3 Niveles de la dimensión aceptación	40
Figura	4 Niveles de la dimensión compromiso	41
Figura	5 Niveles de la dimensión diversión	42
Figura	6 Niveles de la variable habilidades blandas	43
Figura	7 Niveles de la dimensión autoestima.....	44
Figura	8 Niveles de la dimensión resolución de problema.....	45
Figura	9 Niveles de la dimensión habilidades de comunicación	46
Figura	10 Niveles de la dimensión trabajo en equipo.....	47

Introducción

En la investigación titulada los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes del nivel de secundaria de la entidad educativa 6094, ubicada en la localidad de Chorrillos, durante el año 2022, la presente investigación tiene como objetivo identificar la relación entre las variables de estudio. Integrar estrategias de enseñanzas con los juegos cooperativos en diversas didácticas de aprendizaje, reconociéndose como un soporte esencial para impulsar el avance de habilidades blandas en el cual contribuye el manejo de diferentes conductas y a la convivencia escolar y personal en la vida cotidiana de los estudiantes. A través de esta tesis, podemos explorar y proponer nuevas perspectivas y metodologías que logren el proceso de una enseñanza – aprendizaje.

La presente tesis se elaboró con siete capítulos.

- Capítulo I, encontramos el planteamiento del problema, los objetivos de investigación, justificación y limitaciones de la investigación.
- Capítulo II, menciona el marco teórico, antecedentes del presente estudio, las bases teóricas y las definiciones de los términos.
- Capítulo III, se encuentra la hipótesis, la variable y la matriz de operacionalización de las variables del presente estudio.
- Capítulo IV, menciona el área de estudio, los diseños de investigación, población y muestra, técnica e instrumentos de recolección de dicha información y los análisis estadísticos.
- Capítulo V, encontramos la presentación y análisis de los resultados.
- Capítulo VI, Se presenta la discusión de la investigación.
- Capítulo VII, Se detallan las conclusiones y recomendación

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. Determinación del problema

A nivel global los adolescentes pasan por un periodo de desarrollo de hábitos tanto sociales como emocionales, esto influye en el desarrollo mental. En la actualidad es necesario poder desarrollar sus habilidades emocionales, logrando poder mantener un equilibrio de sus relaciones interpersonales, para así poder resolver diferentes problemas con el control de sus emociones. (OMS, 2021).

La problemática que enfrenta hasta la actualidad la educación es la importancia a las habilidades cognitivas, señala (Zurita ,2020). A través de diferentes y diversas didácticas y metodología se espera que los alumnos obtengan Un compromiso autónomo con su propio aprendizaje, logrando una eficaz calificación, esta problemática logra dejar de lado las enseñanzas de las habilidades blandas o socioemocionales, cuyo fin de este, es lograr el desenvolvimiento primordial de los ámbitos de la vida (Oyarzo et al, 2019).

La neurociencia es el estudio de las emociones y el objetivo es lograr regular las conductas, pensamientos y emociones, así mismo las funciones corporales básicas que está basado en la neuroeducación que logra que el sistema nervioso se active en el momento del aprendizaje. (Espinoza et al, 2020)

Además, Se enfrenta una prueba que lleva a los centros educativos ampliar una perspectiva, formando ciudadanos que logren resolver múltiples casos desde una perspectiva emocional, por lo tanto, Es esencial que los estudiantes desarrollen diversas competencias, no solo cognitivas, sino también habilidades blandas, desde una edad temprana. (Maturana y Guzmán, 2019). De esta manera, es fundamental contar con líderes que busquen desarrollar y tener en cuenta el progreso de sus habilidades blandas para llegar al logro de interactuar y relacionarse en el ámbito social. De

esta manera estas habilidades blandas están asociadas a una variedad de destrezas, lo que permite a los estudiantes adaptarse a cualquier circunstancia que puedan encontrar en su vida cotidiana. (Mozgalova, 2021).

A nivel de la región en Latinoamérica se realizó un estudio sobre las habilidades interpersonales en alumnos de la educación básica regular del VI ciclo académico, logrando obtener resultados fundamentales para el desarrollo integral del estudiante. Esto considera una actitud positiva ante personas de su origen y cultura diferente, logrando autorregularse para cualquier cumplimiento responsable de sus obligaciones. Así mismo expresando su empatía ante sus compañeros. (UNESCO, 2019). Además, las habilidades blandas se integran con las competencias cognitivas, ya que forman Un grupo esencial de aprendizajes, habilidades y actitudes que acompañan al individuo en su trayectoria vital. Estas habilidades son clave para lograr el éxito en cualquier ámbito, siendo especialmente relevantes en el contexto escolar. (Puga y Martínez citado por Machado,2023).

Por otro lado, algunos sistemas educativos no priorizan el desarrollo de la autoestima, la exploración interna y el autoconcepto, que son fundamentales para fortalecer la identidad de la persona. Cadillo y Leiva citado por Machado (2023). Es por ello por lo que el campo educativo necesita preparar a los estudiantes para la vida, hoy en día aquellos seres humanos que demuestren sus habilidades blandas logran mejores aceptaciones para la sociedad, es considerado que las habilidades blandas logran transformar y convertir personas más adaptables, proactivos, resilientes y más responsables en su vida cotidiana. (Vera citado por Espinoza y Gallegos,2020).

Por esta razón se les invita a las instituciones educativas trabajar con los estudiantes las habilidades blandas desde temprana edad estudiantil, en el cual esto aportará un desempeño exitoso no solo en el logro académico sino para su desarrollo de la vida, ayudando asimismo a desarrollar

el trabajo en conjunto con diferentes equipos, buscando siempre obtener buenos resultados de formación, consiguiendo el buen desempeño. (Marrero citado por Espinoza y Gallegos, 2020).

Educar no es solo formar cognitivamente, es por eso que la importancia del desarrollo de las habilidades blandas en todas las áreas académicas es útil, la ausencia de información de la importancia del desarrollo de las habilidades blandas conlleva a un fracaso ante la sociedad y puede encontrar la soberbia, la falta de comunicación y la empatía en su vida cotidiana, (Bid citado por Saavedra 2021).

Por otro lado, las habilidades blandas desarrollan la parte emocional y la interacción con otras personas, esto permite a los adolescentes comunicarse mejor, así mismo sentir empatía ante sus compañeros, promoviendo el desenvolvimiento en las relaciones con otras personas de la vida cotidiana. Singer citado por (Espinoza y otros 2020).

En un estudio por Lagos citado por Cadillo y Valentín (2019) menciona que los docentes en Chile están concentrados en las enseñanzas de las asignaturas solo la parte cognitiva, sin tomar en cuenta el desarrollo de las habilidades de cada estudiante, buscando solo enfocarse al aprendizaje memorístico en los alumnos, lo que significa que no tienen en cuenta la formación de habilidades blandas, necesarias para desenvolverse adecuadamente en diversas situaciones de la vida.

A nivel nacional según Cárdenas citado por cadillo y Valentín (2019) indica que hay diferencias y dificultades en las escuelas para establecer las relaciones interpersonales, esto es debido a la falta de autoestima, Como resultado, esto conduce a que los estudiantes presenten un desempeño deficiente en diferentes aspectos como una buena comunicación afectiva, la cooperación, el entendimiento en el trabajo en equipo y la colaboración entre compañeros, lo que

deriva en la creación de estudiantes poco competentes y en dificultades continuas para resolver problemas.

De acuerdo con un estudio por staffing América latina citado por Durand y fierro (2023) En Perú, se registran cifras elevadas en cuanto a la deficiencia en la mejora de las habilidades blandas, llevando a los estudiantes en un déficit para el logro de socializar adecuadamente a partir de su formación escolar. Por ello, es fundamental enfocarse en mejorar estas habilidades en los estudiantes, promoviendo el manejo de sus emociones, la comunicación respetuosa con quienes les rodean, así como el fortalecimiento de su autoestima y el desarrollo autónomo de diversas destrezas. Por esta razón, es crucial que el docente actúe como mediador en el aprendizaje socioemocional y cognitivo de sus alumnos. (Durand y Fierro, 2023).

A nivel local se observa, que los adolescentes se encuentran en la etapa de desarrollo, entre ellas un cambio de emociones y la falta de interacción con su entorno, muchos de ellos el estar confundidos y el temor a interiorizar por miedo al rechazo, de la misma manera a la edad de 12- 13 años se encuentran en una etapa de desarrollo en el cual ellos mismo buscan la decisión de sus emociones y carácter, en ocasiones en esta etapa, los estudiantes de este nivel están vulnerables al dominio de decisiones, algunos con actitudes difíciles de controlar e problemas de casa, o diferentes situaciones que puedan encontrarse, llegando en oportunidades al cambio rápidamente de la solución facilitador que ellos mismo creen convenientes.

Mediante esta estrategia podemos llevar al alumno el conocimiento de lo importante que es uno mismo, el entender cómo dominar mis cambios de conductas y más que todo el saber comprender e interactuar con mis compañeros, llegando en ellos la conclusión de las buenas acciones, está didáctica de actividades es un medio en el cual los estudiantes encontraran la solución a sus propias decisiones, llevando a cada uno el pensamiento crítico y formación integral,

encontrando así mismo un aprendizaje de forma lúdica y divertida, esto conseguirá entender y elegir las decisiones para sí mismo, teniendo en cuenta que poder enfrentar a la sociedad sin temor y saber interactuar con las personas de mi alrededor de forma afectiva.

Los juegos cooperativos se presentan como un recurso fundamental para la formación de habilidades blandas. A través de estas actividades colaborativas, se pueden identificar diversos obstáculos en quienes todavía no comprenden conceptos como el trabajo en equipo, la comunicación, la autoestima y la empatía. Así, al centrarnos en el objetivo común de estos juegos, tenemos la oportunidad de reflexionar sobre la importancia de cultivar habilidades blandas en nuestra vida cotidiana y en el ámbito personal.

1.1.2. Formulación del problema

Problema general

¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y habilidades blandas en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022?

Problemas específicos

P1. ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y la autoestima en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022?

P2. ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022?

P3. ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las habilidades de comunicación en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022?

P4. ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y el trabajo en equipo en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022?

1.2. Objetivos de investigación

1.2.1. Objetivo General

Determinar la relación entre los juegos cooperativos y habilidades blandas en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022.

1.2.2. Objetivos Específicos

O1. Analizar la relación entre el juego cooperativo y autoestima en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022.

O2. Identificar la relación del juego cooperativo y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022.

O3. Medir la relación entre el juego cooperativo y las habilidades de comunicación en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022.

O4. Examinar la relación entre el juego cooperativo y trabajo en equipo en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022.

1.3. Justificación o importancia

1.3.1. Justificación teórica

Este estudio permite estructurar nuevas formas de enseñanzas para promover la mejora de las competencias interpersonales de los estudiantes mediante los juegos cooperativos una estrategia didáctica en el cual ayudará al estudiante poder relacionarse con sus compañeros a través del juego cooperativo, puesto que desarrollara diversas habilidades blandas e socioemocionales, dicha investigación está sustentada con autores con experiencia y profesionales en el ámbito del aprendizaje y bienestar emocional, estimulando el desarrollo mental, social y sentimental del estudiante de la educación básica regular, En este estudio, se busca comprobar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades blandas, así como fomentar en los maestros una nueva aplicación de métodos, para poder utilizar en diferentes áreas, asimismo logrando encontrar estrategias didácticas. El objetivo es que cada individuo se prepare para salir a la sociedad y enfrentar el mundo con una formación integral, convirtiéndose en buenos seres humanos, lo cual será valioso para futuras investigaciones.

1.3.2. Justificación práctica

El producto del estudio realizado brindará a los docentes nuevas estrategias didácticas para fomentar el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes, no solo en instituciones educativas, sino también en academias deportivas y talleres recreativos. Estas estrategias buscan educar al alumno para potenciar sus habilidades de comunicación y desarrollo personal, reconociendo que esto es fundamental para su crecimiento integral. De

este modo, se contribuirá a formar individuos capaces de tomar decisiones positivas, personas empáticas, con autocontrol y capaces de mantener una comunicación afectiva.

Asimismo, los estudiantes, mediante juegos cooperativos, desarrollan el trabajo en equipo. A través de estas dinámicas lúdicas y eficaces, ellos mismos podrán descubrir y fortalecer las habilidades blandas que necesitan para su desarrollo personal.

1.3.3. Justificación metodológica

El propósito de esta investigación es analizar cómo los juegos cooperativos contribuyen al fortalecimiento de competencias blandas interpersonales este resultado conlleva a los estudiante a su propósito deseado de esta investigación, contiene información de diversos estudios realizados en investigaciones de tesis, artículos, que logra contribuir en esta investigación, así mismo tiene una base científica teórica y práctica, promoviendo que a través de los juegos cooperativos favorecen el desarrollo de habilidades interpersonales, Con el objetivo de promover y orientar nuevas investigaciones, tanto en educación física como en otras disciplinas, lograr el objetivo de la educación en los estudiantes de los diversos ciclos académicos. Por otro lado, contiene una línea de investigación pedagógica y didáctica, realizando el planteamiento de la pirámide de mundo, región, país y localidad iniciando el punto de partida de esta investigación. De igual manera, se exponen los instrumentos de aplicación, la validación y fiabilidad, así como también las dimensiones de las variables, acompañadas de resultados estadísticos. Esto facilitará el desarrollo de nuevas metodologías educativas que promuevan un aprendizaje más efectivo en los estudiantes

1.4. Limitaciones de la investigación

Las restricciones de esta investigación se describen a continuación:

- En cuanto a los recursos destinados a este estudio, esta investigación no ha recibido ningún tipo de compensación económica ni apoyo financiero que haya incentivado su expansión.
- Se tuvo que crear indicadores para la muestra de las variables.
- En cuanto a la utilización de este estudio, la muestra empleada es intencional de un sector específico.

