

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“EDUCACIÓN FÍSICA” - HUANCVELICA**

(Creado por D.S. N° 032-84-ED)



Trabajo de Investigación

Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades socioemocionales
en estudiantes de la Institución Educativa. 37001 Huancavelica-
2022

AUTOR

SOLDEVILLA CHOQUE, Guadalupe Lal

ASESOR

Mg. GASPAR CCORA, Ezequiel

PARA OPTAR TÍTULO DE PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

Línea de investigación

Pedagogía y Educación Física

HUANCVELICA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi hermano Luis Mariano, por sus sanos y perseverantes consejos que han constituido una fuente de motivación, motor y guía para encaminar correctamente el logro de mis metas personales y profesionales.

Guadalupe Lal.

Agradecimiento

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física – Huancavelica, Alma Mater de la F.I.D. forjadora de grandes profesionales de la Educación Física que contribuyen a una educación integral en los niveles educativos.

Presentación

Señores miembros del Jurado Evaluador;

Dejo a vuestra consideración el presente Trabajo de Investigación titulado: Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa. 37001 Huancavelica-2022, una investigación basada en el enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel explicativo bajo el diseño pre experimental, realizado en el marco de los líneas de investigación y reglamento de titulación del Instituto de Educación Superior Pedagógico de “Educación Física” – Huancavelica, con el objetivo de determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022, cuya valoración y defensa sustentatoria conducirá a la obtención del Título de Profesional de Profesor de Educación Física.

La investigación está organizada en cuatro capítulos, que a continuación se describe brevemente: En el I Capítulo, corresponde al problema de investigación, se realiza la descripción de la realidad situacional bajo un sustento empírico y científico, a través del cual se formula el problema de investigación, por otro lado, se han planteado los objetivos y justificación de la investigación. En el II Capítulo, se presenta el marco teórico, en la que se describen los trabajos previamente realizados en contextos internacionales, nacionales y regionales del estudio, las bases teóricas que sustentan el problema de investigación, la formulación de las hipótesis de investigación y el marco conceptual. En el III Capítulo, se fundamenta la metodología de la investigación, en la que se describe y fundamenta el tipo y nivel de investigación, el método de investigación empleado, el diseño de investigación, del mismo modo se describen a la población, la muestra y la técnica de muestreo, asimismo la técnica e instrumento de recolección y análisis de datos. En el IV Capítulo, que concierne a los resultados de la investigación, se presenta el análisis descriptivo e inferencial de datos, la interpretación y discusión de los resultados obtenidos que muestran en tablas y figuras, y finalmente las conclusiones y las recomendaciones de la investigación.

En la parte final, que corresponde al rubro de anexos de la investigación, se muestra las evidencias del proceso de ejecución de la investigación, mediante resoluciones, matrices, validación de instrumentos, informes, base de datos, registros fotográficos, entre muchas otras.

La autora.

Índice

Dedicatoria.....	i
Agradecimiento.....	ii
Presentación	iii
Índice.....	v
Índice de Tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstrac	xi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	12
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1. Problema General.....	15
1.2.2. Problemas Específicos.....	15
1.3. Objetivos de la investigación	16
1.3.1. Objetivo General	16
1.3.2. Objetivos Específicos.....	16
1.4. Justificación de la investigación	16
1.5. Limitaciones del estudio	17

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	19
2.1.1. Internacional	19
2.1.2. Nacional.....	21
2.1.3. Regional.....	23

2.2.	Bases teóricas.....	24
2.2.1.	Desarrollo de habilidades socioemocionales.....	24
2.2.2.	Los Juegos cooperativos.....	28
2.3.	Definiciones de términos	29
2.4.	Formulación de hipótesis	30
2.4.1.	Hipótesis específicas	30
2.5.	Identificación de variables	31
2.6.	Operacionalización de variables.....	32

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	Diseño Metodológico.....	33
3.1.1.	Tipo y nivel de investigación	33
3.1.2.	Método de investigación	33
3.1.3.	Diseño de la investigación	34
3.1.4.	Población, Muestra y Muestreo.....	34
	Población.....	34
	Muestra.....	35
	Muestreo.....	35
3.1.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35
3.1.6.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	35

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.1.	Análisis e interpretación descriptivo de datos	36
4.1.2.	Comprobación de hipótesis	46
	Discusión de resultados.....	51
	Conclusiones.....	53
	Recomendaciones	55

Bibliografía	56
ANEXOS	62

Índice de Tablas

Tabla 1: Muestra de estudios según sexo y edad	36
Tabla 2: Prueba de entrada y salida de la dimensión logro de objetivos	37
Tabla 3: Prueba de entrada y salida de la dimensión trabajo con otros	38
Tabla 4: Prueba de entrada y salida de la dimensión manejo de emociones	39
Tabla 5: Prueba de entrada y salida de la variable habilidades socioemocionales.....	40
Tabla 6: Descriptivos de la prueba de entrada, salida y diferencia de la dimensión logro de objetivos.....	40
Tabla 7: Descriptivos de la prueba de entrada, salida y diferencia de la dimensión trabajo con otros.....	42
Tabla 8: Descriptivos de la prueba de entrada, salida y diferencia de la dimensión manejo de emociones.....	43
Tabla 9: Descriptivos de la prueba de entrada, salida y diferencia de la variable habilidades socioemocionales.....	45
Tabla 10: Prueba t de student de entrada, salida y diferencias, dimensión logro de objetivos	47
Tabla 11: Prueba t de student de entrada, salida y diferencias, dimensión trabajo con otros	48
Tabla 12: Prueba t de student de entrada, salida y diferencias, dimensión manejo de emociones.....	49
Tabla 12: Prueba t de student de entrada, salida y diferencias, variable habilidades socioemocionales.....	50

Índice de figuras

Figura 1: <i>Prueba de entrada y salida de la dimensión logro de objetivos</i>	37
Figura 2: <i>Prueba de entrada y salida de la dimensión trabajo con otros</i>	38
Figura 3: <i>Prueba de entrada y salida de la dimensión manejo de emociones</i>	39
Figura 4: <i>Prueba de entrada y salida de la variable habilidades socioemocionales</i>	40
Figura 5: <i>Descriptivos de la Prueba de entrada de la dimensión logro de objetivos</i>	41
Figura 6: <i>Descriptivos de la Prueba de salida de la dimensión logro de objetivos</i>	41
Figura 7: <i>Descriptivos de la Prueba de entrada de la dimensión trabajo con otros</i>	42
Figura 8: <i>Descriptivos de la Prueba de salida de la dimensión trabajo con otros</i>	43
Figura 8: <i>Descriptivos de la Prueba de entrada de la dimensión manejo de emociones</i>	44
Figura 10: <i>Descriptivos de la Prueba de salida de la dimensión manejo de emociones</i>	44
Figura 11: <i>Descriptivos de la Prueba de entrada de la variable habilidades socioemocionales</i>	45
Figura 12: <i>Descriptivos de la Prueba de salida de la variable habilidades socioemocionales</i>	46

Resumen

La presente investigación titulada, Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa. 37001 Huancavelica-2022, tiene como objetivo determinar la influencia los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022, un estudio cuantitativo, tipo básica y nivel explicativo de diseño pre experimental, realizado en una muestra de 40 estudiantes del Tercer Grado "C" seleccionados a través de la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, en las que se recogió información mediante la observación del desarrollo de la habilidades socioemocionales, utilizando una escala de valoración. Los resultados se obtuvieron mediante la aplicación de la estadística descriptiva para analizar interpretar las medias y dispersiones y la estadística inferencial para la comprobación de las hipótesis, mediante la prueba estadística T de Studen en el programa estadístico SPSS-V27, cuyo p-valor obtenido es igual a 0,000 menor al valor de significancia $\alpha=0,05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alterna, llegando a la conclusión, que la aplicación de los juegos cooperativos cómo influye positivamente en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022.

Palabras clave: Habilidades sociales, habilidades emocionales, control emocional, logro de objetivos.

Abstrac

The present investigation entitled, Cooperative games and development of socio-emotional skills in students of the Educational Institution. 37001 Huancavelica-2022, aims to determine the influence of cooperative games on the development of socio-emotional skills in students of the I.E. 37001 Huancavelica, 2022, a quantitative study, basic type and explanatory level of pre-experimental design, carried out in a sample of 40 Third Grade "C" students selected through the non-probability sampling technique for convenience, in for which information was collected by observing the development of socio-emotional, skills using a rating scale. The results were obtained by applying descriptive statistics to analyze, interpret the means and dispersions, and inferential statistics to verify the hypotheses, using the Studen's T statistical test in the SPSS-V27 statistical program, whose p-value obtained is equal to 0.000 less than the value of significance $\alpha=0.05$, so the null hypothesis was rejected and the alternate hypot- hesis was accepted, reaching the conclusion that the application of cooperative games wath positively influences the development of socio-emotional skills in the students of the Educatio- nal Institution 37001 Huancavelica, 2022.

Keywords: Social skills, emotional skills, emotional control, goal achievement.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Los cambios del mundo actual se caracterizan por nuevos niveles de complejidad y contradicción. Estos cambios generan tensiones para las que la educación tiene que preparar a los individuos y las comunidades, capacitándolos para adaptarse y responder (UNESCO, 2015, pág. 10), efectivamente, en el campo educativo los cambios que vivimos en el mundo complejo como el desarrollo vertiginoso de la ciencia y la tecnología, así como los problemas medioambientales y sociales, lamentablemente no han sido necesariamente acompañados por un desarrollo paralelo de habilidades, competencias e instancias orientadas a favorecer una convivencia social más justa y armónica, en muchos países en el mundo como el caso del Perú.

Como señalaron, Milicic, Alcalay, Berger, Torreti (2014) en las últimas décadas las investigaciones de diversos autores, han señalado la importancia del aprendizaje socioemocional no sólo en la esfera afectiva, sino en el impacto que tiene para el rendimiento escolar, y en un plano global, para el bienestar general de niños y adolescentes, y sus trayectorias de desarrollo (2014 p. 7). Habilidades y competencias conocidas como habilidades no cognitivas o habilidades socioemocionales, también llamadas habilidades blandas, que tienen la misma importancia o son hasta más importantes que las habilidades cognitivas, necesarias para un desempeño exitoso en todos los ámbitos en los que se relaciona el ser humano... García (2018), citado por (Rodríguez y Herrera 2020 p. 4).

En efecto, actualmente, el proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela, se ve influenciada por la complejidad del mundo en constante cambio tecnológico y de conocimiento, así como de aspectos sociales y emocionales que en estos últimos años han sido bastante vulneradas por el confinamiento social que ha vivido el mundo entero para hacer frente a la propagación del COVID-19, que ha deteriorado el bienestar socioemocional, con impactos negativos en el aprendizaje de los estudiantes que se ven bastante disminuidos,

dado que, tanto las relaciones como las emociones tienen un impacto en lo que aprendemos y en cómo lo hacemos, el sistema escolar debe preocuparse de estos aspectos del proceso educativo, ya que de esta manera muchos estudiantes se verán beneficiados”, (Milicic, Alcalay, Berger, y Torreti, 2021, p. 9).

En este marco de situaciones de emergencia, de acuerdo a la CEPAL/UNESCO, (2020) las escuelas son un lugar fundamental para el apoyo emocional, el monitoreo de riesgos, la continuidad de los aprendizajes y el apoyo social y material para las y los estudiantes y sus familias. Las respuestas deben responder a la diversidad de situaciones de cada familia y comunidad y a sus necesidades de apoyo. Mantener el bienestar psicológico, social y emocional es un desafío para todos los miembros de las comunidades educativas: estudiantes, familias, docentes y asistentes de la educación. (p. 14).

Frente a la situación planteada, considerando la importancia del aspecto social y emocional en el aprendizaje y frente a las grandes demandas de la sociedad actual, recientemente, antes de la pandemia que azotó el mundo entero, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) el 2017, en el documento “Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible: objetivos de aprendizaje” ha establecido ocho competencias para educar sobre los ODS estas son:

- Competencia de pensamiento sistémico.
- Competencia de anticipación.
- Competencia normativa.
- Competencia estratégica.
- Competencia de colaboración.
- Competencia de pensamiento crítico.
- Competencia de autoconciencia.
- Competencia integrada de resolución de problemas.

Asimismo, estableció objetivos de aprendizaje para cada objetivo, así como las temáticas y las actividades sugeridas para cada uno de ellos, en el marco de la Educación para el Desarrollo Sostenible - EDS. Donde en el presente Trabajo de Investigación se ha planteado prioritariamente:

Uno de los objetivos de aprendizaje de desarrollo sostenible (ODS) es el dominio socioemocional que incluye las habilidades sociales que facultan a los alumnos para colaborar, negociar y comunicarse con el objeto de promover los ODS, así como las habilidades, valores, actitudes e incentivos de autorreflexión que les permiten desarrollarse. (UNESCO, 2017, p. 11).

Consecuentemente, podemos señalar la gran importancia que tiene el desarrollo de las habilidades socioemocionales para el aprendizaje, como señala, (Arias, Hincapie, y Paredes, 2020), las habilidades socioemocionales son cruciales para aprender y adaptarse a las circunstancias cambiantes que enfrentarán los individuos a lo largo de toda su vida. (p.142). Este se considera como ... “un proceso de aprendizaje permanente, tanto en los períodos de confinamiento y educación a distancia como en el plan de retorno escolar. El personal docente y educativo necesita apoyo y formación para el aprendizaje socioemocional, entendiéndolo como una dimensión central del proceso educativo que debe ser desarrollado transversalmente” (CEPAL / UNESCO, 2020, p.14).

A partir de los planteamientos anteriores, podemos señalar que la inclusión del aprendizaje social y emocional en la educación, es posible que se pueden mejorar las relaciones entre los compañeros de clase y los docentes, por ejemplo, se pueden reducir el acoso escolar, mejorar el clima de aprendizaje, los trabajos cooperativos en grupos entre muchos otros, de esta manera contribuimos a la preparación para la vida.

Sin embargo, la percepción de la situación socioemocional de los estudiantes en los contextos educativos de nuestro medio, como en el caso de la Institución Educativa 37001, expresan o muestran una realidad bastante delicada y de atención educativa urgente, debido a los efectos que ha dejado el confinamiento social por el COVID-19 en vista que los niños

han vivido por más de dos años de internamiento, entre algunas de ellas podemos distinguir el rompimiento de las relaciones interpersonales, pobreza verbal de la conciencia emocional, de la autorregulación y gestión de las emociones que se observan en estados afectivos que los estudiantes expresan en forma de miedo, tristeza, ira, asco, frustración, alegría, etc. Asimismo, se observado casos sentimientos de enojo, inseguridades ligadas a situaciones personales, que vienen generando violencia, bullying cibernético escolar, violencia escolar, problemas de adaptación el nuevo contexto educativo, que casi todos influyen negativamente a los de aprendizaje de los estudiantes.

Ante esta situación problemática, a través de la presente investigación se pretende proponer estrategias que favorezcan a la regulación socio emocional, mejoramiento del ambiente y bienestar socioemocional, al desarrollo socioemocional de los estudiantes y al tratamiento de los conflictos en el aula de clases, mediante la aplicación de un. “Programa de Juegos Cooperativos”, con el objetivo de determinar la influencia de éstos juegos en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, estudio que se realizará en estudiantes de la Institución Educativa 37001 de Huancavelica.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿Cómo influye los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocional de los estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica 2022?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el logro de objetivos en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022?
- ¿De qué manera influye los juegos cooperativos en el trabajo con otros en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022?
- ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el manejo de emociones en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el logro de objetivos en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.
- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el trabajo con otros en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.
- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de emociones en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

1.4. Justificación de la investigación

El desarrollo de competencias socioemocionales en la educación infantil ha cobrado fuerza en los últimos años, al igual que la expresión corporal y el juego como mecanismos para impactar positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Baquero, Rodríguez, y Carrillo, 2020, p. 27). Menciona que: éstas en la actualidad requiere en los niños, adolescentes, jóvenes, adultos y la población en general ser estabilizado y en muchos casos necesita recuperarse los estados sociales, emocionales, físicos y la salud en general alterados, vulnerados o deteriorados como consecuencia del confinamiento social por la COVID-19. Para ello, el ámbito escolar y la práctica de la educación física y sus diversos medios como actividad física, el deporte, las actividades recreativas en contacto con la naturaleza y sobre todo el juego son medios a través de las cuales se puede brindar soporte emocional para recuperar el bienestar socioemocional que se expresa en el equilibrio emocional (personal), la adaptación a la convivencia (social), la capacidad de lidiar con retos diversos (físicos, personales, académicos, etc). Y la contribución al bienestar colectivo (ciudadanía). (Consejo Nacional de Educación, 2020, p. 76).

Por otro lado, en razón a que las habilidades socioemocionales se desarrollan a lo largo de la vida y en diferentes entornos como el hogar, la escuela y la comunidad (Arias, Hincapie, y Paredes, 2020, p. 8), es menester señalar que la escuela es un elemento clave para el proceso de recuperación y mejora de las habilidades sociales en la población escolar en los diferentes niveles educativos.

En este sentido, la realización del presente trabajo de investigación permitió realizar acciones vinculados a la caracterización del estado emocional de los estudiantes que forman parte de la muestra de estudios, segundo, ayudará a definir y aplicar pertinentemente estrategias lúdicas para brindar el soporte socioemocional de los estudiantes, a través de la aplicación de una propuesta de juegos cooperativos como parte del aprendizaje de las habilidades socioemocionales que permitirá mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y el bienestar socioemocional restringidos durante la crisis sanitaria y posterior a ella. Por otro lado, propondrá acciones y estrategias que favorezcan a la intervención pedagógica para el mejoramiento de estados inestables de desarrollo y bienestar socioemocional de los niños de educación primaria, buscando mantener el equilibrio entre las competencias intelectuales, socioemocionales y sociomotrices mediante un trabajo coordinado con otras áreas curriculares.

De acuerdo al objetivo que persigue la investigación, será de gran importancia en la I.E. 37001 y otras debido a que los resultados que se logren contribuirán al conocimiento de la influencia que tienen los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocional.

En cuanto a la viabilidad de la presente investigación, consideramos que cuenta con los recursos materiales, humanos, económicos, material bibliográfico metodológico y recursos tecnológicos necesarios para su implementación desde la planificación hasta su defensa en el proceso de sustentación por los tanto será viable su ejecución.

