

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS**

**EDUCACIÓN FÍSICA**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Juegos cooperativos en los estudiantes de la Institución Educativa  
“Joel Durand Sobrevilla” Santillana, 2025

**Para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación**

**AUTOR**

SUAREZ GOMEZ, Clever

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-3851-3595>

**ASESOR**

Dr. PINEDA TAPIA, Freddy Roland

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5108-1504>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Actividad física y recreativa

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ**

**2026**



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Siendo las **5:00 P.M. del 6 DE JUNIO DEL 2026**, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, el **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN del TRABAJO DE INVESTIGACIÓN “JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JOEL DURAN SOBREVILLA” SANTILLANA, 2025. Línea de investigación: ACTIVIDAD FÍSICA Y RECREATIVA**, presentado por el egresado **SUAREZ GOMEZ, CLEVER** con código de matrícula **42690517**.

De Formación Continua / Programa de Profesionalización Docente de **EDUCACIÓN FÍSICA**, sustentación autorizada por la **Resolución Directoral No. 00338-2026 - EESP.Púb.”JSCO”/DG.-HTA**, Jurado Examinador autorizado por la **RD No 0339-2026-EESPPÚB.”JSCO”/DG-HTA**. obteniendo como resultado el PROMEDIO de 16 (DIECISEIS).

Por tanto, el **Jurado Examinador de la Sustentación**, emite el siguiente **DICTAMEN**:

**RESULTADO FINAL: APROBADO**

El **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTO** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.

  
PRESIDENTE

  
VOCAL

  
SECRETARIO

  
Dr. Walter Marigón Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL  
vº Bº DIRECTOR GENERAL



FECHA	DÍA	MES	AÑO
	6	06	2026

<b>ENTIDAD</b>	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			<b>DRE</b>	AYACUCHO		
<b>CÓDIGO MODULAR</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>GESTIÓN</b>	<b>CREACIÓN</b>	<b>DIRECCIÓN</b>	JR. RAZUHUILCA N°624		
6 0 4 3 7 1	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	<b>PROVINCIA</b>	HUANTA	<b>DISTRITO</b>	HUANTA

<b>FORMACIÓN CONTINUA / PPD</b>	EDUCACIÓN FÍSICA
<b>RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN</b>	RVM N°420-2024-MINEDU

<b>DIRECTOR GENERAL (E)</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
<b>DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN</b>	RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR

<b>AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN</b>	RD No 00338-2026-EESP PÚB. "JSCO" /DG-HTA
<b>NOMINACIÓN DE JURADOS</b>	RD No 00339-2026-EESP PÚB. "JSCO" /DG-HTA

<b>ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER:</b>	GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN
---	---

<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
	<b>VOCAL</b>	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO

<b>TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:</b>	JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JOEL DURAN SOBREVILLA" SANTILLANA, 2025.
---	--

<b>LINEA DE INVESTIGACIÓN:</b>	ACTIVIDAD FÍSICA Y RECREATIVA
--------------------------------	-------------------------------

<b>FECHA</b>	6 / 06 / 2026	<b>HORA</b>	5:00 P.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO DE LA EESP PúB. "JSCO"		

N° Matricula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
42690517	SUAREZ GOMEZ, CLEVER	16	16	16	16

  
 PRESIDENTE

  
 VOCAL

  
 SECRETARIO JURADO

  
 Dr. Walter Mariano Arce Villar  
 DIRECTOR GENERAL

vº Bº DIRECTOR GENERAL  
 Firma, Post Firma y Sello

**INTRUCCIONES:**

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio, si es desaprobatario con tinta roja.
- La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.



*"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"*

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0159-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JOEL DURAND SOBREVILLA" SANTILLANA, 2025**, presentado por el egresado **Suarez Gomez, Clever**, del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **8%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

[https://drive.google.com/drive/folders/1AV41CG-uFpedaKWORE6MAUFEvtBU5iIs?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1AV41CG-uFpedaKWORE6MAUFEvtBU5iIs?usp=drive_link)

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 19 de junio de 2026




ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA

*Prof. José Luis Peceros Pineda*  
Área de Validación de Originalidad

Archivo  
JLPP/AVO  
jvm/Sec. Acad.

# Validaciones JSCO

## SUAREZ GOMEZ, Clever B Rev 2.0

-  152 SUAREZ GOMEZ, Clever B
-  Validaciones JOSACO 2026
-  Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3597894097

47 páginas

Fecha de entrega

19 jun 2026, 4:27 p.m. GMT-5

14.328 palabras

Fecha de descarga

19 jun 2026, 4:35 p.m. GMT-5

79.327 caracteres

Nombre del archivo

SUAREZ\_GOMEZ,\_Clever\_B\_Rev\_2.0.docx

Tamaño del archivo

112.0 KB




## 8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

### Fuentes principales

- 8%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

### Fuentes principales

- 8% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.eesppjsco.edu.pe	4%
2	Internet	www.polodelconocimiento.com	1%
3	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	1%
4	Internet	hdl.handle.net	<1%
5	Trabajos del estudiante	Instituto de educacion superior pedagogico publico Tayabamba	<1%
6	Trabajos del estudiante	Escuela Superior Pedagogica Publica "Víctor Andres Belaunde"	<1%
7	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS**

**EDUCACIÓN FÍSICA**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Juegos cooperativos en los estudiantes de la Institución Educativa  
“Joel Durand Sobrevilla” Santillana, 2025

**Para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación**

**AUTOR**

SUAREZ GOMEZ, Clever

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-3851-3595>

**ASESOR**

Dr. PINEDA TAPIA, Freddy Roland

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5108-1504>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Actividad física y recreativa

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ**

**2026**

.....  
Dr. Walter Mariano Arce Villar

Presidente

.....  
Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal

Secretario

.....  
Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo

Vocal

A mis padres, Ramon Suarez  
Romaní y Clementina Gomez Eusebio,  
que en vida fueron y de Dios gocen.

## **AGRADECIMIENTO**

A nuestro divino creador, Dios todo poderoso por darnos salud y bienestar para poder culminar satisfactoriamente los objetivos proyectados la vida.

A nuestra querida Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” el agradecimiento por brindarnos la oportunidad de culminar nuestras metas y formarnos como docentes para servir a nuestra sociedad, por haberme cobijado en sus aulas estos años de estudio y por permitirme continuar superándome en el logro de mis sueños.

A cada uno de los docentes de la Escuela “José Salvador Cavero Ovalle” por sus enseñanzas y apoyo permanente en las diversas materias para continuar mis estudios profesionales.

A las diversas autoridades de la Institución Educativa “Joel Durand Sobrevilla”, de Santillana, a la directora y mis colegas.

A los estudiantes del primer grado de secundaria, por permitirme desarrollar la presente investigación, un agradecimiento eterno por su colaboración y participación activa.

A mis familiares por su apoyo moral permanente en cada etapa de mis estudios.

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del Jurado examinador, presento ante ustedes mi trabajo de investigación denominado: Juegos cooperativos en los estudiantes de la Institución Educativa “Joel Durand Sobrevilla” Santillana 2025, con el objetivo de describir cómo se manifiestan los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de dicha institución, cumpliendo con lo requerido por el Reglamento Institucional y titulación, para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación en el programa de estudios de Educación Física de nuestra alma mater de Huanta.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

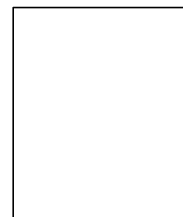
## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Clever Suarez Gomez, identificado con DNI N° 42690517, egresado del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, autor del trabajo de Investigación titulada: “Juegos cooperativos en los estudiantes de la institución educativa Joel Durand Sobrevilla, 2025”, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 24 de abril de 2026



-----  
Clever Suarez Gomez

DNI N° 42690517

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>PÁGINA DE JURADO .....</b>	<b>ix</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>x</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>xi</b>
<b>PRESENTACIÓN .....</b>	<b>xii</b>
<b>DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ÍNDICE DE ANEXOS .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS .....</b>	<b>xviii</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>xix</b>
<b>ABSTRAC .....</b>	<b>xx</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>xxi</b>

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema .....	23
1.2 Formulación del Problema.....	25
1.2.1 Problema General .....	26
1.2.2 Problemas Específicos.....	26
1.3 Justificación e Importancia .....	26
1.3.1 Justificación Teórica.....	27
1.3.2 Justificación Práctica .....	27
1.3.3 Justificación Metodológica.....	28
1.4 Objetivos .....	28
1.4.1 Objetivo General .....	28
1.4.2 Objetivos Específicos .....	29
1.5 Limitaciones de la Investigación.....	29

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del Problema.....	30
2.1.1 Internacionales.....	30
2.1.2 Nacionales .....	32
2.1.3 Regionales .....	33

2.2	Bases Teóricas .....	35
2.2.1	El Juego .....	35
2.2.2	Características del Juego .....	35
2.2.3	Tipos de Juegos .....	36
2.2.4	El Juego en el Ámbito Educativo .....	36
2.2.5	Importancia del Juego en la Educación .....	37
2.2.6	Los Juegos Cooperativos .....	37
2.2.7	Características de los Juegos Cooperativos .....	38
2.2.8	Importancia de los Juegos Cooperativos .....	39
2.2.9	Juegos cooperativos en Educación Física.....	40
2.2.10	Diferencia entre los Juegos Cooperativos y Competitivos.....	41
2.2.11	Dimensiones de los Juegos Cooperativos.....	43
2.2.12	Definición de Términos Básicos .....	45
2.3	Variables y Dimensiones .....	46
2.3.1	Definición Conceptual de la Variable .....	46
2.3.2	Definición operacional de la Variable .....	48
2.3.3	Operacionales de la Variable de Estudio.....	49

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1	Tipo y nivel de Estudio .....	50
3.1.1	Tipo de Investigación .....	50
3.1.2	Nivel de Investigación.....	50
3.2	Método de Estudio .....	51
3.2.1	Método Descriptivo.....	51
3.2.2	Estadística Descriptiva. ....	51
3.2.3	Método de la Observación.....	52
3.3	Diseño de Investigación.....	52
3.4	Población y Muestra .....	52
3.4.1	Población .....	52
3.4.2	Muestra .....	53
3.5	Técnica de Muestreo .....	53
3.6	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	54
3.6.1	Técnica .....	54
3.6.2	Instrumento.....	54

3.6.3	Validez del Instrumento .....	55
3.7	Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos.....	56
3.8	Aspectos Éticos.....	56

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

4.1	Presentación y Descripción de los Resultados .....	57
4.1.1	A Nivel Descriptivo.....	57
4.2	Discusión de Resultados .....	60
	<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>65</b>
	<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>67</b>
	<b>Referencias .....</b>	<b>68</b>
	<b>ANEXOS .....</b>	<b>72</b>

**ÍNDICE DE ANEXOS**

Anexo 1 Resolución de aprobación de trabajo de investigación .....	73
Anexo 2 R.D. de expedito de tesis .....	76
Anexo 3 R.D. de fecha de sustentación de tesis .....	78
Anexo 4 R.D. de nominación de jurados de sustentación de tesis .....	80
Anexo 5 Matriz de consistencia .....	82
Anexo 6 Matriz de operacionalización de variables.....	83
Anexo 7 Matriz Instrumental .....	84
Anexo 8 Instrumentos de recolección de datos .....	85
Anexo 9 Informe de opinión de expertos .....	87
Anexo 10 Prueba de confiabilidad del instrumento .....	90
Anexo 11 Matriz de datos.....	91
Anexo 12 Carta emitida por la I.E. que autoriza la aplicación de la investigación.....	92
Anexo 13 Evidencias fotográficas.....	93

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1 Población de estudiantes del VI ciclo.....	53
Tabla 2 Muestra de estudiantes del primer grado del nivel secundaria.....	53
Tabla 3 Cuadro de validación del instrumento de investigación.....	55
Tabla 4 Estadística de fiabilidad.....	55
Tabla 5 Niveles de la variable juegos cooperativos .....	57
Tabla 6 Niveles de la dimensión comunicación .....	58
Tabla 7 Niveles de la dimensión solidaridad.....	59
Tabla 8 Niveles de la dimensión respeto por las reglas.....	59
Tabla 9 Niveles de la dimensión trabajo en equipo.....	60

## RESUMEN

La presente investigación titulada: Juegos cooperativos en los estudiantes de la institución educativa “Joel Durand Sobrevilla” Santillana 2025, tuvo como objetivo describir cómo se manifiestan estos juegos en los estudiantes del primer grado. La investigación es de tipo básica, con diseño descriptiva simple, la población estuvo constituida por 28 estudiantes y una muestra de 15 estudiantes del primer grado de secundaria. Asimismo, se utilizó la ficha de observación como instrumento, este instrumento fue validado por juicio de tres expertos y para la confiabilidad se utilizó el Alpha de Cronbach. Los resultados revelaron que una notable proporción de alumnos (el 66,7%) presentan un elevado desempeño en juegos colaborativos, lo cual sugiere un progreso positivo en su habilidad para relacionarse, comunicarse, participar y abordar desacuerdos. Ésta marcada tendencia señala que los estudiantes consiguen integrarse sin problemas en actividades de equipo, mostrando una buena voluntad para cooperar y respaldar a sus compañeros. Adicionalmente, un 26,7% se sitúa en un nivel intermedio, denotando una implicación aceptable, si bien aún con ciertas barreras para una cooperación total. Finalmente, apenas un 6,7% manifiesta un nivel bajo, representando un pequeño grupo que encuentra más complicado participar en tareas conjuntas. Finalmente, se concluye que esta característica muestra una inclinación favorable, dado que la mayor parte de los alumnos expresa comportamientos y actitudes eminentemente cooperativas.

**Palabras clave:** Juego, cooperación, trabajo, equipo.

### ABSTRAC

This research, entitled "Cooperative Games in Students of the 'Joel Durand Sobrevilla' Educational Institution, Santillana 2025," aimed to describe how these games manifest in first-grade students. The research is basic in nature, with a simple descriptive design. The population consisted of 28 students in the sixth cycle of secondary school, and an observation checklist was used as the instrument. The results reveal that a significant proportion of students (66.7%) exhibit high performance in cooperative games, suggesting positive progress in their ability to relate to others, communicate, participate, and address disagreements. This marked trend indicates that students are able to integrate seamlessly into team activities, demonstrating a willingness to cooperate and support their classmates. Additionally, 26.7% are at an intermediate level, indicating acceptable involvement, although still facing some barriers to full cooperation. Finally, only 6.7% demonstrate a low level, representing a small group that finds it more difficult to participate in joint tasks. In summary, it can be concluded that this characteristic shows a favorable inclination, given that most students express eminently cooperative behaviors and attitudes.

**Keywords:** Play, cooperation, work, team.

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la enseñanza va más allá de solo impulsar el intelecto de los educandos; también se enfoca en cultivar destrezas sociales y principios que fomenten una vida en armonía y la colaboración mutua. En este panorama, las dinámicas cooperativas se han establecido como una táctica didáctica clave para inspirar actitudes de ayuda, consideración y unión en el espacio educativo. Estos juegos resaltan por su naturaleza no competitiva, donde el propósito central no es superar a los demás, sino unirse para lograr un objetivo en común (Orlick, 2006).

Esta característica, se observó principalmente en el primer año de secundaria, un período en que los jóvenes experimentan transformaciones importantes a nivel emocional y social, es vital integrar actividades que estimulen el desarrollo de habilidades interpersonales. Los juegos cooperativos, al enfocarse en la interacción positiva entre los individuos, posibilitan el fortalecimiento de aspectos fundamentales como la comunicación efectiva, la solidaridad entre compañeros, la observancia de normas establecidas en grupo y el trabajo en equipo, elementos cruciales para una convivencia sana en el salón de clases.

Expertos como Kagan (2023) sostienen que la interacción social fomentada a través del juego y la colaboración técnica disminuye el acoso entre estudiantes y potencia las habilidades para resolver conflictos pacíficamente al establecer turnos y práctica de escucha atenta. Asimismo, ayudan a reducir las actitudes individualistas y competitivas que a menudo causan problemas y marginación en el entorno escolar.

En consecuencia, este estudio descriptivo, pretende describir la importancia de practicar los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de secundaria.

Además, busca detallar cómo estas prácticas impactan en la dinámica del grupo y en la formación de valores sociales, aportando datos valiosos para mejorar las tácticas pedagógicas en el área de educación.

La presente investigación está estructurada en cuatro capítulos según los siguientes detalles:

Capítulo I; en este capítulo se describe el problema, donde además encontramos la formulación del problema, y los objetivos, asimismo se encuentra la justificación del trabajo.

Capítulo II; en este apartado encontramos las bases teóricas, así como los antecedentes de estudio, la definición conceptual y operacional de las variables de estudio junto a la operacionalización.