CAPÍTULO II
REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Marco teórico

El objetivo de este estudio es analizar si hay un enlace de las variables de los juegos de cooperación y las habilidades blandas con los alumnos de secundaria de la institución educativa ubicado en el distrito de Chorrillos, por ello se medirá la variable juegos cooperativos presentada por (Barone citado por Constantino, 2018). Quien refiere que los juegos cooperativos definen como estrategia a la socialización, placer y entrenamiento, donde logran desarrollar los estudiantes de manera lúdica situaciones afectivas permitiendo resolver dificultades o problemas que se les presente. Así mismo la variable habilidades blandas según el diario gestión 2020 citado por carranza (2022) menciona que se trata de la integración de habilidades sociales, comunicativas y características personales, que permiten un acercamiento efectivo a los demás, formando individuos capaces de relacionarse y comunicarse de manera afectiva

2.2. Antecedentes del estudio

2.2.1. Antecedentes internacionales

Valentín y Galeano (2023) la presente investigación, *Enfoque pedagógico para fomentar la competencia blanda del trabajo en equipo a través de las clases de educación física*. Tiene como propósito desarrollar competencias interpersonales, especialmente en lo relacionado con el trabajo colaborativo dentro del equipo de participantes. En este estudio se emplea el método de ensayo y error, así como la aplicación de la propuesta de Le y Mosston del mando directo, en la cual el estudiante debe seguir y obedecer las instrucciones de cada clase dictada en el curso de educación física, se incorporan juegos para facilitar este proceso, empleando una evaluación de rúbricas de diferentes criterios acordados buscando dicho objetivo. Logramos entender que, a través de la práctica constante de los

juegos cooperativos, se logra que los niños desarrollen sus capacidades interpersonales, como una buena coordinación entre compañeros, potenciando la expresión entre ellos mismos para lograr un objetivo común.

Aguirre, Paiva y Villadiego (2023) la presente investigación referida a la *comunicación asertiva mediante actividades cooperativas en estudiantes de 10.º grado*, el estudio presentado busca como objetivo, Fomentar diversos procesos que logre la socialización y relaciones entre los estudiantes, la propuesta metodológica fue con un estudio descriptivo y un enfoque cualitativo aplicando una propuesta pedagógica por dos meses, a través de los juegos cooperativos fortaleciendo la comunicación asertiva, en las clases de educación física con el grado 10 de una institución educativa, entre el rango de 14 y 16 años, En conclusión, se evidenció que esta investigación tuvo un impacto significativo en la propuesta, utilizando dinámicas en equipo para potenciar y mejorar la expresión asertiva en los *alumnos*.

Machado y Rivera (2023) Con el tema de investigación, *el impacto de las habilidades interpersonales en los estudiantes de educación básica y media*. La interacción social está conectada con las habilidades interpersonales en el cual es caracterizado a través de las emociones. En los alumnos de educación secundaria, para lograr encontrar diferentes objetivos de vida, es de gran importancia la práctica de las habilidades mencionadas, las sociales, las blandas y las emociones. El propósito de este estudio es llevar a cabo un análisis descriptivo sobre la opinión de cada alumno de educación básica, así mismo una relación con cada propósito de su vida y las competencias blandas. El estudio se llevó a cabo con una metodología descriptiva, transversal y cuantitativa, utilizando encuestas

como herramienta de obtención de información. Esta muestra fue aplicada a 69 estudiantes, logrando entre los resultados la colaboración de los alumnos para desarrollar un estilo de vida, buscando un objetivo de sí mismo. De esta manera se encuentra que la investigación logra que los estudiantes cuenten con habilidades de comunicación efectiva y una visión clara de su futuro en relación con su entorno cercano. Además, se considera que, para lograr un buen proyecto de vida, las habilidades blandas y cada proceso estudiantil es fundamental en el ser humano.

Gil Madrona y otros (2022) presentada con el tema de su artículo. *aspectos emocionales y coordinación motriz a través de los juegos de cooperación*. El objetivo de este estudio es identificar la percepción emocional de los estudiantes para los estudiantes de quinto y sexto de primaria mediante ejercicios cooperativos, frecuentemente utilizados en las clases de educación física. Se empleó una metodología cualitativa, involucrando a 70 alumnos, entre alumnos y alumnas de 10 a 12 años. La recolección de información se realizó utilizando encuestas adaptadas, buscando adecuarse a la edad de los participantes. Los resultados revelaron que la percepción de los efectos positivos de los juegos cooperativos fue significativamente más alta en comparación con los efectos negativos, que presentaron una menor percepción. En conclusión, los juegos cooperativos tienen un contenido sociocultural que facilita el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes, creando un entorno divertido y positivo que favorece su aprendizaje.

García y otros (2022) en la investigación *actividades colaborativas con jóvenes en riesgo social: la organización de una experiencia*. El objetivo de este estudio es desarrollar una formación educativa a través de diversas actividades lúdicas que permitan a los niños

reflexionar sobre las actitudes cooperativas y competitivas, así como su aplicación en diferentes contextos. Este estudio metodológico se realizó a niños de edades entre 6 y 13 años, inscritos en una escuela pública del municipio de americana. Esta investigación se fundamenta en los escritos de Oscar Jara (2006), quien sostiene que para realizar un buen trabajo de campo es necesario seguir cinco etapas de sistematización: 1) Participación de los autores. 2) Preguntas sobre el tema. 3) Tiempo de actividades y experiencias 4) Reflexiones de los resultados 5) Los análisis del proceso. Los resultados encontrados en esta investigación demostraron que los estudiantes logran pequeñas transformaciones, en cuanto a su conductas y convivencia con sus compañeros ante cualquier actividad empleada. Por lo tanto, se considera que la práctica de estas actividades lúdicas trajo acciones colaborativas, y el reflejo de una buena conducta de los alumnos en el ámbito escolar.

2.2.2. Antecedentes nacionales.

Villacorta (2022) en esta investigación referida sobre el *Iniciativa para fomentar habilidades blandas en niños en edad escolar*. La finalidad de esta investigación fue explorar el desarrollo de competencias blandas en estudiantes de 5 años en preescolar, La metodología empleada presenta un enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño de investigación no experimental, descriptivo, basado en un solo grupo de análisis. La población estuvo compuesta por 15 niños de cinco años, utilizando un muestreo no probabilístico. El resultado final señala que el grupo evaluado muestra en etapa de inicio con un 47% en proceso con un 40% y en logro con un 13% para las habilidades blandas. Ante estas respuestas obtenidas, se logra la conclusión que la hipótesis de la investigación es aceptada, en la cual sostiene aquel análisis en el desarrollo de

las competencias interpersonales revela que el 47% de los niños en edad escolar se localiza en la fase inicial, lo que se atribuye la ausencia de acompañamiento por parte de sus familias y las deficiencias sociales.

Quiñones (2023) La investigación tratada de *Interacción de actividades de cooperación y violencia en el nivel primaria*, el propósito específico en este trabajo de investigación es definir la conexión que se encuentra en las actividades lúdicas cooperativas y diferentes comportamientos agresivos en estudiantes de primaria, el enfoque de este estudio es cuantitativo y se clasifica como básico, se aplicó un método hipotético-deductivo, aplicando a una población de 104 alumnos de primaria, a través de un diseño no experimental de tipo correlacional. Se utilizó la estadística de correlación spearman con un estudio descriptivo e inferencial. Las conclusiones revelan que los alumnos obtienen un 6,7% en nivel medio, en lo cual coincide con un porcentaje similar de conductas agresivas. En contraste, el 63,3% de los alumnos se sitúa en un nivel alto, lo que indica una relación entre las dinámicas cooperativas y el comportamiento de agresión, con un valor de Rho de ,448 y un p de ,000. Esto permite concluir que si hay relación positiva, es por ello que se sugiere que la mejora en la práctica de los juegos de cooperación logra contribuir la reducción de conductas violentas en los alumnos.

Castro y Valera (2024) La presente investigación con el título, *realización de un taller de juegos colaborativos para promover una mejor convivencia escolar*, La investigación realizada tiene como propósito aplicar un taller de dinámicas de juegos en equipo para fomentar una mejor interacción social entre niños de cuatro años en el entorno escolar de Trujillo. Se aplicó la muestra a 25 niños utilizando la metodología cuantitativa, a través de un diseño pre experimental, de la misma manera se empleó una guía de observación en un pretest y un post test,

obteniendo resultados que revelan un promedio de 28.24 en el resultado del pretest y un 75.12 en post tes, mostrando una diferencia notablemente entre ambos, dando a la conclusión que el taller de juegos en equipo desempeña un papel fundamental en el fortalecimiento de la convivencia escolar en los niños de preescolar de la institución educativa.

Berrú (2022) La presente investigación presentada como, *fortalecimiento de habilidades blandas para la cooperación en estudiantes de primaria*. El objetivo de este trabajo de investigación es crear una propuesta en el cual busca fomentar las habilidades interpersonales y el trabajo en equipo para alumnos de primaria. La investigación se llevó a cabo con un enfoque básico, no experimental y propositivo, abarcando una muestra de 30 alumnos., empleando un cuestionario de 30 ítems con preguntas referente al trabajo en equipo como instrumento de evaluación. en los resultados de la confiabilidad de 0.95 y una validez realizada por tres especialistas. Entre los resultados se obtuvo la propuesta del programa de habilidades blandas para un mejor trabajo en equipo, empatía, capacidad para resolver problemas y lograr el progreso de la inteligencia emocional de los estudiantes.

Heeren (2024) el presente estudio, *el progreso de la habilidad de comunicación en niños de kínder a través de un programa 'juegos cooperativos'*, este estudio tuvo como finalidad evaluar el impacto del proyecto 'actividades cooperativas' para encontrar el progreso de las habilidades de comunicación en niños de kínder. La metodología utilizada fue de diseño cuasiexperimental y se adoptó un enfoque cuantitativo, con un grupo de 48 estudiantes que fueron divididos por dos grupos, reconocidos como grupo de control y experimental. Llevándose a cabo un estudio de pretest, utilizando como técnica una lista de cotejo para obtener la recopilación de datos, seguida de un posttest. Se aplicó el estudio estadístico U de Mann-Whitney,

obteniendo un nivel de significancia de $p < 0.05$, lo que sugiere una influencia positiva en las áreas de percepción oral (escucha) y comunicación verbal (habla). La conclusión del estudio es que el programa favorece el desarrollo de las habilidades comunicativas orales.

2.3. Bases teóricas

2.3.1. Bases teóricas de la variable juegos cooperativos

2.3.1.1 Definición de la variable juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son investigados en diferentes estudios pedagógicos convirtiéndose en una variable importante para la formación de los estudiantes en diferente formación académica, a través de los tiempos la formación y las actitudes de los estudiantes cambian es por ello que los juegos cooperativos son de gran influencia para el desarrollo afectivo, social en los estudiantes, conoceremos así el beneficio de los juegos de cooperación. En el cual nos define Ormeñaca citado por Collazos Aguirre y otros (2021) que son actividades lúdicas que logra en los jugadores una forma de juego en equipo, en donde cada uno colabora con los demás, buscando un fin común, basándose en la participación de todos los integrantes permitiendo una relación social amena entre ellos desarrollando la comunicación afectiva.

Las actividades colaborativas fomentan el crecimiento de múltiples habilidades, la cual es de ayuda para mejorar comportamientos inadecuados de los estudiantes, esto se basa durante las actividades en equipo, donde se puede observar dificultades y beneficios, de esta manera Mediante los juegos cooperativos, se consigue enseñar a los estudiantes sobre la solidaridad con sus compañeros y el fortalecimiento de su autoconfianza, encontrándose ser valorados y capaces ante cualquier objetivo. (Arranza, citado por Rosales, 2019) mediante esta definición podemos comprender que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de habilidades blandas, en el

cual define que mediante estas actividades lúdicas de cooperación podemos desarrollar en los estudiantes el comprender y trabajo en equipo, valorando su autoestima y el desarrollo de afectivo de sí mismos.

En otra definición los juegos cooperativos permiten una mejor convivencia en la sociedad y el desarrollo más pleno en la sociedad, por esta razón los jugadores ayudan a otros, reciben ayuda, tanto que logran fortalecer y desarrollara sus habilidades y actitudes de cooperación, comunicación, búsqueda de soluciones creativas, toma de decisiones, etc. (Calero, Huamali y otros 2019).

2.3.1.2 Dimensiones de la variable juegos cooperativos

Según Castro (2021), los juegos cooperativos tienen las siguientes dimensiones.

a) Cooperación

Es encontrar la comunicación y el desarrollo de sus capacidades en la interacción con sus compañeros, donde los estudiantes aprender a encontrar empatía, el trabajo en equipo y la solidaridad, (Castro, 2021). De esta manera también la cooperación fomenta la competencia interpersonal, rendimiento físico, produciendo mayor relación entre compañeros y el logro grupal con actitud positiva. (Calero, Huamali y otros, 2019) Del mismo modo, la cooperación es una estrategia más efectiva que implica responsabilidad tanto a nivel colectivo como individual, en el cual cada miembro de equipo deberá asumir su rol y responder rápidamente, mediante la cooperación los estudiantes no solo aprenden por si solos, si no de sus compañeros, esto da la oportunidad para que los alumnos logren administrar sus logros y fracasos; por lo tanto esta técnica de metodología ayuda a los alumnos en el desarrollo por parte académica, personal y social (Álvaro, citado por Tarqui, 2019).

b) Aceptación

Esta unido a la autoestima, en estas actividades lúdica de cooperación todos participan, sin ningún interés todos se aceptan en el juego, (Castro,2021). En el caso se observa una baja aceptación personal, rechazo o aislamiento social, son las consecuencias de la falta de desarrollo de las destrezas sociales menciona (Calero, Huamali y otros 2019).

c) Compromiso

Aprecio e sentimiento de permanecer a un grupo, para lograr el objetivo del equipo con el compromiso deseado desde el inicio de la actividad. (Castro, 2021). Una responsabilidad que asume cada jugador para lograr completar de su parte en la tarea del juego logrando alcanzar el éxito deseado, resaltando el esfuerzo, para lograr en el equipo el éxito de su objetivo (Pérez, citado por Tarqui,2019).

d) Diversión

Uno de los objetivos deseados de cada juego es que el estudiante se divierta de acuerdo con su participación de cada juego. (Castro,2021). Lograr disfrutar sin el temor de no alcanzar el objetivo propuesto contribuye a crear un entorno de aprecio recíproco en los equipos, donde lo importante no es mirar al competidor como un enemigo si no como compañeros de juego y divertirse en la actividad lúdica. (Rosales, 2019)

2.3.2. Bases teóricas de la variable habilidades blandas

2.3.2.1 Definición de la variable habilidades blandas

Habilidades blandas es una unión conocida también con las habilidades sociales, capacidades comunicativas y características de personalidad, lo que genera dificultades para relacionarse con los demás (López, 2022). En resumen, con mente, disciplina, creatividad y critica,

Menciona que entre ella está el pensamiento crítico, en el cual permite tomar decisiones ante una información, como el resolver trabajos colaborativos en equipo, el liderazgo, la capacidad de dirigir a los demás uniendo las habilidades de comunicación e ideas adecuadas en el momento. (Howard citado por Espinoza,2022). Las habilidades blandas forman personas capaces de poder comunicarse y relacionarse de manera afectiva con los demás. (Diario Gestión citado por Carranza, 2022).