1.5. Limitaciones del estudio

El presente proyecto de investigación tendrá como beneficiarios a los estudiantes de la I.E. 37001 “Pepín Cárdenas” de la ciudad de Huancavelica. Y será un referente sobre la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades socioemocional de la población estudiantil de la referida Institución Educativa.

Sus limitaciones se enmarcan en las posibles inasistencias de los estudiantes a la programación de actividades de intervención, así como en conseguir los resultados de otras investigaciones realizadas en el contexto de Huancavelica que sirvan de antecedentes para enriquecer los resultados de esta investigación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacional

Olaya (2021), realizó la investigación: *El Juego Cooperativo y su Influencia en las Habilidades Sociales de Niños de 3 a 4 Años de la Escuela de Educación Básica Fiscal "San Lorenzo"*, con el objetivo de determinar la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal "San Lorenzo", en un enfoque cuantitativo, nivel exploratoria y descriptiva, en una muestra de 13 padres de niños de 3 a 4 años a los que aplicó un cuestionarios con la escala de Likert. Los resultados obtenidos determinaron que la mayoría de los padres de familia manifiestan que los niños de 3 a 4 años desarrollan las habilidades sociales a través de juegos cooperativos, sabiendo la importancia que los mismos poseen.

Catalina y Anibal (2021), ejecutaron la investigación: *Mejora de la convivencia escolar a partir de los juegos cooperativos, con el objetivo de establecer la estructura de una propuesta pedagógica orientada a la disminución de la conducta disruptiva en el grado preescolar del colegio Rodolfo Llinás I.E.D.* Una investigación proyectiva desde el enfoque socio crítico, que consistió en la elaboración de una propuesta o de un modelo, para solucionar problemas o necesidades de tipo práctico, ya sea de un grupo social, institución, un área en particular del conocimiento, partiendo de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y las tendencias futuras. Los resultados más importantes refieren a que se pudo comprender la importancia del juego cooperativo y los efectos positivos que éste interpone en las actividades de clase, por medio de la integración, el trabajo en equipo, solidaridad y otros valores que facilitan el trabajo y permiten obtener resultados a fin de conseguir un bien común. Algo muy importante es el hecho de alejar la individualidad y propiciar de la unión una forma más fácil de lograr las cosas. Esto permite

entender las virtudes de la unión y aleja los conflictos que se puedan generar por la competencia individual. Al solucionar problemas de forma conjunta se genera un sentido de pertenencia e identificación colectiva. Un hecho que también permite a los estudiantes desenvolverse de mejor manera en un ámbito social, disminuyendo las probabilidades de conflicto o agresiones que puedan terminar en indisciplina o ruptura de normas. La cooperación entonces, permite crear un espacio de solidaridad que da pie a la implementación de aprendizajes colectivos como lo es el aprendizaje recíproco, que ayuda a que los mismos estudiantes sean parte activa en la corrección de sus errores, mejorando su propio rendimiento en el desarrollo de la clase de educación física. Se pudo entender entonces que dirigir la clase orientada al juego cooperativo les permite a los estudiantes emplear mejores conductas, que a su vez no solo disminuye aquellas no deseadas, sino que fortalece los aspectos sociales y participativos, mejorando la proactividad y el espacio de aprendizaje.

Pardiani (2020), realizó la investigación. *El efecto en las habilidades socioemocionales del programa Extra Clase en Argentina (2015-2018)*², con el objetivo de analizar el impacto de un programa de educación no formal en las habilidades socioemocionales de sus participantes y describir las relaciones de las habilidades socioemocionales y las académicas en el impacto del programa Extra Clase, un estudio cuasi experimental en los niños que inician 1er grado, 2do y 4to grado, a las que aplicó una prueba estandarizada que se analizó a través de la técnica de diferencias en diferencias. La conclusión de la investigación plantea que programa extracurricular Extra Clase, ha logrado impactar positivamente en las habilidades socioemocionales de los estudiantes de las cohortes 2014 y 2015 de Ramallo, Provincia de Buenos Aires, Argentina. Señala el impacto significativo en asertividad (0,56) y autoeficacia social (0,42), indicando, que los alumnos del grupo tratamiento se desenvuelven más activamente en sus relaciones, con mayor capacidad de expresar lo que piensan y sienten de manera asertiva y también emiten juicios positivos acerca de su capacidad de relacionarse adecuadamente con otros, de hacer amistades y vínculos efectivos. En cuanto a la simpatía, los participantes del programa muestran mayor capacidad de sintonizar con la emoción de los demás

y asociarla con la intención de ayudar. Autoeficacia académica y autorregulación también han sido impactadas por el programa, aunque con tamaños de efecto más pequeños. Por otro lado, se ha encontrado un tamaño del efecto a favor del grupo control en apertura a los demás, es decir que los niños del grupo tratamiento se muestran menos abiertos a la gregariedad y al trabajo con los demás.

2.1.2. Nacional

Ccoaricona (2021), desarrolló el Trabajo de investigación: *Habilidades Socioemocionales y su Relación con el logro de Aprendizaje de los Estudiantes del IV y V Ciclo de la IEP N°70091 Laraqueri, 2019*. Investigación realizada en la ciudad de Puno, con el objetivo de determinar la relación que existe entre las habilidades socioemocionales y el logro de aprendizaje, un estudio de tipo no experimental, diseño correlacional causal y enfoque cuantitativo, en una muestra 61 estudiantes de estudiantes del IV y V ciclo de la IEP N°70091 “Laraqueri”, seleccionada de manera probabilística. Los resultados obtenidos fueron que los promedios en las habilidades intrapersonales e interpersonales un 15.2% de los estudiantes se encuentran en el nivel de escala “nunca”, 73.2% se encuentran en el nivel de escala “a veces”, 11.4% en el nivel de escala “generalmente” y 0% en el nivel de escala “siempre”, se evidencia que el promedio en las áreas de comunicación y matemática el 0% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro “en inicio”, 95.2% se encuentran en el nivel de logro “en proceso”, 4.9% en el nivel de logro “esperado” y 0% en el nivel de logro “destacado”. Mostrando que el mayor porcentaje de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro proceso, sin embargo, solo el 4.9% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado. Concluyendo en que existe una correlación estadística positiva moderada de $r=0.46$ entre las habilidades socioemocionales y el nivel de logro de aprendizaje, la media obtenida por la primera variable fue de 1.98 y de la segunda variable fue de 2.11 siendo valores similares, con un nivel de confianza de $p=0.02$ siendo menor de confianza propuesto de $\mu=0.05$.

Emilia y Huanate (2021), realizaron la tesis, *Habilidades socioemocionales en la emergencia sanitaria por COVID 19 en estudiantes de una IE Ugel 06, Lima – 2022*, una investigación que

tuvo como objetivo determinar el nivel de habilidades socioemocionales en la emergencia sanitaria por Covid-19 en niños y niñas de una IE Ugel 06, Lima 2022. Fue un estudio descriptivo, con un enfoque cuantitativo, de tipo básica, no experimental y transversal. La muestra estuvo conformada por 120 estudiantes, la técnica empleada fue la encuesta y el instrumento el test de inteligencia emocional de BarOn, constituido por 30 ítems. Los resultados obtenidos indicaron que el nivel de habilidades socioemocionales que presentan los estudiantes del tercer grado de primaria es 37% en un nivel promedio en los niños y el 47% en un nivel bajo las niñas. En las dimensiones intrapersonal e interpersonal los estudiantes percibieron un nivel alto, en las dimensiones adaptabilidad, manejo de estrés y estado de ánimo general, los estudiantes presentaron un nivel promedio. Se concluye que la percepción del nivel de las habilidades socioemocionales es promedio.

Huamán (2019) Lima, desarrolló la tesis: *Desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de la I.E. Julio C. Tello Santa Anita – 2019, un estudio cuyo propósito fue describir el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de la I.E. Julio C. Tello Santa Anita – 2019*. El enfoque fue cualitativo y método fenomenológico. La unidad de estudio conformada por tres grupos de estudiantes de la Institución Educativa Julio C., Tello del distrito de Santa Anita. Se utilizó como técnicas la entrevista y la observación. La interpretación de los hallazgos se realizó aplicando la técnica análisis de contenido, mediante la triangulación de los instrumentos. La conclusión fue que las habilidades socioemocionales se deben desarrollar desde el hogar, bajo un buen modelo de vida, comportamiento y desarrollo emocional de los padres, los mismos que deben ser complementados en la escuela por los docentes.

(Guevara, 2019), en el trabajo de investigación: *Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales*. Tuvo como propósito fundamental: Determinar de qué manera influye la propuesta de Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales de estudiantes de 05 años, del nivel durante el año 2018. El tipo de investigación de

por su profundidad descriptiva y por la manipulación de los juegos cooperativos. Los resultados más relevantes es la demostración de que Juegos cooperativos mejoran y desarrollan significativamente habilidades sociales de los alumnos para el desarrollo de habilidades.

2.1.3. Regional

Morales y Silvera (2019), realizaron la investigación, *Influencia de los Juegos Cooperativos en el Desarrollo del Valor de Respeto en los Niños y Niñas de la Institución Educativa Inicial N° 33 “Corazón del Niño Jesús” de la Tinguíña – Ica*, con el propósito de determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del valor de respeto en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 33 “Corazón del Niño Jesús” del distrito de La Tinguíña en Ica. El estudio de tipo aplicada, de nivel explicativo y con diseño experimental de naturaleza pre-experimental con pre y pos prueba orientado bajo el método científico. Se trabajó con una población de 50 alumnos (4 y 5 años de edad) siendo la muestra los mismos estudiantes a quienes se les aplicó mediante la técnica de la observación el respectivo instrumento (ficha de observación) para conocer el nivel de práctica del valor de respeto. Se obtuvo como resultado que los estudiantes a quienes se les aplicó el módulo experimental (juegos cooperativos) obtuvieron mejores niveles de práctica del valor de respeto tal como se muestra en la tabla 4 en donde se obtuvo para el postest un puntaje superior (23,16) al pretest (12,16), lo que permite afirmar que los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del valor de respeto en los niños y niñas objeto de estudio en la mencionada institución educativa en el año 2018.

Salas (2020) realizó el trabajo de investigación, *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en el Departamento de Junín*, con el objetivo de determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín en el año 2020. El estudio desarrollado fue de tipo aplicado, ya que se buscó consecuencias prácticas de las variables de estudio (juegos cooperativos y habilidades sociales), de nivel explicativo, ya que buscó explicar la relación de causalidad

entre las mismas, basándose en el método científico, y utilizándose el diseño pre-experimental. Se trabajó con una población de 54 estudiantes (niños y niñas de 3, 4 y 5 años), siendo la muestra solo 20 estudiantes (niños y niñas de 5) a quienes se les aplicaron un instrumento (ficha de observación) en forma remota a través de la técnica (observación) para conocer el desarrollo de sus habilidades sociales. Los resultados obtenidos determinan que el módulo experimental (juegos cooperativos) mejora las habilidades sociales en los infantes tal como se muestra en la tabla 4 con una media superior (33,60) en el posttest a una inferior en el pretest (17,25), y porque además se obtuvo un $t_c = 15,07 > t_t = 1,69$, que permite afirmar que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín en el año 2020.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Desarrollo de habilidades socioemocionales

En tiempos actuales las habilidades sociemocionales o llamadas también habilidades blandas han tomado gran interés en el campo, social, laboral, educativo y otras. “Las habilidades socioemocionales hacen parte de las habilidades del siglo XXI, las cuales buscan responder al entorno extremadamente dinámico en términos educativos, sociales y laborales de este siglo (Díaz y Rucci, 2019) citado por Arias, Incapié, y Paredes (2020 p. 5).

Las habilidades

Las habilidades son las capacidades de las personas para resolver de manera eficaz distintos problemas o para enfrentar situaciones nuevas o complejas. Por lo tanto, las habilidades influyen en cómo se desempeña una persona en su trabajo, cómo se lleva con sus familiares y amigos, cuán integrado está en la vida cívica de su ciudad, o qué hábitos de salud tiene. De este modo, el concepto de habilidades abarca dominios muy diversos, pero hay tres grandes grupos de habilidades que ameritan una clasificación o taxonomía. Se trata de las habilidades cognitivas, las socioemocionales y las físicas. (Sanguinetti, 2016, p. 68).

Por otro lado, de acuerdo con el planteamiento de la Corporación Andina de Fomento (CAF).

Las habilidades son el sostén del capital humano. Son las capacidades con las que cuenta una persona para resolver de manera eficaz distintos problemas, y no solo incluyen el conocimiento o el razonamiento abstracto, sino también aspectos de la personalidad, creencias y hasta destrezas físicas. Las habilidades se van acumulando a lo largo de la vida, incluso desde antes de nacer, y son fundamentales para el bienestar individual y social. (p. 5).

Habilidades socioemocionales

Son aquellas que ayudan a las personas a identificar y manejar sus propias emociones y las de los demás, tales como el compromiso, la empatía o la habilidad de trabajar en equipo (Busso et al., 2017) citado por (Arias, Incapié y Paredes, 2020 p. 5).

Las habilidades socioemocionales se asocian a la personalidad y a las capacidades de regulación emocional, tanto de las propias emociones como de las de otras personas, e incluyen la perseverancia, el autocontrol, la confianza en los otros y en uno mismo, la autoestima, la resiliencia o capacidad para recuperarse de los problemas, la empatía, la tolerancia hacia opiniones distintas, entre otras. (Sanguinetti, 2016, pág. 68).

Por lo señalado anteriormente como manifiesta el Ministerio de Educación del Perú MINEDU (2022)

Las habilidades socioemocionales son importantes para gestionar los estados afectivos, establecer vínculos positivos y desarrollar la capacidad de adaptarse al entorno; asimismo, brindan las herramientas necesarias para el desarrollo de la resiliencia y la gestión eficiente de la conducta. Estas se pueden desarrollar transversalmente en distintos espacios educativos y áreas curriculares, sin embargo, tienen un lugar especial en la Tutoría y Orientación Educativa, la cual brinda acompañamiento socio afectivo y cuenta con la tutoría grupal como una estrategia idónea para su desarrollo.

Desarrollo socioemocional

El desarrollo socioemocional de los niños, adolescentes, jóvenes y adultos es un proceso que se realiza a lo largo de toda la vida, donde se logra una progresiva comprensión y manejo de las emociones, favoreciendo así las relaciones interpersonales, el logro de una identidad coherente y la toma de decisiones responsable. (Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC), 2020, p. 2).

Efectivamente, a partir del concepto anterior tomando como referencia al planteamiento de la Corporación Andina de Fomento (CAF 2016):

El desarrollo socioemocional comprende el manejo de emociones y sentimientos (regulación emocional), el manejo de las relaciones sociales y la salud mental. Las habilidades socioemocionales suelen ser clasificadas en dos grandes categorías: comportamientos internalizados y conductas externalizadas. Los comportamientos internalizados se asocian al manejo de emociones y sentimientos hacia uno mismo, y tienen que ver con la ansiedad, la depresión, las quejas somáticas o el comportamiento retraído, mientras que los comportamientos externalizados corresponden a aquellos a través de los cuales los niños y jóvenes tienden a dirigir sus emociones y sentimientos hacia el exterior, ya sea con actitudes negativas (como la agresividad, comportamiento antisocial u otros desórdenes de conducta) o con actitudes positivas (como la empatía y el respeto por los demás, o la preocupación e interés por las necesidades de otras personas), (p. 104).

En este sentido, el desarrollo socioemocional es un constructo teórico que no se puede observar directamente, sino que se infiere a través del comportamiento. Específicamente, los indicios más evidentes se encuentran en la motricidad, el lenguaje, la cognición y el ámbito socioemocional. El desarrollo de los niños tiende a alterarse por varios motivos que van desde los problemas nutricionales, la afectividad, la poca estimulación de los padres hasta las experiencias que viven día a día (UNICEF, 2012)

Por otro lado, el desarrollo socioemocional temprano de los niños depende de una variedad de factores, incluyendo los genes y la biología (por ejemplo: salud física, salud mental y desarrollo del cerebro) y factores ambientales y sociales (por ejemplo: familia/comunidad,

los padres y el cuidado del niño); estos factores pueden tener una influencia positiva o negativa en el desarrollo de los niños. Un niño social y emocionalmente saludable puede estar listo para empezar la escuela y así, participar completamente en las experiencias de aprendizaje y formar buenas relaciones con los cuidadores y los compañeros. El desarrollo social y emocional del niño repercute posteriormente en todos los ámbitos de la vida familiar, académico-laboral y social del mismo (UNICEF, 2012).

Dimensiones de las habilidades socioemocionales

Respecto a las dimensiones de las habilidades socioemocionales, existen diversas opiniones y alcances realizada por diferentes autores e instituciones como la OCDE, UNICEF entre otros, para el propósito de la presente investigación se ha tomado la propuesta de la OCDE citado por (Arias, Incapié y Paredes, 2020, p. 9) quienes consideran tres dimensiones: logro de objetivos, el trabajo con otros y el manejo o control de emociones, los cuales se describen a continuación.

Logro objetivos

Están referidas a las habilidades necesarias que los individuos deben desarrollar para lograr metas previstas, el logro de objetivos es una de las vías que lleva a los individuos al bienestar, a la satisfacción y la autorrealización para realizar una vida a forma que uno aspira. Para lo cual serán necesarias desarrollar la perseverancia, el autocontrol, pasión por cumplir las metas entre otras habilidades socioemocionales.

Trabajo con otros

El trabajo con otros implica el desarrollo de la sociabilidad, el respeto, el cuidado de otros, incluyen también conocimientos, valores, destrezas motoras, cognitivas y de carácter o temperamento que se van acumulando a lo largo de la vida, refieren a cómo desempeñarse en el trabajo, cómo llevarse o relacionarse con sus amigos, qué valores se practica, cómo se influye en otros, entre muchas otras habilidades.

Manejo de emociones.

La capacidad de reconocer con precisión sus emociones y pensamientos y saber cómo influyen en el comportamiento de uno. Esto incluye evaluar con precisión sus propias ventajas

y limitaciones. Una persona que es consciente de sí mismo tiene un sentido bien fundamentado de optimismo y confianza. Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC, 2020, p. 2).

Es la habilidad de reconocer las propias emociones y sentimientos y saber cómo influyen en el comportamiento, aprendiendo a manejar las emociones más difíciles como ira, agresividad, etc. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021, p. 4).