Capítulo III; en este capítulo se detalla la metodología de la investigación, encontramos el tipo, nivel, diseño de investigación, los métodos utilizados, la población y muestra, la técnica e instrumentos, asumo las técnicas de análisis y procesamientos de los datos.

Capítulo IV; en este apartado se detalla los resultados y análisis de la investigación a nivel descriptivo e inferencial, asimismo se encuentra la prueba de normalidad, la prueba de hipótesis y la discusión de los resultados.

En la parte final se encuentran las conclusiones, asimismo las recomendaciones de la presente investigación, como anexos de la tesis presentado, fotografías, entre otros datos importantes.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1 Descripción del Problema

Hoy en día, el reto clave en la educación es impulsar un ambiente de armonía, colaboración y el crecimiento de las capacidades sociales en los estudiantes, sobre en el nivel secundario, etapa de grandes transformaciones físicas, emocionales y sociales. Dentro de este panorama, los juegos cooperativos nacen como una táctica educativa valiosa para estimular la buena relación, el trabajo en equipo, el respeto entre todos y la solución pacífica de conflictos. En otras palabras, la implementación de estrategias pedagógicas basadas en la cooperación estudiantil se vuelve esencial. Sin embargo, en muchos sistemas educativos aún predomina un enfoque competitivo que limita de alguna u otra manera el desarrollo de habilidades como la empatía, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo (Gillies, 2016).

De manera similar, Oppliger y Schneiderman (2020) afirman que los juegos cooperativos son una efectiva herramienta para impulsar diversas habilidades sociales, ya que facilitan que los alumnos aprendan a trabajar en equipo, manejar desacuerdos y crear vínculos positivos. A pesar de esto, a nivel global, su inclusión en los planes de estudio no recibe suficiente atención y su potencial didáctico se está subestimando.

En el Perú, el Ministerio de Educación (2018) señala que la enseñanza está inmersa en una transformación que impulsa un modelo basado en habilidades, donde el bienestar emocional y social de los alumnos tiene gran importancia. Sin embargo es preciso destacar una diferencia entre las directivas educativas y su verdadera puesta en práctica en las escuelas, sobre todo en lo que se refiere a la implementación de

metodologías dinámicas como los juegos en equipo. De igual modo estudios recientes como el de Paredes y Méndez (2021) señalan que muchos profesores carecen de la capacitación adecuada para llevar a cabo actividades recreativas que fomenten el trabajo en equipo, lo cual restringe su empleo constante. Asimismo, las características de la infraestructura y el tiempo libre para actividades fuera del horario escolar complican su desarrollo, disminuyendo las opciones para consolidar la armonía en el colegio mediante acciones conjuntas.

En la región de Ayacucho, un lugar con profundas raíces culturales, todavía existen problemas para lograr que las escuelas sean espacios de paz e integración. De acuerdo con el reporte de la Defensoría del Pueblo del año 2022, la violencia en las aulas, los casos de acoso y el aislamiento social siguen siendo comunes en los diferentes colegios de la región. Ante esta situación, los juegos cooperativos surgen como una gran opción para fomentar el respeto, la ayuda mutua y la unión entre los alumnos. No obstante, su uso es limitado y poco sistematizado. Estudios como el de Quispe y Chávez (2020) señalan que existe escasa formación docente en estrategias lúdicas con enfoque cooperativo, lo que impide su aprovechamiento pleno en el desarrollo integral de los escolares. Por esta razón, es que se considera necesario la promoción, implementación y desarrollo de actividades lúdicas en todas las instituciones educativas de la región, donde se practique los valores y otras habilidades interpersonales, durante el desarrollo de este tipo juegos colaborativos.

A nivel de la provincia de Huanta, si bien se observan avances en el acceso a la educación y en la implementación de programas de inclusión y soporte socioemocional, persisten retos importantes en relación con la convivencia escolar. Docentes y directores reportan que los estudiantes tienen dificultades para trabajar en equipo, resolver conflictos de manera pacífica y respetar la diversidad de opiniones. Cárdenas y Rosales (2022), sostienen que estas dificultades se relacionan con la falta de espacios pedagógicos centrados en la colaboración. Es por eso que los juegos cooperativos, como metodología activa, pueden transformar el ambiente escolar y contribuir al desarrollo de habilidades sociales fundamentales, pero su aplicación en la práctica educativa cotidiana es aún escasa y requiere ser fortalecida mediante políticas educativas locales y estrategias institucionales.

En la Institución Educativa “Joel Durand Sobrevilla”, ubicada en la provincia de Huanta, distrito de Santillana, se ha identificado que muchos estudiantes del primer

grado, presentan comportamientos individualistas, dificultades para comunicarse con sus pares y escasa disposición para colaborar en actividades grupales; estas situaciones afectan negativamente el clima escolar. A pesar de esto, en nuestro centro educativo, los juegos suelen enfocarse en la destreza personal o en equipos, causando a veces enemistad, aislamiento o una débil conexión entre los participantes. Esto se manifiesta también en los estudiantes del primer grado de secundaria, viéndose que ciertos jóvenes batallan para congeniar con sus compañeros, cooperar, hablar claramente o tomar las responsabilidades que corresponden a todos. A diferencia de los juegos donde la meta es superar a otros, los juegos cooperativos priorizan alcanzar un objetivo en conjunto. Este tipo de juegos facilitan que cada persona se sienta importante y parte del grupo, fomentando así la ayuda mutua, una buena comunicación, el reparto de responsabilidades y la habilidad de solucionar problemas entre todos. A pesar de esto, no está claro cómo estas características se ven reflejadas cuando los profesores los usan en clase con alumnos de primer año de secundaria, ni qué tanto influyen en su forma de ser, sus emociones y su manera de actuar. Entonces, los juegos cooperativos no solo fomentan la interacción positiva, sino que también generan un sentido de pertenencia que es fundamental en contextos escolares con retos de cohesión social. En este contexto, se requiere una intervención planificada que permita incorporar sistemáticamente estas prácticas lúdicas para optimizar el desarrollo personal y social de los estudiantes.

En consecuencia, resulta necesario examinar la manera en que los juegos cooperativos se desarrollan entre este conjunto de educandos. El objetivo es identificar tanto los puntos fuertes como las debilidades, así como las oportunidades para optimizar la armonía y el aprendizaje colectivo en el salón de clases. Por lo tanto, esta investigación busca responder el cómo se manifiestan los juegos cooperativos en los estudiantes, dentro del contexto educativo.

## **1.2 Formulación del Problema**

La formulación del problema se refiere a la descripción clara y precisa del problema que se va a abordar en una investigación. Incluye la identificación del problema, su contexto, las causas profundas y los efectos que tiene. La formulación del problema también debe incluir la justificación de por qué es importante abordar este problema, así como la delimitación del alcance de la investigación. Es fundamental que la formulación del problema sea específica, concreta y capaz de orientar la búsqueda de soluciones.

### **1.2.1 Problema General**

Al respecto, Quispe (2012) afirma que “El problema general viene a ser el primer paso que se da en el proceso de investigación y como tal recoge la esencia del problema, y en consecuencia, refleja el título del estudio” (p.63).

Por lo tanto, comprendemos que el problema general consiste en formular de manera amplia el fenómeno o situación que se pretende describir, dicho de esta manera el problema general del presente trabajo de investigación es:

¿Cómo se manifiestan los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Joel Durand Sobrevilla, 2025?

### **1.2.2 Problemas Específicos**

Carrasco (2008) afirma que “Los problemas específicos como es obvio se derivan del problema general, pero esta derivación no se hace al tanteo ni al azar, tiene un procedimiento metodológico que exige el cumplimiento de ciertas reglas técnicas” (p. 108).

En tal sentido, comprendemos que los problemas específicos son enunciados como las dimensiones que nos ayudaron a solucionar el problema general, en ese entender a continuación detallamos los problemas específicos del presente trabajo de investigación:

¿Cómo se manifiesta la comunicación durante la práctica de juegos cooperativos en los estudiantes de la Institución Educativa Joel Durand Sobrevilla, 2025?

¿Cómo se evidencia la solidaridad en los estudiantes de la Institución Educativa Joel Durand Sobrevilla, 2025?

¿De qué manera los estudiantes respetan las reglas de los juegos cooperativos?

¿Cómo se manifiesta el trabajo en equipo entre los estudiantes de la Institución Educativa Joel Durand Sobrevilla, 2025?

## **1.3 Justificación e Importancia**

Carrasco (2008) al respecto afirma que “Justificar significa entonces, explicar la utilidad, los beneficios y la importancia que tendrá el resultado de la investigación, tanto para la sociedad en general, el ámbito sociográfico donde se realiza, así como en las esferas intelectuales del país” (p. 118).

En concordancia con el autor, podemos afirmar que justificar se refiere a demostrar la base de un asunto; en otras palabras, es proporcionar argumentos sólidos o razones adecuadas para llevar a cabo un estudio. En este sentido, a continuación, pasamos a detallar las razones del porque y para qué es importante el presente trabajo de investigación.

### ***1.3.1 Justificación Teórica***

El análisis teórico, busca dar a conocer a fondo cómo funciona el trabajo en equipo entre los estudiantes de primer grado del colegio “Joel Durand Sobrevilla”, buscando la participación de padres, profesores y los mismos estudiantes. Esta idea se basa en los estudios de Vygotsky, quien explica que los jóvenes aprenden mejor cuando interactúan con otros, lo cual les ayuda a mejorar sus capacidades mentales en su día a día y en su hogar.

Guerra (2020) señala que el aula es un espacio para aprender a trabajar juntos, promoviendo el entendimiento y la ayuda entre todos.

Considerando lo que dicen estos autores, es clave usar juegos en equipo en nuestra escuela para impulsar el crecimiento completo y exitoso de los estudiantes en sus relaciones con los demás.

### ***1.3.2 Justificación Práctica***

Este estudio ofrece una aplicación práctica inmediata en la enseñanza, proporcionando datos esenciales sobre cómo se expresan los juegos cooperativos en alumnos del primer grado de secundaria. Esto faculta a los profesores, sobre todo a los de Educación Física, para crear, ajustar y poner en práctica actividades lúdicas dirigidas a consolidar la armonía en la escuela, la labor conjunta y las aptitudes sociales.

En los espacios educativos donde se observó desinterés, conflictos interpersonales y dificultades de integración grupal, los juegos colaborativos se revelan como valiosas herramientas pedagógicas para fomentar principios como el apoyo mutuo, el respeto, el entendimiento y la colaboración. Este estudio permitió identificar tanto virtudes como áreas de mejora en la aplicación práctica de estas actividades en el aula o zonas de recreo. Además, los resultados obtenidos sirvieron de orientación para la elaboración de proyectos educativos y planes de intervención, y para orientar la formación del profesorado en relación con las metodologías activas e inclusivas. Es así que, tanto directivos y especialistas educativos podrán emplearla para fortalecer la cultura

institucional y la coexistencia armónica desde enfoques basados en la vivencia y la implicación. Por otro lado, la presente investigación es un dato importante para la tarea docente, ya que aporta información concreta y guías para la inserción de los juegos cooperativos en los planes de enseñanza de una forma ordenada y con un propósito educativo determinado.

Por último, el presente trabajo no sólo contribuyó a una mayor comprensión teórica del juego cooperativo, sino que también proporcionó herramientas prácticas y aplicables para mejorar el clima escolar y el desarrollo integral de los estudiantes.

### ***1.3.3 Justificación Metodológica***

Este estudio tuvo como objetivo analizar y comprender la forma en que se expresan las dinámicas de juego cooperativo en los estudiantes de primer año de secundaria, teniendo en cuenta aspectos como la comunicación, el nivel de participación y la resolución de conflictos, así como la interacción social. Por tal razón, la investigación se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo, debido a que tiene como objetivo describir y examinar de forma objetiva y metódica la práctica de los juegos cooperativos a través de la recopilación y el análisis de datos numéricos. El tipo de investigación es básica, ya que tiene como finalidad ampliar el conocimiento sobre la práctica de los juegos cooperativos en el contexto educativo. El nivel del estudio es descriptivo, dado que se pretende observar y describir cómo se manifiestan los juegos cooperativos en los estudiantes, según sus dimensiones.

## **1.4 Objetivos**

Quispe (2012) afirma que “Los objetivos establecen qué es lo que se pretende lograr con la investigación, es decir es el enunciado preciso de la meta que se quiere lograr” (p.66).

En ese contexto, y basado en el argumento de Quispe, a continuación, detallamos los objetivos del presente estudio.

### ***1.4.1 Objetivo general***

Describir cómo se manifiestan los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa “Joel Durand Sobrevilla”, 2025.

### **1.4.2 *Objetivos Específicos***

Describir cómo se manifiesta la comunicación durante la práctica de juegos cooperativos en los estudiantes de la IE “Joel Durand Sobrevilla”, 2025.

Identificar cómo se evidencia la solidaridad entre los estudiantes del primer grado al participar en juegos cooperativos.

Identificar el nivel de respeto por las reglas de juego en los estudiantes del primer grado al realizar juegos cooperativos.

Describir cómo se desarrolla el trabajo en equipo entre los estudiantes de la IE “Joel Durand Sobrevilla”, 2025.

## **1.5 Limitaciones de la Investigación**

Esta investigación tiene restricciones vinculadas al tiempo y al lugar, ya que se llevó a cabo solo en el primer trimestre del año escolar 2025, en una institución educativa estatal. Además, el acceso a los participantes estuvo condicionado por el consentimiento de los padres y maestros, lo que disminuyó la cantidad de personas originalmente incluidas. También se reconoce que la observación directa de las actividades puede estar influenciada por la percepción del investigador.

**Limitación Temporal.** La recopilación de información se llevó a cabo en un año escolar determinado, lo que puede no representar los comportamientos en otras épocas del año.

**Limitación Geográfica.** El análisis se enfocó en una única institución educativa, por lo tanto, sus hallazgos no pueden aplicarse a otras escuelas o situaciones.

**Tamaño de la Muestra.** Solo se incluyó a estudiantes de primer grado, lo que restringe la comparación con otros cursos académicos.

**Acceso a los Estudiantes.** La implicación de los alumnos puede depender del permiso de sus padres y de los docentes, lo que disminuye el número total de participantes.

**Condiciones Externas.** Aspectos como el clima, la infraestructura del aula o la disponibilidad de recursos algunas veces impactaron en la realización de los juegos cooperativos.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes del Problema

Quispe (2012) sostiene que “Es la búsqueda de investigaciones más importantes y recientes que se han realizado sobre el tema teniendo en cuenta el ámbito local nacional e internacional” (p.73).

Esto nos da a entender que los antecedentes, son estudios que ya se han realizado con anterioridad sobre el problema materia de análisis. En ese entender, a continuación, detallamos los antecedentes del estudio.

##### 2.1.1 Internacionales

Según Achachi, (2025) en su tesis titulada: *Juegos cooperativos en las capacidades físicas condicionales en estudiantes de educación general básica superior Ecuador*. Tesis para optar el grado de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deportes, en la universidad Técnica de Ambato. El objetivo de este estudio fue analizar cómo los juegos cooperativos influyen en las capacidades físicas condicionales. Para llevar a cabo esta investigación, se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, longitudinal y de campo. Se aplicaron métodos analítico-sintéticos, así como la prueba T de Student, estableciendo un nivel de significancia de  $P \leq 0,05$ . En primera instancia, se evaluaron las capacidades físicas mediante la Batería Eurofit, revelando niveles bajos en todas las habilidades analizadas: resistencia (con una media de 3,34 periodos), velocidad (24,12 segundos), fuerza (134 cm) y flexibilidad (12 cm). El investigador concluye que la implementación de juegos cooperativos como

intervención educativa mostró mejoras significativas en las capacidades físicas, promueve actitudes positivas, mejora la inclusión y el trabajo en equipo.

Morillo y Sánchez, (2025) en la tesis titulada: *El juego cooperativo como estrategia para fortalecer las habilidades sociales en las prácticas de fútbol base de la Escuela de Formación Deportiva del Municipio de la Llanada en la categoría Pre-infantil* Colombia. En su informe de investigación presentada como requisito para optar por el título de Magister en Pedagogía, en la universidad Mariana. El propósito de este estudio fue potenciar las habilidades conductuales de los deportistas inculcando a enseñar a los niños la importancia de superar prejuicios, resolver problemas y tomar decisiones de forma adecuada. El trabajo sobre las habilidades sociales se abordó desde el paradigma cualitativo. El método que orienta esta investigación fue el etnográfico. La población materia de estudio fue de 150 deportistas inscritos en los procesos de formación deportiva con edades entre los 7 y 14 años, la muestra fue con 35 jugadores, en la escuela de fútbol base del Municipio de La Llanada, en el departamento de Nariño. En lo que respecta a las técnicas e instrumentos para la recolección de información, se consideraron la observación participante y las entrevistas semiestructuradas. Asimismo, se utilizaron herramientas como el diario de campo y los talleres pedagógicos.