2.3.2.2 Dimensiones de habilidades blandas

Según Ferrer (2021), las habilidades blandas tienen las siguientes dimensiones.

a) Autoestima

Autoestima corresponde al amor propio de sí mismo, el valor que se atribuye uno mismo, una forma de motivación para experimentar diversas perspectivas de la vida, poder enfrentar desafíos, sentir y actuar, lo que significa la aceptación de cada persona, respetándose mutuamente, creyendo en sí mismo dándose el amor y estima. (Espinoza, 2022). Se considera también como autovaloración, donde los pensamientos las experiencias y actitudes del ser humano recoge en todo su recorrido de su día a día. (Panesso y Arango citado por Pérez, 2021). Viene hacer el aspecto actitudinal del individuo, conociéndolo como su estado de ánimo. (Burns citado por Pérez, 2021).

b) Resolución de problemas

Hoy en día las personas deben saber afrontar diversos problemas, problemas concurrentes, desacuerdos generando disgustos en las personas, es por ello que ante esta problemática se puede plantear diversas soluciones positivas, y resolución de problemas, se entiende como una exploración de organizar, reformular la solución, transformándolo en el objetivo deseado. (Ferrer,

2021). Es importante que en toda institución destaque la capacidad de la creatividad, el razonamiento y todo recurso para resolver problemas de una forma adecuada y ágil. (Ferrer, 2021).

b) Habilidades de comunicación

Con respecto a las habilidades de comunicación se considera personas capaces de comunicarse con los demás, con facultades de la interacción con las personas, una habilidad en la cual se debe de inculcar y cultivar desde muy temprana edad, considerando el saber hablar, enfrentar, entender o escuchar, desarrollando a la vez la empatía entre otras habilidades para el ser humano. (Buhler citado por Ferrer, 2021). Así mismo esta habilidad facilita la integración con los demás, generando un ambiente de agrado. (Bresso, citado por Solano 2022).

c) Trabajo en equipo

La colaboración en grupo es fundamental en diversos contextos, quiere decir para asignar roles y funciones cumpliendo en un determinado tiempo y momento. (Bazán, 2021). considerado también como una estrategia para el desarrollo de aprendizajes, donde todos del equipo tiene la opción de participar, es decir organizar funciones en equipo, asignando roles o responsabilidades que debe de asumir. (Ferrer, 2021). Así mismo, el trabajo en equipo estimula y motiva a los participantes eficiencia favoreciendo la originalidad y personalidad de los individuos siendo más completo y creativo en el trabajo individual. (Jacques citado por Ferrer,2021).

2.4. Definición de términos básicos

- a) Valores: Se trata de estructuras o modelos básicos de aceptación, interpretación y expresión de una persona, encontrando la elección de las acciones de sus actitudes de una manera particular en cada circunstancia que se presenta (Medina, 2007).
- b) Motivación: resulta de gran importancia para obtener un objetivo y un mejor desenvolvimiento ante una situación, para lograr el cumplimiento de una meta. (Ferrer, 2021)
- c) Relación interpersonal: interacción recíproca entre dos o más personas (Collazos, Estrella y Salazar, 2021)
- d) Empatía: ayuda poder comprender mejor el comportamiento en diferentes circunstancias y la forma de tomar decisiones, el comprender a los demás. (Campos, Juan de Dios y Reyes, 2019)

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

Hipótesis General

Existe una relación directa entre los juegos cooperativos y habilidades blandas en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos.

Hipótesis Específicas

H1. Existe una relación directa entre el juego cooperativo y la autoestima en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos.

H2. Existe una relación directa entre el juego cooperativo y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos.

H3. Existe una relación directa entre el juego cooperativo y las habilidades de comunicación en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos.

H4. Existe una relación directa entre el juego cooperativo y el trabajo en equipo en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos.

3.2. Variables

3.2.1. Variable juegos cooperativos

Definición conceptual

Los juegos cooperativos han tomado importancia en el mundo educativos, para el proceso de enseñanza y aprendizaje, desarrollando a través de ello los valores y normas de las personas, los alumnos se ven libres superar objetivos, en crear, elección encontrando en

los estudiantes el pensamiento crítico ante una solución problemas encontrando la solución del objetivo deseado. (Collazos, Estrella, Salazar, 2021)

Definición operacional

El juego cooperativo se evaluará mediante una lista de cotejo semiestructurada que incluye 20 ítems, abarcando las dimensiones de cooperación, aceptación, compromiso y diversión. Esta prueba puede ser administrada de forma presencial. El autor perteneciente es (Castro,2021).

3.2.2. *Variable habilidades blandas*

Definición conceptual

Las habilidades interpersonales conocidas también como habilidades blandas están vinculadas a la combinación de valores y características de personalidad, cualidades que están relacionadas con las emociones y sociedad, de gran importancia para entender el valor de uno mismo y la sociedad, (Carranza, 2022). Las habilidades blandas están asociadas a la inteligencia emocional de cada individuo, en el cual dispone el autocontrol o regulación personal, entusiasmo, solidaridad y competencias sociales. (Gomelan citado por Bazán, 2021)

Definición operacional

La evaluación de las habilidades blandas se realizará utilizando los instrumentos propuestos por Ferrer (2022). Se utilizará un cuestionario para identificar los componentes de la variable, a través de una encuesta de 23 ítems en formato Likert. Esta herramienta evalúa actitudes o niveles de acuerdo mediante una escala psicométrica, y diario de campo con observación tipo no participante, se miden las dimensiones: autoestima, resolución de problemas, habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

3.3 Operacionalización de las variables

3.3.1 Operacionalización de la variable juegos cooperativos

Tabla 1

Operacionalización de la primera variable

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rango
Juegos cooperativos	Cooperación	• Destrezas para resolver tareas y problemas juntos • reciprocidad • socializar • preocupación de los demás. • Colaboración para un fin común.	1-5	0: No 1: Si	A: Bueno B: Regular C: Malo
	Aceptación	• Participación de todos los miembros. • Mutua implicación. • Búsqueda de posibles soluciones • Clima de confianza.	6-11		
	compromiso	• Involucra a sus compañeros • Entiende en el momento del juego • Cumple las normas.	12-16		
	Diversión	• Desaparición del miedo al fracaso. • Desaparición al rechazo. • Amenidad.	17-20		

3.3.2 Operacionalización de la variable habilidades blandas

Tabla 2 Operacionalización de la segunda variable

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rango
Habilidades blandas	Autoestima	• Seguridad en actividades • Acata órdenes Demuestra amabilidad • Respeto	1-6	5: Siempre 4: Casi siempre 3: A veces 2: Casi nunca 1: Nunca	A: Alto B: Medio C: Bajo
	Resolución de problemas	• Plantea soluciones • Manejo de emociones • Aplica métodos para solucionar	7-12		
	Habilidades de comunicación.	• Expresa sus ideas. • Describe objetos o personajes. • Demuestra habilidades de comunicación	13-18		
	Trabajo en equipo.	• Es sociable con sus amigos. • Demuestra productividad. • Cooperar con las actividades.	19-23		

CAPÍTULO IV
MATERIALES Y MÉTODOS

4.1. Área de estudio

Esta investigación se alinea con la pedagogía y la didáctica, enfocándose en los juegos de cooperación, buscando fomentar un aprendizaje de manera lúdica, de esta manera promover una estrategia para el aprendizaje de los estudiantes en educación física. Se busca desarrollar una formación integral en el proceso de educación básica regular. Para ello, es importante que los docentes de diferentes áreas deben integrar conocimientos teóricos y prácticos para guiar una buena formación, de la misma manera incorporar nuevas experiencias y recursos de aprendizaje que faciliten el desarrollo completo del estudiante.

4.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación será no experimental y específicamente transeccional o transversal; menciona Hernández et. al (2014) Este enfoque de diseño no experimental se basa en observar las variables sin manipularlas, sin modificarlas ni asignar aleatoriamente a los sujetos a diferentes condiciones. La población es analizada tal como se presenta en su contexto real y el entorno natural, sin ningunas externas. Asimismo, el estudio será de tipo transeccional o transversal, de acuerdo con Liu y Tucker, citado por Hernández et. al (2014) el objetivo del estudio es la aplicación del instrumento y la recolección de información presentada en un solo momento y tiempo, considerando que pueda demorar en un día, semanas etc. Buscando el propósito en describir las variables de la investigación y analizar su incidencia en un momento planteado

4.3. Población y muestra

La población del estudio se determina como un grupo de factores que proporciona la información necesaria para una investigación, siendo este el conjunto del cual se seleccionará la muestra. (Bernal, 2010, citado por Prudencio,2018). Muestra como el conjunto acontecimientos extraídos

de una población seleccionada, en el caso existiera varias poblaciones, se obtendrá diferentes muestras (Vara,2012, citado por Rodríguez y Sanchez 2019). El muestreo es un elemento clave, ya que permite que cada integrante de una población tenga la posibilidad de ser seleccionado para formar parte de la muestra. (Sánchez y Reyes, 2016 citado por Prudencio, 2018).

Población

Se considera como población en total de este estudio, a la participación de 185 alumnos del 1er año de secundaria del turno mañana y tarde de la institución educativa Santa Rosa 6094 ubicada en la localidad de Chorrillos.

Tabla 3

Población de estudiantes de 1 año de secundaria de la institución educativa 6094 Santa rosa en sus turnos de mañana y tarde del distrito de chorrillos.

Grado y Sección	Número de estudiantes
1- sección A	31
1- sección B	31
1- sección C	30
1- sección D	29
1- sección E	29
Total	185

Muestra

El estudio de esta muestra estará integrado por 126 alumnos de 1er año de secundaria del turno de la mañana y la tarde de la entidad educativa Santa Rosa 6094 ubicado en la localidad de Chorrillos. Con una duración de 3 meses.

Tabla 4

Muestra compuesta por estudiantes de primer año de secundaria de los turnos de mañana y tarde de la entidad educativa Santa Rosa 6094 ubicado en la localidad de Chorrillos.

Grado y sección	Número de estudiantes	Muestra
1- sección A	31	29
1- sección B	31	29
1- sección C	30	28
1- sección D	29	28
1- sección E	29	28
Total	185	126

Muestreo

El muestreo es un componente fundamental, especialmente en situaciones donde cada miembro de una población tiene la oportunidad de ser incluido en la muestra. (Sánchez y Reyes, 2016 citado por Prudencio, 2018). El tipo del muestreo será de aleatoria simple en el 1er año de secundaria del turno mañana y tarde de la entidad educativa Santa Rosa 6094 ubicado en la localidad de Chorrillos.

4.4. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de información

El estudio de la técnica de esta investigación se entiende como un grupo de procesos metodológicos estructurados de modo sistemático, que está diseñado para facilitar al investigador a profundizar recientes teorías y lograr resolver las inquietudes. (Maya Perez, 2014). De esta manera el instrumento de la recolección de datos se entiende como las herramientas o fuentes que facilitan el trabajo de las técnicas, asegurando que se logren los objetivos y propósitos definidos por el investigador. (Baena Paz, 2017). La técnica que se utilizará será la evaluación diagnóstica. Para (Leyva lopez y otros, 2018). Consiste en recopilar información acerca de la situación inicial

de los sujetos, en lo que respecta a los conocimientos y habilidades que consideran fundamentales para iniciar con éxito nuevos procesos de aprendizaje

4.4.1 Fichas técnicas de los instrumentos

Tabla 5

Ficha técnica del instrumento de juegos cooperativos

Criterio	Observación
Nombre del instrumento	Lista de cotejo de juegos cooperativos
Autor	Castro Trelles Consuelo Rosmery
año	2021
País	Trujillo - Perú
Adaptación	Angie Jennifer Torres Angulo
Año	2022
País	Perú
Institución	Universidad Nacional Mayor de San Marcos – Escuela Profesional de Educación Física
Dimensiones	Posee 4 dimensiones: Dimensión cooperación, dimensión aceptación, dimensión compromiso y dimensión diversión . La escala utilizada es de 0 (no), 1(si)
Número de ítems	20

Tabla 6

Ficha técnica del instrumento de habilidades blandas

Criterio	Observación
Nombre del instrumento	Cuestionario habilidades blandas
Autor	Ferrer Turriate, Xiomara del pilar
año	2021
País	Chimbote – Perú

Adaptación	Angie Jennifer Torres Angulo
Año	2022
País	Perú
Institución	Universidad Nacional Mayor de San Marcos – Escuela Profesional de Educación Física
Dimensiones	Posee 4 dimensiones: Dimensión autoestima, dimensión resolución de problemas, dimensión habilidades de comunicación y dimensión trabajo en equipo. La escala utilizada es del 1 (nunca), 2 (casi nunca), 3 (a veces), 4 (casi siempre) y 5 (siempre).
Número de ítems	23

4.4.2 Validez de los instrumentos

Se argumenta que la validez es una medida en el cual permite evaluar la calidad de la información objetiva sin lograr descartar los requisitos básicos de la validez y confiabilidad.

Señalando, asimismo cada instrumento tiene la capacidad de medir lo que lleva la investigación; calculando las cualidades del estudio logrando la construcción. (Sabino, 1992)

Tabla 7

Validez del instrumento de juegos cooperativos

Nombre del validador	Institución	Puntaje
Dr. César Daniel Escusa Mesías	UNMSM	85%
Dr. Marco Antonio Morales Bedoya	UNMSM	88%
Mg. Ramiro Quintana Otero	UNMSM	91%

Tabla 8*Validez del instrumento de habilidades blandas*

Nombre del validador	Institución	Puntaje
Dr. César Daniel Escusa Mesías	UNMSM	85%
Dr. Marco Antonio Morales Bedoya	UNMSM	88%
Mg. Ramiro Quintana Otero	UNMSM	93%

4.4.3 Fiabilidad del instrumento

Se considera que la fiabilidad o confiabilidad es el rango que un instrumento produce resultados confiables y consistentes logrando asimismo la coherencia de los datos y técnicas de diferentes aplicaciones que se logra asignar a la población obteniendo así los resultados esperados (Sánchez y Mejía, 2018).