2.2.2. Los Juegos cooperativos

En relación a los Juegos Cooperativos, encontramos diferentes definiciones, entre algunas de ellas señalan que:

“Juegos Cooperativos, son aquellos concebidos para albergar más de un jugador simultáneamente en la misma partida, ya jueguen de manera colaborativa o competitiva entre sí” (García Saenz, 2021, pág. 19)

Por otro lado. “Los juegos cooperativos, son juegos en el que dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo”. Es decir, son juegos donde grupos de jugadores pueden tomar comportamientos cooperativos, pues los juegos son una competición entre unión de jugadores más que entre jugadores individuales. Es como un juego de coordinación, donde los jugadores escogen las estrategias por un proceso de toma de decisiones consensuadas. Es decir, los juegos cooperativos es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin, como resultado del esfuerzo de cada uno de los integrantes del grupo, eso implica que el éxito de un miembro es el logro de todo el equipo, esto significa que los participantes que lo componen no compiten entre ellos, sino que se ayudan. Las acciones de reír, cantar, aplaudir, bailar, saltar son los medios que ocurren en el juego cooperativo. Los juegos cooperativos buscan la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros. (Castillo, 2020, pág. 14)

Vygotsky (1966) plantea que el juego constituye una actividad social natural y, por ende, el individuo satisface sus necesidades a través del mismo. Es decir, dado que el juego se genera en el entorno socio-cultural a partir de la interacción dinámica entre los sujetos, sus actos y motivaciones se desarrollan conscientemente en base al conocimiento sobre el mundo que construyen según como lo perciben. Estos fenómenos, que se originan en el juego, posibilitan el desarrollo cognitivo, moldean el pensamiento y determinan la forma de actuar (Ferrer, 2015).

2.3. Definiciones de términos

Aceptación

Actitud positiva que consiste en aceptar tal como son las personas, las situaciones y a uno mismo. La seguridad que adquiere el individuo que se siente aceptado le capacita para iniciar procesos como la auto educación o la construcción de nuevos conocimientos. La ausencia de seguridad puede conducir una sensación de rechazo que normalmente se traducen en actitudes defensivas de oposición y de resistencia al cambio. (Méndez, 2016, p. 3)

Diversión

Actividad o afición que hace pasar el tiempo de manera agradable y sirve de pasatiempo. (Villa, 2022, pág. 13).

Educación socioemocional

Es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños, niñas y adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención, cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables, aprender a manejar situaciones retadoras, de manera constructiva y ética Tiene como propósito que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas fundamentales para generar un sentido de bienestar consigo mismos y hacia los demás. (SEP, 2017) citado por (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

Aprendizaje socioemocional

... el aprendizaje socioemocional se define como el proceso de adquirir las habilidades para reconocer y manejar las emociones, desarrollar el cuidado y la preocupación por los otros, tomar decisiones en forma responsable, establecer relaciones positivas y manejar situaciones desafiantes de manera efectiva. (Milicic, Alcalay, Berger y Torreti, 2014, p. 33).

Desarrollo socioemocional

Desarrollarnos socioemocionalmente implica autocontrol, empatía, conocimiento pleno de nuestro ser, además requiere que aprendamos a identificar nuestros sentimientos y adecuarlos de acuerdo a las situaciones cotidianas. (Dorantes, 2020, p. 3).

Aprendizaje social y emocional

El aprendizaje social y emocional es el proceso mediante el cual, de manera eficaz, los niños y adultos adquieren y aplican los conocimientos, las actitudes y las habilidades necesarias para comprender y manejar las emociones, establecer y alcanzar metas positivas, sentir y mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas y tomar decisiones responsables. (Herman y Rebecca, 2019, p. 12).

Habilidades emocionales

Ningún sentimiento es malo, depende de la forma como se exprese, puede enriquecernos y ayudarnos a establecer relaciones positivas. Es importante aprender a expresar nuestras emociones, identificando los factores que nos producen tensión. (Sánchez, 2019, p. 4).

Habilidades sociales

Son aquellas destrezas que nos llevan a resolver problemas, a comunicarnos efectivamente y poder expresar nuestros sentimientos, pensamientos y acciones de forma acertada, para poder garantizarnos relaciones estables y duraderas (Sánchez, 2019, p. 4).

2.4. Formulación de hipótesis

Los juegos cooperativos influyen positivamente en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

2.4.1. Hipótesis específicas

- Los juegos cooperativos influyen positivamente en el logro de objetivos en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

- Los juegos cooperativos influyen positivamente en el trabajo con otros en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.
- Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de emociones en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable independiente

2.5.1.1. Juegos cooperativos

2.5.2. Variable dependiente

2.5.2.1. Desarrollo de habilidades socioemocionales

2.6. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos, son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.	Para la aplicación de los juegos cooperativos se propondrá un programa de juegos cooperativos, que se aplicará a los estudiantes que forman parte de la muestra de estudios.	Juegos de cooperación	Programa de juegos cooperativos
			Juegos de aceptación	
			Juegos de participación	
			Juegos de diversión	
Desarrollo de habilidades socio-emocionales	Las habilidades sociales y emocionales (también conocidas como habilidades no cognitivas, habilidades interpersonales o habilidades de personalidad) son el tipo de habilidades que funcionan para lograr objetivos, trabajar con otros y controlar emociones. Como tales, se manifiestan en incontables situaciones de la vida diaria.	<p>Nivel de aprendizaje y desarrollo en el logro de objetivos personales del estudiante.</p> <p>Facilidades para realizar trabajo en grupos cooperativos.</p> <p>Control de emociones personales evitando reacciones negativas ante situaciones de provocación, oposición u hostilidad.</p>	Logro de objetivos	Perseverancia.
				Autocontrol.
				Pasión por los objetivos.
			Trabajo con otros.	Sociabilidad.
				Respeto
				Cuidado de otros
			Manejo de emociones	Autoestima
				Optimismo
				Confianza

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño Metodológico

3.1.1. Tipo y nivel de investigación

El tipo de investigación es aplicada de interés social, que según (Rodreiguez y Pérez, 2007), se concentra en la solución de un problema inmediato, ofrece elementos para aplicaciones tecnológicas o para toma de decisiones. Corresponde al paradigma positivista porque tiene como objetivo comprobar una hipótesis por medios estadísticos o determinar los parámetros de una determinada variable mediante la expresión numérica. (Ricoy Lorenzo, 2006).

En el método experimental el investigador manipula una o más variables de estudio, para controlar el aumento o disminución de esas variables y su efecto en las conductas observadas. Dicho de otra forma, un experimento consiste en hacer un cambio en el valor de una variable (variable independiente) y observar su efecto en otra variable (variable dependiente). Esto se lleva a cabo en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento particular. (Alonso Serrano, y otros, 2015).

El nivel de la presente investigación es explicativo, cuya finalidad es explicar el comportamiento de una variable en función de otra (s); aquí se plantea una relación de causa - efecto, y tiene que cumplir con otros criterios de causalidad; requiere de control metodológico como estadístico. (Dominguez, 2015, p. 54).

3.1.2. Método de investigación

El término experimento tiene al menos dos acepciones, una general y otra particular. La general se refiere a “elegir o realizar una acción” y después observar las consecuencias (Babbie, 2014). Este uso del término es bastante coloquial; así, hablamos de “experimentar” cuando mezclamos sustancias químicas y vemos la reacción provocada, o cuando nos cambiamos de peinado y observamos el efecto que causa en nuestras amistades. La esencia de esta concepción de experimento es que requiere la manipulación intencional de una acción para analizar sus posibles resultados. Una acepción particular de experimento, más armónica

con un sentido científico del término, se refiere a un estudio en el que se manipulan intencionalmente una o más variables independientes (supuestas causas antecedentes), para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos consecuentes), dentro de una situación de control para el investigador (Fleiss, 2013; O'Brien, 2009 y Green, 2003). Esta definición quizá parezca compleja; sin embargo, conforme se analicen sus componentes se aclarará su sentido. Citado por (Sampieri R. H., 2019, pág. 129)

3.1.3. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es pre experimental porque busca conocer la cómo influye los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica. 2022.

Los pre experimentos se llaman así porque su grado de control es mínimo. Consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en éstas. (Hernández R. F., 2018).

En este diseño pre experimental diagramamos de la siguiente manera:

G: O_1 -----X----- O_2 .

3.1.4. Población, Muestra y Muestreo

Población

“Población o Universo Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014), En este sentido, la población objeto del presente estudio están conformados por los estudiantes de la Institución Educativa 37001 Pepín Cárdenas-Huancavelica. que tiene matriculados hasta un promedio de 1000.00 estudiantes, cuya visión Institucional es: En la institución Escuela 37001 queremos hallar y acrecentar personas autorizadas con una aumentada autoestima, inteligencia, competencias sociales y una sólida formación académica, moral y emocional para que puedan llegar el éxito personal y profesional dentro de una sociedad moderna y cambiante.

Muestra

Muestra es el subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de ésta. (Hernández R. F., 2018). La muestra de estudios estará conformada por 40 estudiantes del 3° Grado "E" de la I.E. 37001 "Pepín Cárdenas"-Huancavelica, cuyas edades oscilan entre 10 y 11 años de edad.

Muestreo.

La técnica de muestreo empelado para la selección de la muestra de estudios es la no probabilística intencional, en la que las unidades se eligen en forma arbitraria, a juicio del entrevistador, según las características del informante clave y que resulten relevantes para el investigador. La intención es la determinante para la selección de las unidades representativas. (Áreas y Peñaloza, 2013, p. 29).

3.1.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas a utilizar en esta investigación son: la observación, los test, el re test y los cuestionarios.

Las pruebas de test (prueba de entrada), y el re test (prueba de salida), consisten básicamente en aplicar el cuestionario en un momento del tiempo y repetirlo después en un periodo que puede variar, según el objetivo de la investigación, de unos días a unas semanas. El método compara las respuestas y estudia su correlación. (Tovar, 2017)

3.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El procesamiento y análisis de datos que se realizarán mediante el uso de las técnicas estadísticas descriptiva e inferencial los mismos que se procesarán haciendo uso de los programas estadísticos de SPSS-26 y la hoja de cálculo Excel 2021.

Con el programa estadístico de SPSS, se realizarán los cálculos estadísticos, que permitirá obtener resultados, los cuales se interpretarán y se someterán a discusión. Mientras en el Ms-Excel se elaborarán las bases de datos, que serán exportados al SPSS.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación e interpretación de datos

En este capítulo se presenta los resultados obtenidos en la ejecución o trabajo de campo de la investigación, en la que se muestran los resultados logrados, a través de la propuesta de intervención referido a los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022, los mismos que fueron medidos mediante una prueba de entrada y otra de salida, y analizados mediante la estadística descriptiva e inferencial. En este sentido, la primera parte de esta presentación comprende el análisis descriptivo mediante estadígrafos de la media y la desviación estándar, y una segunda parte vinculada a la comprobación de las hipótesis planteadas que se realizó a través de la estadística inferencial aplicando la prueba estadística t de Studen.

4.1.1. Análisis e interpretación descriptivo de datos

Tabla 1:

Muestra de estudios según sexo y edad. Cuatro Grado I.E. 37001 - Huancavelica

		Edad		Total
		9	10	
Sexo	Masculino	23	3	26
	Femenino	12	2	14
Total		35	5	40

La Tabla 1, representa la muestra de estudios según edad y sexo, que participó en la realización del pre experimento, en el cual se puede observar que la edad de los 40 estudiantes participantes es de 09 a 10 años de edad, por otro lado, han participado 23 estudiantes de sexo masculino y 12 estudiantes de sexo femenino, todos perteneciente al Sexto Grado “E” de Educación Primaria de la Institución Educativa 37001 “Pepín de Cárdenas del distrito y provincia de Huancavelica.

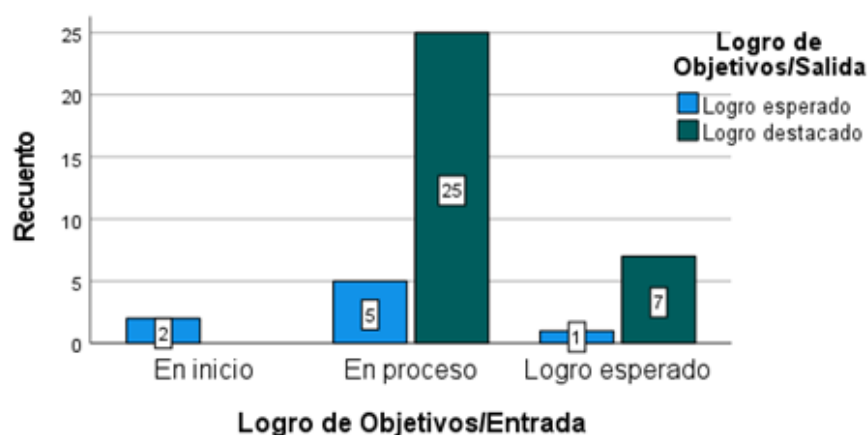
Tabla 2:

Prueba de entrada y salida de la dimensión logro de objetivos

		Logro de Objetivos/Salida		Total
		Logro esperado	Logro destacado	
Logro de Objetivos/Entrada	En inicio	2	0	2
	En proceso	5	25	30
	Logro esperado	1	7	8
Total		8	32	40

Figura 1:

Prueba de entrada y salida de la dimensión logro de objetivos



En la Tabla 2 y figura 1, se muestran los resultados la comparación descriptiva de los resultados de prueba de entrada y salida de la dimensión uno de las habilidades socioemocionales, logro de objetivos, donde, en la prueba de entrada se puede apreciar que, de un total de 40 estudiantes, 30 de ellos/ellas se encuentran en un nivel de logro en proceso, ocho en un nivel de logro esperado y el restante dos en un nivel de logro en inicio. Por otro lado, en la prueba de salida 32 estudiantes alcanzaron niveles de logro destacado y sólo ocho un nivel de logro esperado. Este primer resultado, hace notar que un número mayor de estudiantes han mejorado en sus niveles de desarrollo socioemocional incrementándose en siete puntos en el logro destacado respecto al nivel de logro en proceso, lo que quiere decir que los juegos cooperativos si influyen en el logro de objetivos de los estudiantes.

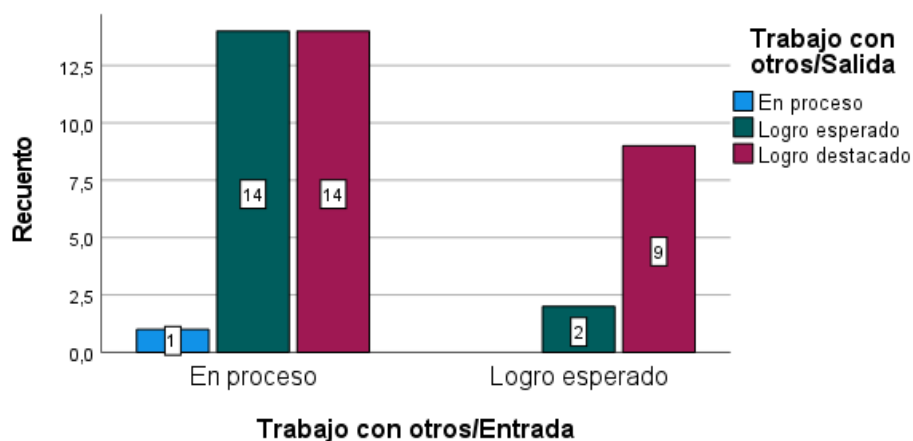
Tabla 3:

Prueba de entrada y salida de la dimensión trabajo con otros

		Trabajo con otros/Salida			Total
		En proceso	Logro esperado	Logro destacado	
Trabajo con otros/Entrada	En proceso	1	14	14	29
	Logro esperado	0	2	9	11
Total		1	16	23	40

Figura 2:

Prueba de entrada y salida de la dimensión trabajo con otros



En la Tabla 3 y figura 2, se muestran los resultados la comparación descriptiva de los resultados de prueba de entrada y salida de la dimensión dos de las habilidades socioemocionales, trabajo con otros, donde, en la prueba de entrada se puede apreciar que, de un total de 40 estudiantes, 29 de ellos/ellas se encuentran en un nivel de logro en proceso y 11 en un nivel de logro esperado, así como 5 puntos en el nivel de logro esperado. Por otro lado, en la prueba de salida 23 estudiantes alcanzaron niveles de logro destacado, 16 un nivel de logro esperado, solo uno se encuentra en el nivel de inicio. Este segundo resultado, hace notar que un número mayor de estudiantes han mejorado en sus niveles de desarrollo de habilidades para realizar trabajos con otros, incrementándose en seis puntos en el logro destacado respecto al nivel de logro en proceso, lo que quiere decir que los juegos cooperativos si influyen en el desarrollo

de habilidades para la realización de trabajos con otros los estudiantes.

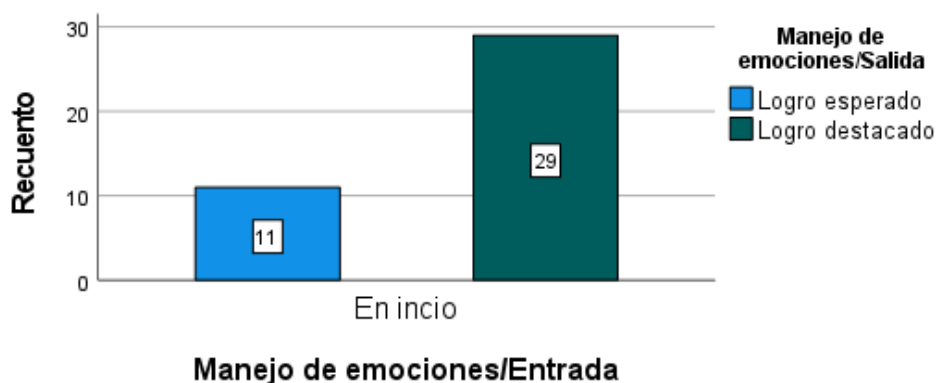
Tabla 4:

Prueba de entrada y salida de la dimensión manejo de emociones

		Manejo de emociones/Salida		Total
		Logro esperado	Logro destacado	
Manejo de emociones/Entrada	En inicio	11	29	40
Total		11	29	40

Figura 3:

Prueba de entrada y salida de la dimensión manejo de emociones



En la Tabla 4 y figura 3, se muestran los resultados la comparación descriptiva de los resultados de prueba de entrada y salida de la dimensión tres de las habilidades socioemocionales, manejo de emociones, donde, en la prueba de entrada se puede apreciar que, el total de los 40 estudiantes se encuentran en un nivel de inicio, mientras que en la prueba de salida 29 estudiantes alcanzaron niveles de logro destacado, 11 un nivel de logro esperado. Este tercer resultado, hace notar que un número mayor de estudiantes han mejorado en sus niveles de desarrollo de habilidades en el manejo de emociones, incrementándose en 29 puntos en el logro destacado respecto al nivel de logro en inicio y 11 puntos en el nivel de logro en proceso, lo que quiere decir que los juegos cooperativos si influyen en el desarrollo de habilidades para el manejo de las emociones en los estudiantes, porque es bastante notorio la mejora en este aspecto.