Baquero y Castro, (2022) en el artículo titulado: *Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior* Ecuador. Artículo presentado el 23 de agosto de 2022. Aceptado: 12 de septiembre de 2022. Publicado: 22 de octubre de 2022, en la Universidad Técnica De Manabí. Este artículo tiene como finalidad explorar el impacto de los juegos cooperativos como herramienta para fomentar la inclusión en las clases de educación física. La población motivo de estudio estuvo formada por 120 estudiantes distribuidos en tres paralelos. De esta totalidad, se han seleccionado 30 estudiantes que constituyen la muestra elegida de manera no probabilística, por conveniencia. La metodología seleccionada para esta investigación, estuvo enmarcada en el enfoque cuantitativo, el cual, desde el diseño de carácter no experimental y descriptivo, permitió que el investigador logre alcanzar el diagnóstico de los estudiantes, así como determinar la actitud y el comportamiento de los factores posibles que produce la limitada inclusión en los estudiantes de educación básica superior. Trabajar y/o jugar en equipo fomenta la comunicación, facilita el cumplimiento de un objetivo común, incrementa la motivación y la creatividad, ayuda a desarrollar confianza. Se les preguntó si trabajan y juegan en grupo a lo que respondieron: muy

frecuentemente 4 (13,3%), frecuentemente 3 (10%), de vez en cuando 15 (50%) y nunca 8 (26,7%). Siendo un alto porcentaje de los alumnos que no participan, ya sea en los trabajos o juegos en grupo. El trabajo concluye señalando que los juegos cooperativos, crean condiciones en los estudiantes para adquirir conocimientos, habilidades y actitudes inclusivas sobre todo la solidaridad entre compañeros; creando un nivel de aceptación e integración conformando responsabilidades creando nuevas ideas dentro de las clases de educación física.

### **2.1.2 Nacionales**

Según Manchay y Terrones, (2023) en su tesis titulada: Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 minas de trigal, Huarmaca-Piura 2022 Huánuco. Tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en educación con mención en Educación Física, en la universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. El propósito de este estudio fue evaluar en qué medida la implementación de un programa de juegos cooperativos impacta en el aprendizaje de habilidades sociales en los estudiantes de segundo grado de secundaria. La investigación se llevó a cabo utilizando un enfoque aplicado, con un diseño preexperimental que incluyó un único grupo de trabajo. La muestra fue seleccionada a través de un muestreo no probabilístico intencionado. Para la recopilación de datos, se utilizó un cuestionario de evaluación de habilidades sociales, el cual ha sido validado por el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado. El programa de juegos cooperativos tiene un impacto positivo, ya que contribuyó a la mejora de las habilidades sociales en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal.

Asimismo, Sarmiento, (2024) en la tesis titulada: *Juegos cooperativos para mejorar el nivel del trabajo colaborativo de los niños de 3 años en una institución educativa pública, Trujillo - 2022*, Trujillo. Tesis Para Optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, en la Universidad Nacional De Trujillo. El objetivo de este estudio fue evaluar el nivel de trabajo colaborativo entre niños de 3 años. La presente investigación tuvo un enfoque aplicado y se llevó a cabo con un diseño preexperimental que involucró a un solo grupo de estudio, compuesto por cinco niños del aula de 3 años de la I. E. N° 15883 “Tupac Amaru”. Para la recolección de datos, se utilizó como herramienta una guía de observación. Los resultados del pretest revelaron que, en la población muestral, el 40% se situaba en un nivel medio de pronunciación, mientras que

el 80% estaba en un nivel bajo. Sin embargo, tras la implementación del Taller de Juegos Cooperativos, los resultados del postest mostraron una mejora significativa: el 80% de la población muestral alcanzó un nivel alto de pronunciación, y solo el 20% se mantuvo en un nivel medio.

Finalmente, Mamani, (2022) en su tesis que lleva por título: *Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno – 2020*, Lima. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo general de este estudio fue determinar la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, con un enfoque explicativo y un diseño pre-experimental que incluyó un pretest y un postest aplicados al mismo grupo. La población estuvo compuesta por 35 niños de 4 y 5 años, de los cuales se seleccionó una muestra de 18. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de observación, aplicando una guía que contenía 22 ítems y abarcaba 3 dimensiones, la cual fue validada mediante un juicio de expertos. Los resultados del pretest mostraron que el 39% de los niños se encontraban en un nivel inicial, mientras que, en el postest, el 56% alcanzó un nivel de logro destacado.

### **2.1.3 Regionales**

Según Alfaro y Palomino, (2022) en la tesis titulada: *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar, Ayacucho*. Tesis para alcanzar el Título Profesional de Licenciado en Educación Física, en la universidad San Cristóbal De Huamanga. Tuvo como objetivo explicar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los alumnos. El tipo de investigación que realizó fue aplicado, nivel experimental, diseño Preexperimental de un solo grupo, con pre y postest. La población de estudio que utilizó fue todos los estudiantes de la institución educativa. Su instrumento de investigación fue una ficha de observación. El investigador obtuvo los siguientes resultados en relación a los juegos cooperativos sostiene que tiene un impacto positivo en las habilidades sociales en los estudiantes de la institución educativa privada “Javier Pérez de Cuéllar” de Ayacucho. Ello fue corroborado por medio de la prueba de Wilcoxon que emitió un  $p=0.000$ , menor que  $\alpha=0.05$ , brindando un criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Ccayas, (2021) en su tesis titulada: *Juegos cooperativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del sexto grado en la institución educativa N° 38990- 3/Mx-P de Huantachaca – Huanta 2020*. Huanta. Tesis para obtener el Título Profesional de Profesora en Educación Física, en escuela de educación superior pedagógica pública "José Salvador Cavero Ovalle" tuvo como objetivo comprobar la influencia de la aplicación de juegos cooperativos para mejorar el aprendizaje en el área de educación física en estudiantes de esta Institución Educativa. Para ello se ha utilizado el tipo de investigación experimental con diseño pre experimental, en una muestra de 16 estudiantes, utilizando el método inductivo – deductivo con la técnica de observación, como instrumento la rúbrica que permitió entrar en contacto de manera directa con los estudiantes, para observar los juegos cooperativos acorde a la creatividad, pensamiento y memoria sobre la variable de estudio (aprendizaje en el área de educación física). Se concluye que la presente propuesta se puede aplicar en diferentes niveles de la educación básica, la propuesta pedagógica es flexible ya que se puede aplicar en diferentes contextos de los estudiantes teniendo en cuenta las características de cada nivel, ciclo y grado.

Finalmente, Gavilán y Gomez, (2024) en su investigación titulado: *Juegos cooperativos para la mejora de práctica de valores morales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 432-169/Mx-P Wari, Accopampa, Ayacucho-20230*. Ayacucho. Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial - Educación Bilingüe Intercultural Temprana, en la Universidad San Cristóbal De Huamanga. Tuvo como objetivo proponer juegos cooperativos, para mejorar la práctica de valores morales en niños de 5 años. El trabajo de investigación se planteó desde enfoque o paradigma sociocrítico. La investigación es de tipo investigación-acción. En esta investigación, los participantes fueron los niños de 5 años de la sección Abejitas de la Institución Educativa Inicial Wari Accopampa N.º 432-169/Mx-P. Esta sección está conformada por un total de 21 niños, de los cuales 9 son niñas y 12 son niños. En esta investigación se utilizaron dos técnicas: la observación participante y entrevista a profundidad. Para recolectar los datos informativos de esta investigación se utilizaron tres instrumentos: la ficha de observación, guía de entrevista en profundidad y el diario de campo. Los resultados de entrada muestran que los niños se encontraban en la valorización de a veces con un 71.4 %. Por el cual se precisa que el valor de cooperación debe ser trabajado en dicha salón o aula. El resultado de la prueba de salida, que

corresponde a la subcategoría cooperación, luego de haber aplicado las propuestas pedagógicas se observa que los niños lograron con la valorización de siempre con un 76.2 %, demostrando que los niños muestran un cambio positivo en sus actitudes y comportamientos. Los autores concluyen que la aplicación de los juegos cooperativos, a través de la investigación acción educativa, contribuyó positivamente en la mejora de la práctica de la cooperación, en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-169/Mx-P Wari Accopampa, Ayacucho.

## **2.2 Bases Teóricas**

### **2.2.1 *El Juego***

El juego es una actividad innata en los seres humanos, ya que se juega para divertirse, entretenerse, como también para compartir con el otro, para pasar el tiempo libre, por ello es una estrategia en la que permite a los participantes de este potenciar la imaginación, mejorar las relaciones sociales, establecer reglas donde hay un ganador o un perdedor, que en la actualidad también se le da un fin educativo ya que facilita el aprendizaje siempre y cuando se le adicione una intencionalidad, objetivo y/o propósito.

Entonces, afirmamos que el juego como una acción lúdica, es una actividad que se caracteriza por ser libre, agradable y espontánea, enfocada principalmente en el placer. Este puede desempeñar roles importantes en áreas cognitivas, sociales, emocionales y físicas durante el desarrollo del ser humano, sobre todo en la adolescencia. Aunque pueda parecer una actividad sin un propósito práctico, el juego juega un papel crucial en el aprendizaje, la creatividad y las relaciones sociales.

Cabe resaltar que hay diferentes tipos de juegos, entre ellos el juego cooperativo en el cual no hay competición, sino que tiene como fin un logro en común donde el trabajo en equipo y la cooperación son importantes.

Según, Zagalaz, et al (2021) el juego se considera un recurso educativo esencial que ofrece a los estudiantes la oportunidad de experimentar, imaginar, colaborar y solucionar problemas dentro de un entorno controlado y relevante. En concordancia con este autor, en seguida, presentamos algunas de las características más resaltantes del juego.

### **2.2.2 *Características del Juego***

Varios autores están de acuerdo en que las características más importantes del juego en todas sus modalidades principalmente son:

**Autonomía.** La participación es totalmente voluntaria; si se obliga a alguien, se destruye lo fundamental.

**Gozo.** Nace del incentivo intrínseco; se lleva a cabo por la pura satisfacción que produce.

**Imaginación o Alegoría.** A veces conlleva la imitación o la recreación de circunstancias verídicas.

**Normas.** Aunque es inherentemente abierto, suele tener directrices internas que modulan el trato entre jugadores.

**Vínculo Humano.** Frecuentemente requiere relacionarse, impulsando capacidades sociales y diálogo eficaz.

**Improvisación e Ingenio.** Brinda el chance de examinar e inventar individual o grupalmente, sugiriendo cambios en las reglas.

### ***2.2.3 Tipos de Juegos***

Los juegos se pueden categorizar de varias maneras, según diferentes maneras de entender y de acuerdo a su finalidad:

**Por el Propósito.** Se puede considerar para este fin:

- Juegos físicos: Se centran en la actividad corporal.
- Juegos de imitación o simuladores: Reflejan escenarios de la vida cotidiana.
- Juegos de construcción: Involucran el manejo de objetos para crear algo nuevo.
- Juegos estructurados: Cuentan con reglas fijas y metas definidas (como el ajedrez).

**Por la Interacción Social.** Pueden ser:

- Juegos individuales: Se juegan sin la necesidad de otros participantes.
- Juegos colaborativos: Se trabaja de manera conjunta hacia un objetivo compartido.
- Juegos competitivos: Los jugadores se desafían unos a otros.

### ***2.2.4 El Juego en el Ámbito Educativo***

Dentro del ámbito educativo, el juego emerge como un método pedagógico que integra actividades recreativas para simplificar la asimilación de conocimientos

significativos, impulsar el progreso integral del estudiante y apoyar la incorporación de destrezas mentales, interpersonales, afectivas y motrices, todo ello, en un ambiente que incentiva el interés. Superando la mera recreación, el juego se transforma en un instrumento didáctico crucial que impulsa la intervención dinámica del estudiante, la ejercitación y el aprendizaje a través de la vivencia directa.

Según lo expuesto por Ruiz, et al. (2022), el juego facilita la unión de los temas del plan de estudios con vivencias divertidas, lo cual mejora la comprensión gracias al vínculo emocional y al goce. Análogamente, Ortiz, y su grupo (2020) resaltan que la ludificación y los juegos estructurados pueden elevar el desempeño escolar y la motivación de los estudiantes si se aplican de manera consciente y adaptada al entorno.

A partir de esta recopilación de conceptos, se puede establecer que esta clase de juegos recreativos tiene un rol clave en el desarrollo global de los estudiantes, tal como lo evidencian diferentes investigaciones.

#### ***2.2.5 Importancia del Juego en la Educación***

Se cree que el juego es fundamental en la enseñanza, sobre todo en los primeros años escolares, aunque su valor se extiende a todas las etapas formativas. Mediante esta actividad, los estudiantes cultivan de manera completa y trascendente capacidades mentales, afectivas, interpersonales y físicas.

Según Bodrova y Leong (2019) el juego promueve el desarrollo de funciones ejecutivas como la memoria operativa, el autocontrol o la adaptabilidad mental, habilidades necesarias para el aprendizaje escolar en etapas posteriores. Por otra parte, consideran que el juego con símbolos y personajes permite a los participantes practicar situaciones sociales, resolver dilemas y construir conocimientos por sí mismos.

En los métodos pedagógicos actuales que subrayan una mirada socioemocional, también se considera al juego como una herramienta para afianzar la empatía, la colaboración y la resolución de conflictos, cualidades que la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2021) señala como esenciales para las personas en la actualidad.

#### ***2.2.6 Los Juegos Cooperativos***

Es una forma de juego en la que quienes participan unen su esfuerzo para lograr un objetivo conjunto, dejando de lado la competición individual. Concordando con la idea de Johnson y Johnson (2020), grandes expertos reconocidos en el estudio del

aprendizaje en equipo, el juego cooperativo implica que los participantes dependan unos de otros de manera positiva, necesitando coordinar sus acciones para lograr objetivos compartidos entre todo los participantes para fomentar habilidades sociales y disminuir la agresividad en espacios de aprendizaje tales como las instituciones educativas.

Por otro lado, Haines y Gillespie (2021) argumentan que el juego colaborativo brinda a los niños la oportunidad de buscar soluciones en equipo a diferentes retos, promoviendo el razonamiento y la madurez ética en un ambiente seguro y divertido. En este sentido, podemos aclarar que la creación de estos juegos es fundamental en el campo de la enseñanza.

Además, los juegos de colaboración son actividades divertidas donde los jugadores se unen para lograr un propósito compartido, en lugar de competir. Estas actividades impulsan el trabajo en equipo, la interacción, el respeto entre los jugadores y el apoyo entre sí, lo que ayuda a desarrollar habilidades sociales y valores que mejoran la convivencia y la colaboración en grupo.

Orlick (2006) Describe que los juegos cooperativos son actividades lúdicas, donde los participantes se esfuerzan juntos para lograr un objetivo común, en un entorno que promueve la participación de todos y evita dejar a nadie fuera.

De manera similar, Johnson y Johnson (1991) Señalan que los juegos de colaboración son formas de enseñar que fomentan la dependencia positiva, lo que implica que el logro de cada miembro del grupo está relacionado con el de sus compañeros para alcanzar el objetivo en común.

### ***2.2.7 Características de los Juegos Cooperativos***

En esta investigación se ha tomado en cuenta las siguientes particularidades para los juegos en conjunto que a continuación mencionamos:

No existen vencedores ni derrotados en este contexto, fomentando la participación y la equidad en las oportunidades. Ponen énfasis en el trabajo en equipo en lugar de la rivalidad y desarrollan competencias como la comprensión emocional, la atención plena y la mediación de disputas. Asimismo, cultivan un clima de confianza y respaldo entre los participantes.

Según Orlick, T. (2006), nos hace entender que los juegos cooperativos tienen varias características efectivas porque están íntimamente relacionados con la

colaboración y el apoyo mutuo en grupos. Por lo tanto, lo explicamos de la siguiente forma:

**Sin Competencia.** El enfoque principal de la implementación de estos juegos es la participación voluntaria, donde todos colaboran sin causar tensión ni imposiciones a los participantes, quienes deben estar comprometidos para lograr los objetivos comunes establecidos.

**Sin Eliminaciones.** Estas actividades están diseñadas para que todos los integrantes se involucren y participen de manera activa, sin mostrar actitudes de rechazo o discriminación.

**Libres para Crear.** Es fundamental que los participantes se entreguen a la creatividad y la imaginación para poder innovar, modificar y realizar diferentes versiones de los juegos.