Tabla 9*Fiabilidad del instrumento de juegos cooperativos*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa	N de
de Cronbach	elementos
,754	20

Tabla 10*Fiabilidad del instrumento de habilidades blandas*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa	N de
de Cronbach	elementos
,851	23

Las conclusiones indican que los instrumentos exhiben consistencia estadística.

4.5. Análisis estadístico

Dentro esta investigación recurriremos a la estadística descriptiva para el procesamiento de la información y examinar las informaciones recolectadas. La estadística descriptiva comprende un grupo de métodos que permiten sintetizar distintas informaciones a través de gráficos y tablas, facilitando un análisis mediante diversas operaciones. (Córdova, 2003) De igual forma, se logra emplear la estadística inferencial para la comparación y aceptación de las propuestas del estudio de la investigación. la estadística inferencial busca abarcar una colección de diversos métodos que logren facilitar la aplicación de inferencias sobre el objetivo del estudio realizado en una muestra. No obstante, esta inferencia puede no ser concluyente en cuanto a su certeza, por lo que es importante aplicarla con la convicción de que representa un criterio de gran fiabilidad (Córdova, 2003).

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. Presentación y análisis de los resultados

5.1.1 Resultados descriptivos

5.1.1.1 Resultados descriptivos de la variable juegos cooperativos

Tabla 11

Niveles de la variable de juegos cooperativos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Por mejorar	125	99,2	99,2	99,2
	Moderado	1	,8	,8	100,0
	Total	126	100,0	100,0	

Figura 1

Niveles de la variable juegos cooperativos



Interpretación

A través de la demostración de la tabla 11 y la figura 1 se puede evidenciar que el 99.21 % entre los alumnos que los juegos cooperativos se encuentran en el nivel por mejorar, mientras que el 0.79 % está ubicado en un nivel moderado.

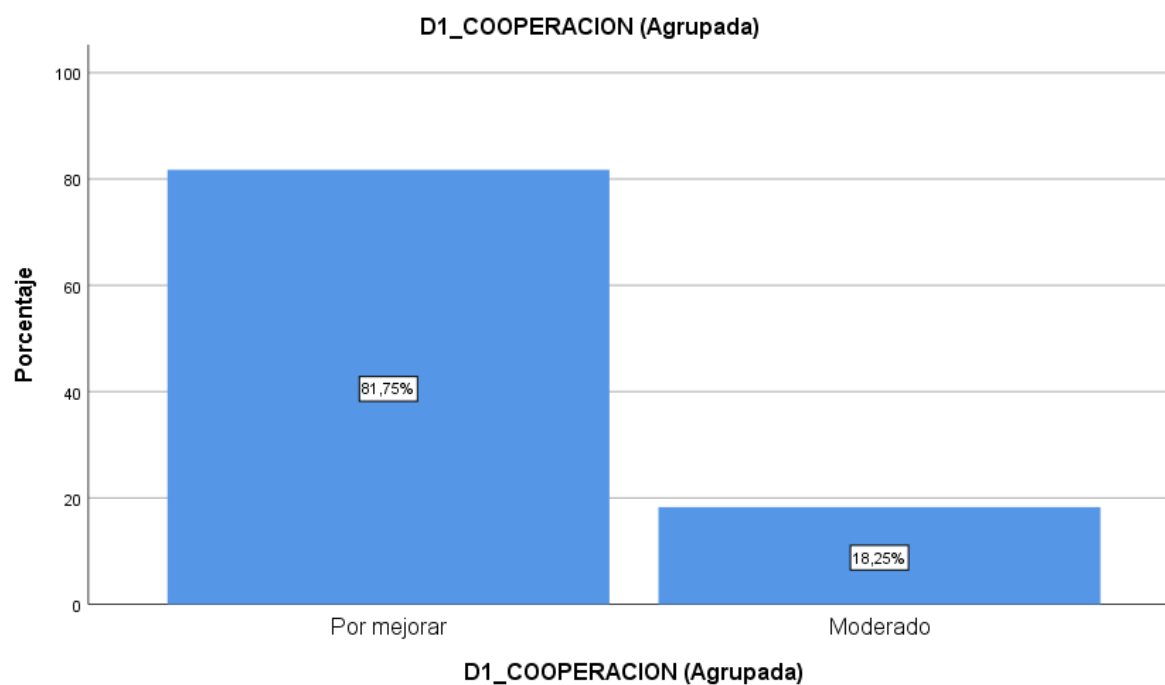
Tabla 12

Niveles de la dimensión cooperación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Por mejorar	103	81,7	81,7	81,7
	Moderado	23	18,3	18,3	100,0
	Total	126	100,0	100,0	

Figura 2

Niveles de la dimensión de cooperación



Interpretación

A través de la demostración de la tabla 12 y la figura 2 se puede evidenciar que el 81.75% entre los alumnos presenta una cooperación que requiere mejoras, mientras que el 18.25% está ubicado en un nivel moderado.

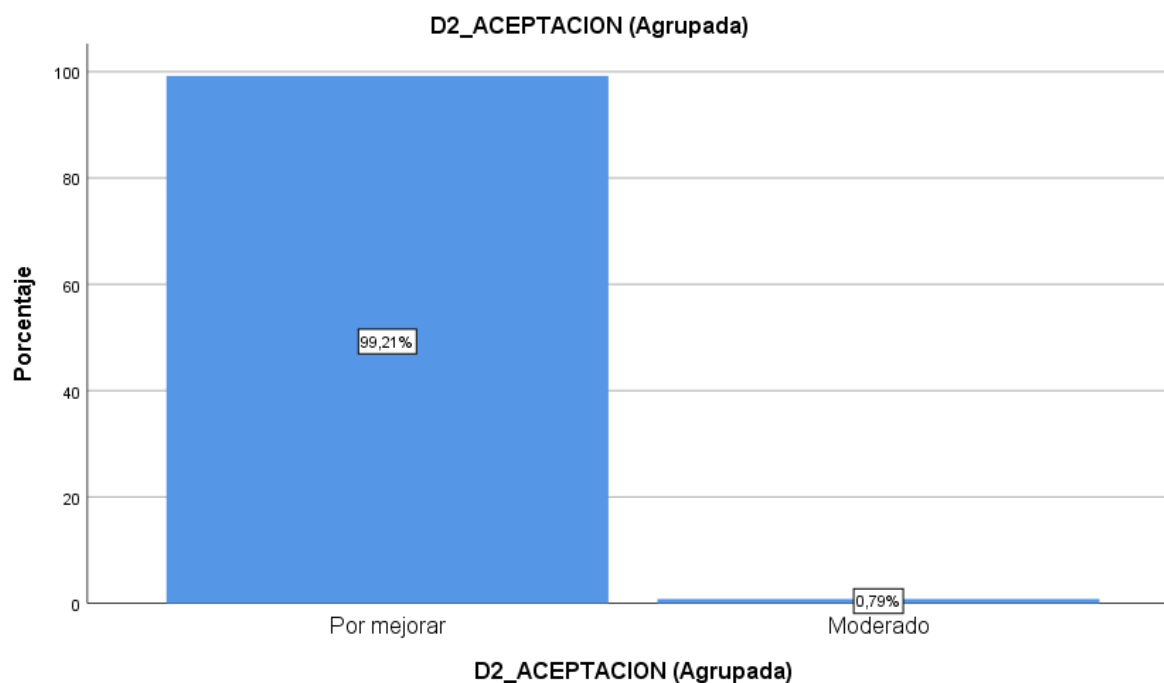
Tabla 13

Niveles de la dimensión de aceptación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Por mejorar	125	99,2	99,2	99,2
	Moderado	1	,8	,8	100,0
	Total	126	100,0	100,0	

Figura 3

Niveles de la dimensión aceptación



Interpretación

A través de la demostración de la tabla 13 y la figura 3 se puede evidenciar que el 99.21% entre los alumnos muestra una aceptación que necesita mejoras, mientras que el 0.79% está ubicado en un nivel moderado.

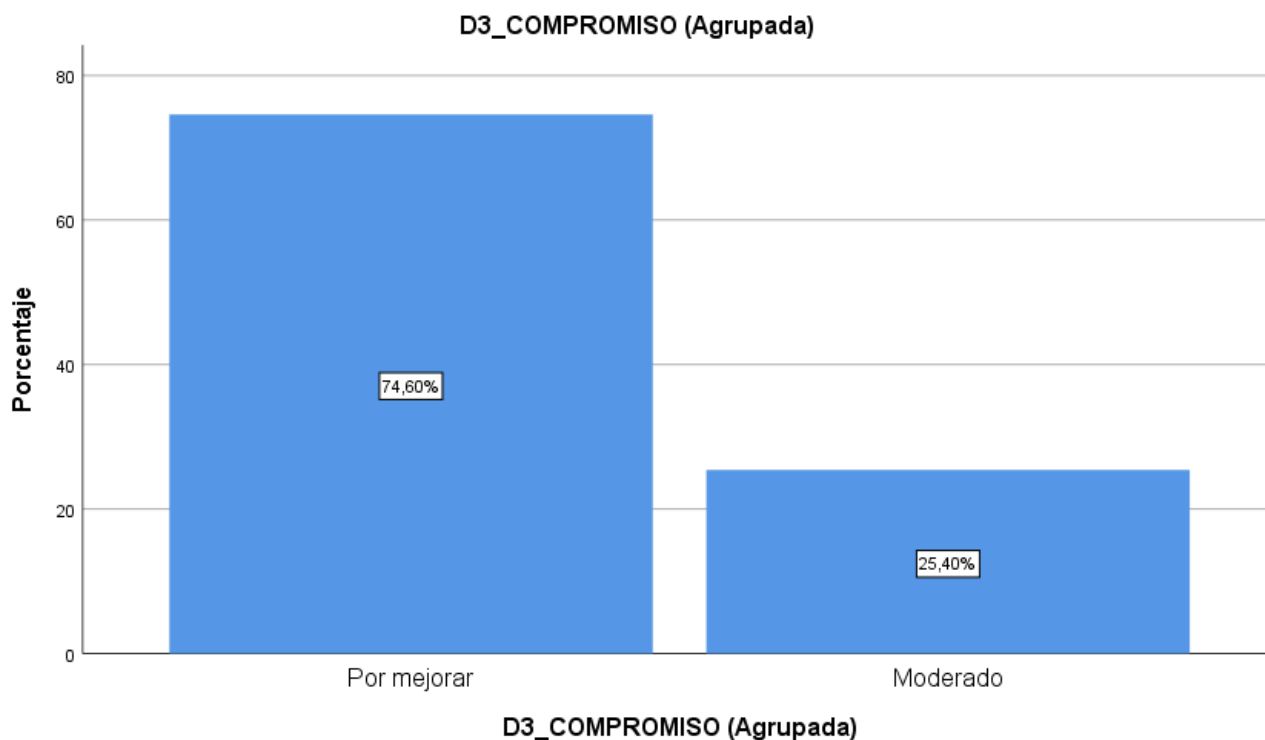
Tabla 14

Niveles de la dimensión compromiso

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Por mejorar	94	74,6	74,6	74,6
	Moderado	32	25,4	25,4	100,0
	Total	126	100,0	100,0	

Figura 4

Niveles de la dimensión compromiso



Interpretación

A través de la demostración de la tabla 14 y la figura 4 se puede evidenciar que el 74.60% entre los alumnos presenta un compromiso que necesita mejoras, mientras que el 25.40% está ubicado en un nivel moderado.

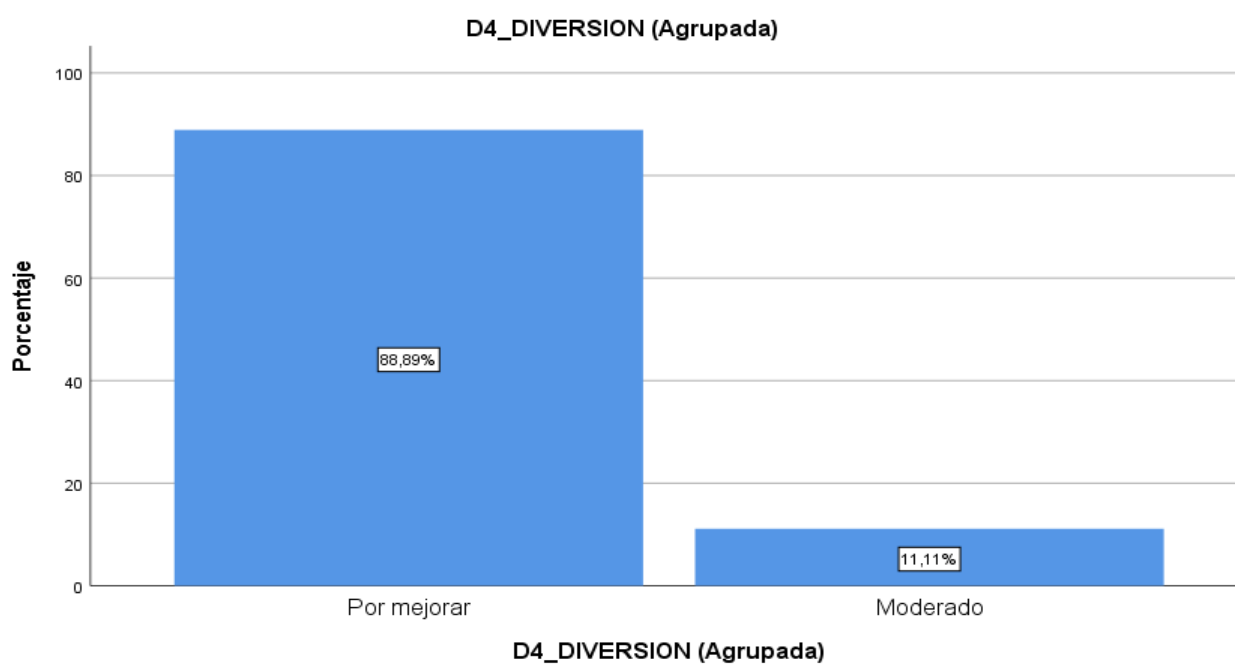
Tabla 15

Niveles de la dimensión diversión

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Por mejorar	112	88,9	88,9	88,9
	Moderado	14	11,1	11,1	100,0
	Total	126	100,0	100,0	

Figura 5

Niveles de la dimensión diversión



Interpretación

A través de la demostración de la tabla 15 y la figura 5 se puede evidenciar que el 88.89% de los estudiantes tiene una diversión que requiere mejoras, mientras que el 11.11% se ubica en el nivel moderado.