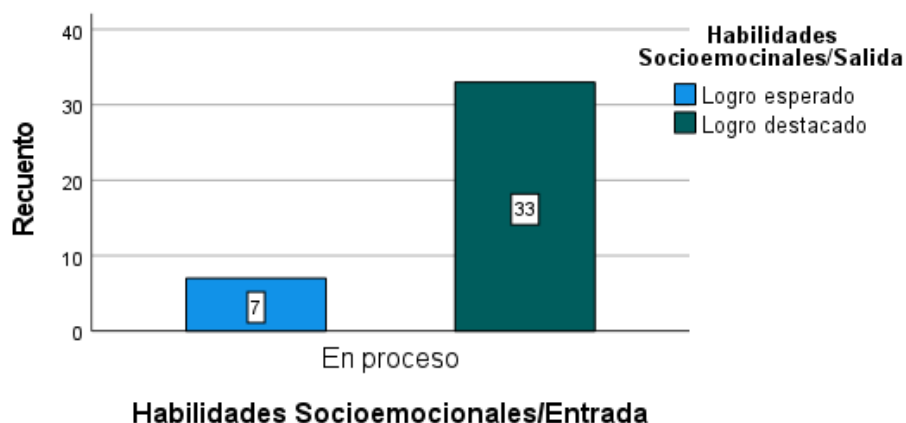
Tabla 5:

Prueba de entrada y salida de la variable habilidades socioemocionales

		Habilidades Socioemocionales/Salida		Total
		Logro esperado	Logro destacado	
Habilidades Socioemocionales/Entrada	En proceso	7	33	40
Total		7	33	40

Figura 4:

Prueba de entrada y salida de la variable habilidades socioemocionales



En la Tabla 5 y figura 4, se muestran los resultados la comparación descriptiva de los resultados de prueba de entrada y salida de la variable dependiente habilidades socioemocionales, donde, en la prueba de entrada se puede apreciar que, el total de los 40 estudiantes se encuentran en un nivel de proceso, mientras que en la prueba de salida 33 estudiantes alcanzaron niveles de logro destacado y siete un nivel de logro esperado. Este cuarto resultado, hace notar que un alto número de estudiantes han mejorado en sus niveles de desarrollo de habilidades socioemocionales, incrementándose en 33 puntos en el logro destacado respecto al nivel de logro en proceso y siete puntos en el nivel de logro esperado en relación al logro en proceso, lo que quiere decir que los juegos cooperativos si influyen en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes.

Tabla 6:

Descriptivos de la prueba de entrada, salida y diferencia de la dimensión logro de objetivos

		Estadístico	Error estándar
Entrada/Logro de Objetivos	Media	13,38	,226
	Desviación estándar	1,427	
Salida/Logro de Objetivos	Media	18,52	,179
	Desviación estándar	1,132	
Diferencia/Logro de Objetivos	Media	5,15	,201
	Desviación estándar	1,272	

Prueba de entrada logro de objetivos

Figura 5:

Descriptivos de la prueba de entrada de la dimensión logro de objetivos

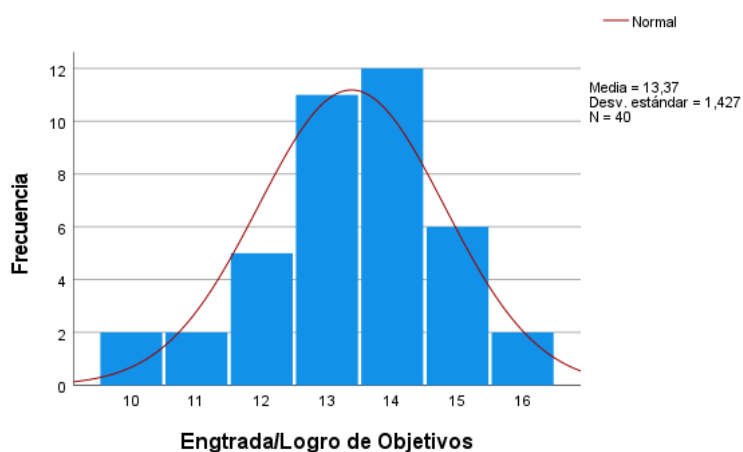
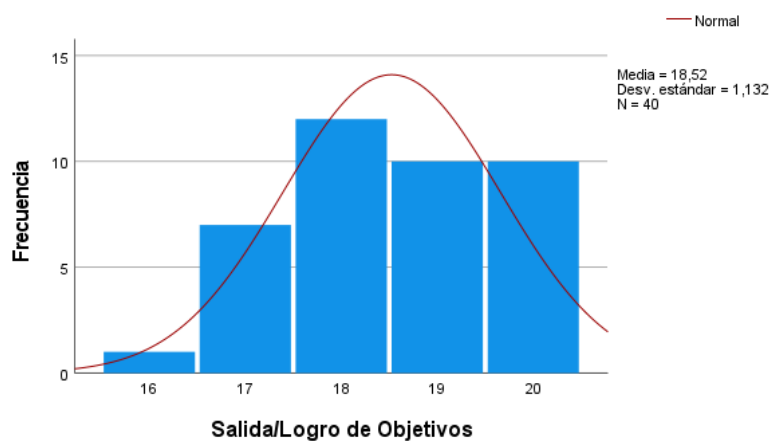


Figura 6:

Descriptivos de la prueba de salida de la dimensión logro de objetivos



En la Tabla 6 y figura 5 y 6, se muestran los resultados de la media y desviación estándar de los resultados de prueba de entrada y salida de la dimensión logro de objetivos, donde, la diferencia entre las medias de los resultados de la prueba de entrada (13,38) y prueba de salida (18,52) varía en 5,15 puntos, lo que significa que la aplicación de los juegos cooperativos ha influido en la mejora de la dimensión logro de objetivos de los estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022, por otro lado, la dispersión de los datos en relación a la media de la prueba de entrada es de 1,427 y en la prueba de salida de 1,132, que significa es coherente, ya que las mediciones caen dentro del rango de valores

Tabla 7:

Descriptivos de la prueba de entrada, salida y diferencia de la dimensión trabajo con otros

		Estadístico	Error estándar
Entrada/Trabajo con otros	Media	13,83	,182
	Desviación estándar	1,152	
Salida/Trabajo con otros	Media	17,83	,229
	Desviación estándar	1,448	
Diferencia/Trabajo con otros	Media	4,00	,235
	Desviación estándar	1,485	

Figura 7:

Descriptivos de la prueba de entrada de la dimensión trabajo con otros

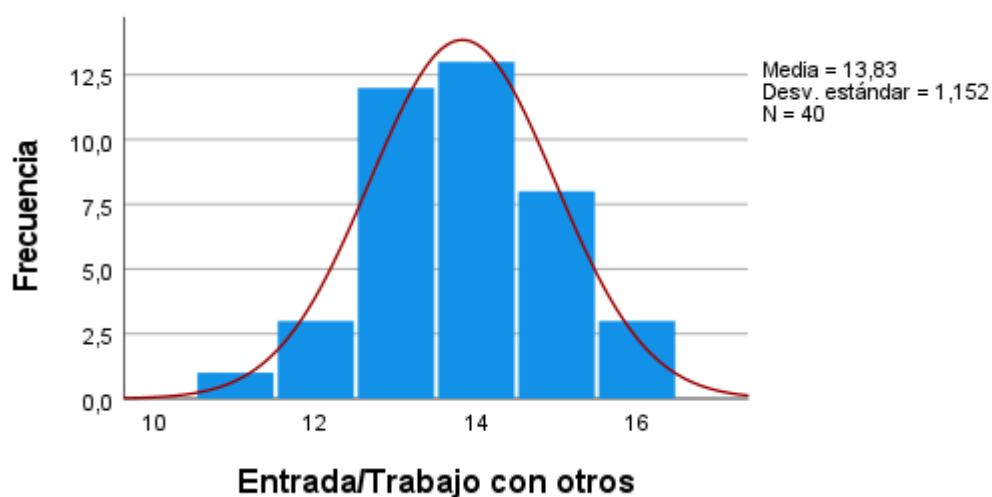
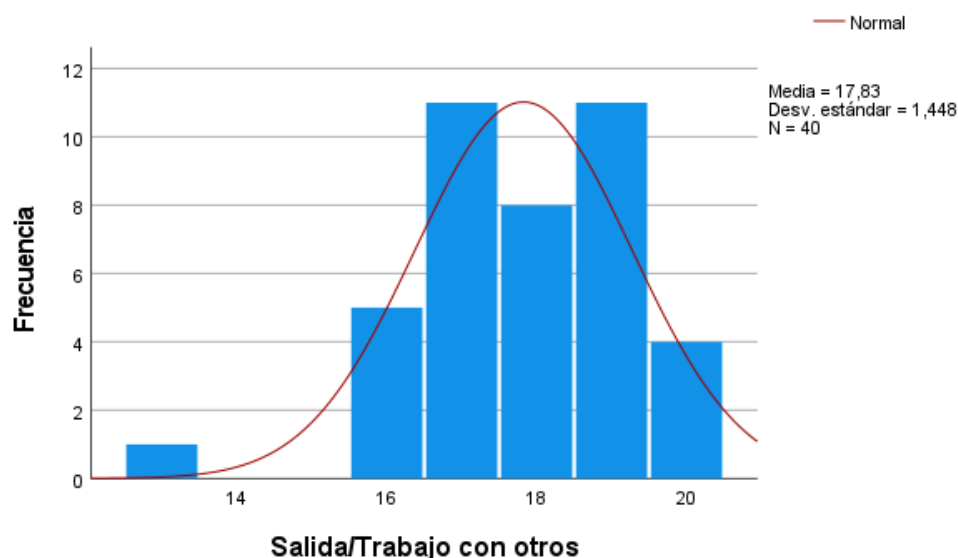


Figura 8:

Descriptivos de la prueba de salida de la dimensión trabajo con otros



En la Tabla 7 y figura 7 y 8, se muestran los resultados de la media y desviación estándar de los resultados de prueba de entrada y salida de la dimensión trabajo con otros, donde, la diferencia entre las medias de los resultados de la prueba de entrada (13,83) y prueba de salida (17,83) varía en 4,00 puntos, lo que significa que la aplicación de los juegos cooperativos ha influido en la mejora de la dimensión trabajo con otros de los estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022, por otro lado, la dispersión de los datos en relación a la media de la prueba de entrada es de 1,152y en la prueba de salida de 1,448, que significa es coherente, ya que las mediciones caen dentro del rango de valores.

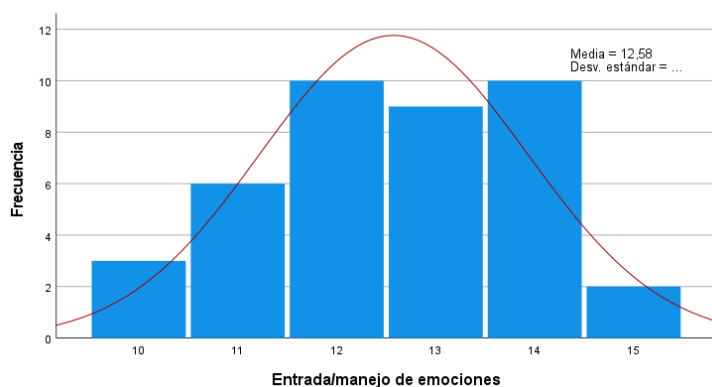
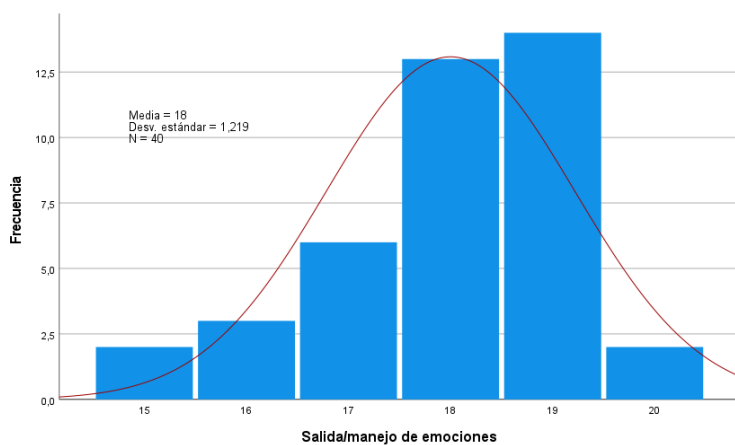
Tabla 8:

Descriptivos de la prueba de entrada, salida y diferencia de la dimensión manejo de emociones

		Estadístico	Error estándar
Entrada/manejo de emociones	Media	12,58	,214
	Desviación estándar	1,357	
Salida/manejo de emociones	Media	18,00	,193
	Desviación estándar	1,219	
Diferencia/manejo de emociones	Media	5,43	,248

Desviación estándar

1,567

Figura 9:*Descriptivos de la prueba de entrada de la dimensión manejo de emociones***Figura 10:***Descriptivos de la prueba de salida de la dimensión manejo de emociones*

En la Tabla 8 y figura 8 y 9, se muestran los resultados de la media y desviación estándar de los resultados de prueba de entrada y salida de la dimensión manejo de emociones, donde, la diferencia entre las medias de los resultados de la prueba de entrada (12,58) y prueba de salida (18,0) varía en 5,43 puntos, lo que significa que la aplicación de los juegos cooperativos

ha influido en la mejora de la dimensión manejo de emociones de los estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022, por otro lado, la dispersión de los datos en relación a la media de la prueba de entrada es de 1,357 y en la prueba de salida de 1,219, que significa es coherente, ya que las mediciones caen dentro del rango de valores.

Tabla 9:

Descriptivos de la prueba de entrada, salida y diferencia de la variable habilidades socioemocionales

		Estadístico	Error estándar
Entrada General	Media	13,26	,124
	Desviación estándar	,786	
Salida General	Media	18,12	,157
	Desviación estándar	,994	
Diferencia	Media	4,86	,118
	Desviación estándar	,747	

Figura 11:

Descriptivos de la prueba de entrada de la variable habilidades socioemocionales

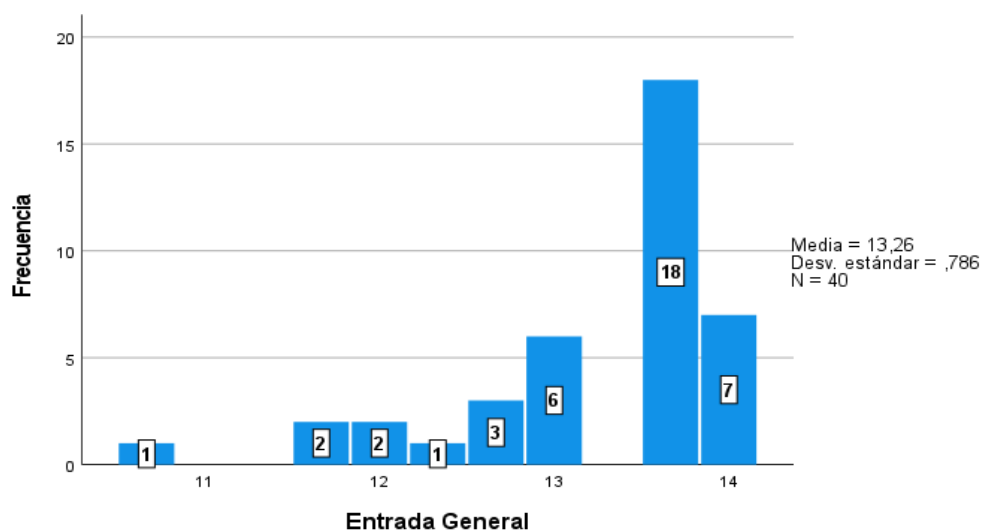
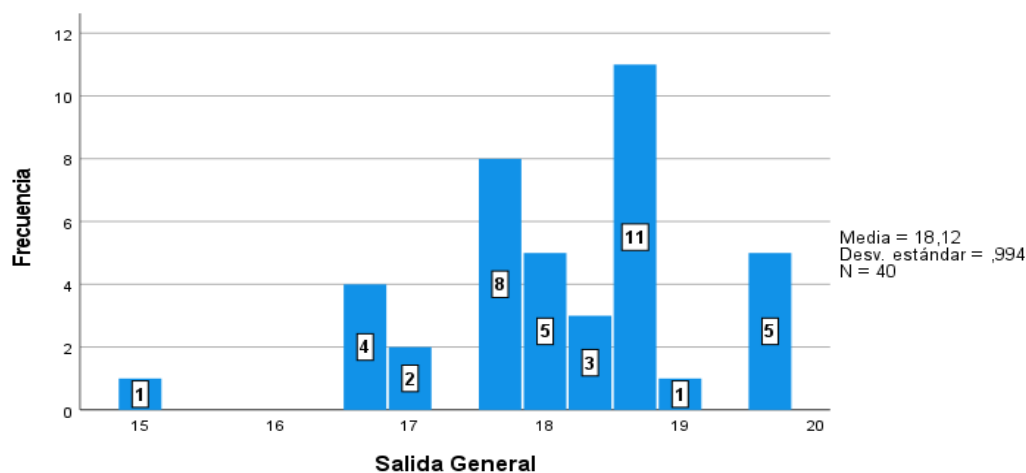


Figura 12:



En la Tabla 9 y figura 11 y 12, se muestran los resultados de la media y desviación estándar de los resultados de prueba de entrada y salida de la variable dependiente habilidades socio-emocionales, donde, la diferencia entre las medias de los resultados de la prueba de entrada (13,26) y prueba de salida (18,12) varía en 4,86 puntos, lo que significa que la aplicación de los juegos cooperativos ha influido en la mejora de las habilidades socioemocionales de los estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022, por otro lado, la dispersión de los datos en relación a la media de la prueba de entrada es de 0,786 y en la prueba de salida de 0,747, que significa es coherente, ya que las mediciones caen dentro del rango de valores.