**Sin Agresión.** Los juegos cooperativos buscan eliminar cualquier forma de agresión y violencia hacia los demás.

Según lo expuesto por Orlick, es fundamental señalar que los juegos cooperativos permiten que todos los miembros del grupo se involucren y se ayuden mutuamente para alcanzar su objetivo. Estos juegos son creados para incluir a todos de manera equitativa sin dejar a nadie afuera. Para lograr esto, es esencial que cada persona colabore al compartir sus ideas para desarrollar sus tácticas, lo que ayuda a reducir las agresiones y la violencia entre los estudiantes o participantes.

### ***2.2.8 Importancia de los Juegos Cooperativos***

Consideramos los siguientes valores como necesarias y fundamentales dentro de los juegos cooperativos:

La creación de interacciones sociales favorables: fomentan actitudes y acciones que facilitan una relación positiva con sus colegas.

La compasión: es una cualidad que nos capacita, así como a los estudiantes, para comprender el contexto y las emociones que sus compañeros podrían estar experimentando en ese momento.

El trabajo en equipo: es una capacidad que facilita resolver problemas o conflictos dentro de un grupo específico, siendo esencial enfocarse en el bienestar colectivo, sin que ningún miembro del equipo domine sobre los demás.

La expresión verbal: se refiere al momento en que empezamos a compartir nuestras perspectivas, comunicando ideas sin restricciones ni miedos, ya sean opiniones, críticas, emociones, entre otros.

La involucración: es la habilidad natural de cada persona para aportar mediante su participación en la realización de actividades en un grupo específico, como, por ejemplo, llevar a cabo juegos colaborativos.

La valoración y la autoimagen positiva: es fundamental que los individuos mantengan un elevado sentido de sí mismos, es decir, haberse desarrollado plenamente en su autoestima y, al mismo tiempo, reconocer el valor en los demás para lograr un balance emocional.

La felicidad: es un sentimiento que todos los estudiantes deberían experimentar en su vida. Sin embargo, la realidad a menudo no se alinea con esto. Por eso, practicar juegos colaborativos puede ser una excelente manera de alcanzar una felicidad genuina.

### **2.2.9 Juegos cooperativos en Educación Física**

Los juegos cooperativos son actividades lúdicas que no se centran en la competencia, sino en trabajar juntos como un equipo para alcanzar metas comunes que beneficien a todos. En este contexto, los juegos colaborativos en la asignatura de Educación Física están diseñados para fomentar la cooperación, la inclusión, el respeto entre compañeros y la participación equitativa de todos los estudiantes, priorizando la colaboración sobre la competencia. Estas actividades permiten que los jugadores se unan para lograr un objetivo compartido. Esto ayuda a desarrollar habilidades motoras, sociales y emocionales en un lugar seguro. Un estudio de Velázquez en el año 2020 dice que los juegos colaborativos en Educación Física son muy útiles. Mejoran la convivencia en las escuelas y fomentan comportamientos prosociales. Los juegos colaborativos cambian la forma de pensar, pasando de “ganar o perder” a trabajar en equipo.

**La cooperación.** Quiere decir que los participantes interactúen con el fin de lograr metas comunes, donde el éxito del grupo depende de la ayuda mutua y el esfuerzo conjunto de todos sus participantes. A diferencia de los juegos competitivos, que se enfocan en vencer al oponente, los juegos cooperativos promueven el apoyo mutuo, la toma de decisiones en equipo y la solidaridad entre sus miembros.

Johnson y Johnson (2020) expertos en investigación del aprendizaje cooperativo, consideran que los juegos cooperativos desarrollan habilidades de carácter interpersonal

y grupal entre los participantes, teniendo en cuenta las estrategias de la comunicación, la negociación, la resolución de conflictos, etc. De acuerdo con ellos, los juegos cooperativos actúan además como reforzadores del sentido de pertenencia y de la cohesión del grupo, a la vez que propician ambientes del aula y aprendizaje social. Desde el punto de vista de una intervención educativa, los juegos cooperativos son esencialmente útiles dado que permiten crear contextos lúdicos en las que el alumnado puede practicar y aprender comportamientos colaborativos en situaciones reales, lo que es esencial para formar a ciudadanos activos y comprometidos.

**Aprendizaje Cooperativo.** El trabajo cooperativo es una práctica pedagógica centrada en el trabajo que se realiza en pequeños grupos para realizar tareas académicas. Los estudiantes colaboran para enriquecer su propio conocimiento y el de sus compañeros. El aprendizaje en grupo está fundamentado por los siguientes principios: la dependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción constructiva, el uso de habilidades sociales y la evaluación tanto grupal como individual.

Según Johnson y Johnson (2020), el aprendizaje en grupo implica que “los alumnos se apoyan mutuamente para adquirir conocimientos, compartir materiales, ofrecer ayuda, aclarar conceptos y celebrar los logros de sus compañeros”, creando un ambiente que favorece un aprendizaje activo y significativo (p. 10).

Este enfoque educativo ha demostrado ser más efectivo que el aprendizaje competitivo e individual en diferentes contextos académicos. En resumen, el aprendizaje en grupo es una técnica educativa integral que potencia tanto el desarrollo cognitivo como el social de los estudiantes, fomentando un entorno inclusivo, justo y colaborativo, tal como lo señala el CNEB.

### ***2.2.10 Diferencia entre los Juegos Cooperativos y Competitivos***

Juegos cooperativos y competitivos proponen dos maneras de interactuar en el ámbito educativo y social, cada uno con su propia finalidad y dinámica. Mientras que los juegos cooperativos desarrollan la colaboración y la consecución de los objetivos en conjunto, los competitivos hacen énfasis en la superación del contrincante y en la consecución de objetivos (individual y/o grupal) por medio de la competencia. Para Orlick (2021), los juegos cooperativos privilegian la participación equitativa y la inclusión y hacen incisos en el trabajo del grupo para uno objetivo en común. En los juegos cooperativos no hay ni vencedores ni vencidos, el foco se centra en el vivir la

experiencia, lo cual enriquece el desarrollo de habilidades sociales, la empatía y el respeto hacia las personas de las que se está jugando. Los juegos competitivos, en cambio, significan la posibilidad de confrontarse unos con otros (individualmente o por equipos) para obtener una victoria. Los juegos competitivos hacen hincapié en la performance individual y las comparaciones sociales, provocando en determinadas ocasiones los sentimientos de exclusión, ansiedad o frustración en estudiantes que no pueden destacar por encima del resto. A continuación, se da cuenta de esta diferencia

**Juegos Cooperativos.** El juego cooperativo, por su parte, se define como una forma de diversión colectiva que agrupa a las agrupaciones heterogéneas en un mismo objetivo de grupo. En este tipo de diversión, nadie es obligado a abandonar y, por lo tanto, todos forman parte del juego. Al mismo tiempo que se juega, el grupo comparte y aprende a confiar en otras personas y se va creando un importante sentido de unidad. Finalmente, el juego termina con un sentimiento de victoria para todos, ya que ellas/os siempre van a compartir la victoria.

**Juegos Competitivos.** El modelo de juego estrictamente competitivo se caracteriza por generar agrupaciones por categorías en función de las diferencias, lo que limita la diversión para algunos participantes. En este entorno, un jugador o algunos jugadores consiguen el objetivo a costa de los demás, provocando un inevitable sentimiento de derrota para la mayoría. El diseño de la actividad fomenta la eliminación de los perdedores que se convierten en observadores, una dinámica donde la solidaridad es nula y los participantes aprenden a ser egoístas o a ser desconfiados.

Gillies (2019) argumenta que, aunque ambos tipos de juegos pueden ofrecer ventajas educativas, los cooperativos son más eficaces para crear un ambiente positivo en el aula y promover relaciones interpersonales saludables. Además, señala que un uso excesivo de juegos competitivos puede fortalecer actitudes individualistas y dificultar la inclusión.

En consecuencia, podemos determinar que la clave está en el propósito del juego: en los juegos cooperativos, todos ganan juntos o nadie gana; en los juegos competitivos, unos triunfan a expensas de que otros pierdan (Orlick, 2021). Esta diferencia tiene importantes repercusiones en la selección de actividades lúdicas según los objetivos educativos que se buscan en nuestra educación actual.

### ***2.2.11 Dimensiones de los Juegos Cooperativos***

**La Comunicación en los Juegos Cooperativos.** El acto de comunicar implica que los educandos compartan pensamientos, sentimientos, indicaciones y pactos, ya sea a través de palabras o gestos; algo fundamental para conseguir trabajar juntos de forma organizada en juegos de cooperación, es por ello que, la interacción es un aspecto clave en los juegos en equipo, ya que facilita la colaboración entre los integrantes del grupo, lo que permite planificar, llevar a cabo y evaluar conjuntamente las tareas. Este proceso incluye tanto la comunicación verbal como la no verbal, además de la habilidad para escuchar atentamente, entender mensajes y responder de manera adecuada.

Vygotsky (1979) nos dice que el lenguaje es una herramienta fundamental para desarrollar el pensamiento y aprender, especialmente en contextos sociales como el juego. Así que, cuando los estudiantes participan en juegos colaborativos, no solo mejoran sus habilidades de comunicación, sino que también fortalecen su capacidad para entender, dialogar y coordinar sus acciones. Según Johnson y Johnson (2019), una buena comunicación en situaciones de cooperación ayuda a establecer acuerdos, resolver conflictos y fortalecer el sentido de pertenencia al grupo. Además, fomenta el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la persuasión y la argumentación respetuosa.

En resumen, la comunicación en los juegos cooperativos es clave para la interacción directa entre los educandos, y esto se debe a varias razones:

- Ayuda a comprender normas y propósitos.
- Impulsa el oír con atención y hablar directo.
- Fomenta acuerdos y aprecio mutuo.

**La Solidaridad en los Juegos Cooperativos.** La solidaridad en el ámbito de los juegos en grupo implica la actitud de asistir, colaborar y mostrar interés por el bienestar ajeno. Esta disposición aparece cuando los alumnos se sienten parte de un grupo, resultando en comportamientos positivos como compartir, apoyar, incentivar y consolar.

De acuerdo con Piaget (1983), la solidaridad se desarrolla a través de la interrelación social y se refuerza cuando las personas se dan cuenta de que deben actuar en beneficio de los demás, más que solo enfocarse en sí mismos. Esto se observa de manera clara en juegos en equipo, donde el éxito del conjunto depende de la cooperación y del esfuerzo común.

Kohn (1992) también argumenta que la colaboración crea un clima en el que los miembros aprenden a confiar entre sí, a aceptar responsabilidades compartidas y a apreciar los logros del grupo más que los individuales, fomentando así actitudes de apoyo mutuo.

En consecuencia, la solidaridad como parte de los valores morales humanas, dentro de los juegos colaborativos es de carácter necesaria y fundamental por las siguientes razones:

Anima a que nos echemos una mano cuando las cosas se pongan difíciles. Asimismo, fortalece la conexión y el sentimiento de ser parte del equipo y disminuye comportamientos que solo piensan en uno mismo o que dejan fuera a otros.

**El Respeto por las Reglas.** El cumplimiento de las normas es un aspecto fundamental en los juegos en conjunto, ya que las reglas ayudan a estructurar la actividad, asegurar la justicia y fomentar una convivencia pacífica. Cumplir con las normas significa reconocer limitaciones, aceptar decisiones del grupo y comportarse de manera justa.

Piaget (1983) señala que el desarrollo del respeto hacia las normas es un proceso que avanza con el tiempo: al principio, se obedecen las reglas por imposición, pero conforme los niños juegan entre ellos, aprenden a entender la importancia de las normas y las aceptan de manera independiente.

Además, como indica Johnson y Johnson (2020), en los juegos en conjunto las normas no solo regulan la actividad, sino que también forman moralmente al estudiante, al exigirles actuar con integridad, tolerancia y autodisciplina, valores esenciales para una convivencia democrática.

En concordancia con lo definido por estos autores, podemos mencionar que, dentro de la práctica de los juegos cooperativos, el respeto por las reglas acordadas es vital para interacción positiva de los estudiantes ya que:

Fomenta un ambiente de juego justo para todos, disminuye las disputas y mejora la armonía grupal, cultiva el sentido del deber personal y en equipo.

**Trabajo en Equipo.** El trabajo en equipo implica la habilidad de colaborar con otros de manera organizada para lograr metas compartidas, asumiendo responsabilidades colectivas, valorando las opiniones de los demás y participando activamente en el éxito

común. En los juegos colaborativos, esta habilidad se manifiesta cuando los alumnos se relacionan sin rivalidad, sino que trabajan juntos para lograr objetivos comunes.

Gardner (2011) considera el trabajo en equipo como un aspecto de la inteligencia interpersonal, vital para comunicarse efectivamente con otros, interpretar sentimientos y trabajar en conjunto. Por otro lado, Slavin (1995) argumenta que los ambientes colaborativos elevan el desempeño y la motivación de los alumnos al promover una interdependencia positiva.

Además, Johnson y Johnson (2020) subrayan que el trabajo en equipo refuerza competencias como la toma de decisiones en grupo, la resolución de conflictos y la planificación en conjunto, todas fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes en entornos educativos.

En concordancia con la idea de los autores en mención, podemos concluir que el trabajo en equipo dentro de los juegos cooperativos, es significativamente esencial, ya que integra aspectos prácticos en referencia a la integración colectiva y apoyo mutuo entre los participantes por las siguientes razones:

Ayuda a organizarse y planificar mejor en equipo, fomenta ver a los demás como compañeros y anima a compartir la responsabilidad del éxito.

### ***2.2.12 Definición de Términos Básicos***

**Juego.** Es una actividad lúdica libre, voluntaria, placentera y estructurada, realizada por uno o varios individuos, que se desarrolla en un espacio y tiempo definido, acordado con un único propósito que es el disfrute.

**Interacción Social.** Son las relaciones interpersonales de un individuo frente a los demás, como parte de una sociedad visiblemente establecida, con fines de entablar comunicación y socializarse con las demás personas.

**Trabajo en Equipo.** El trabajo en equipo es la colaboración entre varias personas que se unen para lograr un objetivo común. Este proceso implica combinar habilidades, conocimientos y esfuerzos individuales, lo que permite alcanzar resultados que serían difíciles de conseguir por separado.

**Comunicación.** Es la capacidad de expresar nuestros estados de ánimo, percepciones, conocimientos y emociones hacia los demás.

**Cooperación.** Es el resultado de una estrategia diseñada con objetivos claros, elaborada por grupos de personas u organizaciones que tienen intereses y metas en común.

**Diversión.** Es una actividad divertida donde la persona disfruta de su tiempo de manera agradable junto a los demás.

**Educación.** La educación es un proceso esencial en el que las personas adquieren conocimientos, habilidades, valores y actitudes, lo que les permite desarrollarse tanto intelectualmente como socialmente. Este aprendizaje puede ocurrir en diversos entornos, como la escuela, el hogar, el trabajo y a través de las experiencias cotidianas de la vida.

**Juegos Cooperativos.** Se trata de juegos donde lo más importante es la diversión en equipo, a diferencia de los juegos competitivos que se centran en la competencia.

**Empatía.** Es la capacidad de ponerse en los zapatos del otro para entender su punto de vista, sus expectativas, necesidades y realidades.

**Conflicto.** Hace referencia a cualquier situación de desacuerdo, tensión o confrontación que pueda surgir entre estudiantes, docentes o personal administrativo en el entorno escolar. Estos conflictos pueden surgir debido a diferencias de opinión, problemas de convivencia o competencia académica.

## 2.3 Variables y Dimensiones

Quispe (2012) sostiene que:

Las variables son las características, propiedades, peculiaridades o rasgos de los sujetos objetos o procesos que integran el problema de investigación o de alguna de sus partes. Son las características que pueden alcanzar diversos valores dentro de una escala de medición y que tienen importancia para descripción o la explicación del problema de investigación (p.84).

En esencia, se refiere a cualquier elemento que puede adoptar distintos valores. Entendido de esta manera a continuación, presentamos la variable materia de estudio del presente proyecto.

### 2.3.1 Definición Conceptual de la Variable

**Variable: Juegos Cooperativos.** Los juegos cooperativos son vistos como una forma útil de enseñar, ayudando a los estudiantes a desarrollarse de manera completa e integral. A diferencia de los juegos competitivos, estos promueven la colaboración, la

empatía y la resolución conjunta de problemas, valores esenciales en el contexto educativo actual en la que convivimos.

Los juegos colaborativos se desarrollarán, poniendo en práctica una secuencia de sesiones de intervención, aplicadas para observar el impacto que genera la incorporación de estos juegos en una planificación a corto plazo, teniendo en cuenta el desarrollo integral de nuestros estudiantes y serán evaluadas con un instrumento denominado ficha de observación en cada sesión de clase, y de acuerdo a los criterios de evaluación elaborados.