5.1.1.2 Resultados descriptivos de la variable habilidades blandas

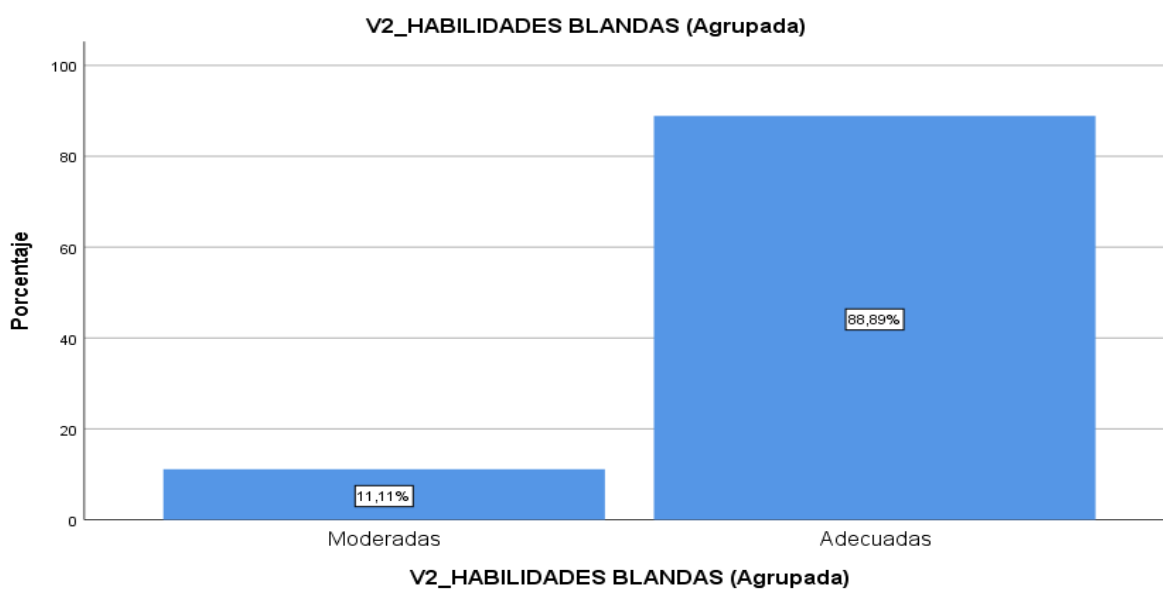
Tabla 16

Niveles de la variable habilidades blandas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Moderadas	14	11,1	11,1	11,1
	Adecuadas	112	88,9	88,9	100,0
	Total	126	100,0	100,0	

Figura 6

Niveles de la variable habilidades blandas



Interpretación

A través de la demostración de la tabla 16 y la figura 6 se puede evidenciar que el 88.89% entre los alumnos posee habilidades blandas adecuadas, mientras que el 11.11% se ubica en el nivel moderado.

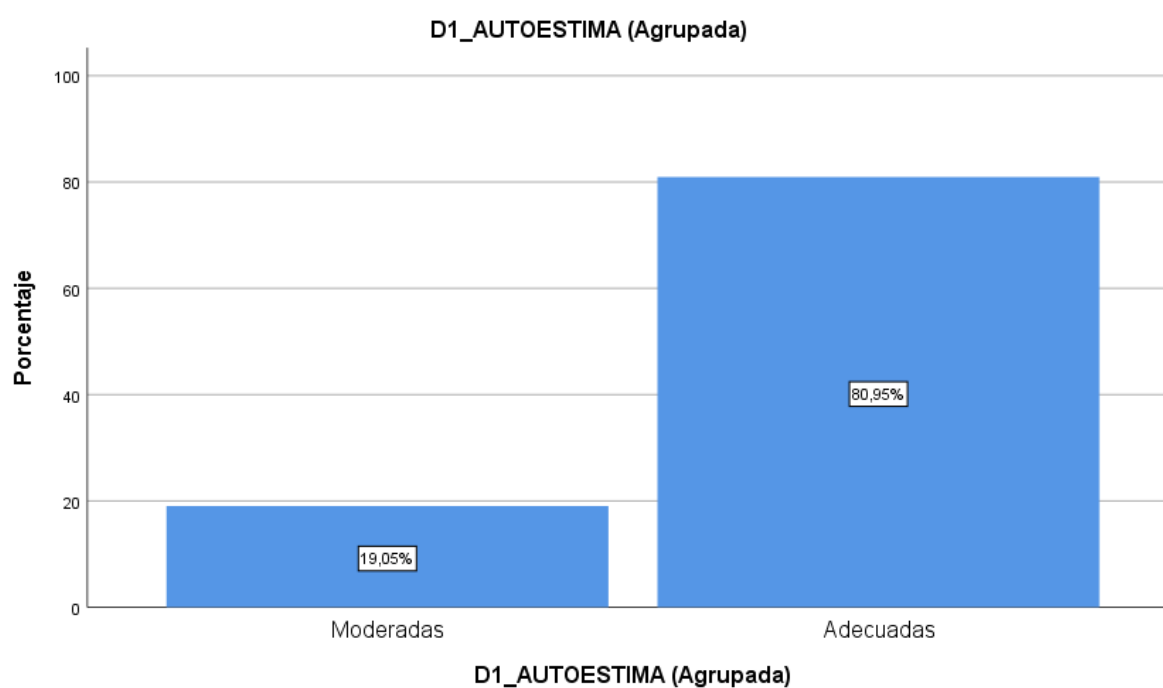
Tabla 17

Niveles de la dimensión autoestima

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Moderadas	24	19,0	19,0	19,0
	Adecuadas	102	81,0	81,0	100,0
	Total	126	100,0	100,0	

Figura 7

Niveles de la dimensión autoestima



Interpretación

A través de la demostración de la tabla 17 y la figura 7 se puede evidenciar que el 80.95% entre los alumnos presentan una autoestima en el nivel adecuado, mientras que el 19.05% se ubica en el nivel moderado.

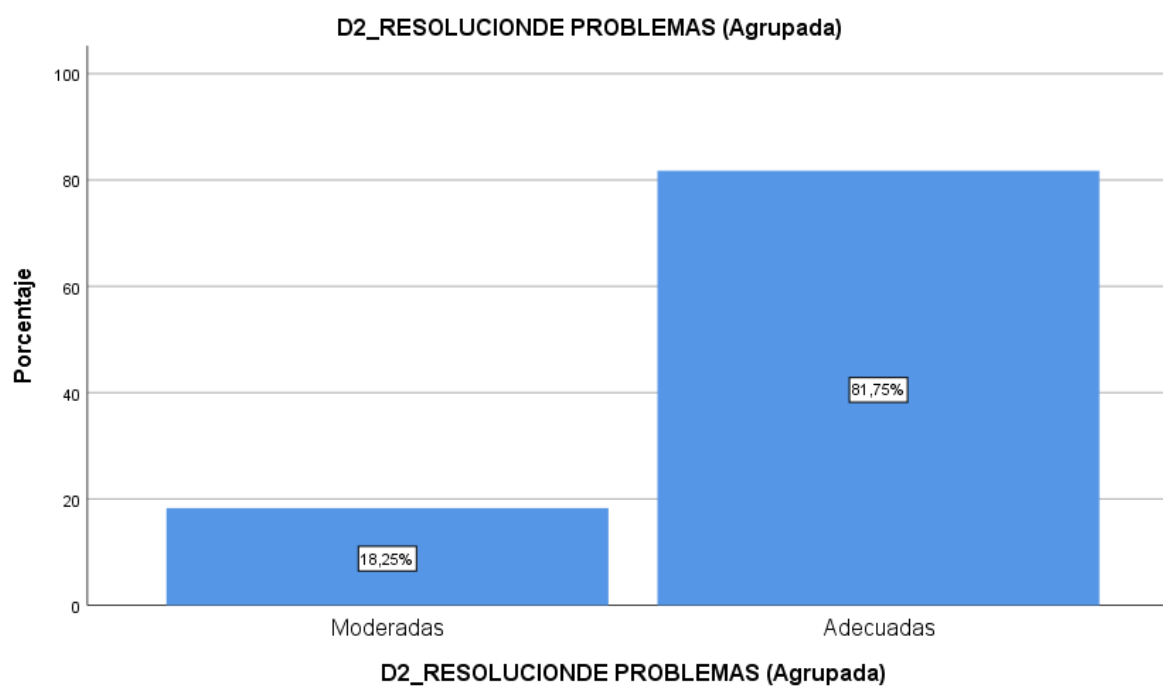
Tabla 18

Niveles de la dimensión resolución de problemas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Moderadas	23	18,3	18,3	18,3
	Adecuadas	103	81,7	81,7	100,0
	Total	126	100,0	100,0	

Figura 8

Niveles de la dimensión resolución de problemas



Interpretación

A través de la demostración de la tabla 18 y la figura 8 se logra evidenciar que el 81.75% de los alumnos presenta la resolución de problemas de forma adecuada, mientras que el 18.25% se halla en un nivel moderado.

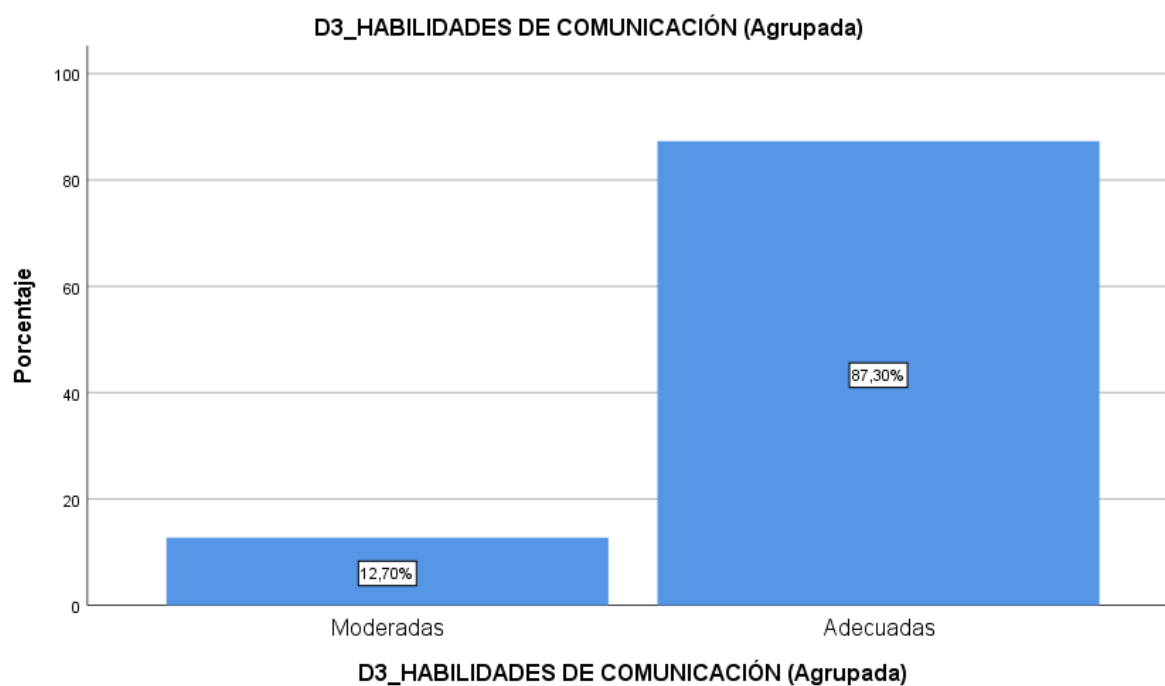
Tabla 19

Niveles de la dimensión habilidades de comunicación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Moderadas	16	12,7	12,7	12,7
	Adecuadas	110	87,3	87,3	100,0
	Total	126	100,0	100,0	

Figura 9

Niveles de la dimensión habilidades de comunicación



Interpretación

A través de la demostración de la tabla 19 y la figura 9 se logra apreciar que el 87.30% de los alumnos poseen habilidades de comunicación adecuadas, mientras que el 12.70% se encuentra en un nivel moderado.

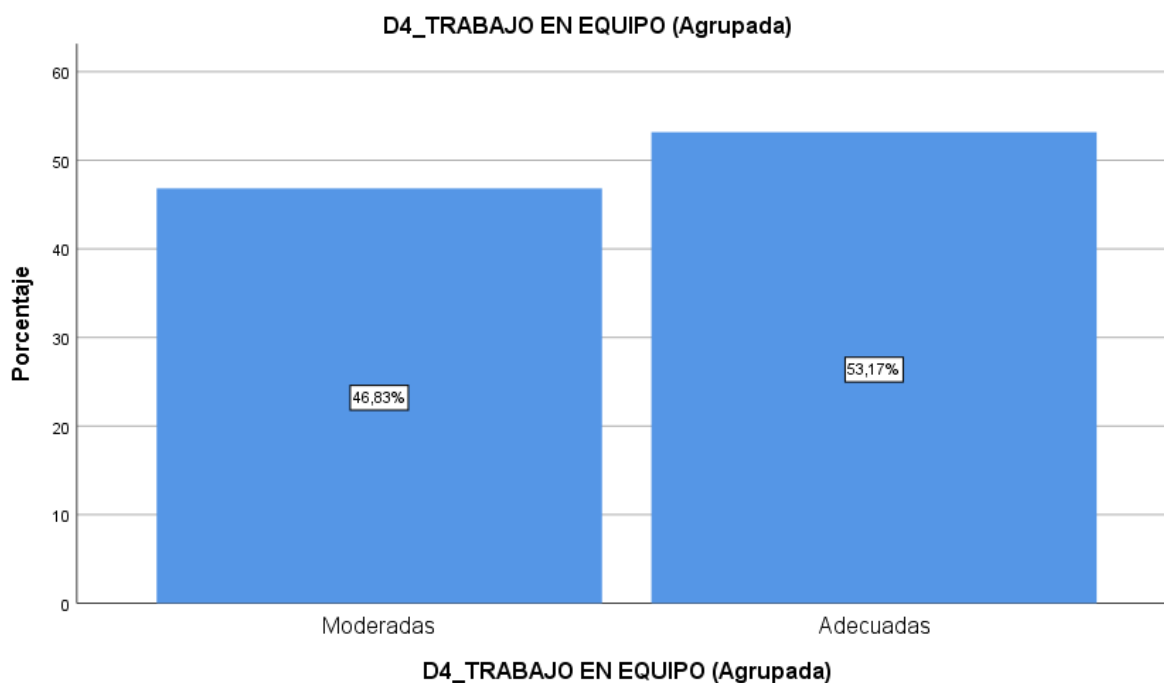
Tabla 20

Niveles de la dimensión trabajo en equipo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Moderadas	59	46,8	46,8	46,8
	Adecuadas	67	53,2	53,2	100,0
	Total	126	100,0	100,0	

Figura 10

Niveles de la dimensión trabajo en equipo



Interpretación

A través de la demostración de la tabla 20 y la figura 10 se evidencia que el 53.17% de los alumnos presentan un trabajo en equipo adecuado, mientras que el 46.83% se sitúa en un nivel moderado.