4.1.2. Comprobación de hipótesis

Para realizar la comprobación de las hipótesis de investigación se ha seguido los siguientes pasos.

- 1º. Planteamiento de la hipótesis nula (H_0) y la hipótesis alterna (H_a)
- 2º. Determinación del nivel de significancia α ó % de error que es igual a 0,05 ó 5%.
- 3º. Prueba estadística o p-valor, para determinar ello se ha utilizado la prueba estadística t de Studen.
- 4º. Comparación de p-valor y α
- 5º. Decisión a partir de la comparación p-valor y α o significancia, en la que: p-valor es $< \alpha$ se rechaza la hipótesis nula y si p-valor es $> \alpha$ se acepta la H_0 y se rechaza la H_a .

6°. Conclusión

Comprobación de la hipótesis específica 1**1°. Planteamiento de hipótesis**

Ho: Los juegos cooperativos no influyen positivamente en el logro de objetivos en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

Ha: Los juegos cooperativos influyen positivamente en el logro de objetivos en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

2°. Nivel de significancia igual a 0.05 o 5%

3°. Resultado de la prueba estadística t de Student

Tabla 10:

Prueba t de student de entrada, salida y diferencias, dimensión logro de objetivos

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Entrada/Logro de Objetivos	59,294	39	,000	13,375	12,92	13,83
Salida/Logro de Objetivos	103,501	39	,000	18,525	18,16	18,89
Diferencia/Logro de Objetivos	25,607	39	,000	5,150	4,74	5,56

4°. Comparación de p-valor y α

La comparación de los resultados de la prueba t de Student que se muestra en la tabla 10, con el valor de α encontramos que p-valor = 0,000 < que α 0.05.

5°. Decisión

Considerando que p-valor = 0,000 < que α 0.05, se rechaza la Ho y se acepta la Ha.

6°. Conclusión

Al rechazar la Ho y aceptar la Ha, concluimos que la aplicación de los juegos cooperativos influye positivamente en el logro de objetivos en estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022.

Comprobación de la hipótesis específica 2

1º. Planteamiento de hipótesis

Ho: Los juegos cooperativos no influyen positivamente en el trabajo con otros en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

Ha: Los juegos cooperativos influyen positivamente en el trabajo con otros en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

2º. Nivel de significancia igual a 0.05 o 5%

3º. Resultado de la prueba estadística t de Student

Tabla 11:

Prueba t de student de entrada, salida y diferencias, dimensión trabajo con otros

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Entrada/Trabajo con otros	75,887	39	,000	13,825	13,46	14,19
Salida/Trabajo con otros	77,854	39	,000	17,825	17,36	18,29
Diferencia/Trabajo con otros	17,036	39	,000	4,000	3,53	4,47

4º. Comparación de p-valor y α

La comparación de los resultados de la prueba t de Student que se muestra en la tabla 11, con el valor de α encontramos que p-valor = 0,000 < que α 0.05.

5º. Decisión

Considerando que p-valor = 0,000 < que α 0.05, se rechaza la Ho y se acepta la Ha.

6º. Conclusión

Al rechazar la Ho y aceptar la Ha, concluimos que la aplicación de los juegos cooperativos influye positivamente en la realización de trabajo con otros en los estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022.

Comprobación de la hipótesis específica 3

1º. Planteamiento de hipótesis

Ho: Los juegos cooperativos no influyen positivamente en el manejo de emociones en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

Ha: Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de emociones en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

2º. Nivel de significancia igual a 0.05 o 5%

3º. Resultado de la prueba estadística t de Student

Tabla 12:

Prueba t de student de entrada, salida y diferencias, dimensión manejo de emociones

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Entrada/manejo de emociones	34,973	39	,000	1,975	1,86	2,09
Salida/manejo de emociones	93,351	39	,000	18,000	17,61	18,39
Diferencia/manejo de emociones	21,895	39	,000	5,425	4,92	5,93

4º. Comparación de p-valor y α

La comparación de los resultados de la prueba t de Student que se muestra en la tabla 12, con el valor de α encontramos que p-valor = 0,000 < que α 0.05.

5º. Decisión

Considerando que p-valor = 0,000 < que α 0.05, se rechaza la Ho. y se acepta la Ha.

6º. Conclusión

Al rechazar la Ho y aceptar la Ha, concluimos que la aplicación de los juegos cooperativos influye positivamente en el manejo de emociones en los estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022.

Comprobación de la hipótesis general

1º. Planteamiento de hipótesis

Ho: Los juegos cooperativos no influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades socioemocionales estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

Ha: Los juegos cooperativos no influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades socioemocionales estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

2º. Nivel de significancia igual a 0.05 o 5%

3º. Resultado de la prueba estadística t de Student

Tabla 13:

Prueba t de student de entrada, salida y diferencias, variable habilidades socioemocionales

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Entrada General	106,652	39	,000	13,258	13,01	13,51
Salida General	115,222	39	,000	18,117	17,80	18,43
Diferencia	41,143	39	,000	4,858	4,62	5,10

4º. Comparación de p-valor y α

La comparación de los resultados de la prueba t de Student que se muestra en la tabla 12, con el valor de α encontramos que p-valor = 0,000 < que α 0.05.

5º. Decisión

Considerando que p-valor = 0,000 < que α 0.05, se rechaza la Ho. y se acepta la Ha.

6º. Conclusión

Al rechazar la Ho y aceptar la Ha, concluimos que la aplicación de los juegos cooperativos influye positivamente en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022.

Discusión de resultados

El propósito del presente trabajo de investigación fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, en 40 estudiantes del Tercer Grado “C de la Institución Educativa 37001 de Huancavelica, una investigación del nivel explicativa, cuyo diseño fue el pre experimental, compuesto por un solo grupo, en la que se aplicó un pre test, luego se implementó una propuesta de juegos cooperativos por un período de tres meses, luego de esta se aplicó en test de salida o post test. Los test o pruebas se aplicó para medir la variable dependiente desarrollo de habilidades socioemocionales en tres dimensiones logro de objetivos, trabajo con otros y manejo emocional, cuyos resultados se obtuvieron mediante el análisis descriptivo y el análisis inferencial que ha permitido la comprobación de las hipótesis planteadas.

El resultado principal en relación al objetivo general, se ha comprobado que existe una diferencia de 4,86 puntos entre las medias de los resultados de la prueba de entrada (13,26) y prueba de salida (18,12).asimismo, se ha encontrado que el que p-valor es igual a 0,000 menor que α 0.05, por el que se ha se rechazó la hipótesis nula y se aceptado la Hipótesis alterna, a través del cual se concluyó que la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del 3° Grado “C” de la Institución Educativa 37001 Huancavelica ha influido positivamente en el desarrollo de las habilidades socioemocionales. Este primer resultado, se vincula con los resultados encontrado por Guevara (2019), en la investigación juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en la que concluye, “que los juegos cooperativos mejoran y desarrollan significativamente habilidades sociales de los alumnos para el desarrollo de habilidades”. Este último como indica Sanguinetti (2016), constituyen las capacidades de las personas para resolver de manera eficaz distintos problemas o para enfrentar situaciones nuevas o complejas. Por lo tanto, las habilidades influyen en cómo se desempeña una persona en su trabajo, cómo se lleva con sus familiares y amigos, cuán integrado está en la vida cívica de su ciudad, o qué hábitos de salud tiene (p. 68).

La comparación de este resultado, hace notar que el estudio de las dimensiones de la variable habilidades socioemocionales no están explicitadas con claridad y precisión, por lo mismo sugiere la revisión de las dimensiones y sus denominaciones de la referida variable, debido a que estas son diversas y su conocimiento implica el análisis de diferentes posiciones que viene siendo empleados actualmente en diferentes contextos.

A partir de las afirmaciones precedentes, es necesario procurar instituir nuevas líneas de investigación que se puedan abarcar desde diferentes niveles de investigación y sobre todo de la investigación acción desde el campo de la Educación Física y la interdisciplinabilidad.

Conclusiones

1. En relación al objetivo general determinar la influencia los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022, estadísticamente se ha comprobado que existe una diferencia de 4,86 puntos entre las medias de los resultados de la prueba de entrada (13,26) y prueba de salida (18,12).asimismo, se ha encontrado que el que p-valor es igual a 0,000 menor que α 0.05, por el que se ha se rechazó la hipótesis nula y se aceptado la Hipótesis alterna, llegándose a la conclusión que la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del 3° Grado "C" de la Institución Educativa 37001 Huancavelica ha influido positivamente en el desarrollo de las habilidades socioemocionales.
2. En alusión al primer objetivo específico, determinar la influencia de los juegos cooperativos en el logro de objetivos en estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022, estadísticamente se ha comprobado que existe una diferencia de 5,15 puntos entre las medias de los resultados de la prueba de entrada (13,38) y prueba de salida (18,52).asimismo, se ha encontrado que el que p-valor es igual a 0,000 menor que α 0.05, por el que se ha se rechazó la hipótesis nula y se aceptado la Hipótesis alterna, llegándose a la conclusión que la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del 3° Grado "C" de la Institución Educativa 37001 Huancavelica ha influido positivamente en el desarrollo de las habilidades para el logro de objetivos.
3. Por otro lado, en el objetivo específico dos, determinar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de emociones en estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022, estadísticamente se ha comprobado que existe una diferencia de 4,00 puntos entre las medias de los resultados de la prueba de entrada (13,83) y prueba de salida (17,83).asimismo, se ha encontrado que el que p-valor es igual a 0,000 menor que α 0.05, por el que se ha se rechazó la hipótesis nula y se aceptado la Hipótesis alterna, llegándose a la conclusión que la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes

del 3° Grado “C” de la Institución Educativa 37001 Huancavelica ha influido positivamente en el desarrollo de las habilidades para el trabajo con otros.

4. Finalmente, referido al objetivo específico tres, determinar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de emociones en estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022, estadísticamente se ha comprobado que existe una diferencia de 5,43 puntos entre las medias de los resultados de la prueba de entrada (12,58) y prueba de salida (18,00).asimismo, se ha encontrado que el que p-valor es igual a 0,000 menor que α 0.05, por el que se ha se rechazó la hipótesis nula y se aceptado la Hipótesis alterna, llegándose a la conclusión que la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes del 3° Grado “C” de la Institución Educativa 37001 Huancavelica ha influido positivamente en el desarrollo de las habilidades para el manejo de emociones.

Recomendaciones

1. La Institución Educativa 37001 Huancavelica debe continuar con la promoción de actividades académicas, recreativas y culturales vinculadas al desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes y el fortalecimiento de estas en los docentes, para lo cual debe incluir en la programación curricular como un contenido transversal, así como en las actividades de la planificación anual de la institución educativa.
2. Considerando el gran valor que tiene los juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades socioemocionales estas deben constituirse como la estrategia de enseñanza y aprendizaje priorizada en las programaciones curriculares y el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, para lo cual los docentes deben construir proyectos de
3. aprendizaje o experiencias de aprendizaje que les permita realizar un trabajo colegiado y proponer actividades lúdicas cooperativas que se pueden desarrollar tanto en el aula, así como en las clases de educación física.
4. La Institución Educativa 37001, debe profundizar el fortalecimiento de las habilidades del trabajo con otros, en este caso el trabajo académico que contribuya al logro de mejores desempeños, a través de la mejora del nivel de sociabilidad de los estudiantes, la práctica de valores como el respeto, la solidaridad, la empatía, cuidado de otros, entre muchos otros, que deben priorizar en la programaciones curriculares y desarrollo de sesiones de aprendizaje.
5. Los docentes de la Institución Educativa 37001 deben incidir el conocimiento del manejo de emociones para planificar y ejecutar acciones de soporte socioemocional en los estudiantes, promoviendo diálogos y reflexiones participativas al respecto, a fin de contribuir a la consolidación de la reincorporación presencial educativo post pandemia.

Bibliografía

- Áreas, S. A., & Peñaloza, M. L. (2013). *Muestreo. Enfoque ilustrado para investigar*. Venezuela: © Grupo de Investigación en Evaluación y Mercadeo (EVMERGI),.
- Arias, E., Hincapie, D., & Paredes, D. (2020). *Educación para la vida El desarrollo de las habilidades socioemocionales y el rol de los docentes*. Argentina: BID Banco Interamericano de Desarrollo.
- Arias, E., Incapié, D., & Paredes, D. (2020). *Educación para la vida. El desarrollo de las habilidades socioemocionales y el rol de los docentes*. Banco Interamericano de Desarrollo (BID).
- Baquero, S. M., Rodríguez, S. M., & Carrillo, S. E. (2020). *Fortalecimiento del componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales a partir del juego simbólico y la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años del Colegio Alemania Unificada I.E.D.* Bogotá: Universidad Cooperativa Colombia.
- Catalina, A., & Anibal, A. (2021). *Mejora de la convivencia escolar a partir de los juegos cooperativos*. Bogotá: Universidad Libre. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19341/Trabajo%20de%20grado%20final%20-%20Cata-%20Alejo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ccoaricona, G. Y. (2021). *Habilidades Socioemocionales y su Relación con el logro de Aprendizaje de los Estudiantes del IV y V Ciclo de la IEP N°70091 Laraqueri, 2019*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano. Obtenido de http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/17096/Ccoaricona_Ventura_Gabi_Yesenia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

CEPAL/UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Santiago: CEPAL.

Chile, M. d. (Agosto de 2020). *Actividades Para Desarrollar Habilidades Socioemocionales. Actividades Para Desarrollar Habilidades Socioemocionales*, 3-4. Chileno, Chile: Unidad de Currículum y Evaluación. Recuperado el 4 de Mayo de 2021, de <http://www.MINEDUCHILE.COM>

Consejo Nacional de Educación. (2020). *Proyecto Educativo Naciona PEN 2036*. Lima: MINEDU.

Domínguez La Rosa, P. y. (2003). BASES FISIOLÓGICAS DEL ENTRENAMIENTO DE LA FUERZA CON NIÑOS Y ADOLESCENTES. *Rev.int.med.cienc.act.fís.deporte*, 62.

Dominguez, J. B. (2015). *Manual de metodología de la investigación científica*. Chimbote: Universidad Católica de Chimbote.

Dorantes, E. (2012). *Desarrollo Socioemocional*. México: Villa Aprendizaje.

Emilia, G. S., & Huanate, G. B. (2021). *Habilidades socioemocionales en la emergencia sanitaria por COVID 19 en estudiantes de una IE Ugel 06, Lima - 2021*. Lima: Univeridad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67443/Gil_SEO-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ferrer, T. (30 de Setiembre de 2015). Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua. *Lúdicamente*, 4(8), 8-22. Recuperado el 4 de Mayo de 2021, de tatiana.ferrer@ymail.com

- García Saenz, F. A. (2021). *Influencia del juego cooperativo virtual en la interacción social de los adolescentes Institución Educativa Zoila Hora de Robles*. Lambayeque. Chepen: Facultad de Ciencias Sociales. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/18755/GARCIA%20SAENZ%20-%20TS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guevara, K. (26 de Febrero de 2019). *Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales*. (K. D. Guevara, Ed.) Tumbes, Peruano, Perú: Universidad Nacional de Tumbes Facultad de Ciencias Sociales Escuela Profesional de Educación. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1102/CHAVEZ%20GUEVARA%20c%20KELLY%20DIANELA....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Herman, B., & Rebecca, C. (2018). *Competencias del aprendizaje social y emocional*. Wisconsin: Public Instruction.
- Hernández, R. F. (2018). Metodología de la Investigación. *Metodologías de la Investigación*, 141. México D.F., México D.F., México: McGraw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación* (SEXTA ed., Vol. SEXTA EDICIÓN). (M. I. Martínez, Ed.) C.D. México, C.D. MÉXICO, MÉXICO: McGRAW-HILL/Interamericana Editores, S.A.DE. CV. doi:www.intercambiosvirtuales.org
- Huamán, E. (2019). *Desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de la I.E. Julio C. Tello Santa Anita – 2019*. Lima: 2019.

- Méndez, J., & Méndez, B. M. (2016). *Educación, Actividad Física y Deportes*. Ibarra, Ecuatoriano, Ecuador: Ibarra Ecuador. doi:978-9942-8590-7-5
- Milicic, N., Alcalay, L., Berger, C., & Torreti, A. (2014). *Aprendizaje socioemocional*. Buenos Aires: Paidós.
- MINEDU. (2022). *Orientaciones para el desarrollo del Programa de Habilidades Socioemocionales*. Lima: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC). (Agosto de 2020). *Actividades para desarrollar habilidades socioemocionales*. Chile, Chileno, Chile: Unidad de Currículum y Evaluación. Recuperado el 4 de Mayo de 2021, de <http://www.MINEDUCHILE.COM>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Plan Educativo Sección 5: Socioemocional. Caja de herramientas para el desarrollo de la “evaluación diagnóstica”: Elementos conceptuales y recursos metodológicos*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Juntos aprendemos y nos cuidamos. Plan educativo Sección 5 socioemocional. Caja de herramientas para el desarrollo de la “evaluación diagnóstica”: elementos conceptuales y recursos metodológicos*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Morales, O. D., & Silvera, D. G. (2019). *Influencia de los Juegos Cooperativos en el Desarrollo del Valor de Respeto en los Niños y Niñas de la Institución Educativa Inicial N° 33 “Corazón del Niño Jesús” de la Tinguíña - Ica*. HUancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica. Obtenido de <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3030/TESIS-SEG-ESP-FED-2019->

MORALES%20JAIMES%20Y%20SILVERA%20L%c3%93PEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Olaya, N. (2021). *“El Juego Cooperativo y su Influencia en las Habilidades Sociales de Niños De 3 A 4 Años de la Escuela de Educación Básica Fiscal “San Lorenzo”*. La Libertad: UNiversidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6693/1/UPSE-TEI-2022-0027.pdf>

Padial. (2001). *FUNDAMENTOS DEL ENTRENAMIENTO DEPORTIVO*. GRANADA: INEF.

Pardiani, O. (2020). *El efecto en las habilidades socioemocionales del programa ExtraClase en Argentina (2015-2018)*. Argentina: FLACSO. Obtenido de <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/16332/2/TFLACSO-2020OS.pdf>

Ricoy Lorenzo, C. (2006). *Contribución sobre los paradigmas de investigación* (Vols. vol. 31, núm. 1). Brasil: Educação. Revista do Centro de Educação. doi:claubell@terra.com.br

Rivera, D. M. (10 de Abril de 2009). Capacidades físicas básicas. Evolución, factores y desarrollo. Sesiones prácticas. *Capacidades físicas básicas. Evolución, factores y desarrollo. Sesiones prácticas*. Buenos Aires, Argentina: Revista Digital.