### **Dimensiones.**

***La Comunicación.*** La comunicación efectiva es fundamental para el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Los juegos cooperativos ofrecen un ambiente ideal donde los estudiantes pueden cultivar habilidades como la escucha activa, la expresión de ideas y la comprensión mutua. Según Cubillos (2020), el juego, al ser una estrategia lúdica, potencia las habilidades comunicativas, promoviendo tanto la escucha activa como una comunicación asertiva.

***Solidaridad.*** Si hablamos de solidaridad, podemos considerarla como un principio fundamental que queda ejemplarmente reflejado en la relación mutua entre los alumnos de la forma en la que los alumnos se ayudan, apoyan, colaboran, para alcanzar un objetivo común; en particular, cuando los alumnos en cuestión tienen dificultades en su aprendizaje. Con la ayuda de actividades cooperativas no solo se produce un aumento en el rendimiento del grupo, sino también en la comprensión y la comunidad. Las actividades cooperativas, tal como señala Orlick, (2006) "Cada uno de los individuos aporta y logra obtener la eficacia grupal", por lo que hay que tener presente la actitud de solidaridad. Esta colaboración permite a los estudiantes aprender a valorar las diferencias y a ofrecer su apoyo sin esperar nada a cambio.

***Respeto por las reglas de juego.*** El cumplimiento de las normas en los juegos cooperativos no consiste en acatar las instrucciones, sino que se debe entender, aceptar y, finalmente, explicitar y adecuar el conocimiento y la utilización de las pautas de forma voluntaria, consciente y justa. Cabe destacar que el objetivo de estas normas es garantizar la equidad, la seguridad y el correcto desarrollo de los juegos para el bien de toda la clase. Para Méndez (2004) el respeto por las normas es una base muy importante para trabajar en la construcción de un clima de convivencia en el cual las actividades pueden

desarrollarse con orden y tranquilidad y libre de conflictos inútiles. Por último, en un marco de colaboración, el respeto no debemos entenderlo como miedo por la posible llegada de las sanciones, sino que debe ser resultado de la creencia que las normas son necesarias para establecer un clima de cooperación tal y como es necesario el juego como la mejor alternativa para el desarrollo de una justicia de continuidad en la interacción de los participantes.

***Trabajo en Equipo.*** El trabajo en equipo se ha vuelto una habilidad esencial en la educación de hoy en día. Por eso, los juegos cooperativos son una excelente manera de fomentar la colaboración entre los estudiantes, ya que les permiten compartir responsabilidades y apoyarse unos a otros para alcanzar metas comunes. Un estudio de Manchay et al. (2023) demostró que implementar un programa de juegos cooperativos tuvo un impacto notable en el desarrollo de habilidades sociales, como el asertividad y la toma de decisiones, en estudiantes de secundaria.

### ***2.3.2 Definición operacional de la Variable***

La variable juegos cooperativos, se evaluó con una ficha de observación y contiene 30 ítems. 8 para la primera dimensión, 8 para la segunda dimensión, 8 para la tercera dimensión y 6 para la cuarta dimensión.

### 2.3.3 Operacionales de la Variable de Estudio

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos Cooperativos	<p>Los juegos cooperativos son actividades lúdicas, en el que el objetivo principal no radica en la competencia entre los individuos, sino en la colaboración entre todos los participantes para alcanzar una meta común.</p> <p>Jonhson y Jonhson (2020) mencionan que este tipo de juegos tienen algo bueno para enseñar. Ayudan a crecer por dentro y a entender a otros, lo cual es clave para vivir juntos. Te enseñan a sentir lo que otros sienten, a oír bien y a arreglar problemas sin pelear.</p>	<p>La variable juegos cooperativos, se valoró con una ficha de observación y contiene 30 ítems.</p> <p>8 para la primera dimensión, 8 para la segunda dimensión, 8 para la tercera dimensión y 6 para la cuarta dimensión.</p>	Comunicación	Interacción verbal y no verbal	<p>Ordinal</p> <p>Nunca (1)</p> <p>A veces (2)</p> <p>Siempre (3)</p>
				Escucha activa	
			Solidaridad	Apoyo entre compañeros	
				Actitudes empáticas	
			Respeto por las reglas de juego	Cumplimiento de normas acordadas	
				Aceptación del resultado del juego	
			Trabajo en equipo	Coordinación en las acciones	
				Participación equitativa en el grupo	

*Nota:* Data elaboración propia del autor

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Tipo y nivel de Estudio

##### 3.1.1 *Tipo de Investigación*

Este estudio se basa en un tipo de investigación básica que, como mencionan Hernández et all. (2022), busca “generar teorías, comprender procesos complejos y ampliar el conocimiento científico, sin que necesariamente se busque una aplicación inmediata. Su finalidad es la comprensión profunda de la realidad” (p. 126).

Este enfoque se caracterizó por ser teórico, ordenado, introspectivo y detallado, con el objetivo de responder a preguntas clave que pueden dar lugar a nuevas ideas o mejorar las existentes. En este sentido, el estudio se centra en examinar, narrar y registrar las características de los comportamientos de los alumnos, tal como se presentan de manera natural, sin alterar la variable.

##### 3.1.2 *Nivel de Investigación*

La magnitud de una indagación alude a la minuciosidad con la que se examina un tema, y al tipo de saber que se busca crear. Seleccionar el nivel correcto ayuda a acotar los límites del estudio, y a decidir si el objetivo es describir, explicar o anticipar el fenómeno bajo análisis.

Al respecto, Hernández et all. (2022) conceptualizan lo siguiente “El nivel de investigación se refiere al grado de profundidad con que se aborda un fenómeno o problema de estudio y al tipo de conocimientos que se desean obtener” (p. 125).

En consecuencia, el nivel que se abordó el presente estudio es el descriptivo. Así pues, el estudio se centra en describir los atributos, acciones o roles de un evento o conjunto, sin alterar ni influir en su estado actual.

## **3.2 Método de Estudio**

### **3.2.1 Método Descriptivo.**

Este enfoque se utilizó con el propósito de examinar y estudiar a fondo, así como de explicar detalladamente los atributos del fenómeno en cuestión, sin influir en él de ninguna manera. Este método fue clave para representar de manera precisa y ordenada la realidad observada (Juegos cooperativos).

Según Hernández et al. (2022) “Los estudios descriptivos buscan especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (p. 130).

Esta idea nos hace entender que el objetivo principal es detallar de manera precisa la naturaleza y la forma en que se manifiesta un evento específico, sin entrar en razones o establecer conexiones de causa y efecto.

### **3.2.2 Estadística Descriptiva.**

El análisis descriptivo es una herramienta fundamental en la investigación cuantitativa. Su propósito es organizar, sintetizar, mostrar y examinar datos de manera clara y comprensible. Esto nos ayuda a identificar tendencias, patrones y modelos dentro de un conjunto específico de datos, evitando así que se saquen conclusiones erróneas sobre grupos más extensos.

Al respecto, Hernández et al. (2022) conceptualizan que “La estadística descriptiva tiene como propósito principal organizar y resumir las características del conjunto de datos de una muestra o población” (p. 483).

En tal sentido, esta estadística se encargó de recopilar, organizar, presentar, analizar y resumir un conjunto de datos, con el objetivo de describir sus características principales de manera clara y comprensible, sin llegar a generalizaciones más allá del grupo observado.

### 3.2.3 *Método de la Observación.*

La observación, como método cualitativo (aunque a veces use datos numéricos), implica registrar de forma organizada las conductas, sucesos o fenómenos en su ambiente normal, sin que el investigador influya.

Hernández et all. (2022) definen lo siguiente “La observación es un procedimiento sistemático que implica seleccionar, ver y registrar los comportamientos o sucesos en su ambiente natural, de modo tal que se garantice la objetividad y la fiabilidad de los datos recopilados” (p. 341)

El objetivo de este método fue obtener información fiable sobre la interacción de los estudiantes con sus pares en la práctica de los juegos cooperativos, pues permitió captar información directa y contextualizada del problema materia de estudio.

### 3.3 **Diseño de Investigación**

En el presente estudio se utilizó el diseño no experimental descriptivo, que es una forma de proceder, un método, que se inscribe en la investigación cuantitativa. Su objetivo principal es examinar y detallar sucesos en el ámbito donde se manifiestan de forma espontánea, evitando cualquier alteración de los factores o participación activa en el ambiente o entre los participantes.

Según Hernández et all. (2022) “En los estudios no experimentales, no se manipulan deliberadamente variables. Lo que se hace es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para después analizarlos” (p. 165)

La estructura es el siguiente:

$M \text{ ----- } O$
----------------------

Donde:

M: Muestra

O: Observación de la muestra

### 3.4 **Población y Muestra**

#### 3.4.1 *Población*

Quispe (2012) sostiene que “Es la determinación del conjunto total de elementos sujetos y objetos a los que se refiere la investigación y éstas deben estar muy bien delimitadas teniendo en cuenta las características lugar y tiempo” (p.111)

Por lo consiguiente, la presente investigación consideró como población a todos los estudiantes del VI ciclo (primer y segundo grado de secundaria), que hacen un total de 28 educandos.

En la siguiente tabla se detalla la población de estudio:

**Tabla 1**

*Población de estudiantes del VI ciclo*

Grados	N° de alumnos		Total
	Varones	Mujeres	
1°	7	8	15
2°	8	5	13
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>13</b>	<b>28</b>

*Nota:* data nómina de matrícula del 2025.

### 3.4.2 Muestra

Hernández et all. (2022) manifiestan que “Una muestra es un subgrupo de la población del cual se recolectan los datos, y debe ser representativa de ésta, para que los resultados del estudio puedan generalizarse” (p. 245).

Por lo tanto, para el presente estudio se consideró a todos los estudiantes del primer grado, que hacen un total de 15 escolares de la Institución Educativa “Joel Durand Sobrevilla” del distrito de Santillana.

**Tabla 2**

*Muestra de estudiantes del primer grado del nivel secundaria*

Grados	N° de alumnos		Total
	Varones	Mujeres	
1°	7	8	15
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>15</b>

*Nota:* data tabla 3

### 3.5 Técnica de Muestreo

Según, Hernández et all. (2022) “El muestreo es el proceso que permite seleccionar una muestra representativa de la población. Existen diferentes técnicas de muestreo, las cuales se eligen en función del tipo de investigación y características de la población” (p. 175).

En concordancia con lo conceptualizado por estos autores, en esta investigación, se utilizó la técnica no probabilística, cuya técnica es intencional. Este tipo de muestreo según Hernández et al. (2022), “Se basa en criterios definidos por el investigador, quien elige a los sujetos que, según su juicio, poseen la información más útil y pertinente para el estudio” (p. 178).

### **3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

#### **3.6.1 Técnica**

Quispe, (2012) sostiene que “En la investigación educacional se entiende el conjunto de procedimientos operativos que permiten recoger de manera eficiente la información necesaria en una muestra determinada con economía de tiempo y esfuerzo” (p.113).

Del mismo modo, Sampieri et al. (2022) señalan que “Las técnicas de investigación son los métodos específicos de recopilación de datos, como la observación, las entrevistas, los cuestionarios o la revisión documental” (p. 217).

La técnica de observación es un método sistemático de recolección de datos que permite al investigador registrar de manera directa los comportamientos, hechos o fenómenos tal como ocurren en su contexto natural.

En ese sentido, en esta investigación se utilizó la técnica de observación, que según, Hernández et al. (2022) “La observación es el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conductas manifiestas” (p. 309).

#### **3.6.2 Instrumento**

Los métodos para recopilar información son recursos esenciales que facilitan la captura, el registro y la estructuración de los datos que provienen de las unidades de estudio. La efectividad del método impacta de manera directa en la validez y la consistencia de los resultados alcanzados.

Sampieri et al. (2022), sostienen que “La validez de un instrumento se refiere a la capacidad de este para medir lo que realmente se pretende medir. Un instrumento válido produce resultados que son representativos y aplicables al problema de investigación” (p. 245).

Por lo consiguiente, el instrumento que se manejó fue la ficha de observación, que con anterioridad fue validada a través del juicio de expertos para su aplicación.

### 3.6.3 Validez del Instrumento

Para garantizar la validez del instrumento de recolección de datos, en este caso la ficha de observación, se empleó un proceso de validación por juicio de expertos. Este proceso tiene como objetivo asegurar que los ítems incluidos en la ficha sean pertinentes, claros, coherentes y representativos de las dimensiones de la variable “Juegos cooperativos” (Comunicación, solidaridad, respeto por las reglas y trabajo en equipo).

**Tabla 3**

*Cuadro de validación del instrumento de investigación*

Juicio de expertos	Puntaje	Puntos	Decision
Experto 1	80	0,80	Considerable
Experto 2	85	0,85	Casi perfecta
Experto 3	80	0,80	Considerable
<b>Promedio de ponderación</b>	<b>81.66</b>	<b>0,82</b>	<b>Casi perfecta</b>

*Nota:* elaborado por el autor.

**Interpretación.** En la tabla 4 se observa la validez del instrumento de acuerdo al juicio de tres expertos, el primer experto puntúa 80, el segundo 85 puntos y el tercero puntúa 80, finalmente el valor kappa de los tres expertos es 0.82 cuya decisión es casi perfecta, esta información se corrobora con el valor kappa de Landis y Cosh (1977).

**Confiabilidad.** Según Hernández et all. (2003) “La confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados” (p. 243).

Para ello se recurrió al estadístico de Alpha de Cronbach, la cual se muestra a continuación.

**Tabla 4**

*Estadística de fiabilidad*

Resumen de Procesamiento de Casos			
	N	%	
	Válido	10	100,0
Casos	Excluido	0	,0
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,83.3	30

**Interpretación.** En la tabla 5 se evidencia la estadística de fiabilidad, cuyo valor kappa obtenido fue de 0,83.3 cuya decisión fue casi perfecta, lo que significa que el instrumento “Juegos cooperativos” es aceptable para su ejecución.

### **3.7 Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos.**

La estadística descriptiva, es la distribución de frecuencias, métodos para organizar y resumir datos, que son ordenados indicándose el número de veces que se repite cada valor. Esta distribución puede realizarse con las variables de medida desde el nivel nominal hasta el de razón.

La estadística inferencial, según Berenson y Levine (2021), son procedimientos estadísticos que sirven para deducir o inferir algo acerca de un conjunto de datos numéricos (población), seleccionando un grupo menor de ellos (muestra).

El instrumento validado y confiable se empleó en la recolección de datos de la muestra de estudio cuyos resultados se organizaron en tablas y gráficos estadísticos, se determinó las medidas de tendencias central y de dispersión.

### **3.8 Aspectos Éticos**

La presente investigación se rige bajo un conjunto de principios y directrices que determinaron y orientaron el diseño, desarrollo, gestión, uso y divulgación del trabajo de investigación, en tal sentido, los aspectos éticos fueron la validez científica, la selección equitativa de los sujetos de la muestra, el consentimiento informado, el respeto a los sujetos inscritos y finalmente el uso adecuado de las normas APA.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1 Presentación y Descripción de los Resultados

En esta sección de la investigación se detalla los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento, ficha de observación sobre la variable “Juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Joel Durand Sobrevilla, 2025”, del distrito Santillana, provincia de Huanta del departamento de Ayacucho.

Asimismo, los resultados están procesados a través de la estadística descriptiva el cual se detalla a continuación:

##### 4.1.1 A Nivel Descriptivo

**Tabla 5**

*Niveles de la variable juegos cooperativos*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Baja	1	6,7
	Moderada	4	26,7
	Alta	10	66,7
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>

*Nota:* data resultados del instrumento ficha de observación

**Interpretación.** En la tabla 6 se muestra los resultados obtenidos del instrumento Ficha de observación, donde se indica que, del 100% de estudiantes objeto de estudio, el 66.67% se encuentran en un nivel alto, lo que indica que demuestran una actitud favorable hacia la cooperación, logrando interactuar, comunicarse y participar

activamente en actividades grupales, el 26.67% se encuentran en el nivel moderado, lo que sugiere que, si bien participan en los juegos cooperativos, todavía presentan algunas limitaciones en la colaboración plena, la comunicación asertiva o la resolución conjunta de conflictos, y el 6.67% de los educandos, se encuentran en un nivel bajo, lo que significa que este pequeño grupo encuentra mayores dificultades para integrarse y asumir un rol cooperativo dentro de las actividades. Estos resultados señalan que, en un mayor porcentaje los estudiantes desarrollan los juegos cooperativos en un nivel alto.

**Tabla 6**

*Niveles de la dimensión comunicación*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	Baja	2	13,3
	Moderada	2	13,3
	Alta	11	73,3
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>

*Nota:* data resultados del instrumento ficha de observación

**Interpretación.** En el ámbito de la comunicación, los resultados de la tabla 7, indican que la mayoría de los estudiantes han alcanzado un nivel alto. Un 73,3% (11 estudiantes) demuestra habilidades comunicativas adecuadas, que se reflejan en la clara expresión de ideas, la escucha activa y la disposición para dialogar y colaborar con sus compañeros durante los juegos cooperativos. Este resultado sugiere que la comunicación se ha convertido en un recurso sólido dentro del grupo y es fundamental para fomentar interacciones positivas y alcanzar metas comunes.