5.1.2 Resultados inferenciales

Hipótesis General

H0: No se evidencia una relación directa entre los juegos cooperativos y las habilidades blandas en los alumnos del primer año del nivel de secundaria de la entidad educativa 6094 Santa Rosa, ubicada en la localidad de Chorrillos.

Ha: Se evidencia una relación directa entre los juegos cooperativos y las habilidades blandas en los alumnos del primer año del nivel de secundaria de la entidad educativa 6094 Santa Rosa, ubicada en la localidad de Chorrillos.

Regla de decisión

Si $P < ,05 \Rightarrow H_0$ se rechaza

Si $P \geq ,05 \Rightarrow H_0$ se acepta

Tabla 21

Contrastación de hipótesis general

Correlaciones				
Rho de Spearman	V1_juegos cooperativos		V1_juegos cooperativos	V2_habilidades blandas
		Coefficiente de correlación	1,000	,315**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	126	126
	V2_habilidades blandas	Coefficiente de correlación	,315**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	126	126

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

Interpretación

Dentro los resultados presentados en la tabla 21, se puede observar que el nivel de significancia $p=,000$ es menor que $,05$ y el valor de Rho de Spearman es $,315^{**}$. En este sentido, se invalida la hipótesis nula, lo que demuestra que existe una relación directa entre los juegos cooperativos y las habilidades blandas.

Primera hipótesis específica

H₀ : No se evidencia una relación directa entre el juego cooperativo y la autoestima en los alumnos del primer año de secundaria de la entidad educativa 6094 Santa Rosa, ubicada en la localidad de Chorrillos.

H_a: Se evidencia una relación directa entre los juegos cooperativos y la autoestima en los alumnos del primer año de secundaria de la entidad educativa 6094 Santa Rosa, situada en la localidad de Chorrillos.

Regla de decisión

Si $P < ,05 \Rightarrow H_0$ se rechaza

Si $P \geq ,05 \Rightarrow H_0$ se acepta

Tabla 22*Contrastación de la primera hipótesis específica*

correlaciones			V1_Juegos cooperativos	D1_Autoestima
Rho de Spearman	V1_Juegos cooperativos		1,000	,264**
		Coefficiente de correlación		
		sig. (bilateral)		,003
		N	126	126
	D1_Autoestima		,264**	1,000
		Coefficiente de correlación		
		sig. (bilateral)	,003	.
		N	126	126

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

Interpretación

Dentro los resultados presentados en la tabla 22, se observa que el nivel de significancia $p=,003$ es menor que ,05, y el valor de Rho de Spearman es ,264**. En este sentido, se invalida la hipótesis nula, lo que demuestra que existe una relación directa entre los juegos cooperativos y la autoestima.

Segunda hipótesis específica

H0: No se evidencia una relación directa entre el juego cooperativo y la resolución de problemas en los alumnos del primer año de secundaria de la entidad educativa 6094 Santa Rosa, ubicada en la localidad de Chorrillos.

Ha: Se evidencia una relación directa entre el juego cooperativo y la resolución de problemas en los alumnos del primer año de secundaria de la entidad educativa 6094 Santa Rosa, situada en la localidad de Chorrillos.

Regla de decisión

Si $P < ,05 \Rightarrow H_0$ se rechaza

Si $P \geq ,05 \Rightarrow H_0$ se acepta

Tabla 23

Contrastación de la segunda hipótesis específica

Correlaciones				
Rho de Spearman	V1_Juegos cooperativos		V1_Juegos cooperativos	D2_Resolucion de problemas
		Coefficiente de correlación	1,000	,219*
		Sig. (bilateral)		,014
		N	126	126
	D2_Resolucionde problemas	Coefficiente de correlación	,219*	1,000
		Sig. (bilateral)	,014	.
		N	126	126

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación

Dentro los resultados presentados en la tabla 23, se observa que el nivel de significancia $p=,014$ es menor que ,05 y el valor de Rho de Spearman es ,219**. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, lo que confirma que se detecta una relación directa entre los juegos cooperativos y la resolución de problemas.

Tercera hipótesis específica

H0: No se evidencia una relación directa entre los juegos cooperativos y habilidades de comunicación en los alumnos del 1ero de secundaria de la entidad educativa 6094 Santa Rosa, ubicada en la localidad de Chorrillos.

Ha: Se evidencia una relación directa entre el juego cooperativo y habilidades de comunicación en los alumnos del 1ero de secundaria de la entidad educativa 6094 Santa Rosa, ubicada en la localidad de Chorrillos.

Regla de decisión

Si $P < ,05 \Rightarrow H_0$ se rechaza

Si $P \geq ,05 \Rightarrow H_0$ se acepta

Tabla 24

Contrastación de la tercera hipótesis específica

<i>Correlaciones</i>			V1_Juegos cooperativos	D3_Habilidades de comunicación
Rho de Spearman	V1_Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,329**
		Sig. (bilateral)		,000
		N	126	126
	D3_Habilidades de comunicación	Coeficiente de correlación	,329**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	126	126

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

Interpretación

Dentro los resultados presentados en la tabla 24, se observa que el nivel de significancia $p = ,000$ es menor a ,05 y el coeficiente Rho de Spearman es ,329**. En este sentido, se invalida la hipótesis

nula, en el cual se confirma que se detecta una relación directa entre los juegos cooperativos y las habilidades de comunicación.

Cuarta hipótesis específica

H0: No se evidencia una relación directa entre el juego cooperativo y trabajo en equipo de los alumnos del 1ero de secundaria de la entidad educativa 6094 Santa Rosa, ubicada en la localidad de Chorrillos.

Ha: Se evidencia una relación directa entre el juego cooperativo y el trabajo en equipo en los estudiantes de 1ero de secundaria de la entidad educativa 6094 Santa Rosa, ubicada en la localidad de Chorrillos.

Regla de decisión

Si $P < ,05 \Rightarrow H_0$ se rechaza

Si $P \geq ,05 \Rightarrow H_0$ se acepta

Tabla 25

correlaciones			V1_juegos cooperativos	D4_trabajo en equipo
Rho de spearman	V1_Juegos cooperativos		1,000	,287**
		Coefficiente de correlación	.	,001
		sig. (bilateral)		
		N	126	126
	D4_Trabajo en equipo		,287**	1,000
		coeficiente de correlación	,001	.
		sig. (bilateral)		
		N	126	126

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

Interpretación

Dentro los resultados presentados en la tabla 25, se observa que el nivel de significancia ($p = ,001$) es menor que ,05 y el coeficiente Rho de Spearman es ,287**. En este sentido, se invalida la

hipótesis nula, en el cual se confirma que se detecta una relación directa entre los juegos cooperativos y el trabajo en equipo.

CAPÍTULO VI

DISCUSIÓN

El análisis de la hipótesis general busca determinar la evidencia de un vínculo entre los juegos de cooperación y las habilidades blandas. Los resultados obtenidos arrojan un nivel de significancia $p = ,000$ y un coeficiente Rho de Spearman de $,315$. A partir de estos datos, se concluye que hay una relación positiva y significativa entre las variables estudiadas. Este hallazgo es coherente con Gil, Pascual, Jorda, Mujica y Fernández (2020) quien en su artículo se encontraron resultados que establecen una conexión entre ambas variables, asimismo afirman que los juegos cooperativos permiten que los estudiantes puedan mejorar a través de las habilidades blandas de una forma divertida y positiva. Estos resultados se interpretan a través de la teoría de Valentín y Galeano (2023), que la práctica de los juegos cooperativos logra que los niños desarrollen sus habilidades blandas, mejorando entre sí mismo para encontrar un propósito en común.

La verificación de la primera hipótesis específica busca establecer si hay una relación de los juegos de cooperación y la autoestima. Los resultados que muestran en un nivel de significancia $p = ,003$ es menor que $,05$ y un coeficiente Rho de Spearman de $,264^{**}$. A partir de estos datos, se descarta la hipótesis nula, comprobando a los juegos cooperativos y la autoestima están directamente relacionados, este resultado coincide con Espinoza y Medina (2021) quien en su tesis encuentra una relación entre las variables de estudios, llegando a la conclusión que los juegos cooperativos modifica el comportamiento de manera positiva mejorando la autoestima de los estudiantes de inicial. Estos resultados se aplican según la teoría de Cisneros, Martínez y Nolasco (2019) quienes menciona que los juegos de cooperación logra una superación de la autoestima, logrando una disposición favorable y predisposición en diversas situaciones, tanto en lo social, afectivo y académico

La verificación de la segunda hipótesis específica busca determinar si hay una relación de los juegos cooperativos y la resolución de dificultades, Los resultados indican un nivel de significancia $p = ,014$, menor que $,05$, y un coeficiente Rho de Spearman de $,219^{**}$. Con base en estos datos, se descarta la hipótesis nula, confirmando a los juegos cooperativos y la resolución de problemas están directamente relacionados. Este resultado coincide con Diaz (2022) el investigador que, en su tesis, identifica una relación entre las variables de estudio a partir de los datos obtenidos de su población, quien en su investigación considera que los juegos cooperativos ayudan a una resolución de problemas, así como fomentar vínculos de amistad. Estos resultados se fundamentan en la teoría de García, Piassa y Ribeiro (2020) donde mencionan que los juegos cooperativos logran que los estudiantes obtengan pequeñas transformaciones, en cuanto al control de sus emociones y convivencia entre sus compañeros, es por ello que se considera las buenas acciones colaborativas y la resolución con buena conducta ante un conflicto del ámbito escolar.

La evaluación de la tercera hipótesis específica tiene como objetivo examinar la asociación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de la comunicación. Los resultados muestran una significancia de $p = ,000$ que es menor a $,05$ y un valor de Rho de Spearman de $,329^{**}$. A partir de estos hallazgos, se rechaza la hipótesis nula, lo que demuestra que existe una relación directa entre los juegos cooperativos y las habilidades de comunicación. Este resultado se ajusta a cierta medida con Aguirre, Paiva, Villadiego (2023) El investigador en su trabajo de investigación señala que es una relación beneficiosa entre las variables analizadas, indicando el impacto significativo que existe en los juegos de cooperación logrando el fortalecimiento de una buena comunicación asertiva entre estudiantes, lo que contribuye a su desarrollo personal. Estos resultados se interpretan a partir de la teoría de Morales, Aguirre, Daza (2018) los autores mencionan que los juegos cooperativos contribuyen a que las personas interactúen entre sí,

promoviendo no solo una comunicación afectiva, sino también la cooperación, colaboración y confianza, entre otros valores. Esto se debe a que se deja de lado la competencia, dando prioridad a los objetivos compartidos en equipo.

La verificación de la cuarta hipótesis específica busca determinar los juegos cooperativos está relacionada con el trabajo en equipo; Los resultados indican un valor de $p = ,001$ es menor que $,05$ y su coeficiente Rho de Spearman de $,287^{**}$. Con base en estos datos, se descarta la hipótesis nula, logrando la confirmación que si existe una conexión directa en los juegos cooperativos con el trabajo en equipo. Estos resultados coinciden con Marcatoma (2021), el investigador en su estudio muestra la conexión de las dos variables, determinando que promover los juegos de cooperación logra una mejora en el trabajo en equipo, contribuyendo esto a la socialización y ayuda mutua entre compañeros. Estos datos se fundamentan en la teoría de Marcatoma (2021) el autor menciona que, si se promueve actividades con la estrategia de los juegos cooperativos, se lograra mejorar el trabajo en equipo, contribuyendo a la socialización y ayuda entre compañeros.

CAPÍTULO VII
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

PRIMERA:

De acuerdo con el objetivo general, se concluye que existe relación directa entre los juegos cooperativos y habilidades blandas en los alumnos del 1ero de secundaria de la entidad educativa 6094 ubicado en la localidad de Chorrillos. ($p=,000$ y $Rho= ,315$).

SEGUNDA:

De acuerdo con el primer propósito definido, se logra como resultado que existe conexión directa entre los juegos cooperativos y autoestima en los alumnos del 1ero de secundaria de la entidad educativa 6094 ubicado en la localidad de Chorrillos. ($p=,003$ y $Rho= ,264$).

TERCERA:

De acuerdo con el segundo objetivo específico, se establece que hay una relación directa entre los juegos cooperativos y la resolución de conflictos en los alumnos de primer año de secundaria de la entidad educativa 6094 ubicado en la localidad de Chorrillos. ($p=,014$ y $Rho= ,219$).

CUARTA:

De acuerdo con el tercer objetivo específico, Se determina que se presenta una conexión directa entre los juegos de cooperación y las habilidades de comunicación en los alumnos del primer año de secundaria de la entidad educativa 6094 ubicado en la localidad de Chorrillos. ($p=,000$ y $Rho= ,329$).