Rodríguez, L. A., & Herrera, S. L. (2020). Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en estudiantes de Enfermería: Una Perspectiva Socioformativa. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 1-29.

- Salas, L. T. (2020). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín*. HUancavelica: UNioversidad Nacional de HUancavelica.
- Sampieri, R. H. (2014). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SEXTA EDICIÓN* (Vol. SEXTA EDICIÓN). (M. I. Martínez, Ed.) MÉXICO: MC Graw Hill Education.
- Sampieri, R. H. (2019). *Metodologías de la Investigación* (Vol. 6ta Edición). Mexico, Mexico, Mexico: McGrawHillEducation. doi:chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf
- Sánchez, A., & Gonzáles, R. (2017). *Habilidades para la vida. Herramientas para el Buen Trato y la Prevención de la Violencia*. Venezuela: Gráficas ACEA, C.A.
- Sanguinetti, P. (2016). Las habilidades para el trabajo y la vida en América Latina. *Pensamiento Iberoamericano*, 77.
- Tovar, L. A. (2017). *Elaboración de Tesis Estructura y metodología*. Mexico D.F., México: Trillas.
- UNESCO. (2015). *Replantear la educación. ¿Hacia un bien común mundial?* UNESCO.
- UNESCO. (2017). *Educación para los objetivos de desarrollo sostenible. Objetivos de aprendizaje*. Francia: UNESCO.
- UNICEF. (2012). *Desarrollo emocional. Clave para la primera infancia* (Primera ed.). Argentina: UNICEF.
- Villa, C. R. (2022). Cualidades Físicas Básicas. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 1-13.

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de Consistencia

Título de la investigación	Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.
Autor/es	Soldevilla Choque, Guadalupe Lal

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables
¿Cómo influye los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022?	Determinar la influencia los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.	Los juegos cooperativos influyen positivamente en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.	Variable 1: Juegos cooperativos Variable 2: Desarrollo de habilidades socioemocionales
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Dimensiones
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el logro de objetivos en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022? ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el manejo de emociones en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022? ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el trabajo con otros en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022? 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el logro de objetivos en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022. Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de emociones en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022. Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de emociones en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022. 	<ul style="list-style-type: none"> Los juegos cooperativos influyen positivamente en el logro de objetivos en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022. Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de emociones en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022. Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de emociones en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022. 	Dimensiones V1: <ul style="list-style-type: none"> Cooperación Aceptación Participación Diversión Dimensiones V2: <ul style="list-style-type: none"> Logro de objetivos Trabajo con otros. Manejo de emociones

Metodología de Investigación				
Tipo y nivel de investigación	Población/Muestra/muestreo	Diseño de investigación	Técnicas e instrumentos de recojo de datos	Técnicas e instrumentos de análisis de datos

<p>Tipo de investigación: Aplicada.</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo, diseño pre experimental.</p>	<p>Población de estudio: La población objeto de estudio son: Estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.</p> <p>Muestra de estudio: Estará conformado por un grupo de estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022. Matriculados en la sección del 3° "C" siendo estos una cantidad de 40 niños(as).</p> <p>Técnica de muestreo: El muestreo de esta investigación es el muestreo no probabilístico intencional.</p>	<p>Diseño General: Pre Experimental</p> <p>Diseño específico: Pre experimental con pre-test y post test</p> <p>GE: 01----- X -----02</p> <p>Donde: G.E. Grupo Experimental. 01: Pre Test 02: Post Test X: Manipulación de la Variable Independiente</p>	<p>Técnicas e instrumento de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario: Cuestionario para evaluar habilidades socioemocionales. • Observación: Observación: Ficha de observación directa o indirecta. <p>Instrumentos de recojo de datos: Las técnicas a utilizar en esta investigación son: la observación, el pre test, el post test y los cuestionarios. Selección de los observadores</p>	<p>Técnica de análisis de datos: Estadística descriptiva e inferencial.</p> <p>Instrumentos de análisis de datos: -SPSS. -Excel.</p>
--	---	--	--	--

Registro de variables en SPSS-V27

BASE DE DATOS COMPLETO_GLSCH-2022.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	ID	Númérico	3	0		Ninguno	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
2	APELLIDOSYNOMBRES3°C...	Cadena	43	0	APELLIDOS Y NO...	Ninguno	Ninguno	43	Izquierda	Nominal	Entrada
3	Edad	Númérico	3	0	Edad	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
4	Sexo	Númérico	2	0	Sexo	{1, Masculin...	Ninguno	12	Centro	Nominal	Entrada
5	Sección	Cadena	5	0	Sección	Ninguno	Ninguno	5	Centro	Nominal	Entrada
6	EngrtradaLogrodeObjetivos	Númérico	3	0	Engrtrada/Logro de ...	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
7	Condicióndelogro	Númérico	2	0	Condición de logro	{1, En inicio...	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
8	SalidaLogrodeObjetivos	Númérico	3	0	Salida/Logro de Obj...	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
9	Condicióndelogro_A	Númérico	2	0	Condición de logro	{1, En inicio...	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
10	DiferenciaLogrodeObjetivos	Númérico	2	0	Diferencia/Logro de ...	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
11	EntradaTrabajoconotros	Númérico	3	0	Entrada/Trabajo co...	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
12	Condicióndelogro_B	Númérico	2	0	Condición de logro	{1, En inicio...	Ninguno	12	Centro	Nominal	Entrada
13	SalidaTrabajoconotr...	Númérico	3	0	Salida/Trabajo con ...	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
14	Condicióndelogro_C	Númérico	2	0	Condición de logro	{1, En inicio...	Ninguno	12	Centro	Nominal	Entrada
15	DiferenciaTrabajoconotros	Númérico	2	0	Diferencia/Trabajo c...	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
16	Entradamanejodeemociones	Númérico	5	0	Entrada/manejo de ...	{1, En inicio...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
17	Condicióndelogro_D	Númérico	2	0	Condición de logro	{1, En inicio...	Ninguno	12	Centro	Nominal	Entrada
18	Salidamanejodeemociones	Númérico	3	0	Salida/manejo de e...	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
19	Condicióndelogro_E	Númérico	2	0	Condición de logro	{1, En inicio...	Ninguno	12	Centro	Nominal	Entrada
20	Diferenciamanejodeemociones	Númérico	2	0	Diferencia/manejo d...	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
21	EntradaGeneral	Númérico	18	0	Entrada General	Ninguno	Ninguno	16	Centro	Escala	Entrada
22	Condicióndelogro_F	Númérico	2	0	Condición de logro	{1, En inicio...	Ninguno	12	Centro	Nominal	Entrada
23	SalidaGeneral	Númérico	18	0	Salida General	Ninguno	Ninguno	16	Centro	Escala	Entrada
24	Condicióndelogro_G	Númérico	2	0	Condición de logro	{1, En inicio...	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

Escribe aquí para buscar

07:24 22/11/2022 18°C

Registro de datos en SPSS-V27

BASE DE DATOS COMPLETO_GLSCH-2022.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

19 : Edad 9 Visible: 33 de 33 variables

ID	APELLIDOSYNOMBRES3°C37001	Edad	Sexo	Sección	EngradaLogro deObjetivos	Condición de logro	SalidaLogro deObjetivos	Condición de logro_A	DiferenciaLogro deObjetivos	EntradaTrabajos otros	Cc
1	BENDEZU BELITO ALISS ZOEH	9	2	3° C	12	2	18	4	6	15	
2	CANTO ALVAREZ LANDON DAHIRO	9	1	3° C	13	2	18	4	5	13	
3	CENTENO PARIONA MILAN RODRIGO	9	1	3° C	13	2	19	4	6	13	
4	CEPIDA ROMANI ALEXANDER NEYMAR	9	1	3° C	11	2	18	4	7	14	
5	CHOCCA PAYTAN ALIZEE VALENTINA	10	2	3° C	10	1	16	3	6	13	
6	CRISOSTOMO HUAMAN LEONEL SEBASTIAN	10	1	3° C	12	2	17	3	5	13	
7	DUEÑAS CCAHUANA YERIK SEBASTIÁN	9	1	3° C	14	2	19	4	5	14	
8	DURAN CONDORI ITZEL AYELÉN	9	2	3° C	15	3	20	4	5	14	
9	ENRIQUEZ LEDESMA JACK KENNEDY	9	1	3° C	14	2	19	4	5	15	
10	HUAMAN CENTENO SAMANTA ANGELY	10	2	3° C	13	2	17	3	4	14	
11	HUAMAN FLORES YAHIR ALFREDO	9	1	3° C	13	2	18	4	5	13	
12	HUAMANI PARIONA LETICIA FÁTIMA	9	2	3° C	14	2	19	4	5	14	
13	JURADO LUCAS NICOLAS SAZHARY	9	1	3° C	13	2	20	4	7	15	
14	LAURENTE CCENTE ANTONNY AMARU ADAIR	9	1	3° C	13	2	20	4	7	16	
15	MANTARI MATAMOROS YUNMI ENSEO	9	2	3° C	13	2	19	4	6	14	
16	MARTINEZ CENTENO DAYIRO SCHNEIDER	9	1	3° C	14	2	20	4	6	15	
17	MATAMOROS PARI KENI GABRIEL	9	1	3° C	14	2	19	4	5	16	
18	MAYHUA BOZA JOSEPH PIERO	9	1	3° C	12	2	18	4	6	14	
19	MEDINA GOMEZ DARIEL GERALD	9	1	3° C	10	1	17	3	7	12	
20	MEZA RIVERA SAID AARÓN	10	1	3° C	16	3	17	3	1	13	
21	MONTANO CALDERON CRISTOFER MAURICIO	9	1	3° C	11	2	18	4	7	13	
22	MORALES PARRA KALLEBH FERNANDO	9	1	3° C	12	2	17	3	5	14	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

Escribe aquí para buscar

07:25 22/11/2022

Resultados de datos en SPSS-V27

ANÁLISIS DE RESULTADOS_2022-GLSCH.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Tablas cruzadas
 - Título
 - Notas
 - Resumen de p
 - Tabla cruzada s
- Tablas cruzadas
 - Título
 - Notas
 - Resumen de p
 - Tabla cruzada l
 - Gráfico de barr:
- Tablas cruzadas
 - Título
 - Notas
 - Resumen de p
 - Tabla cruzada 1
 - Gráfico de barr:
- Tablas cruzadas
 - Título
 - Notas
 - Resumen de p
 - Tabla cruzada l
 - Gráfico de barr:
- Tablas cruzadas
 - Título
 - Notas
 - Resumen de p
 - Tabla cruzada l
 - Gráfico de barr:
- Descriptivos
 - Título
 - Notas
 - Estadísticos de

Recuento

	Logro de Objetivos/Salida	Logro de Objetivos/Salida		Total
		Logro esperado	Logro destacado	
Logro de Objetivos/Entrada	En inicio	2	0	2
	En proceso	5	25	30
	Logro esperado	1	7	8
Total		8	32	40

Logro de Objetivos/Salida

- Logro esperado
- Logro destacado

Recuento

Logro de Objetivos/Entrada

Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

Escribe aquí para buscar

18°C 07:26 22/11/2022



RESOLUCIÓN DIRECTORAL No.082 2022 DIESPPEFH – DREH.

Huancavelica, 20 de diciembre del 2022

Visto, los documentos que se acompañan, perteneciente a:

SOLDEVILLA CHOQUE GUADALUPE LAL

CONSIDERANDO:

Que, de acuerdo al Decreto Supremo No 010-2017-MINEDU y su Reglamento de la Ley No 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de La Carrera Pública de sus Docentes. De los Institutos Superiores Pedagógicos, que se relacionan con el Plan de Estudios en lo referente al sistema de créditos, calificativos, observaciones, tratamiento de las asignaturas, complementarias, licencias, traslado y convalidaciones, deben ser considerados expedito, aquellos que cumplan con los requisitos que la norma exige.

SE RESUELVE:

PRIMERO.– DECLARAR Exposito a la estudiante SOLDEVILLA CHOQUE GUADALUPE LAL, de la Especialidad de Educación Física, a fin de que pueda Ingresar a Sustentar el Trabajo de Investigación titulado "Juegos Cooperativos y Desarrollo de Habilidades Socio Emocionales en Estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica 2022".

SEGUNDO: INFORMAR, oportunamente a la Dirección Regional de Educación de Huancavelica, para su conocimiento y demás fines.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE



Arturo Escobar Sánchez
Prof. Arturo Escobar Sánchez
DIRECTOR GENERAL (e)
C.M. 102201030

RESOLUCIÓN DIRECTORAL No. 072-2022-DG-IESPPEFH-DREH

Huancavelica, 11 de noviembre del 2022

Visto, el INFORME N° 038- 2022-AI/IESPPEFH-DREH del 11 de octubre del 2022 presentado por el Coordinador del Área de Investigación e Innovación Dr. Luis Alberto Torres Inga, mediante el cual manifiesta que los miembros jurados evaluadores consideran APTO, el Proyecto de Investigación Educativa de **SOLDEVILLA CHOQUE, GUADALUPE LAL**

CONSIDERANDO:

Que, es función de la Dirección General del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Educación Física" Huancavelica aprobar, designar y autorizar la conformidad de los procesos de planificación, organización, ejecución y sustentación de los Trabajos de Investigación Educativa, motivo de titulación, y,

Que, de conformidad con la **Ley N° 30512**, Ley de Institutos y Escuela de Educación Superior y de la Carrera Públicas de sus Docentes, **Resolución Directoral N° 0592-2010-ED y su Reglamento que aprueba la Ley N° 30512**, Normas Nacionales para la Titulación y Otorgamiento de Duplicado de Diploma de Título en carreras docentes y artísticas en Institutos y Escuelas de Educación Superior Públicos y Privados, el Reglamento para Optar el Título Profesional en los Institutos de Educación Superiores Pedagógico y demás normas vigentes, Reglamento de Investigación e Innovación de Titulación-2022 y Guía de Lineamientos de Investigación e Innovación-2022 (**RDI N° 0017-2022-DIESPPEFH-DREH**), "Disposiciones que regulan la evaluación de las Condiciones Básicas de Calidad con fines de licenciamiento de las Escuelas de Educación Superior Pedagógica" (**RV N° 097-2022-MINEDU**) y "Política Nacional de Actividad Física, Recreación, Deporte y Educación Física – PARDEF" (**DS N° 014-2022-MINEDU**).

SE RESUELVE:

Art. 01.- APROBAR la ejecución del Trabajo de Investigación Educativa Titulado: "Juegos Cooperativos y Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica-2022".

Art. 02.- APROBAR el Sorteo de Disciplina Deportiva, motivo de Sustentación, siendo la siguiente: NATACIÓN.

Art. 03.- RATIFICAR como miembros docentes jurados: en su calidad de presidente, **Mg. ARTURO ESCOBAR SÁNCHEZ** (secretario) **Mg. MENDOZA FLORES, CESAR** y **Dr. LUIS ALBERTO TORRES INGA** (Vocal), a fin de proseguir con el seguimiento, acompañamiento y monitoreo del TIE.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE, CÚMPLASE Y ARCHÍVESE,




Prof. Arturo Escobar Sánchez
DIRECTOR GENERAL (e)
C.M. 1023201030

RESOLUCION DIRECTORAL No 022-2021-DIESPPEFH-DREH

Huancavelica, 20 mayo del 2022

Visto, el Informe N°010-2022-AI-LATI-HESPPEFH/DREH, presentado por el Mg. LUIS ALBERTO TORRES INGA, Jefe de la Unidad de Investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de "Educación Física" Huancavelica, mediante el cual informa la designación del Nuevo Jurado Evaluador de Trabajo de Investigación de la ex estudiantes SOLDEVILLA CHOQUE GUADALUPE, y,

CONSIDERANDO:

Que, es función de la Dirección del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de "Educación Física" Huancavelica, Aprobar y Autorizar, el nuevo cambio del Jurado Evaluador, por motivo, de la renuncia del Mg. Victor Juan de Dios Huayllani Palomino, como Jurado Evaluador (Presidente) del Trabajo de Investigación "Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica-2021", como consta en la RESOLUCIÓN DIRECTORAL No 026-2021-DIESPPEFH-DREH y designar como Nuevo Jurado al Mg. Arturo Escobar Sánchez, en el cargo de PRESIDENTE a fin de dar conformidad al proceso de ejecución y sustentación de trabajos de investigación motivo de titulación, y,

De conformidad con la, Ley No 30512 Ley de Institutos y Escuela de Educación Superior y de la Carrera Públicas de sus Docentes, la Resolución Directoral No 0592- 2010-ED, Normas Nacionales para la Titulación y otorgamiento de Duplicado de Diploma de Título en carreras docentes y artísticas en Institutos y Escuelas de Educación Superior Públicos y Privados, el Reglamento para Optar el Título Profesional en los Institutos de Educación Superiores Pedagógico y demás normas vigentes

SE RESUELVE:

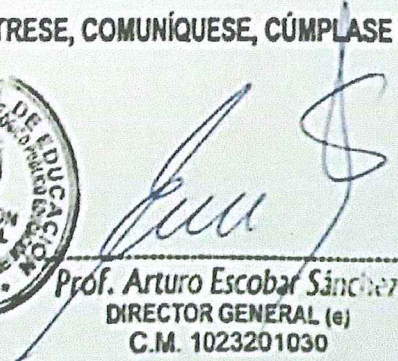
Primero: Aprobar el Cambio de Jurado del Proyecto de Investigación Titulado: Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica-2021, presentado por la estudiante SOLDEVILLA CHOQUE, GUADALUPE LALY.

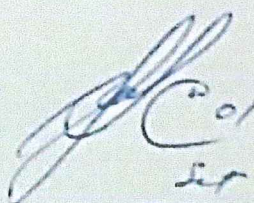
Segundo: Nominar como nuevo Jurado al Mg. Arturo Escobar Sánchez y considerar a los formadores que se citan a continuación, como Jurados para la Revisión y Evaluación del Trabajo de Investigación:

Presidente : Mg. ARTURO ESCOBAR SÁNCHEZ
Secretario : Lic. CÉSAR MRNDOZA FLORES
Vocal : Dr. LUIS ALBERTO TORRES INGA

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE, CÚMPLASE Y ARCHÍVESE,




Prof. Arturo Escobar Sánchez
DIRECTOR GENERAL (e)
C.M. 1023201030


2022
4.15



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION
INSTITUCION EDUCATIVA N° 37001
HUANCVELICA

RECIBIDO

02-09-2022

EXP. N°

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Huancavelica, 01 de setiembre del 2022

Carta N° 015-2022-AI/IESPPEFH-DREH.