Por otro lado, un 13,3% (2 estudiantes) se encuentra en un nivel moderado, lo que significa que sus habilidades comunicativas son variables; participan en algunas ocasiones, pero enfrentan limitaciones en la expresión o comprensión de mensajes en otras. Además, otro 13,3% (2 estudiantes) se sitúa en un nivel bajo, lo que revela dificultades más evidentes para interactuar, entender instrucciones o expresar ideas con claridad en el contexto de los juegos.

**Tabla 7***Niveles de la dimensión solidaridad*

<b>Solidaridad</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	Baja	2	13,3
	Moderada	1	6,7
	Alta	12	80,0
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>

*Nota:* data resultados del instrumento ficha de observación

**Interpretación.** Los resultados de la tabla 8, muestran que la mayoría de los estudiantes se ubican en un nivel alto. Concretamente, el 80,0% (12 estudiantes) manifiestan actitudes de apoyo mutuo, disposición para ayudar a sus compañeros y compromiso con el bienestar colectivo durante las actividades, en contraste el 6.67% (1 estudiante), se encuentra en el nivel moderado, lo que indica que sus manifestaciones solidarias no son constantes, sino que dependen de situaciones específicas o del contexto de la actividad y finalmente el 13.33% (2 estudiantes) se encuentra en el nivel bajo, lo que refleja que en algunos casos se presentan dificultades para compartir, brindar ayuda o actuar en beneficio del grupo.

**Tabla 8***Niveles de la dimensión respeto por las reglas*

<b>Respeto por las reglas</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	Baja	3	20,0
	Moderada	2	13,3
	Alta	10	66,7
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>

*Nota:* data resultados del instrumento ficha de observación.

**Interpretación.** En la dimensión respeto por las reglas de juego en la tabla 9, los datos revelan que la gran parte de los alumnos demuestran un buen desempeño. Un 66,7% (10 alumnos) respetan siempre los reglamentos durante las tareas, lo que denota buena conducta, responsabilidad y entendimiento de lo crucial que son las reglas para que los juegos en equipo funcionen bien.

No obstante, un 20,0% (3 alumnos) se sitúan en un nivel bajo, lo que pone de manifiesto problemas para cumplir las normas, quizá debido a posturas de rechazo, carencia de dominio propio o escasa consideración del orden colectivo. De igual manera, un 13,3% (2 alumnos) están en un nivel intermedio, lo que señala que el seguimiento de las reglas cambia, según el tipo de juego o de la circunstancia puntual.

**Tabla 9**

*Niveles de la dimensión trabajo en equipo*

<b>Trabajo en equipo</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	Baja	1	6,7
	Moderada	2	13,3
	Alta	12	80,0
	<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>

*Nota:* data resultados del instrumento ficha de observación.

**Interpretación.** Al analizar el ámbito del trabajo en equipo en la tabla 10, se observa que un gran número de alumnos se desenvuelve de forma sobresaliente. Específicamente, un 80,0% (12 alumnos) evidencian una buena actitud para cooperar, organizarse y tomar responsabilidades conjuntas al realizar juegos en grupo. Este elevado porcentaje muestra que el grueso del grupo ha cultivado la habilidad de relacionarse eficazmente, contribuyendo a la consecución de metas en común.

En contraste, un 13,3% (2 alumnos) consiguen un nivel intermedio, lo que sugiere que, aunque toman parte en actividades de grupo, su colaboración podría ser irregular o circunscrita a ciertos contextos. Por último, un 6,7% (1 alumno) se sitúa en el nivel inferior, manifestando así alguna complicación para integrarse, repartir tareas o trabajar de forma sincronizada con sus compañeros.

#### **4.2 Discusión de Resultados**

Los resultados obtenidos muestran que un 66.67% se encuentran en un nivel alto, lo que indica que demuestran una actitud favorable hacia la cooperación, logrando interactuar, comunicarse y participar activamente en actividades grupales, el 26.67% se encuentran en el nivel moderado, lo que sugiere que, si bien participan en los juegos cooperativos, todavía presentan algunas limitaciones en la colaboración plena, la comunicación asertiva o la resolución conjunta de conflictos, y el 6.67% de los

educandos, se encuentran en un nivel bajo. Estos resultados indican que la utilización de juegos cooperativos en los estudiantes del segundo grado, ha tenido un impacto positivo, mostrando que existe un predominio del nivel alto en la variable.

Según Velázquez (2020), los juegos colaborativos en el ámbito de la Educación Física son una herramienta educativa valiosa que mejora la convivencia en las escuelas y promueve comportamientos prosociales, ya que eliminan la mentalidad de "ganar-perder" y enfocan la atención en el proceso grupal.

Este hallazgo coincide con los resultados presentados por Manchay y Terrones (2023), quienes concluyeron que la implementación de un programa de juegos cooperativos contribuyó de manera significativa al fortalecimiento de las habilidades sociales en estudiantes de segundo grado de educación secundaria.

De forma resumida, la comparación de resultados permite llegar a la conclusión de que, de la misma forma, los juegos cooperativos se han mostrado como una estrategia pedagógica eficaz para potenciar las habilidades sociales de los alumnos. En esta investigación el impacto de los juegos cooperativos resulta evidente en la mejora de la comunicación, la solidaridad, el respeto por las normas de juego, el trabajo en equipo, aspectos que, en conjunto, ponen de manifiesto un cálculo práctico del desarrollo de las competencias sociales en la Educación Física.

En lo que respecta a la dimensión de la comunicación, este estudio revela que el 73,3% de los estudiantes logró un nivel alto, lo que sugiere que los juegos cooperativos promueven el intercambio de ideas, la escucha activa y la coordinación en grupo. Por otro lado, un 13,3% de estudiantes, se encuentra en un nivel moderado, lo que significa que sus habilidades comunicativas son variables; participan en algunas ocasiones. Además, un 13,3% de los educandos, se sitúa en un nivel bajo, lo que revela dificultades más evidentes para interactuar, entender instrucciones o expresar ideas con claridad en el contexto de los juegos.

Según Johnson y Johnson (2020), una buena comunicación en situaciones de cooperación ayuda a establecer acuerdos, resolver conflictos y fortalecer el sentido de pertenencia al grupo. Además, fomenta el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la persuasión y la argumentación respetuosa.

Este hallazgo está relacionado con lo que encontró Sarmiento (2024), quien señaló que los juegos cooperativos benefician la expresión verbal y la interacción entre

compañeros, fortaleciendo las habilidades comunicativas como parte del desarrollo social de los estudiantes.

En consecuencia, podemos afirmar que la comunicación en el ámbito de los juegos cooperativos es fundamental, ya que a través del diálogo asertivo los estudiantes presentan un mayor entendimiento y asertividad con sus pares.

En cuanto a la dimensión solidaridad, la mayoría de los estudiantes se ubican en un nivel alto. Específicamente, el 80,0% manifiestan actitudes de apoyo mutuo, disposición para ayudar a sus compañeros y compromiso con el bienestar colectivo, en contraste el 6.67% de los estudiantes, se encuentra en el nivel moderado, lo que indica que sus manifestaciones solidarias no son constantes, sino que dependen del contexto de la actividad y finalmente el 13.33%, se encuentra en el nivel bajo, lo que refleja que en algunos casos se presentan dificultades para compartir, brindar ayuda o actuar en beneficio de los demás.

Según Orlick (2006), estas actividades están diseñadas para que "cada individuo aporte y se beneficie del éxito colectivo", lo que requiere una actitud solidaria constante. Esta colaboración permite a los estudiantes aprender a valorar las diferencias y a ofrecer su apoyo sin esperar nada a cambio.

Este resultado también se alinea con lo que señalaron Manchay y Terrones (2023), quienes notaron que la práctica de juegos cooperativos fomenta valores sociales como la ayuda mutua y la comprensión de las necesidades ajenas, aspectos fundamentales para fortalecer las relaciones interpersonales.

En conclusión, podemos mencionar que la solidaridad en el ámbito educativo es sumamente importante, ya que fomentan una interacción de empatía en los estudiantes para favorecer un ambiente de igualdad de oportunidades en el desarrollo de una determinada actividad que fomente el trabajo en equipo.

En relación a la dimensión respeto por las reglas, los resultados dejan ver que la gran mayoría de los estudiantes, un 66,7% respetan siempre las reglas durante las tareas, lo que denota buena conducta, responsabilidad y entendimiento para que los juegos en equipo funcionen bien. No obstante, un 20,0% se encuentran en un nivel bajo, lo que pone de manifiesto problemas para cumplir las normas, quizá debido a posturas de rechazo, carencia de dominio propio o escasa consideración del orden colectivo. De igual

manera, un 13,3% están en un nivel intermedio, lo que señala que el seguimiento de las reglas cambia, según el tipo de juego.

Según Méndez (2004), respetar las normas es clave para fomentar un ambiente de convivencia positiva, ya que permite que las actividades se lleven a cabo en un entorno ordenado y libre de conflictos innecesarios.

De manera similar, el estudio de Mamani (2022) encontró que los juegos cooperativos son una gran herramienta para mejorar la autorregulación y el cumplimiento de las reglas. Esto permite a los estudiantes entender mejor cómo las normas garantizan la equidad y el respeto mutuo. Esto demuestra que respetar las reglas o los acuerdos establecidos es importante para incentivar una convivencia pacífica, evitando en lo posible acciones de conflicto innecesarios en el desarrollo de las actividades pedagógicas y recreativas.

Por último, en el trabajo en equipo, los alumnos están bastante por la labor. En efecto, el 80,0% están en la categoría buena, o sea, evidencian una buena disposición para cooperar, organizarse y asumir responsabilidades conjuntas a la hora de jugar en grupo. Este alto porcentaje indica que la mayoría del grupo trabaja entonces muy bien el aspecto de relacionarse, por lo que seguramente son muchos los que trabajan en pos del mismo objetivo. Por el contrario, el 13,3% alcanzan el nivel intermedio, lo que deja entrever que sí participan de actividades grupales; finalmente, el 6,7% llegan al nivel bajo, con lo que probablemente tienen alguna dificultad para relacionarse, repartir las tareas a realizar o para trabajar entre ellos de forma sincronizada.

Al respecto, Gardner (2011) considera el trabajo en equipo como un aspecto de la inteligencia interpersonal, vital para comunicarse efectivamente con otros, interpretar sentimientos y trabajar en conjunto.

Del mismo modo, Baquero et al. (2022) demostraron que implementar un programa de juegos cooperativos tuvo un impacto notable en el desarrollo de habilidades sociales, como la asertividad y la toma de decisiones, en estudiantes del nivel superior.

Este resultado se alinea perfectamente con lo que encontraron Alfaro y Palomino (2022), quienes destacaron que la metodología cooperativa impulsa una participación activa y una responsabilidad compartida, lo que a su vez enriquece un aprendizaje social y emocional más profundo. En consecuencia, podemos reafirmar que los estudiantes alcanzaron un nivel alto en esta dimensión, lo que demuestra que las actividades

cooperativas fortalecen la coordinación, la confianza y el sentido de pertenencia al interactuar en conjunto con sus compañeros.

Para finalizar, al valorar los resultados se puede concluir que, tal y como se recogía en el estudio de Manchay y Terrones (2023), los juegos cooperativos se han mostrado como una estrategia pedagógica eficaz para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, las cuales en este caso evidencian dicho impacto en la mejora de la comunicación, la solidaridad, el respeto por las normas y el trabajo en grupo; todos ellos aspectos que juntos, denotan un desarrollo integral de las competencias sociales dentro de la Educación Física.

## CONCLUSIONES

1. La evaluación determinó que un amplio porcentaje de alumnos (el 66,7%) presenta un elevado nivel de ejecución en juegos cooperativos, lo que apunta a un avance positivo en su forma de relacionarse, comunicarse, participar y resolver discrepancias. Esta fuerte tendencia indica que los alumnos pueden integrarse con facilidad en una actividad de grupo, pues tienen una actitud cooperativa y se muestran abiertos a ayudar y a colaborar con sus compañeros. Por otro lado, un 26,7% de los alumnos están en niveles intermedios, lo que indica un grado aceptable de implicación, aunque todavía con obstáculos para una colaboración completa. Finalmente, sólo un 6,7% llega a niveles bajos, que es un grupo muy pequeño de alumnos que tienen más dificultades para involucrarse en actividades de equipo. En conclusión, se infiere que esta característica presenta una tendencia positiva, dado que, la mayoría de los alumnos pone de manifiesto comportamientos y actitudes claramente colaborativas.
2. En la dimensión de la comunicación se muestra que un 73,3% de los estudiantes se sitúan en un nivel alto, lo cual significa que el grupo mayoritario de los estudiantes expresa claramente lo que entiende y también escucha a sus compañeros, y además se observa adecuado en las acciones en los juegos cooperativos. Ahora bien, un 13,3% se sitúa en un nivel moderado y otro 13,3% en un nivel bajo, lo que significa que todavía persisten algunas dificultades en parte del grupo y es necesario poner en marcha estrategias dirigidas a favorecer una mayor equidad en la participación comunicativa.
3. En los juegos de cooperación, la solidaridad se manifiesta principalmente en un grado elevado, alcanzando el 80,0%. Esto sugiere que casi todos los alumnos demuestran una inclinación constante a colaborar y respaldarse entre sí, lo que beneficia la colaboración y la unión dentro del grupo. No obstante, la existencia de un 13,3% en un grado bajo y un 6,7% en un grado intermedio revela que todavía hay alumnos que necesitan más guía educativa para consolidar su comportamiento solidario, con el objetivo de que la práctica de este valor sea común a todo el grupo.
4. En cuanto a las reglas de juego, el análisis plantea que un elevado porcentaje de los alumnos (66,7%) presenta un alto nivel, esto indica que comprenden y acatan

las reglas de los juegos colaborativos. A pesar de esto, un 20,0% se ubica en un bajo nivel y un 13,3% de nivel medio, esto refleja que existe un problema dentro del grupo. Esto hace conveniente reforzar métodos de docencia que refuercen la asimilación de las reglas, para convertirlas en un elemento importante en la convivencia, la igualdad, el buen desarrollo de las actividades.

5. En el aspecto del trabajo en grupo, indicar que un porcentaje elevado (80.0%) alcanza un nivel espectacular, evidenciándose que gran parte de los alumnos son capaces de demostrar competencias para trabajar para colaborar, coordinarse y/o asumir las responsabilidades conjuntas en dinámicas de cooperación; no obstante, la existencia de un 13,3% en un nivel intermedio y de un 6,7% en un nivel básico expresa que todavía hay alumnos que tienen dificultades para integrarse del todo, hecho que hace necesaria la ampliación de los recursos didácticos que propicie la participación equitativa y la cohesión grupal.

## RECOMENDACIONES

1. A los docentes de Educación Física se sugiere, usar actividades divertidas donde todos los estudiantes se sientan incluidos y que les den ganas de hablar, confiar en los demás y participar por igual. De esta manera, no solo se mantendrá el buen nivel que ya tenemos, sino que también se ayudará a los alumnos que les cuesta más a mejorar y a trabajar mejor en equipo, creando un ambiente donde todos se sientan a gusto aprendiendo juntos.
2. A la directora de la institución se sugiere implementar estrategias didácticas que refuercen la comunicación y la escucha activa a través de juegos cooperativos a los estudiantes. Por ejemplo, se pueden incluir dinámicas grupales donde cada estudiante tenga la oportunidad de dar instrucciones, compartir experiencias o hablar en nombre de su equipo, asegurando así que todos tengan voz. Además, es útil llevar a cabo actividades de retroalimentación al final del monitoreo al docente de Educación Física, donde el maestro pueda reflexionar sobre su desempeño, las dificultades que enfrentó y cómo podría mejorar en el futuro.
3. A los estudiantes del primer grado, se recomienda practicar planteamientos pedagógicos que giren en torno a la colaboración en equipo y el intercambio de ideas, incluyendo técnicas como la alternancia de funciones, juegos cooperativos dirigidos a objetivos compartidos y tareas de apoyo recíproco, fomentando así una vivencia justa de la ayuda mutua con sus pares.
4. Al docente de Educación Física se recomienda crear y poner en práctica métodos divertidos y que inviten a la reflexión, que impulsen el seguimiento de las reglas en juegos de colaboración. Por ejemplo, se pueden usar actividades donde los alumnos creen las normas, juegos que requieran respetar las reglas para poder seguir jugando.