QUINTA:

De acuerdo con el cuarto propósito específico, Se logra establecer que, si existe una conexión directa entre los juegos cooperativos y el trabajo colaborativo en equipo en los alumnos del primero de secundaria de la entidad educativa 6094, ubicado en la localidad de Chorrillos. ($p=,001$ y $Rho= ,287$).

Recomendaciones

PRIMERA:

Se sugiere poner en práctica los juegos cooperativos en los estudiantes de las instituciones educativas ya que mediante estas dinámicas logramos desarrollar y fortalecer las habilidades blandas de los estudiantes, llevándolos a una formación integral.

SEGUNDA:

Se sugiere realizar juegos cooperativos para fomentar la seguridad de su autoestima en los estudiantes ya que por medio de estas actividades encontraremos al alumno más seguro de sí mismo, a la vez se inculcará el respeto a sus compañeros y una actitud positiva en el momento de las actividades encontrándose en ellos mismos la confianza de su objetivo deseado.

TERCERA:

Se sugiere promover la realización de los juegos cooperativos en los escolares de las entidades académicas, por medio de estos juegos lograremos encontrar una resolución de diversos problemas e conflictos que pueda llevar el alumno, ayudando a poder encontrar soluciones de manera rápida, el control de reacciones negativas, promoviendo en ellos la solución al objetivo deseado buscando en ellos mismo la unión entre compañeros.

CUARTA:

Se sugiere realizar de forma continua las actividades de las actividades cooperativas en los alumnos, para promover el desarrollo de las habilidades de comunicación, logrando en los alumnos expresar sus ideas, tener pensamientos críticos el dominio de sus emociones logrando la interacción social, ayudando esto a la integración en equipo.

QUINTA:

Se sugiere impulsar de manera continua los juegos cooperativos esto logra obtener entre los alumnos un trabajo en equipo, llevándolos a la interacción social, a una unión entre compañeros, buscando actitudes positivas, alientos de motivación, intereses en mejorar y obtener en unión el resultado esperado, valorando la amistad.

Referencias

García, N., Piassa, A., & Ribeiro, M. (2020). Juegos cooperativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad social: la sistematización de una experiencia. *46*(3).

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000300151&script=sci_arttext

Saavedra Gomez, X. (2018). Juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades.

<https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/dda26586-cf95-42c2-8abe-46f88fe145f0/content>

Aguinaga , S., & Sanchez, S. (2020). Énfasis en la formación de habilidades blandas en mejora de los aprendizajes. *educare et communicare*, *8*(2), 78 - 87.

<https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/view/470/1518>

Aguirre Caicedo , L., Paiva Martin, A., & Villadiego Ruendes, J. (2023). La comunicación asertiva a través de juegos cooperativos en estudiantes de 10 grado del Colegio.

<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/3620be68-99bc-45ea-a593-6412a5bb7614/content>

Aguirre Caicedo, L., Paiva Martin, A., & Villadiego Ruendes, J. (2023). La comunicación asertiva a través de juegos cooperativos en estudiantes de 10 grado del Colegio Gimnasio la Alameda, Soacha, Cundinamarca. (F. U. Bogotá., Ed.)

<https://repository.libertadores.edu.co/items/9645a7bd-1b47-4bed-a7ee-b3aeb6fdfaf9>

Baena Paz, G. (2017). Metodología de la investigación.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

Bazan Rodriguez, S. (2021). Las habilidades blandas y su relación con el desempeño docente de educación inicial del distrito de Chimbote, 2021.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/21611?show=full>

Berrú López, M. (2022). Habilidades blandas para el trabajo en equipo en estudiantes del cuarto grado de primaria de una Institución Educativa Urrunaga.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/68613>

Cadillo , G. (2020). Las habilidades blandas durante la pandemia: un estudio en varones y mujeres adolescentes de lima metropolitana.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a909361b-810a-499e-9f22-629020f763d9/content>

Cadillo Leiva, G., & Valentin Centeno, L. (2019). Las habilidades blandas en los estudiantes del 4to grado de secundaria en la IE 1278 Mixto - La Molina. (U. S. Loyola, Ed.)

<https://hdl.handle.net/20.500.14005/9696>

Calero Huamali , I., Carhuas Gora, V., & Fretel Damaceno, E. (2019). El juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 066 "Viña del Rio",

Huánuco - 2018. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/4920>

Campos Aragon, E., Juan de Dios Quito, F., & Reyes Bustillos, K. (2019). Las habilidades blandas y el desempeño laboral del personal administrativo de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán- 2019.

<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/5429?show=full>

- Carranza Delgado, J. (2022). habilidades blandas y el desempeño laboral de los trabajadores de la empresa Ferretería & Industrias Jheyson SAC.
<https://es.scribd.com/document/686337682/Carranza-Delgado-Jeimy>
- Castro Bacilio, R., & Valera Ventura, R. (2024). Taller de juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de cuatro años-Trujillo, 2023. 103.
<https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/26951>
- Castro Trelles, C. (2021). Juegos cooperativos y desarrollo psicomotor, niños de 4 años, Nivel Inicial, Institución de Santiago de Chuco.
<https://repositorio.usanpedro.edu.pe/items/affb7e9a-a712-48b7-9951-2561b9d3c2d4>
- Cisneros Alvarado, E., Martinez Rimas, J., & Nolasco Bernardo, Y. (2019). Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/5284>
- Collazos Aguirre, M., Estrella Mendoza, J., & Salazar Rivas, M. (2021). Aplicación de juegos cooperativos para mejorar relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E "Hermilio Valdizan" de Huánuco - 2018.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNHE_e12e769eb75204fa27c165760d55239c/Details
- Constantino Espino , E. (2018). Aplicación Del Programa De Juegos Cooperativos Para Mejorar La Expresión Gráfico Plástica En Niños De 4 Años De La Institución Educativa 036 María Del Cielo De Chiclayo. 167.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/32482>

Córdova, M. (2003). Estadística descriptiva e inferencial. 5.

<https://es.slideshare.net/victorchacon13/estadistica-descriptivamanuelcordovazamorapdf-libro-518-pg>

Díaz Fajardo, L. (2022). Los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales de los niños y niñas del hogar infantil mis primeros pasos.

<https://repository.libertadores.edu.co/items/442e5aab-7c33-4004-852d-d986a2480637>

Durand Berrios, A., & Fierro Hinostraza, F. (2023). Habilidades blandas y ansiedad en estudiantes de una academia pre universitaria de Concepción, 2022. 117.

<https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/13715>

Espinoza Salazar, L. (2022). Propuesta de habilidades blandas para mejorar las relaciones interpersonales en adultos con discapacidades de una institución Guayaquil, 2022.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/92703?show=full>

Espinoza, M., Gallegos, B., & del pilar, D. (2020). Habilidades blandas y su importancia de aplicación en el entorno laboral: perspectiva de alumnos de una universidad privada en Ecuador. *Revista espacios*, 41(10).

<https://www.revistaespacios.com/a20v41n23/a20v41n23p10.pdf>

Ferrer Turriate, X. (2021). Las habilidades blandas y el liderazgo docente en los docentes del nivel inicial del distrito de Chimbote –Año 2021.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/21760>

García, N., Piassa, A., & Ribeiro, M. (2020). Juegos cooperativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad social: la sistematización de una experiencia. 46(3).

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000300151&script=sci_abstract

- Gil Madrona, P., Pascual Francés, L., Jordá Espi, A., Mujica Johnson, F., & Fernández Revelles, A. (2022). Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela. (139). <https://revista-apunts.com/afectividad-e-interaccion-motriz-de-los-juegos-motores-populares-en-la-escuela-2/>
- Heeren Ruiz, L. (2024). Programa “juegos cooperativos” en las habilidades comunicativas orales en niños de 5 años en una institución educativa Lima, 2024.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/147211>
- Hernandez, C., Fernadez, C., & Baptista, P. (2014). Metodologia de la investigacion sexta Edicion. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Jeimy, C. D. (noviembre de 2023). habilidades blandas y el desempeño laboral de los trabajadores de la empresa Ferretería & Industrias Jheyson SAC en el año 2021. *Universidad Nacional Toribio Rodriguez de Mendoza* , 81.
<https://es.scribd.com/document/686337682/Carranza-Delgado-Jeimy>
- Leyva lopez, H., Pérez Vera, M., & Pérez Vera, S. (2018). Google Forms en la evaluación diagnóstica como apoyo en las actividades docentes. Caso con estudiantes de la. 9(17).
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v9n17/2007-7467-ride-9-17-84.pdf>
- Lopez Trujillo, A. (2022). Aprendizaje cooperativo y habilidades blandas en estudiantes de una escuela superior pedagógica de Arequipa, 2022.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/96121>
- Lozano , M., Lozano, E., & Ortega, M. (2022). Habilidades blandas una clave para brindar educación de calidad: revisión teórica. *Scielo*, 18(87).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000400412&lang=es#B12

Machado Sotomayor, M., & Rivera Balseca, L. (4 de mayo de 2023). Importancia de las habilidades blandas en el proyecto de vida de los estudiantes de educación básica media. (21). <https://chakinan.unach.edu.ec/index.php/chakinan/article/view/890>

Machado, M. (4 de mayo de 2023). Importancia de las habilidades blandas en el proyecto de vida de los estudiantes de educación básica media. (21). <https://doi.org/https://doi.org/10.37135/chk.002.21.13>

Marcatoma Gallo, R. (2021). El juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en. <https://isppf.edu.pe/wp-content/uploads/2023/06/Tesis-Rayda-Marcatoma-Gallo-Educaci%C2%A2n-Inicial-2021.pdf>

Maturana , G., & Guzman, F. (2018). las competencias blandas como complemento de las competencias duras en la formación escolar.

Maturana , G., & Guzman, F. (2019). Las competencias blandas como complemento de las competencias duras en la formación escolar. *I*, 1-84. <https://www.studocu.com/es/document/uned/psicologia/euritmia-vol-1-c-revista-habilidadesblandas/42085288>

Maya Perez, E. (2014). Métodos y técnicas de investigación : Una propuesta ágil para la presentación de trabajos científicos en las áreas de arquitectura, urbanismo y disciplinas afines. *Universidad Nacional Autónoma de México*, 70. <https://www.unamenlinea.unam.mx/recurso/82437-metodos-y-tecnicas-de-investigacion->

una-propuesta-agil-para-la-presentacion-de-trabajos-cientificos-en-las-areas-de-arquitectura-urbanismo-y-disciplinas-afines

Medina, D. (2007). Estudio de la conceptualización de valor y las estrategias de transmisión y/o construcción de valores. 32(3). <https://www.redalyc.org/pdf/870/87032301.pdf>

Morales Babativa, D., Aguirre Pulido, J., & Daza Arévalo, L. (s.f.). Los juegos cooperativos como una propuesta pedagógica para fortalecer las habilidades de interacción social con los niños de grado 3ro de la IED Robert Francis Kennedy.
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15793>

Mozgalova, N., Baranovska, I., Hlazunova, I., Mikhalishen, A., & Kazmirschuk, N. (2021). Fundamentos metodológicos de las habilidades blandas de los profesores de arte musical en instituciones pedagógicas de educación superior. *lingcure*, 5(52).
<https://lingcure.org/index.php/journal/article/view/1355>

Organizacion Mundial de la Salud. (2021). *Salud mental del adolescente*.
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

Oyarzo, A. P. (2019). Estrategias utilizadas por docentes para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de enseñanza básica.

Perez Moran, G. (2021). Las habilidades blandas y su relación con el desempeño docente de educación inicial del distrito de Chimbote, 2021.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/21611?show=full>

Prudencio Alvites, L. (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/25308>

Quiñones Lozano, D. (2023). Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública, San Juan de Lurigancho, 2023.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/131005>

Rodriguez Salirrosas, J., & Ulloa Sanchez, F. (2019). Influencia de la sustitución del agregado fino por relave minero en la resistencia a compresión y permeabilidad de un concreto de bajo tránsito, Parcoy - La Libertad - 2018. *Universidad Privada del Norte*.

<https://hdl.handle.net/11537/14827>

Rosales Tapia, J. (2019). Juegos Cooperativos En Las Habilidades Sociales En Estudiantes De Cuatro Años De Una Institución Educativa, 2019.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37982>

saavedra carrion , N. (2021). Habilidades blandas en la convivencia escolar en estudiantes de quinto grado de primaria. Ica, 2021. 5(5).