Señor:

Prof. CESAR AUGUSTO VILLAVICENCIO DURÁN
Director de la Institución Educativa N° 37001

Asunto: Actualización de presentación a la estudiante **Soldevilla Choque, Guadalupe Lal.**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para hacer de su conocimiento que, la estudiante del Programa de Estudios de Educación Física, **Soldevilla Choque, Guadalupe Lal**, identificada con DNI N° 44835637 ha desarrollado la **Práctica Profesional** bajo convenio en su representada; consecuentemente a ello, viene desarrollando el Trabajo de Investigación Educativa (Tesis), cuyo documento se le hará llegar oportunamente:

“Juegos Cooperativos y Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en Estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica-2022”

Por lo mencionado, solicito a su digna persona proseguir con brindar las facilidades del caso a la mencionada investigadora en vuestra Institución, a fin de que pueda desplegar con eficacia, eficiencia y efectividad el mencionado Trabajo de Investigación Educativa, en el marco de la **R.V. N° 097-2022-MINEDU (Disposiciones de las Condiciones Básicas de Calidad con fines de Licenciamiento)**, del cual, al finalizar este proceso, se le hará llegar un ejemplar de la TESIS en base al **Reglamento de Titulación-2022** (RDI N° 0017-2022-DIESPPEFH-DREH) y **Lineamientos de Investigación-2022** (RDI N° 037-2022-DIESPPEFH-DREH).

Agradeciéndole de antemano por su atención de este hito histórico, le saludamos fraternalmente a nombre de esta Casa Superior de Estudios, Cuna del Deporte Huancavelicano.



C.c. Unidad Académica.
C.c. Archivo
AES/lati.



Prof. Arturo Escobar Sánchez
DIRECTOR GENERAL (e)
C M 1023201030



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Huancaveiica, 11 de noviembre del 2022

Informe N° 038-2022-AI/IESPPEFH-EH

- Señor** : Mag. ARTURO ESCOBAR SÁNCHEZ.
Director General del IESPPEFH.
- Asunto** : Aprobación de Trabajo de Investigación Educativa con Resolución
Directoral Institucional (**Adjunto Tres Actas**)
- Referencia** : **Ley N° 30512**, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior... (DS N° 010
Reglamento que aprueba la Ley N° 30512)
-RDI N° 0017-2022-DIESPPEFH-DREH (Reglamento de Investigación e Inno-
vación-2022 y Guía Sobre Lineamientos de Investigación-2022)
-RM N° 097-2022-MINEDU (Disposiciones que regulan CBC-Licenciamiento...)
-DS N° 014-2022-MINEDU (Política Nacional de la Actividad Física, Recreación,
Deporte y Educación Física-PARDEF.

Tengo el agrado de dirigirme a usted para manifestarle lo siguiente:

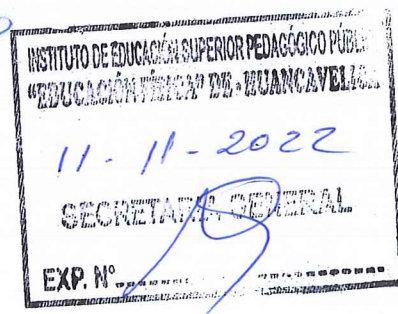
Que, verificado las Actas de Aprobación de Tesis que corresponde a los docentes jurados: **Mg. ESCOBAR SÁNCHEZ, Arturo** en su calidad de Presidente, **Lic. MENDOZA FLORES, César** (Secretario) y **Dr. TORRES INGA, Luis Alberto** (Vocal), en lo que se refiere a la aprobación del Comité Evaluador, determinan como **APTO** con algunas recomendaciones el T.I.E. "JUEGOS COOPERATIVOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 37001 HUANCAVELICA-2022" de la investigadora **SOLDEVILLA CHOQUE, Guadalupe Lal** (Asesor: Mag. Gaspar Cora, Ezequiel); motivo por el cual, es pertinente reconocer con RDI.

Por otro lado, el **Área de Investigación** sugiere a su Despacho:

Primero. - Desde su Dirección, **invocar a los miembros jurados evaluadores el monitoreo y acompañamiento** a los jóvenes investigadores en el proceso de su práctica investigativa. Del mismo modo, en lo que concierne a la Promoción Deportiva, requisito de titulación.

Segundo. - Actualizar documentariamente la demostración de una disciplina deportiva por investigador con el Área correspondiente.

Atentamente,



- C.c. Jurados.
- C.c. Investigador.
- C.c. Archivo.
- AES/lati.



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE HUANCAVELICA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANCAVELICA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 37001 — CODIGO MODULAR N° 0428482

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 37001 DE HUANCAVELICA OTORGA LA PRESENTE:

CONSTANCIA

Al estudiante: SOLDEVILLA CHOQUE; GUADALUPE LAL, quien es alumna del Instituto Superior Pedagógico Público de Educación Física de Huancavelica, quién realizó su práctica profesional en el Área de Educación Física de esta institución, demostrando responsabilidad y cumplimiento en las actividades designadas por el profesor responsables. Durante el periodo de setiembre a diciembre del presente año lectivo 2021.

Se expide la presente, a solicitud de la interesada, para los fines que crea y estime por conveniente.

Huancavelica, 27 de diciembre del 2021.




Mg. César A. Villavicencio Durán
DIRECTOR
C.M. 1023274973



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE HUANCAVELICA
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL DE HUANCAVELICA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 37001 "PEPIN DE CÁRDENAS"

Código Modular N° 0428482

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 37001 DE HUANCAVELICA, deja;

CONSTANCIA

Que, **GUADALUPE LAL SOLDEVILLA CHOQUE**, ex estudiante del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de "Educación Física" de Huancavelica, ha realizado la Aplicación de la Propuesta de Intervención del Trabajo de Investigación: Juegos Cooperativos y Desarrollo de las Habilidades Emocionales en Estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica- 2022, así como la aplicación de los instrumentos de recojo de datos, en los estudiantes 3° Grado "C" muestra de estudios de la investigación, en coordinación y monitoreo del Área de Educación Física de esta Institución Educativa, durante el período setiembre a noviembre del presente año, demostrando responsabilidad y cumplimiento en las actividades programadas de acuerdo a la propuesta de intervención presentada.

Se expide la presente, CONSTANCIA a solicitud de la interesada, para los fines que crea y estime por conveniente.

Huancavelica, 10 de noviembre del 2022.




Maxima Alicia Marcos Talaverano
DIRECTORA (e)
C.M. 1023270786



CARTA DE PRESENTACIÓN

Huancavelica, 18 de julio de 2022.

Señor:

Dr. DAKER RIVEROS ANCCASI

Presente:

Asunto: Validación de instrumento, a través de Juicio de expertos

De mi especial consideración:

Por medio de la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de Guadalupe Lal Soldevilla Choque, Ex estudiante del IESPP de Educación Física – Huancavelica. Seguidamente manifestarle que, como parte del desarrollo del trabajo de investigación motivo de titulación en el Programa Académico de Educación Física, estoy ejecutando el proyecto de investigación titulada Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.

Motivo por el cual, a fin de realizar la recolección de datos se ha elaborado un instrumento de recojo de datos, cuya aplicación en la muestra de estudios requiere una previa validación a través de Juicio de Expertos. Por lo que, conocedora de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicito su colaboración para evaluar y emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del instrumento: Escala de valoración para observar el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022. Para cuyo efecto adjunto a la presente, la matriz de consistencia, matriz de instrumento y matriz de validación del instrumento.

Seguro de contar con su generoso apoyo le expreso mi agradeciendo anticipado por su valiosa colaboración y aporte a la consecución de los objetivos de mi investigación; me despido de usted reiterándole mi saludo y agradecimiento,

Atentamente;

GUADALUPE LAL SOLDEVILLA CHOQUE
Investigadora

Recibido:
DAKER RIVEROS ANCCASI
DOCTOR EN EDUCACIÓN

Anexo 5

Matriz de validación del instrumento 1

Información sobre el instrumento	Nombre de instrumento	Lista de cotejos para observar el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.
	Objetivo General	Determinar la influencia los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022.
	Dirigido a	Estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022.
	Autor/es	SOLDEVILLA CHOQUE, Guadalupe Lal

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración						Observaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		
				Si	No	Si	No	Si	No	
Logro de objetivos	Perseverancia.		<ol style="list-style-type: none"> Demuestra motivación, dedicación y compromiso para enfrentar y lograr sus metas. Afronta las dificultades o situaciones adversas para cumplir sus metas. Muestra persistencia para lograr algo que sale mal, mejorando sus estrategias. Valora sus trabajos y se da cuenta de las cosas que debe mejorar. Controla sus emociones frente situaciones inapropiadas o impulsivas. Actúa con paciencia y calma para poder afrontar inconvenientes que dificultan lograr tus metas. Demuestra seguridad al entablar conversaciones y hablar en público en distintas situaciones. Plantea objetivos personales hacia la cual orienta su interés, recursos y acciones para lograrlo. 	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Autocontrol.			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
Pasión por los objetivos.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					


Desarrollo socioemocional	Trabajo con otros.	Solidaridad	9. Asume compromisos y amor por las cosas que hace.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
			10. Muestra motivación para lograr sus metas enfrentando las dificultades u obstáculos que encuentra.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			11. Genera confianza en sus compañeros y personas que la rodean, ejerciendo una interacción empática.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			12. Comparte las cosas que hace, tratando de ser cada vez más colaborativo y participativo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			13. Participa solidariamente en actividades de integración social entre compañeros de estudio.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			14. Constituye relaciones saludables con sus compañeros de clase, reconociendo sus limitaciones y potencialidades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			15. Interactúa con sus compañeros de aula considerando y reconociendo sus capacidades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			16. Muestra respeto a sus compañeros, docentes y autoridades de la institución educativa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			17. Valora el entorno donde realiza sus estudios y las personas o compañeros con quienes comparte sus tareas académicas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
		Respeto	18. Acepta las virtudes y defectos de sus compañeros de aula	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			19. Brinda ayuda a sus compañeros prestando atención a lo que necesita.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			20. Apoya a sus compañeros de aula en el logro de sus metas y mejora de sus desempeños.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			21. Muestra confianza en sí mismo, para lograr sus metas o lo que desea por sus propios medios.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			22. Reconoce que es una persona digna de aprecio al igual que los demás.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
		Cuidado de otros	23. Reconoce que tiene muy buenas habilidades y cualidades personales.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			24. Demuestra capacidad para conseguir sus metas de su vida personal, familiar, escolar, etc.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
			25. Aprovecha los retos que se le presenta como una oportunidad para mejorar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
		Autoestima	Manejo de emociones	Optimismo									

		26. Muestra seguridad y confianza para superar las dificultades y problemas que se le presenten.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Confianza		27. Demuestra confianza en sus capacidades en la realización de diversas actividades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		28. Enfrenta situaciones y retos nuevos con comodidad y tranquilidad.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		29. Expresa expectativas positivas cuando enfrenta a diferentes situaciones.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		30. Comparte las lecciones aprendidas en la solución de una dificultad o una experiencia positiva.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Resultados:

Aspectos generales		Si	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario		<input checked="" type="checkbox"/>		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.		<input checked="" type="checkbox"/>		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencia		<input checked="" type="checkbox"/>		
El número de ítems son suficientes para recoger los datos		<input checked="" type="checkbox"/>		

Validez	Aplicable (<input checked="" type="checkbox"/>). No aplicable (). Aplicable levantando observaciones ().			
Validado por	Apellidos y nombres	Riveros Anccasi Daker		
	Título profesional/especialidad	Licenciado en Educación		
	Grado Académico	Mención	Didáctica Universitaria	
	Teléfono	e-mail	944931479 daker.riveros@unh.edu.pe	

Lugar y fecha	Huancavelica, 18-07-22
Firma:	 Daker Riveros Anccasi DOCTOR EN EDUCACIÓN

Cuestionario sobre desarrollo de habilidades socioemocionales

Instrucción.

El presente cuestionario forma parte del trabajo de investigación: Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes del 3° "C" de la I.E. 37001 Huancavelica, 2021. Por lo que, nos permitimos solicitar su apoyo, desarrollando cada una de las preguntas de manera objetivo y sincera.

La información que nos proporcione será de carácter confidencial y reservado, ya que sus resultados serán utilizados solo para los objetivos de la investigación.

Para lo cual, en primer lugar, debes leer las siguientes afirmaciones que se detallan en la tabla e indica el nivel de realización respecto a las mismas.

Datos generales:

Sexo: 1: Hombre (X) 2: Mujer (). *Dayra Martinez Centeno,*

Edad: *9*.....

Grado de estudios: *3ro "C"*.....

Distrito: *Huancavelica* Provincia: *Huancavelica* Región: *Huancavelica*

Escala de valoración

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Necesita mejorar (NM)	Regular (R)	Bien (B)	Muy bien (MB)
			1	2	3	4
Logro de objetivos	Perseverancia.	1. Demuestra motivación, dedicación y compromiso para encaminar y lograr sus metas.	1	2	3	4
		2. Afronta las dificultades o situaciones adversas para cumplir sus metas.	1	2	3	4
		3. Muestra persistencia para lograr algo que sale mal, mejorando sus estrategias.	1	2	3	4
		4. Valora sus trabajos y se da cuenta de las cosas que debe mejorar.	1	2	3	4
	Autocontrol.	5. Controla sus emociones frente situaciones inapropiadas o impulsivas.	1	2	3	4
		6. Actúa con paciencia y calma para poder afrontar inconvenientes que dificultan lograr tus metas.	1	2	3	4
		7. Demuestra seguridad al entablar conversaciones y hablar en público en distintas situaciones.	1	2	3	4
	Pasión por los objetivos.	8. Plantea objetivos personales hacia la cual orienta su interés, recursos y acciones para lograrlo.	1	2	3	4
		9. Asume compromisos y amor por las cosas que hace.	1	2	3	4
		10. Muestra motivación para lograr sus metas enfrentando las dificultades u obstáculos que encuentra.	1	2	3	4

Trabajo con otros.	Solidaridad	11. Genera confianza en sus compañeros y personas que la rodean, ejerciendo una interacción empática.	X	2	3	4
		12. Comparte las cosas que hace, tratando de ser cada vez más colaborativo y participativo.	X	2	3	4
		13. Participa solidariamente en actividades de integración social entre compañeros de estudio.	1	X	3	4
	Respeto	14. Constituye relaciones saludables con sus compañeros de clase, reconociendo sus limitaciones y potencialidades.	1	X	3	4
		15. Interactúa con sus compañeros de aula considerando y reconociendo sus capacidades.	1	X	3	4
		16. Muestra respeto a sus compañeros, docentes y autoridades de la institución educativa.	X	2	3	4
		17. Valora el entorno donde realizas sus estudios y las personas o compañeros con quienes comparte sus tareas académicas.	X	2	3	4
	Cuidado de otros	18. Acepta las virtudes y defectos de sus compañeros de aula	X	2	3	4
		19. Brinda ayuda a sus compañeros prestando atención a lo que necesita.	X	2	3	4
		20. Apoya a sus compañeros de aula en el logro de sus metas y mejora de sus desempeños.	X	2	3	4
Manejo de emociones	Autoestima	21. Muestra confianza en sí mismo, para lograr sus metas o lo que desea por sus propios medios.	X	2	3	4
		22. Reconoce que es una persona digna de aprecio al igual que los demás.	1	X	3	4
		23. Reconoce que tiene muy buenas habilidades y cualidades personales.	1	X	2	3
	Optimismo	24. Demuestra capacidad para conseguir sus metas de su vida personal, familiar, escolar, etc.	X	2	3	4
		25. Aprovecha los retos que se le presenta como una oportunidad para mejorar.	X	2	3	4
		26. Muestra seguridad y confianza para superar las dificultades y problemas que se le presentan.	X	2	3	4
	Confianza	27. Demuestra confianza en sus capacidades en la realización de diversas actividades.	1	X	3	4
		28. Enfrenta situaciones y retos nuevos con comodidad y tranquilidad.	1	2	X	4
		29. Expresa expectativas positivas cuando enfrenta a diferentes situaciones.	1	2	X	4

	30. Comparte las lecciones aprendidas en la solución de una dificultad o una experiencia positiva.	1	2	3	4
	Sub totales:	11	22	15	12
	Puntaje total	60			

Baremo:

Intervalo de puntaje	Calificación Cuantitativa	Calificación Cualitativa
01 – 30	01 – 10	En inicio
31 – 60	11 – 14	En proceso
61 – 90	15 – 17	Logro esperado
91 – 120	18 – 20	Logro destacado

ESCALA DE VALORACIÓN

La presente Escala de Valoración, se ha elaborado con el objetivo de realizar la observación y evaluación gradual de las habilidades socioemocionales de los estudiantes del 3er. Grado de Primaria de la Institución Educativa 37001 – “Pepín Cárdenas” de Huancavelica, en cuatro niveles de apreciación que se muestran en la tabla que encabeza el instrumento. Los datos obtenidos y resultados de su evaluación del mismo, serán utilizados única y exclusivamente para la obtención de los resultados del trabajo de investigación: Juegos Cooperativos y Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en Estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica-2022.

Datos generales: *Martinez Contorno Doryro Schneider*

Sexo: 1: Hombre (X). 2: Mujer ().

Edad: *9*.....

Grado de estudios: *3º "C"*.....