## Referencias

- Achachi, J. (2025) *Juegos cooperativos en las capacidades físicas condicionales en estudiantes de educación general básica superior*. [Informe final del trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte en la universidad Técnica de Ambato - Ecuador]
- Alfaro, C. & Palomino, G. (2022) *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho-2022*. [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Física en la Universidad Nacional De San Cristóbal De Huamanga]
- Baquero, R. & Castro, R. (2022) *Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior*. Artículo de investigación. Edición núm. 70 Vol. 7, No 10 octubre 2022 [Ecuador]
- Bodrova, E., & Leong, J. (2019) *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education* (3rd ed.). Pearson.
- Cárdenas, J. & Rosales, M. (2022). *Prácticas pedagógicas y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de Huanta*. Observatorio Regional de Educación.
- Ccayas, E. (2021) *Juegos cooperativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del sexto grado en la institución educativa N° 38990- 3/Mx-P de Huantachaca – Huanta 2020*. Huanta – Ayacucho 2021. [Tesis para optar el título de profesor de Educación Física en la Escuela de Educación superior Pedagógica Publica José Salvador Caverro Ovalle]
- Carrasco, S. (2007) *Metodología de la investigación científica*. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Editorial San Marcos.
- Cubillos, J. (2020) *El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica*. Revista Mentor.
- Defensoría del Pueblo (2022) *Informe sobre convivencia escolar en regiones del Perú*.

- Garaigordobil, M. (2020) *Juegos cooperativos y educación emocional: Desarrollo de la competencia social*. Pirámide.
- Gardner, H. (2011). *Las cinco mentes del futuro*. Paidós.
- Gavilán, M. & Gomez, E, (2024) *Juegos cooperativos para la mejora de práctica de valores morales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 432-169/Mx-P Wari, Accopampa, Ayacucho-2023*. [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial - Artes Plásticas en la Universidad Nacional San Cristóbal De Huamanga]
- Gillies, M. (2019) *Cooperative learning: Review of research and practice*. Australian Journal of Teacher Education. [https://www.researchgate.net/publication/300003670\\_Cooperative\\_Learning\\_Review\\_of\\_Research\\_and\\_Practice](https://www.researchgate.net/publication/300003670_Cooperative_Learning_Review_of_Research_and_Practice).
- Haines, J. & Gillespie, K. (2021) *Play to grow: Supporting social and emotional learning through cooperative games*. Early Childhood Research Quarterly. <https://didatticainclusione.events.unibz.it/wp-content/uploads/2023/03/Malusa.pdf>
- Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, M. (2022) *Metodología de la investigación* (7.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill. [https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/metodologia-de-la-investigaci%C3%83%C2%B3n\\_sampieri.pdf](https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/metodologia-de-la-investigaci%C3%83%C2%B3n_sampieri.pdf).
- Johnson, W. & Johnson, T. (2020) *Cooperation and the use of cooperative learning in school settings*. In R. M. Gillies (Ed.), *Pedagogical theory and practice in cooperative learning*. Springer.
- Kohn, A. (1992) *No contest: The case against competition*. Houghton Mifflin.
- Mamani, M. (2022) *Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno – 2020*. [Tesis para Optar el Título profesional de licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional Los Ángeles De Chimbote]

- Manchay D. Manchay, E. & Terrones S. (2023) *Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa 15489 Minas de Trigal, Huarmaca-Piura* 2022. [Tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en educación con mención en educación física en la universidad Nacional Hermilio Valdizán].
- Méndez, A. (2004) *La educación física en la enseñanza secundaria obligatoria: fundamentos y propuestas prácticas*. Inde.
- Ministerio de Educación (2018). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Minedu
- Morillo, B. & Sánchez, J. (2025) *El juego cooperativo como estrategia para fortalecer las habilidades sociales en las prácticas de fútbol base de la Escuela de Formación Deportiva del Municipio de la Llanada en la categoría Pre– infantil*. [Informe de investigación presentada para optar por el título de Magister en Pedagogía en la universidad Mariana de Colombia]
- Oppliger, R. & Schneiderman, B. (2020) *Cooperative games as a tool for social-emotional learning*. Educational Psychology Review.
- Orlick, T. (2006) *Juegos cooperativos en la infancia: Cómo fomentar la cooperación en lugar de la competencia*. Editorial Paidós
- Orlick, T. (2021) *The Cooperative Sports and Games Book: Challenge Without Competition*. Human Kinetics.
- Ortiz, M. Jordán, A. Agreda, M. & López, M. (2020) *El juego como recurso didáctico en Educación Infantil: Una revisión sistemática*. *Journal of New Approaches in Educational Research*.  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9108/pdf>
- Paredes, M. & Méndez, C. (2021) *Uso de juegos cooperativos en la educación primaria: estudio de caso en Lima Metropolitana*. *Revista de Educación y Sociedad*.
- Piaget, J. (1983) *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Quispe, E. & Chávez, F. (2020). *Dinámicas lúdicas y convivencia escolar en Ayacucho*. *Revista Interandina de Educación*.

- Quispe, R. (2012) *Metodología de la investigación pedagógica*. Ayacucho-Perú. Editorial Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.
- Ros, A. Filella, G. & Peña, M. (2021) *Promoción de la competencia emocional y la cohesión social mediante juegos cooperativos en educación primaria*. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*.
- Ruiz, R., García, M. & Peña, V. (2022) *El valor educativo del juego en el aula: Perspectivas docentes y beneficios para el aprendizaje*. *Revista Española de Pedagogía*. <https://doi.org/10.21676/23897856.3520>
- Sampieri, R. H. Collado, C. F. & Lucio, M. P. B. (2022). *Metodología de la investigación* (7.ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Sarmiento, E. (2024) *Juegos cooperativos para mejorar el nivel del trabajo colaborativo de los niños de 3 años en una Institución educativa pública, Trujillo – 2022*. [Tesis para Optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional De Trujillo]
- Slavin, E. (1995) *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn and Bacon.
- Spencer, K. (2023) *Kagan Cooperative Learning*.
- Tamayo, M. (2012) *El proceso de la investigación científica*. (5ta Ed.). México: Editorial Limusa S.A.
- Velázquez, R. (2020) *Juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la convivencia escolar. Ágora para la Educación Física y el Deporte*. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345741428042.pdf>
- Vivas, M., & Peña, J. (2024) *Los juegos cooperativos como estrategia para la resolución pacífica de conflictos en estudiantes de primer grado*. [Tesis de segunda especialidad en la universidad Nacional]
- Vygotsky, S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica. <https://www.ie42003cgalbarracin.edu.pe/biblioteca/LIBR-NIV326122022175849.pdf>

# **ANEXOS**

## Anexo 1

### Resolución de aprobación de trabajo de investigación

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Resolución No. 0619.2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA

Huanta, 14 de octubre de 2025

La Directora General (c) de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta,

**VISTO**

El **INFORME N° 002-2025-ASESOR DE INVEST./PPD 2025/EESPP"JSCO"-HTA** de fecha 22 de agosto de 2025, con número de expedientes: TM20252831-F del asesor de investigación del Programa de Profesionalización Docente 2025 del Programa de Estudios de Educación Física Aula 10, avala los proyectos de investigación para el otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación en el marco del cumplimiento del Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados - Titulos y del Plan de Ejecución del PPD 2025 a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

**CONSIDERANDO**

Que, La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Académicos Generales para las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y **RM No 420-2024-MINEDU** en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Titulos, tiene facultad de otorgar el Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciado(a) a los/las egresados/as de formación inicial docente y formación continua a fin de garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciada/o a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente y de Formación Continua previa sustentación y aprobación del trabajo de investigación y de la tesis respectivamente en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Titulos, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales que señalan que el proceso de otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el Programa de Profesionalización Docente 2025, autorizado por la **RDRS No 00321-2025-GRA/GR-GG-GRDS-DREA-DR**, conduce a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título Profesional de Licenciado/a en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Licenciado/a en Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Licenciado/a en Educación Física, el **Formador Asesor del Módulo de Práctica de Investigación del Aula 10**, elevó el **INFORME N° 002-2025-ASESOR DE INVEST./PPD-2025/EESPP"JSCO"-HTA**, avalando los proyectos de investigación para la aprobación



resolutiva en el marco del cumplimiento del Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados - Títulos y el Plan de Ejecución del PPD 2025

Que, la Directora General (e) de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades y en el marco de la Ley No 30512, su reglamento, modificatorias, el Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados - Títulos y el Plan de Ejecución del PPD 2025 oficializa la APROBACIÓN de los Proyectos de Investigación de los/as participantes del Programa de Profesionalización Docente 2025 del Programa de Estudios de Educación Física Aula 10, cuyo Formador Asesor es el Mg. Freddy Roland Pineda Tapia, por tanto:

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR los PROYECTOS DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN del Programa de Profesionalización Docente 2025 del Programa de Estudios de Educación Física Aula 10 los que a continuación se detallan:

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE		
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	PROYECTO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
1	ALTEZ SANTOS, Milagros Marleny	Actividad física en estudiantes de educación secundaria de la institución educativa Esmeralda de los Andes, Huanta 2025
2	ANAYA YARANGA, Héctor	Juegos motores en estudiantes de la institución educativa San Juan de la Frontera, Huamanguilla, Huanta 2025
3	CANCHARI MENDEZ, Ysbel Janet	Desarrollo rítmico en estudiantes del IV ciclo de educación primaria de la institución educativa "San Gerardo", Sivia 2025
4	CCAICO-OLARTE, Cynthia Lysett	Fundamentos Técnicos del Voleibol en los Estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 25501 de Puquio, 2025
5	CISNEROS QUISPE, Newmar Hugo	Niveles de coordinación óculo manual en estudiantes de la institución educativa N° 38445/Mx-P Santa Rosa, 2025
6	CRIOLLO CARRASCO, Edson Raúl	Fundamentos técnicos básicos del Voleibol en estudiantes del 6to grado de la institución educativa N° 55006 "Familia Sagrada" de Andahuaylas, 2025
7	DIAZ ALVAREZ, Carlos Alberto	Fundamentos técnicos del baloncesto en estudiantes del 1er grado de la institución educativa secundaria "Gregorio Martinelli" Talavera, 2025
8	ESPINOZA CHOQUE, Miriam Liliana	Condición física en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Integrada "Sergio Arauco Quiñonez", 2025
9	FERNÁNDEZ GARCIA, Ronald Romario	Fundamentos técnicos del fútbol en la selección Sub 12 de la institución educativa "San Martín de Porres" Luricocha, 2025
10	GIRON FLORES, Rocio del Pilar Juanita	Nivel de desarrollo de la motricidad fina en estudiantes sub 10 de la Academia Deportiva Milán Sport, 2025
11	HUISA PUMA, Rene	Actividad física en estudiantes de la institución educativa secundaria "Apóstol Santiago", Lucanas 2025
12	INCA SINTI, Maribel	Coordinación motriz en estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa "Parque Industrial" Pichari, Cusco 2025
13	LAPA AYALA, Richard	Actividad física en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa "Luther King School", Huanta 2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Orgánica N° 15737  
Resolución RM. N° 226-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 05-84-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU  
RM No 40-2024-MINEDU

14	LAURA GUTIERREZ, Pedro Edgar	Nivel de las Capacidades Físicas en los estudiantes de la Institución Educativa "Augusto Salazar Bondy"- Anco, 2025
16	PALOMINO ORIHUELA, Deyni	Fundamentos técnicos del fútbol en estudiantes del 5to grado de la institución educativa "Juan Velasco Alvarado" Andahuaylas, 2025
17	QUISPE SERRANO, Emerson	Nivel de psicomotricidad gruesa en los estudiantes de primaria de la institución educativa "San Alfonso" de Huanta, 2025
18	QUISPE SERRANO, Sandro Baylon	Nivel de habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria en la Institución Educativa "San Alfonso" - Huanta, 2025
19	RUIZ RIVAS, Miluzca Milagros	Habilidades motrices en estudiantes de educación primaria de la institución educativa N° 38257/Mx-P "San Ramon", Huanta 2025
20	SACCACO LEIVA, Aydee América	Nivel de motricidad en estudiantes de educación primaria de la institución educativa N° 54080 de Huancabamba, Andahuaylas 2025
21	SUAREZ GOMEZ, Clever	Juegos cooperativos en los estudiantes de la institución educativa "Joel Durand Sobrevilla", Santillana, 2025
22	TAIPE ENRIQUEZ, Aquiles	Habilidades técnicas en el fútbol infantil sub - 14 en la Academia de fútbol Club Social Millpo, Huancavelica 2025
23	TAPULLIMA TAPULLIMA, Jessica Patricia	Rendimiento físico en niños de la Academia de Fútbol "New Star JK", Carabayllo, Lima 2025
24	VELARDE CCOCHACHI, Emil Gaudencio	dominio técnico del fútbol en la selección sub 17 de la institución educativa "Alfonso Ugarte", Aranzhuay 2025

**ARTICULO SEGUNDO - DISPONER** que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Trabajo de Investigación para el control correspondiente.

**ARTICULO TERCERO.- DISPONER** al Webmaster de la Escuela la publicación en la página web y en el portal de transparencia, asimismo, la entrega de una copia a los/las interesados/as.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA

*J. León Peralta*  
DIRECTORA GENERAL

DISTRIBUCIÓN:  
Interesados (as)

## Anexo 2

### R.D. de expedito de tesis

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA - AYACUCHO

Resolución RM N° 2024-MINEDU  
Adecuación a Instituto OS N° 015-85-EI  
Autorización de Funcionamiento OS N° 03-94-EI  
Escuela de Educación RM N° 267-020-MINEDU  
RM No 420-2024-MINEDU

*"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"*

*Resolución Directoral N° 0200-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA*

Huanta, 12 de mayo del 2026

Visto, el **INFORME No.144-2026-RAI-EESPP"JSCO"-HTA** con **EXP.TM20262210 - F** del Área de Investigación quien emite **Opinión Favorable de Expedito de Trabajo de Investigación**.

**CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512, **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos, **RM No 244-2025-MINEDU** Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas - Privadas y demás normas.

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Titulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller en Educación, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para su reconocimiento nacional y para la realización de estudios de maestría, y, por tanto, su inscripción y registro en SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; tiene como fin fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos pedagógicos que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación en el contexto local, regional y nacional, asimismo, garantizar su acreditación con el Grado Académico de Bachiller en Educación para su reconocimiento como tal en la sociedad.

Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación, presentados por los/las egresados del Programa de Profesionalización Docente pertenecientes a los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física para garantizar se acreditación como Bachiller en Educación.

Que, teniendo el informe aval de expedito en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos 2025 de la Escuela emitido por el responsable del Área de Investigación y en el marco de mis facultades amparado en la RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

Jr. Razuhulica 624 - Huanta  
Telefax (066) 321070  
www.aespjSCO.edu.pe  
comunicaciones@espjSCO.edu.pe



SE RESUELVE:

PRIMERO. - **DECLARAR EXPEDITO** los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** siguientes:

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE			
N°	AUTOR	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	ALTEZ SANTOS, Exaltación	Grado de responsabilidad en el cuidado del entorno escolar en niños del Ciclo II de la IE 31131 José Salvador Cavero Ovalle, Churcampa - 2025	Atención integral del infante, niño y adolescente
2	MENDOZA SAENZ, Irma	El clima laboral en los docentes de nivel inicial de la Red Educativa Palca, Tarma - Junin, 2025	Gestión y calidad educativa

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA			
N°	AUTOR	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	CULE RAMOS, Breyce Nayely	Nivel de autoestima corporal en estudiantes del segundo año de secundaria de la Institución Educativa San Sebastián de Pichqachuri-Puquio, 2025	Actividades físicas y recreativas
2	TORRES FUENTES, Walter Joseph	Caracterización del crecimiento estatural de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa "Francisca Diez Canseco de Castilla" Huancavelica, 2025	Actividades físicas y recreativas
3	SUAREZ GOMEZ, Clever	Juegos cooperativos en los estudiantes de la institución educativa "Joel Durand Sobrevilla", Santillana, 2025	Actividades físicas y recreativas
4	QUISPE SERRANO, Sandro Baylon	Nivel de habilidades motrices básicas en estudiantes de primaria en la Institución Educativa "San Alfonso" - Huanta, 2025	Actividades físicas y recreativas

SEGUNDO. - **AUTORIZAR**, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la Sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Investigación y Grados y Títulos 2025 de la Escuela.

TERCERO.- **COMUNICAR**, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**

**DISTRIBUCIÓN:**


Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.