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/954>

Saavedra, N. (2021). Habilidades blandas en la convivencia escolar en estudiantes de quinto grado de primaria. Ica, 2021. 5(5). <https://doi.org/>

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.954

Sabino, C. (1992). El proceso de investigacion. 216.

https://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf

- Salazar Rivas, M. (2021). Aplicación de juegos cooperativos para mejorar relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E "Hermilio Valdizan" de Huánuco - 2018.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6210>
- Sanchez, H., Reyes , C., & Mejia, K. (2018). Manual de terminos de investigacion cientifica tecnologica y humanistica primera edicion. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion-pdf>
- Solano Tello, S. (2022). Gestión de calidad basada en habilidades blandas en las MYPE rubro restaurantes de Castilla, Piura, año 2022.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28789>
- Tarqui Somoza, M. (2019). La danza folklórica, los juegos cooperativos y las habilidades motrices en estudiantes del nivel inicial.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/26660>
- UNESCO. (2019). La UNESCO reveló que la mayoría de las y los estudiantes de América Latina y el Caribe declara tener una actitud positiva frente a personas de origen y cultura diferentes. *UNESCO*. <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-revelo-que-la-mayoria-de-las-y-los-estudiantes-de-america-latina-y-el-caribe-declara-tener>
- Valentín Aponte, C., & Galeano Vega , L. (2023). Estrategia didáctica para el fortalecimiento de la habilidad blanda trabajo en equipo a partir de la clase de educación física, en niños del curso 401 de la IED Nueva Constitución. 50.
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/27847>

- Villacorta , I. (2022). Desarrollo de las habilidades blandas en los niños y niñas de cinco años de la institucion educativa inicial "Los Alegres" de vista, Ambo, Huanuco 2020. *repositorio ULADECH*, 1-74. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28111>
- Zurita Aguilera, M. S. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. (1), 51-74. <https://biblat.unam.mx/es/revista/educare/articulo/el-aprendizaje-cooperativo-y-el-desarrollo-de-las-habilidades-cognitivas>

Anexo 1: Matriz de consistencia

Tesis titulada:

JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 6094 SANTA ROSA, DEL DISTRITO DE CHORRILLOS, AÑO 2022

Datos del autor:

Nombres y apellidos:

Angie Jennifer Torres Angulo

Código ORCID: 0009-0002-6310-7262

Código de estudiante:

18060280

Correo:

angie.jennifer2704@gmail.com

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA	POBLACION Y MUESTRA	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Problema general ¿Cuál es el nivel de la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades blandas en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 ¿Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022?	Objetivo general Determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades blandas en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022.	Hipótesis general Existe relación entre los juegos cooperativos y habilidades blandas en los estudiantes de del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de chorrillos, año 2022.	Variable Juegos cooperativos Variable Habilidades blandas	Enfoque de investigación: Cuantitativo Tipo: Básica Nivel: correlacional Diseño: No experimental Método: Hipótesis deductiva	Población: 185 estudiantes del 1ero de secundaria de la I.E. 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos. Muestra: Estará conformada por 126 estudiantes del nivel de secundaria de la I.E. 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos. Muestreo: Aleatorio simple.	Técnica Encuesta Instrumento: *Lista de cotejo *cuestionario
Problemas específicos P1. ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativos y la autoestima en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de chorrillos, año 2022?	Objetivos específicos O1. Analizar la relación entre el juego cooperativo y autoestima en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022.	Hipótesis específicas H1. Existe una relación directa entre el juego cooperativo y la autoestima en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022	Dimensiones variables 1: 1.- Cooperación 2.- Aceptación 3.- Compromiso 4.- Diversión Dimensiones variables 2: 1.- Autoestima 2.-Resolucion de problemas 3.- Habilidades de comunicación. 4.- Trabajo en equipo.			
P2 ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del	O2. Identificar la relación del juego cooperativo y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del	H2. Existe una relación directa entre el juego cooperativo y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022				

distrito de distrito de
Chorrillos, año Chorrillos, año
2022? 2022.

P3. ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las habilidades de comunicación en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022?

P4. ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y el trabajo en equipo en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022?

O3. Medir la relación entre el juego cooperativo y las habilidades de comunicación en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022.

O4. Examinar la relación entre el juego cooperativo y trabajo en equipo en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022.

H3. Existe una relación directa entre el juego cooperativo y las habilidades de comunicación en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022.

H4. Existe una relación directa entre el juego cooperativo y el trabajo en equipo en los estudiantes del nivel de secundaria de la institución educativa 6094 Santa Rosa del distrito de Chorrillos, año 2022.

Anexo 2: Matriz de Operalización de las variables

Operacionalización de la primera variable

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rango
Juegos cooperativos	Cooperación	• Destrezas para resolver tareas y problemas juntos • reciprocidad • socializar • preocupación de los demás. • Colaboración para un fin común.	1-5		
	Aceptación	• Participación de todos los miembros. • Búsqueda de posibles soluciones • Clima de confianza. • Mutua implicación.	6-11	0: No 1: Si	A: Bueno B: Regular C: Malo
	compromiso	• Involucra a sus compañeros • Entiende en el momento del juego • Cumple las normas.	12-16		
	Diversión	• Desaparición del miedo al fracaso. • Desaparición al rechazo. • Amenidad.	17-20		

Operacionalización de la segunda variable

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rango
Habilidades blandas	Autoestima	• Seguridad en actividades • Respeto • Acata órdenes Demuestra amabilidad	1-6		
	Resolución de problemas	• Plantea soluciones • Manejo de emociones • Aplica métodos para solucionar	7-12	5: Siempre 4: Casi siempre 3: A veces 2: Casi nunca 1: Nunca	A: Alto B: Medio C: Bajo
	Habilidades de comunicación.	• Expresa sus ideas. • Demuestra habilidades de comunicación • Describe objetos o personajes.	13-18		
	Trabajo en equipo.	• Es sociable con sus amigos. • Demuestra productividad. • Cooperar con las actividades.	19-23		

Anexo 3: validación de los instrumentos:

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS						
 FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN JUICIO DE EXPERTOS VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS						
I. DATOS INFORMATIVOS						
Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento		
ESCUZA MESIAS, CESAR DANIEL	EDUCACION FISICA	UNMSM	LISTA DE COTEJO DE JUEGOS COOPERATIVOS	CASTRO TRELLES CONSUELO ROSMERY		
Tesis titulada: JUEGOS COOPERATIVOS Y LAS HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DE 1ERO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 6094 SANTA ROSA DEL DISTRITO DE CHORRILLOS, AÑO 2022						
II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN						
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente0 - 20%	Regular21 - 40%	Buena 41 - 60 %	Muy buena 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. ORGANIZACION	Los items del instrumento reflejan organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los indices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					X
III. OPINION DE APLICACION						
Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐						
IV. PROMEDIO DE VALIDACION: 85%						
Ciudad universitaria 29 de Octubre Del 2022	40818404			975044286		
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto		Telefono		

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
QUINTANA OTERO, RAMIRO	EDUCACION FÍSICA	UNMSM	LISTA DE COTEJO DE JUEGOS COOPERATIVOS	CASTRO TRELLES CONSUELO ROSMERY
Título de la tesis: LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DE 1ERO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 6094 SANTA ROSA DEL DISTRITO DE CHORRILLOS				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41 - 60%	Muy buena 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					95%
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					90%
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					90%
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					90%
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					92%
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					90%
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					90%
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					92%
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					90%
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					95%

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 91.....%

Ciudad universitaria 29 de <u>Octubre</u> del 2022	08756733		997248537
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
MORALES BEDOYA, MARCO ANTONIO	EDUCACION FÍSICA	UNMSM	LISTA DE COTEJO DE JUEGOS COOPERATIVOS	CASTRO TRELLES CONSUELO ROSMERY

Tesis titulada:

LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DE 1ERO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 6094 SANTA ROSA DEL DISTRITO DE CHORRILLOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41 - 60%	Muy buena 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					95%
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					90%
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					90%
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					90%
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					92%
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					90%
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					90%
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					92%
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					90%
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					95%

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 91.....%

Ciudad universitaria 29 de octubre Del 2022	07266867		997 938 340
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE HABILIDADES BLANDAS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
QUINTANA OTERO, RAMIRO	EDUCACION FÍSICA	UNMSM	ENCUESTA DE LAS HABILIDADES BLANDAS	FERRER TURRIATE, XIOMARA DEL PILAR
Tesis titulada: LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DE 1ERO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 6094 SANTA ROSA DEL DISTRITO DE CHORRILLOS				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41 - 60%	Muy buena 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					95%
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					90%
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					90%
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					92%
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					92%
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					95%
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					90%
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					96%
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					95%
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					95%

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 93.....%

Ciudad universitaria 22 de octubre del 2022	08756733		08756733
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE HABILIDADES BLANDAS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
ESCUZA MESIAS, CESAR DANIEL	EDUCACION FISICA	UNMSM	ENCUESTA DE LAS HABILIDADES BLANDAS	FERRER TURRIATE, XIMARA DEL PILAR
Título de la tesis: JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 6094 SANTA ROSA, DISTRITO DE CHORRILLOS, AÑO 2022				



II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 85%

Ciudad universitaria 29 de Octubre Del 2022	40818404		976044238
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN PARA JUICIO DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE HABILIDADES BLANDAS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
MORALES BEDOYA, MARCO ANTONIO	EDUCACION FÍSICA	UNMSM	ENCUESTA DE LAS HABILIDADES BLANDAS	FERRER TURRIATE, XIOMARA DEL PILAR

Tesis titulada:

LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y HABILIDADES BLANDAS EN LOS ESTUDIANTES DE 1ERO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 6094 SANTA ROSA DEL DISTRITO DE CHORRILLOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Buena 41 - 60 %	Muy buena 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					95%
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					90%
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					90%
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					92%
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					92%
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					95%
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					90%
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					96%
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					95%
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					95%

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN

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

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 93.....%

Ciudad universitaria 29 de octubre Del 2022	07266867		997 938 340
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

Anexo 4: Fiabilidad de los instrumentos

Fiabilidad de habilidades blandas

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,851	23

Fiabilidad de juegos cooperativos

Estadísticas de fiabilidad

KR 20	N de elementos
,754	20

Anexo 5: Matriz de datos de la prueba piloto

JUEGOS COOPERATIVOS																					
	Cooperación					Aceptación						Compromiso						Diversión			
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	
1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
2	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
6	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	
10	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	
11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	
0	NO																				
1	SI																				

[illegible]

Anexo 6: Matriz de datos de la aplicación de instrumentos a la muestra

JUEGOS COOPERATIVOS																				
	Cooperación					Aceptación					Compromiso					Diversión				
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

30	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
38	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
39	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
40	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
41	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
43	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
45	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
46	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
47	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
48	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
49	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
50	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
51	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
52	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
53	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
56	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
57	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
59	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
61	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
62	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
63	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
64	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
65	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
66	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
67	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0
68	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
69	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
70	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
71	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
72	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
73	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
74	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
75	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
76	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
77																				

ESCALAS	
0	NO
1	SI

Anexo 7: Instrumentos de recolección de datos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DEL 1ERO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 6094 SANTA ROSA DEL DISTRITO DE CHORRILLOS



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
Universidad del Perú. DECANA DE AMÉRICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Educación Física



DATOS INFORMATIVOS:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO Y SECCION:

TURNO:

DATOS BÁSICOS DEL ENCUESTADO:

SEXO: Masculino ☐ Femenino ☐ EDAD:

INSTRUCCIONES

La presente lista de cotejo tiene como finalidad, establecer la relación que existe entre los juegos tradicionales y las habilidades blandas.

Marca y/o selecciona según se considere conveniente:

0 = NO 1 = SI

N.º	JUEGOS COOPERATIVOS	SI	NO
	COOPERACION		
1	Participa en los juegos y ayuda a sus compañeros.		
2	Participa con sus compañeros en la hora del juego.		
3	Ayuda e invita a sus compañeros a agruparse en los juegos.		
4	Expresa ideas cuando se indica el inicio del juego.		
5	Ayuda al docente a traer los implementos.		

	ACEPTACION	SI	NO
6	Juega con todos sus compañeros del equipo.		
7	Fomenta la convivencia y armonía.		
8	Es solidario (cordial, amistoso, generoso) con sus compañeros.		
9	Acepta la opinión de todos.		
10	Juega sin brusquedad.		
11	Se comunica con sus compañeros para el intercambio de información.		
	COMPROMISO	SI	NO
12	Respeto las normas de seguridad en el momento del juego.		
13	Involucra a todos en el juego.		
14	Explica a sus compañeros cuando no entienden el juego.		
15	Se da cuenta que trabajando en equipo se aprende más.		
16	Coopera con todos, sin interés.		
	DIVERSION	SI	NO
17	Disfruta de los juegos.		
18	Se entusiasma con los juegos.		
19	Es activo, energético al momento de jugar.		
20	Juega respetando a los demás.		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE HABILIDADES BLANDAS EN LOS
ESTUDIANTES DEL 1ERO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
6094 SANTA ROSA DEL DISTRITO DE CHORRILLOS



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
Universidad del Perú. DECANA DE AMÉRICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Educación Física



DATOS INFORMATIVOS:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO Y SECCION:

TURNO:

DATOS BÁSICOS DEL ENCUESTADO:

SEXO: Masculino ☐ Femenino ☐ EDAD: ☐

INSTRUCCIONES

La encuesta es de manera anónima. Contesta con sinceridad ya que sus respuestas nos ayudarán a establecer la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades blandas.

Marca y/o selecciona según lo que consideres conveniente:

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

N.º	HABILIDADES BLANDAS	1	2	3	4	5
	AUTOESTIMA					
1	¿Muestras respeto a tus compañeros y a ti mismo cuando estas jugando?					
2	¿Te sientes seguro(a) en los juegos que realizas con tus compañeros en la clase de educación física?					
3	¿Respetas y comprendes las opiniones de tus compañeros cuando inicias y terminas el juego?					
4	¿Respetas las órdenes y las ideas de tus compañeros cuando están jugando?					
5	¿Tienes buena conducta y actitud positiva (estar alegre, animar a tus compañeros) en el instante del juego?					
6	¿Muestras amabilidad (cordialidad, atención) y respeto con tus compañeros al inicio, momento y final del juego?					

	RESOLUCION DE PROBLEMAS				
7	¿Propones soluciones si hay un problema difícil que pasa durante el juego?				
8	¿Tienes reacciones negativas (gritos, miradas, molestarte, botar los objetos, etc.) ante situaciones que no son correctas cuando estas jugando y no logras lo que quieres?				
9	¿Buscas resolver problemas de forma tranquilo (a) Durante Los conflictos que pasan en el momento del juego				
10	¿Aplicas la tranquilidad para dar soluciones ante cualquier problema que sucede cuando estas jugando?				
11	¿En el momento de las situaciones complicadas que pasas en el juego, prefieres no involucrarte?				
12	¿Buscas la participación, unión y el apoyo entre tus compañeros durante el juego?				
	HABILIDADES DE COMUNICACIÓN				
13	¿Expresas tus ideas con toda claridad y muy seguro para lograr la finalidad del juego?				
14	¿Informas con claridad lo que van a realizar, para que tus compañeros puedan entenderte y lograr lo que buscan del juego?				
15	¿Expresas adecuadamente con tranquilidad, claridad y coherencia lo que vas a realizar en el juego?				
16	¿Muestras buena comunicación con tus compañeros en el momento del juego?				
17	¿Describes con facilidad los objetos, señalización y reglas del juego?				
18	¿Motivas a tus compañeros a divertirse en clase cuando realizan diferentes actividades de juego?				
	TRABAJO EN EQUIPO				
19	¿Con facilidad puedes mostrar a tus compañeros tus ideas del juego para lograr el objetivo?				
20	¿Muestras tus ganas de participar con tus compañeros cuando están jugando una actividad?				
21	¿Das ideas y/o estrategias ante los juegos que te muestra el profesor en clase?				
22	¿Demuestras interés y actitudes positivas en el momento del juego con tus compañeros?				
23	¿Muestras diferentes técnicas para mejorar y encontrar la finalidad del juego, mostrando el respeto y las ideas de tus compañeros?				