Distrito: *Huancavelica* Provincia: *Huancavelica* Región: *Huancavelica*

Niveles de Apreciación			
Necesita mejorar (NM)	Regular (R)	Bien (B)	Muy bien (MB)

N°	Ítems: Habilidades socioemocionales	(NM)	(R)	(B)	(MB)
Logro de objetivos					
1.	Demuestra motivación, dedicación y compromiso para encaminar y lograr sus metas.	1	2	3	4
2.	Afronta las dificultades o situaciones adversas para cumplir sus metas.	1	2	3	4
3.	Muestra persistencia para lograr algo que sale mal, mejorando sus estrategias.	1	2	3	4
4.	Valora sus trabajos y se da cuenta de las cosas que debe mejorar.	1	2	3	4
5.	Controla sus emociones frente situaciones inapropiadas o impulsivas.	1	2	3	4
6.	Actúa con paciencia y calma para poder afrontar inconvenientes que dificultan lograr tus metas.	1	2	3	4
7.	Demuestra seguridad al entablar conversaciones y hablar en público en distintas situaciones.	1	2	3	4
8.	Plantea objetivos personales hacia la cual orienta su interés, recursos y acciones para lograrlo.	1	2	3	4
9.	Asume compromisos y amor por las cosas que hace.	1	2	3	4
10.	Muestra motivación para lograr sus metas enfrentando las dificultades u obstáculos que encuentra.	1	2	3	4
Trabajo con otros.					
		(NM)	(R)	(B)	(MB)
11.	Genera confianza en sus compañeros y personas que la rodean, ejerciendo una interacción empática.	1	2	3	4
12.	Comparte las cosas que hace, tratando de ser cada vez más colaborativo y participativo.	1	2	3	4
13.	Participa solidariamente en actividades de integración social entre compañeros de estudio.	1	2	3	4
14.	Constituye relaciones saludables con sus compañeros de clase, reconociendo sus limitaciones y potencialidades.	1	2	3	4

15.	Interactúa con sus compañeros de aula considerando y reconociendo sus capacidades.	1	2	3	4
16.	Muestra respeto a sus compañeros, docentes y autoridades de la institución educativa.	1	2	3	4
17.	Valora el entorno donde realizas sus estudios y las personas o compañeros con quienes comparte sus tareas académicas.	1	2	3	4
18.	Acepta las virtudes y defectos de sus compañeros de aula	1	2	3	4
19.	Brinda ayuda a sus compañeros prestando atención a lo que necesita.	1	2	3	4
20.	Apoya a sus compañeros de aula en el logro de sus metas y mejora de sus desempeños.	1	2	3	4
Manejo de emociones		(NM)	(R)	(B)	(MB)
21.	Muestra confianza en sí mismo para lograr sus metas o lo que desea por sus propios medios.	1	2	3	4
22.	Reconoce que es una persona digna de aprecio al igual que los demás.	1	2	3	4
23.	Reconoce que tiene muy buenas habilidades y cualidades personales.	1	2	3	4
24.	Demuestra capacidad para conseguir sus metas de su vida personal, familiar, escolar, etc.	1	2	3	4
25.	Aprovecha los retos que se le presenta como una oportunidad para mejorar.	1	2	3	4
26.	Muestra seguridad y confianza para superar las dificultades y problemas que se le presentan.	1	2	3	4
27.	Demuestra confianza en sus capacidades en la realización de diversas actividades.	1	2	3	4
28.	Enfrenta situaciones y retos nuevos con comodidad y tranquilidad.	1	2	3	4
29.	Expresa expectativas positivas cuando enfrenta a diferentes situaciones.	1	2	3	4
30.	Comparte las lecciones aprendidas en la solución de una dificultad o una experiencia positiva.	1	2	3	4
Sub total:		0	6	30	72
Total:		108			

Baremo:

Intervalo de puntaje	Calificación Cuantitativa	Calificación Cualitativa
01 – 30	01 – 10	En inicio
31 – 60	11 – 14	En proceso
61 – 90	15 – 17	Logro esperado
91 – 120	18 – 20	Logro destacado

72
30
6

Estudiantes por grado y sección - 2022

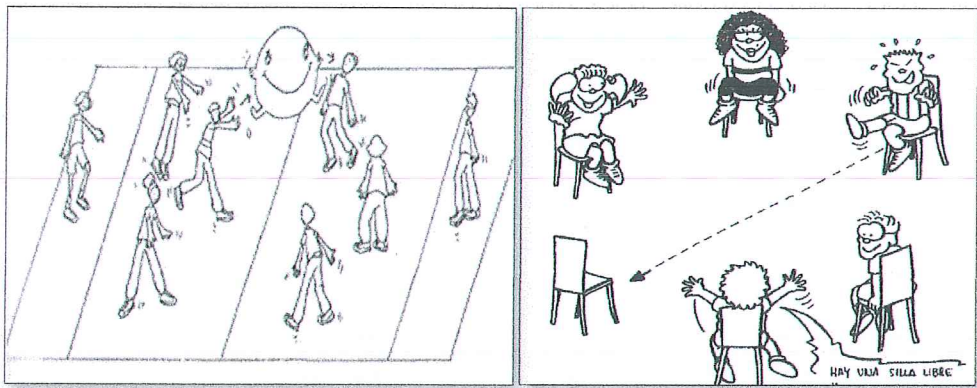
CÓDIGO MODULAR	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	MODALIDAD	GRADO	NIVEL	TURNO	SECCIÓN
0428482	37001	Educación Básica	TERCERO	Primaria	tarde	C

ITEM	ESTUDIANTE										
	TIPO DE DOCUMENTO	NÚMERO DE DOCUMENTO	VALIDADO CON RENIEC	CÓDIGO DEL ESTUDIANTE	APELLIDO PATERNO	APELLIDO MATERNO	NOMBRES	SEXO	FECHA DE NACIMIENTO	EDAD (AL 31 DE MARZO)	ESTADO DE MATRICULA
1	DNI	78170327	VALIDADO	00000078170327	BENDEZU	BELITO	ALISS ZOEI	Mujer	13/07/2013	8	DEFINITIVA
2	DNI	78095489	VALIDADO	00000078095489	CCANTO	ALVAREZ	LONDON DAHIRO	Hombre	16/05/2013	8	DEFINITIVA
3	DNI	78164073	VALIDADO	00000078164073	CENTENO	PARIONA	MILAN RODRIGO	Hombre	08/07/2013	8	DEFINITIVA
4	DNI	78237995	VALIDADO	00000078237995	CEPIDA	ROMANI	ALEXANDER	Hombre	04/09/2013	8	DEFINITIVA
5	DNI	78225395	VALIDADO	00000078225395	CHOCCA	PAYTAN	ALIZEE VALENTINA	Mujer	25/08/2013	8	DEFINITIVA
6	DNI	78417677	VALIDADO	00000078417677	CRISOSTOM	HUAMAN	LEONEL SEBASTIAN	Hombre	21/01/2014	8	TRASLADADO
7	DNI	78362327	VALIDADO	00000078362327	DUEÑAS	CCAHUANA	YERIK SEBASTIÁN	Hombre	09/12/2013	8	DEFINITIVA
8	DNI	78378967	VALIDADO	00000078378967	DURAN	CONDORI	ITZEL AYELEN	Mujer	21/12/2013	8	DEFINITIVA
9	DNI	80827385	VALIDADO	00000080827385	ENRIQUEZ	LEDESMA	JACK KENNEDY	Hombre	21/12/2013	8	DEFINITIVA
10	DNI	78347792	VALIDADO	00000078347792	HUAMAN	CENTENO	SAMANTA ANGELY	Mujer	01/12/2013	8	DEFINITIVA
11	DNI	78490378	VALIDADO	00000078490378	HUAMAN	FLORES	YAHIR ALFREDO	Hombre	06/03/2014	8	DEFINITIVA
12	DNI	78236064	VALIDADO	00000078236064	HUAMANI	PARIONA	LETICIA FÁTIMA	Mujer	04/09/2013	8	DEFINITIVA
13	DNI	78117621	VALIDADO	00000078117621	JURADO	LUCAS	NICOLAS SAZHARY	Hombre	23/05/2013	8	DEFINITIVA
14	DNI	78410121	VALIDADO	00000078410121	LAURENTE	CCENTE	ANTONNY AMARU	Hombre	18/01/2014	8	DEFINITIVA
15	DNI	78101222	VALIDADO	00000078101222	MANTARI	MATAMOROS	YUNMI ENSEO	Mujer	21/05/2013	8	DEFINITIVA
16	DNI	78265158	VALIDADO	00000078265158	MARTINEZ	CENTENO	DAYIRO SCHNEIDER	Hombre	25/09/2013	8	DEFINITIVA
17	DNI	78478734	VALIDADO	00000078478734	MATAMORO	PARI	KENI GABRIEL	Hombre	05/03/2014	8	DEFINITIVA
18	DNI	78127429	VALIDADO	00000078127429	MAYHUA	BOZA	JOSEPH PIERO	Hombre	04/06/2013	8	DEFINITIVA
19	DNI	78437996	VALIDADO	00000078437996	MEDINA	GOMEZ	DARIEL GERALD	Hombre	06/02/2014	8	DEFINITIVA
20	DNI	78354965	VALIDADO	00000078354965	MEZA	RIVERA	SAID AARÓN	Hombre	13/11/2013	8	DEFINITIVA
21	DNI	78100311	VALIDADO	00000078100311	MONTANO	CALDERON	CRISTOFER	Hombre	15/05/2013	8	DEFINITIVA
22	DNI	78315109	VALIDADO	00000078315109	MORALES	PARRA	KALLEBH	Hombre	04/11/2013	8	DEFINITIVA
23	DNI	78094188	VALIDADO	00000078094188	ORE	VALLADOLID	KEYT BRIANA	Mujer	16/05/2013	8	DEFINITIVA
24	DNI	78338630	VALIDADO	00000078338630	PAITAN	ORTIZ	JHAMELY HIRIEL	Mujer	23/11/2013	8	DEFINITIVA
25	DNI	78507772	VALIDADO	00000078507772	PEREZ	CONCE	THIAGO ARIEL	Hombre	26/03/2014	8	DEFINITIVA
26	DNI	78456576	VALIDADO	00000078456576	QUISPE	MATAMOROS	THIAGO DANIEL	Hombre	22/02/2014	8	DEFINITIVA
27	DNI	78379757	VALIDADO	00000078379757	QUISPE	QUISPE	PATRICK MAGGIO	Hombre	18/12/2013	8	DEFINITIVA
28	DNI	78183143	VALIDADO	00000078183143	RUIZ	MANRIQUE	RAFAELA ANAHÍ	Mujer	24/07/2013	8	DEFINITIVA
29	DNI	78092383	VALIDADO	00000078092383	SANCHEZ	BASILIO	AHÍAS ISMAEL	Hombre	15/05/2013	8	DEFINITIVA
30	DNI	78279140	VALIDADO	00000078279140	SEDANO	ÑAHUI	NEYMAR	Hombre	08/10/2013	8	DEFINITIVA
31	DNI	78380843	VALIDADO	00000078380843	SINCHI	APARCO	BRIS TAYSAE	Mujer	25/12/2013	8	DEFINITIVA
32	DNI	78264009	VALIDADO	00000078264009	SOLANO	CCENTE	GINO JEAMPIER	Hombre	05/09/2013	8	DEFINITIVA
33	DNI	78132660	VALIDADO	00000078132660	SOTO	ALANYA	LUIS FERNANDO	Hombre	10/06/2013	8	DEFINITIVA
34	DNI	78132650	VALIDADO	00000078132650	SOTO	ALANYA	MARIA FERNANDA	Mujer	10/06/2013	8	DEFINITIVA
35	DNI	78379515	VALIDADO	00000078379515	TAIPE	TAIPE	ANGELLA BRIHANA	Mujer	01/12/2013	8	DEFINITIVA
36	DNI	78280508	VALIDADO	00000078280508	TICLLASUC	VALLADOLID	MELANY ANABEL	Mujer	13/10/2013	8	DEFINITIVA
37	DNI	78367978	VALIDADO	00000078367978	TRUCIOS	CENTENO	ANGÉLICA MARCELA	Mujer	11/12/2013	8	DEFINITIVA
38	DNI	78127779	VALIDADO	00000078127779	VALDIVIA	URBINA	DAYELI MANDIRA	Mujer	03/06/2013	8	DEFINITIVA
39	DNI	78333623	VALIDADO	00000078333623	VALLADOLI	ESTEBAN	DAVID ANGHELO	Hombre	18/11/2013	8	DEFINITIVA
40	DNI	78506220	VALIDADO	00000078506220	VIDAL	CARRIZALES	FRANCESCO LIAM	Hombre	24/03/2014	8	TRASLADADO

Sesiones de Aprendizaje

Unidad I	Aplicamos juegos para mejorar el logro de nuestros objetivos.
Sesión 1	<ul style="list-style-type: none"> – Lanzo hacia arriba la pelota. – A mi mano derecha.
Propósito	Resolvemos conflictos, permitiendo la integración, participación de todos los estudiantes, logrando desarrollar habilidades, en función a los objetivos propuestos por los grupos.
Materiales	Balón de pilates, aro, silla, tiza.
Duración	90 minutos
Fecha	Huancavelica, miércoles, 07 de setiembre de 2022

Inicio	Actividades	Duración	20"
Organización de grupo Motivación	<ul style="list-style-type: none"> – Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión, velando por la seguridad de tus estudiantes. – Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las normas de convivencia. – El docente inicia la clase de Educación Física. – La docente presenta a continuación el propósito de la sesión, para ello utiliza la siguiente reflexión. <p><i>"Recordar a los estudiantes lo siguiente: Que, antes de iniciar las sesiones de aprendizaje, es necesario hacer un recuento de las normas de convivencia del Área de Educación Física a fin de comportarnos en forma responsable. En las sesiones programadas. Hace un llamado a la reflexión sobre la situación en la que vivimos de pandemia covid-19, a practicar los protocolos de seguridad así mismo practicar la prevención".</i></p>		
Desarrollo	Actividades	Duración	50"
Organización de grupo Juego en pequeño grupo Variantes Vuelta al juego	<p><i>Se observa que algunos estudiantes se comportan mal en las sesiones, por lo que es necesario comprender que la disciplina en la I.E. es fundamental para el éxito de las sesiones de aprendizaje a través de las actividades.</i></p> <p><i>Se observa que en estos días ha empezado el trabajo por parte de una ex Estudiante del I.E.S.P.P.E.F.H. para lo cual debemos apoyar en los Programas de Juegos Cooperativos y Recolección de Datos que necesite para su Proyecto de Investigación.</i></p> <p style="text-align: center;">Juego N° 1: Lanzo hacia arriba la pelota.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Coeficiente de cooperación: nos ponemos de pie en un círculo amplio bien abierto, cuando más separados estén los estudiantes, más ejercicios aran. – Dibujar un círculo en el suelo con tiza. – Lanzo a lo alto un volante de indiana, bien alto a la vez que digo el nombre de otra persona del grupo, esa persona abra de recoger el volante antes que caiga al suelo. – Y repetimos la actividad varias veces. <p>Variante: al lanzar el volante puede dar un bote en el suelo, dos, tres, etc, según se a la dificultad.</p> <p style="text-align: center;">Juego N° 2: A mi mano derecha.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Coeficiente de cooperación: recordamos y practicamos como saltan los canguros, las ranas, los conejos, el perro, el tigre, ... – Nos sentamos en un círculo muy amplio en sillas individuales o en el suelo dentro de un aro. – Habrá además una silla o aro bacillo. – Quien está a la izquierda de la silla comienza la actividad diciendo: – A mi mano derecha hay un puesto libre para ejemplo: Luis y quiero que venga saltando como una rana. – (como un Canguro, como un conejo, paseando como un pato, volando como un pájaro, ...) – Entonces ejemplo: Luis se va a esa silla haciendo los gestos y continua la actividad quien este al lado izquierdo de la silla, que quedo vacía tras el cambio. Intentamos no repetir nombres y terminamos cuando todas las personas han sido nombradas. <p>Variante: Después puedo decir: todas se cambian de sitio saltando como una rana. Todas cambian de sitio trotando como un caballo, ...</p>		

	
<p>Finalización</p> <p>Reflexión final Autoevaluación</p>	<p>Actividades</p> <p>La docente reúne a los estudiantes agradece e invita a que realicen la siguiente reflexión: Reflexión: ¿tienes conflicto con algún compañero? ¿aprovechamos para resolverlo?</p> <p>Duración 20"</p>

Roxana Landeo

 Profe Roxana Landeo Chuquillanqui
 EDUCACIÓN FÍSICA
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA 37001- "PEPIN"
 HUANCAMELICA

LANDEO CHUQUILLANQUI; ROXANA.
Docente Orientador

Soldevilla Choque

SOLDEVILLA CHOQUE; GUADALUPE L.
Investigador











PERÚ

Ministerio de Educación



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
EDUCACIÓN FÍSICA - HUANCAVELICA
Creado con D.S. 032-ED-15 de Agosto 1984

Dirección de Formación Inicial Docente - DIFOID

Dirección Regional de Educación de Huancavelica

El Director General del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física-Huancavelica, otorga el presente;

CERTIFICADO

A GUADALUPE LAL SOLDEVILLA CHOQUE;

Por su destacada labor como PROMOTOR y CONDUCTOR del I Taller de Promoción Deportiva: INICIACIÓN A LA NATACIÓN, realizado en la institución Educativa "CARRUSEL" de Huancavelica durante los meses agosto y setiembre del 2022, haciendo un total de 140 horas pedagógicas.

Huancavelica, 26 de octubre del 2022.



Mg. EZEQUIEL GASPAR CCORA
Secretario Académico



CESAR MENDOZA FLORES
Jefe de Unidad Académica



Mg. ARTURO ESCOBAR SÁNCHEZ
Director General





Anexo:

Autorización de Publicación de Tesis en Repositorio Institucional

Yo, SOLDEVILLA CHOQUE, Guadalupe Lal identificado con DNI N° 44835637, egresada del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de "Educación Física" - Huancavelica, (Programa de Estudios de Educación Física), autorizo la divulgación y comunicación pública de mi Trabajo de Investigación Educativa titulado "**Juegos Cooperativos y Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa. 37001 Huancavelica-2022**"; para tal efecto, entrego a la institución tres ejemplares empastados en físico y CD actualizado.

Consecuentemente, la mencionada tesis se **patentizará en el Repositorio del IESPPEFH**, en el marco de los Lineamientos Académicos Generales para las Escuelas de Educación Superior Pedagógicas Públicas y Privadas), Resolución Viceministerial N° 097-2022-MINEDU (Disposiciones que regulan la evaluación de las Condiciones Básicas de Calidad con fines de Licenciamiento de las Escuelas de Educación Superior Pedagógica) y Decreto Legislativo N° 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y 33.

Apellidos	Nombres	Nro. Matrícula
SOLDEVILLA CHOQUE	Guadalupe Lal	44835637
..... DNI N° 44835637		

Huancavelica, 30 de diciembre del 2022

.....

VB°

C.c. Autores.
C.c. Archivo.
AES/lati.