### Anexo 3

R.D. de fecha de sustentación de tesis

Ley Creación N° 18737  
Resolución RM N° 228-82-ED  
Atribución a Instituto DS N° 210-84-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 06-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU  
RM No 420-2024-MINEDU

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**  
Huanta - Ayacucho

*Resolución Directoral N.º 00338-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 1 de mayo 2026

Visto, el Expediente *TM20262382-F* de fecha *19 de mayo del 2026* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0300-2026-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *23 de febrero del 2026*;

**CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos, **Rm No 244-2025-MINEDU** y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvadr Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de otorgamiento del Grado de los egresados de Formación Continua del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación con el Grado Académico de Bachiller en Educación;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados de Formación Continua - Programa de Profesionalización Docente de los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias y a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 130-2025-MINEDU) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (RM No 244-2025-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es

Jr. Razhuilca 624 - Huanta  
Teléfono: 261260  
www.eesppico.edu.pe  
informes@eesppico.edu.pe



mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **RDRS No 01529-2025-GR/GOB-GG-GRDS-DREA-DR**;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- AUTORIZAR** la **SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JOEL DURAN SOBREVILLA" SANTILLANA, 2025.	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ACTIVIDAD FÍSICA Y RECREATIVA
FORMACIÓN CONTINUA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
	EDUCACIÓN FÍSICA
AUTOR(A)	SUÁREZ GÓMEZ, CLEVER
FECHA	6 DE JUNIO DEL 2026
HORA	5:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- PÚBLICAR** la resolución en la web institucional.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE**

  
Dr. **Walter Marín Arce Villar**  
DIRECTOR GENERAL

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesado/a  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
prd/sec.

## Anexo 4

### R.D. de nominación de jurados de sustentación de tesis

La Ley N° 1673  
Planes de RM N° 238-EF-ED  
Acreditación a Instituto DS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 05-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU  
RM No 420-2024-MINEDU

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**  
Huanta - Ayacucho

*Resolución Directoral N.º 00339-2026 EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 1 de junio 2026

Visto, el Expediente *TM20262382-F* de fecha *19 de mayo del 2026* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0300-2026-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *23 de febrero del 2026*:

**CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos, **RM No 244-2025-MINEDU** y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de otorgamiento de Grado de los egresados del *Programa* de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación con el Grado Académico de Bachiller en Educación;

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados/as de Formación Continua del Programa de Profesionalización Docente de los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados y Títulos, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 130-2025-MINEDU) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (RM No 244-2025-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Jr. Razafitrala 624 - Huanta  
Teléfono: 281290  
www.eesppjco.edu.pe  
comunicaciones@eesppjco.edu.pe



Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **RDRS No 01529-2025-GR/GOB-GG-GRDS-DREA-DR;**

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- NOMINAR**, a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
	<b>VOCAL</b>	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO

<b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	
<b>JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JOEL DURAN SOBREVILLA" SANTILLANA, 2025.</b>	
<b>LÍNEA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>ACTIVIDAD FÍSICA Y RECREATIVA</b>
<b>FORMACIÓN CONTINUA</b>	<b>PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE</b>
<b>EDUCACIÓN FÍSICA</b>	
<b>AUTOR (A)</b>	<b>SUAREZ GOMEZ, CLEVER</b>
<b>FECHA</b>	<b>6 DE JUNIO DEL 2026</b>
<b>HORA</b>	<b>5:00 P.M.</b>
<b>LUGAR</b>	<b>AUDITORIO INSTITUCIONAL</b>

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- AUTORIZAR** la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2026.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE**



**DISTRIBUCIÓN:**

Interesado/a  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
ped/acc.

## Anexo 5

### Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES, DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b><u>Problema general:</u></b></p> <p>¿Cómo se manifiestan los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Joel Durand Sobrevilla, 2025?</p> <p><b><u>Problemas específicos:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se manifiesta la comunicación durante la práctica de juegos cooperativos en los estudiantes de la IE Joel Durand Sobrevilla, 2025?</li> <li>• ¿Cómo se evidencia la solidaridad en los estudiantes de la IE Joel Durand Sobrevilla, 2025?</li> <li>• ¿De qué manera los estudiantes respetan las reglas en el desarrollo de juegos cooperativos?</li> <li>• ¿Cómo se manifiesta el trabajo en equipo entre los estudiantes de la IE Joel Durand Sobrevilla, 2025?</li> </ul>	<p><b><u>Objetivo general:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir cómo se manifiestan los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Joel Durand Sobrevilla, 2025.</li> </ul> <p><b><u>Objetivos específicos:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir cómo se manifiesta la comunicación durante la práctica de juegos cooperativos en los estudiantes de la IE Joel Durand Sobrevilla, 2025.</li> <li>• Identificar cómo se evidencia la solidaridad entre los estudiantes del primer grado al participar en juegos cooperativos.</li> <li>• Identificar el nivel de respeto por las reglas de juego en los estudiantes del primer grado al realizar juegos cooperativos.</li> <li>• Describir cómo se desarrolla el trabajo en equipo entre los estudiantes de la IE Joel Durand Sobrevilla, 2025.</li> </ul>	<p><b><u>Variable:</u></b></p> <p><b>Juegos cooperativos</b></p> <p><b><u>Dimensiones:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comunicación</li> <li>✓ Solidaridad</li> <li>✓ Respeto por las reglas de juego</li> <li>✓ Trabajo en equipo</li> </ul>	<p><b>Tipo de estudio:</b> Básica</p> <p><b>Nivel:</b> Descriptivo.</p> <p><b>Método de estudio:</b> Descriptivo Observación Estadístico descriptivo</p> <p><b>Diseños de investigación:</b> Descriptivo simple</p> <p><b>Población y muestra:</b> Población: 28 estudiantes entre el 1er y 2do grado. Muestra 15 estudiantes 1er grado</p> <p><b>Técnicas de muestreo:</b> No probabilístico intencional</p> <p><b>Técnicas:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Ficha de observación</p> <p><b>Técnicas de procesamiento:</b> Estadística descriptiva</p>

## Anexo 6

### Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos Cooperativos	<p>Los juegos cooperativos son actividades lúdicas, en el que el objetivo principal no radica en la competencia entre los individuos, sino en la colaboración entre todos los participantes para alcanzar una meta común.</p> <p>Jonhson y Jonhson (2020) mencionan que este tipo de juegos tienen algo bueno para enseñar. Ayudan a crecer por dentro y a entender a otros, lo cual es clave para vivir juntos. Te enseñan a sentir lo que otros sienten, a oír bien y a arreglar problemas sin pelear.</p>	<p>La variable juegos cooperativos, se valoró con una ficha de observación y contiene 30 ítems.</p> <p>8 para la primera dimensión, 8 para la segunda dimensión, 8 para la tercera dimensión y 6 para la cuarta dimensión.</p>	Comunicación	Interacción verbal y no verbal	<p>Ordinal</p> <p>Nunca (1)</p> <p>A veces (2)</p> <p>Siempre (3)</p>
				Escucha activa	
			Solidaridad	Apoyo entre compañeros	
				Actitudes empáticas	
			Respeto por las reglas de juego	Cumplimiento de normas acordadas	
				Aceptación del resultado del juego	
			Trabajo en equipo	Coordinación en las acciones	
				Participación equitativa en el grupo	

Anexo 7

Matriz Instrumental

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	Nº ITEMS	ESCALA MEDICIÓN
Juegos cooperativos	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción verbal y no verbal</li> <li>• Escucha activa</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Expresa sus ideas claramente al interactuar con el grupo durante el juego.</li> <li>2. Se comunica de forma respetuosa con los compañeros y compañeras.</li> <li>3. Utiliza gestos o señales para colaborar durante el juego.</li> <li>4. Inicia conversaciones o propuestas dentro del grupo para mejorar la actividad.</li> <li>5. Presta atención cuando sus compañeros están hablando.</li> <li>6. No interrumpe cuando otro estudiante está expresando una idea.</li> <li>7. Toma en cuenta las sugerencias de sus compañeros durante el juego.</li> <li>8. Responde con atención a lo que dicen sus compañeros.</li> </ol>	Ordinal
	Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayuda mutua</li> <li>• Actitudes empáticas</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Brinda apoyo a un compañero que tiene dificultades durante el juego.</li> <li>10. Comparte materiales o espacios sin que se lo soliciten.</li> <li>11. Ofrece su ayuda voluntariamente en momentos de necesidad.</li> <li>12. Se muestra disponible para colaborar con cualquier integrante del grupo.</li> <li>13. Comprende y respeta los sentimientos de sus compañeros durante el juego.</li> <li>14. Anima a un compañero que está desmotivado o frustrado.</li> <li>15. No se burla ni critica cuando alguien comete errores.</li> <li>16. Se pone en el lugar del otro cuando hay desacuerdos o conflictos.</li> </ol>	Ordinal
	Respeto por las reglas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumplimiento de normas</li> <li>• Aceptación de resultados del grupo</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>17. Sigue las reglas del juego sin necesidad de recordatorios constantes.</li> <li>18. Respeto los turnos asignados durante la actividad.</li> <li>19. No realiza trampas ni acciones indebidas para ganar.</li> <li>20. Corrige su conducta cuando se le recuerda una norma.</li> <li>21. Acepta con tranquilidad si su equipo no gana.</li> <li>22. No muestra actitudes agresivas o desafiantes frente a una decisión grupal.</li> <li>23. Reconoce los aciertos del equipo contrario.</li> <li>24. Valora más la participación que el resultado del juego.</li> </ol>	Ordinal
	Trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación</li> <li>• Participación de todos</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>25. Coopera para cumplir una tarea grupal durante el juego.</li> <li>26. Realiza aportes útiles para que el equipo funcione mejor.</li> <li>27. Participa en la planificación de estrategias grupales.</li> <li>28. Participa activamente sin dominar todas las acciones del juego.</li> <li>29. Cede espacio a otros para que también participen.</li> <li>30. Involucra a compañeros que están aislados o distraídos.</li> </ol>	Ordinal

## Anexo 8

### Instrumentos de recolección de datos

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

#### VARIABLE: JUEGOS COOPERATIVOS

Nombre y apellidos del estudiante :  
.....

Grado y sección : Primero "U"

Fecha : .....

Leyenda:

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Dimensión 1: Comunicación				
N°	Ítems	Escala		
		1	2	3
01	Expresa sus ideas claramente al interactuar con el grupo durante el juego.			
02	Se comunica de forma respetuosa con los compañeros y compañeras.			
03	Utiliza gestos o señales para colaborar durante el juego.			
04	Inicia conversaciones o propuestas dentro del grupo para mejorar la actividad.			
05	Presta atención cuando sus compañeros están hablando.			
06	No interrumpe cuando otro estudiante está expresando una idea.			
07	Toma en cuenta las sugerencias de sus compañeros durante el juego.			
08	Responde con atención a lo que dicen sus compañeros.			

Dimensión 2: Solidaridad				
N°	Ítems	Escala		
		1	2	3
01	Brinda apoyo a un compañero que tiene dificultades durante el juego.			
02	Comparte materiales o espacios sin que se lo soliciten.			
03	Ofrece su ayuda voluntariamente en momentos de necesidad.			
04	Se muestra disponible para colaborar con cualquier integrante del grupo.			
05	Comprende y respeta los sentimientos de sus compañeros durante el juego.			
06	Anima a un compañero que está desmotivado o frustrado.			
07	No se burla ni critica cuando alguien comete errores.			
08	Se pone en el lugar del otro cuando hay desacuerdos o conflictos			

Dimensión 3: Respeto por las reglas de juego				
N°	Ítems	Escala		
		1	2	3
01	Sigue las reglas del juego sin necesidad de recordatorios constantes.			
02	Respeto los turnos asignados durante la actividad.			
03	No realiza trampas ni acciones indebidas para ganar.			
04	Corrige su conducta cuando se le recuerda una norma.			

05	Acepta con tranquilidad si su equipo no gana.			
06	No muestra actitudes agresivas o desafiantes frente a una decisión grupal.			
07	Reconoce los aciertos del equipo contrario.			
08	Valora más la participación que el resultado del juego.			

<b>Dimensión 4: Trabajo en equipo</b>				
<b>N°</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
01	Coopera para cumplir una tarea grupal durante el juego.			
02	Realiza aportes útiles para que el equipo funcione mejor.			
03	Participa en la planificación de estrategias grupales.			
04	Participa activamente sin dominar todas las acciones del juego.			
05	Cede espacio a otros para que también participen.			
06	Involucra a compañeros que están aislados o distraídos.			

## Anexo 9

### Informe de opinión de expertos

**INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES:**  
**Título de la Investigación:** Juegos cooperativos en los estudiantes de la institución educativa Joel Durand Sobrevilla, 2025

**Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:** Ficha de observación

**ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN**


Indicadores	Criterios	Deficiente					Baja					Regular					Buena					Muy buena				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																									
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																									
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																									
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																									
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																									
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																									
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																									
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																									
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																									

OPINIÓN DE APLICABILIDAD						Deficiente	Baja	Regular	Buena ✓	Muy Buena
--------------------------	--	--	--	--	--	------------	------	---------	---------	-----------

<b>PROMEDIO DE VALORACION</b>	

Nombres y Apellidos	Aitor Escriba Palomino	DNI	80549231
Título Profesional	Licenciado en educación Física y Deporte		
Especialidad	Educación Física		
Grado Académico	Magister		
Mención	Administración de la Educación		

FECHA: 14/07/2025

  
 DNI N° 80549231



## INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

**DATOS GENERALES:**

**Título de la Investigación:** Juegos cooperativos en los estudiantes de la institución educativa Joel Durand Sobrevilla, 2025

**Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:** Ficha de observación

**ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN**

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				

		PROMEDIO DE VALORACIÓN				
OPINIÓN DE APLICABILIDAD	Deficiente	Baja	Regular	✓ Buena	Muy Buena	

Nombres y Apellidos	Wilson Antonio Rojas Araujo		DNI	28602512
Título Profesional	Licenciado en Educación			
Especialidad	Cultural y física			
Grado Académico	Doctor			
Mención	Licenciado en Educación			

FECHA: 19/07/2025

  
 DNI N° 28602512

## Anexo 10

### *Prueba de confiabilidad del instrumento*

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>			
		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,833	30

# Anexo 11

## Matriz de datos

PRUEBA PILOTO																																					
VARIABLE: JUEGOS COOPERATIVOS																																					
sujetos	DIMENSION 1 COMUNICACIÓN								PUNTAJE PARCIAL	DIMENSION 2 SOLIDARIDAD								PUNTAJE PARCIAL	DIMENSION 3 RESPETO POR LAS REGLAS								PUNTAJE PARCIAL	DIMENSION 4 TRABAJO EN EQUIPO					PUNTAJE PARCIAL	TOTAL	ESCALA		
	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14	15	16		17	18	19	20	21	22	23	24		25	26	27	28	29				30	
1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	NUNCA 1
2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	A VECES 2
3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	SIEMPRE 3
4	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3		
5	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3		
6	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	1	2	3	3		
7	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	3	1	3	2	3	3	3	2		
8	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3		
9	2	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2		
10	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	1	1	2	1	2	1	1	1	2		
11	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3		
12	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	1	1	2	2	1	1	1	3	1	3	3	2	3	3	3		
13	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3		
14	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1		
15	3	1	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	1	2	3	2	3	3	3		

## Anexo 12

Carta emitida por la I.E. que autoriza la aplicación de la investigación.

# CARTA DE AUTORIZACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Joel Durand Sobrevilla

**CÓDIGO MODULAR:** 1469170

**DIRECCIÓN:** Marccari

**TELÉFONO:**

**Fecha:** 26 de agosto del 2025

**Señor:** Clever Suarez Gomez, **Investigador**

De mi consideración:

Por medio de la presente, la Dirección de la Institución Educativa "Joel Durand Sobrevilla" autoriza la aplicación de la investigación titulada: **"Los Juegos cooperativos en los estudiantes de la institución educativa Joel Durand Sobrevilla, Santillana 2025"**, cuyo propósito es describir las dimensiones de interacción social, comunicación, participación y resolución de conflictos mediante actividades lúdicas de carácter cooperativo.

Dicha investigación será aplicada a los estudiantes del **primer grado de secundaria**, en los horarios coordinados con el área de Educación Física y respetando las normas de convivencia institucional, así como los protocolos de seguridad y bienestar estudiantil.

Asimismo, se precisa que la información recogida será utilizada únicamente con fines académicos y de investigación, garantizando la confidencialidad de la identidad de los estudiantes y del centro educativo.

Sin otro particular, quedo a su disposición para cualquier coordinación adicional.

Atentamente,



## Anexo 13

*Evidencias fotográficas*

### Fotografía 01

*Juego cooperativo “Enredados”*



### Fotografía 02

*Juego cooperativo “Quitando la cola”*



**Fotografía 03**

*Juego cooperativo "Transporte de pelotitas"*



**Fotografía 04**

*Juego cooperativo "Que no caiga el globo"*



**Fotografía 05**

*Juego cooperativo "Traslado de pelotas"*



**Fotografía 05**

*Juego cooperativo "Pasando por el aro"*

