

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN FÍSICA



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Rendimiento físico en estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”- Huanta, 2025.

Para Obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTOR

TELLO TAGUADA, Jeison Aníbal

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-9303-7643>

ASESOR

Mg. RAMIREZ GUTIERREZ, Jesús

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-7895-652X>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Actividades físicas y recreativas

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ
2026



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Siendo las 6:00 P.M. del 20 DE JULIO 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 ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS" – HUANTA, 2025. Línea de investigación: ACTIVIDADES FÍSICAS Y RECREATIVAS**, presentado por el egresado **TELLO TAGUADA, JEISON ANIBAL** con código de matrícula **73989674**.

De Formación Inicial Docente del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN FÍSICA**, sustentación autorizada por la **RD No 00465-2026-EESPPÚB. "JSCO"/DG-HTA.**, Jurado Examinador autorizado por la **RD No 0466-2026-EESPPÚB. "JSCO"/DG-HTA** obteniendo como resultado el PROMEDIO de 14 (CATORCE).

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.



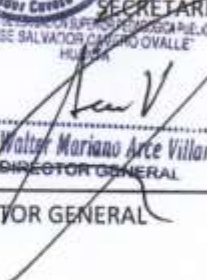
PRESIDENTE JURADO



VOCAL



SECRETARIO JURADO



Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

vº Bº DIRECTOR GENERAL



FECHA	DÍA	MES	AÑO
	20	07	2026

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILLCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

FORMACION INICIAL DOCENTE	EDUCACIÓN FÍSICA
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RM N°420-2024-MINEDU

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

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 00465-2026-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 00466-2026-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL:	GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN
---	---

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI
	VOCAL	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

JUEGOS COOPERATIVOS EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS" – HUANTA, 2025.

LINEA DE INVESTIGACIÓN	ACTIVIDADES FÍSICAS Y RECREATIVAS
------------------------	-----------------------------------

FECHA	20 / 07 / 2026	HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP PÚB. "JSCO"		

N° Matrícula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
73989674	TELLO TAGUADA, JEISON ANIBAL	13	14	15	14



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 desaprobatorio 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° 0231-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"JUEGOS COOPERATIVOS EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS"-HUANTA, 2025"**, presentado por el egresado **Tello Taguada, Jeison Aníbal**, del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **13%** 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/12VzIFUUrOI_qlkciULWB0H188N-Cofx?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, 1 de septiembre 2026



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERIO OVALLE"
HUANTA
Lic. José Luis Pizarro Pizarro
Área de Verificación de Originalidad

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@iesppjsco.edu.pe

Validaciones JSCO

TELLO TAGUADA, Jeison Aníbal B Rev 2.0

202 TELLO TAGUADA, Jeison Aníbal B

Validaciones JOSACO 2026

Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Caverro Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3634009982

Fecha de entrega

26 ago 2026, 3:57 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

1 sep 2026, 12:52 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TELLO_TAGUADA_Jeison_An_bal_B_Rev_2.0.docx

Tamaño del archivo

73.7 KB

43 páginas

12.275 palabras

71.348 caracteres

13% 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

- 13%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 3%  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

- 13% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 3% 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	8%
2	Internet	alicia.concytec.gob.pe	2%
3	Internet	ve.scielo.org	<1%
4	Internet	repositorio.unprg.edu.pe	<1%
5	Internet	repositorio.udea.edu.pe	<1%
6	Internet	repositorio.upse.edu.ec	<1%
7	Internet	repositorio.unamad.edu.pe	<1%
8	Trabajos del estudiante	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA	<1%
9	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco	<1%
10	Internet	repositorio.unemi.edu.ec	<1%

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN FÍSICA



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Rendimiento físico en estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”- Huanta, 2025.

Para Obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTOR

TELLO TAGUADA, Jeison Aníbal

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-9303-7643>

ASESOR

Mg. RAMIREZ GUTIERREZ, Jesús

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-7895-652X>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Actividades físicas y recreativas

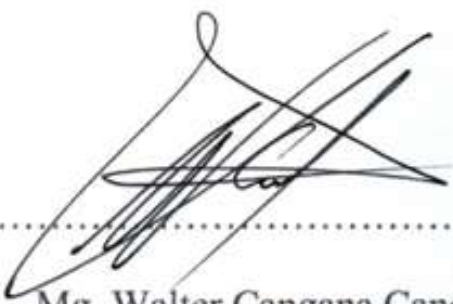
HUANTA-AYACUCHO-PERÚ
2026



.....

Dr. Walter Mariano Arce Villar

Presidente



.....

Mg. Walter Cangana Canchari

Secretario



.....

Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo

Vocal

Dedico este trabajo a Dios, por darme la fortaleza y la sabiduría para culminar esta etapa de mi formación profesional. A mis padres y a mi familia, por su apoyo incondicional, motivación y confianza constante, quienes han sido el pilar fundamental para alcanzar este logro.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, expreso mi profundo agradecimiento a Dios por brindarme la vida, la salud y la fortaleza necesarias para culminar esta etapa importante de mi formación profesional.

A cada uno de los maestros de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caveró Ovalle”, por sus enseñanzas y su apoyo permanente en las diversas materias para continuar nuestros estudios profesionales.

Asimismo, agradezco a mis padres y a mi familia por su apoyo incondicional, comprensión y motivación constante, quienes han sido un pilar fundamental durante el desarrollo de mis estudios.

Agradecer a la Institución Educativa San Francisco de Asís por su colaboración y disposición durante el proceso de recolección de datos, así como a los estudiantes del tercer grado que participaron en el desarrollo de la presente investigación.

Finalmente, agradezco a los docentes y asesores que, con sus orientaciones y conocimientos, contribuyeron al desarrollo y culminación de este trabajo de investigación.

A todos ellos, mi más sincero agradecimiento.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado Examinador, presento ante ustedes el informe del trabajo de investigación titulada: Juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”- Huanta, 2025. con el objetivo de conocer el nivel de los juegos cooperativos en los estudiantes mencionados. Asimismo, en cumplimiento del Reglamento de Investigación para la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación en el Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Valle" de Huanta.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación, pongo el presente trabajo a consideración de los señores miembros del jurado.

El autor

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Jeison Anibal Tello Taguada, identificada con DNI N° 73989674, egresado del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, autor del trabajo de investigación titulado: Juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa "San Francisco de Asís"- Huanta, 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, 30 de junio del 2026



.....
JEISON ANIBAL TELLO TAGUADA

DNI N°:73989674



ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	vii
ÍNDICE ANEXOS.....	x
ÍNDICE TABLAS.....	xi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
PISIY QILLQAY.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Descripción del Problema	18
1.2.	Formulación del Problema	21
1.2.1	Problema General.....	21
1.2.2	Problemas Específicos.....	21
1.3.	Justificación e Importancia.....	22
1.3.1.	Justificación por Implicancias Prácticas	22
1.3.2.	Justificación por Valor Teórico.....	22
1.3.3.	Justificación por Utilidad Metodológica.....	23
1.4.	Objetivos	24
1.4.1.	Objetivo General	24
1.4.2.	Objetivos Específicos.....	24
1.5	Limitaciones de la Investigación.....	24

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.	Antecedentes del Problema	25
2.1.1	Internacional.....	25
2.1.2	Nacional	27

2.1.3	Regional	28
2.1.4	Local.....	30
2.2.	Bases Teóricas.....	31
2.2.1.	Definición de los Juegos Cooperativos	31
2.3.	Definición de Términos Básicos	38
2.4.	Variables de Investigación	39
2.4.1.	Definición Conceptual.....	39
2.4.2.	Definición Operacional de la Variable de Estudio.....	39
2.5.	Cuadro de Operacionalización de Variable.....	40

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de Investigación	41
3.1.1.	Tipo de Investigación	41
3.1.2.	Nivel de Investigación.....	41
3.2.	Método de Estudio	41
3.3.	Diseño de Investigación	42
3.4.	Población y Muestra.....	43
3.6.1.	Población.....	43
3.6.2.	Muestra.....	43
3.5.	Técnicas de Muestreo.....	44
3.6.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	44
3.6.1.	Técnicas.....	44
3.6.2.	Instrumento.....	44
3.7.	Validez y Confiabilidad del Instrumento	45
3.7.1.	Validez	45
3.7.2.	Confiabilidad.....	46
3.8.	Métodos de Procesamientos de los Datos	46
3.9.	Aspectos Éticos	47

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1	Presentación y Descripción de los Resultados	48
4.2.	Discusión de Resultados.....	51

CONCLUSIONES.....	53
RECOMENDACIONES	54
Referencias	55

ÍNDICE ANEXOS

Anexo 1 Resolución de aprobación de proyecto	61
Anexo 2 Resolución de expedito de tesis	64
Anexo 3 Resolución de fecha de sustentación de trabajo de investigación	67
Anexo 4 Resolución de jurados de sustentación de trabajo de investigación	69
Anexo 5 Matriz de Consistencia.....	71
Anexo 6 Operacionalización de Variable.....	72
Anexo 7 Matriz Instrumental.....	73
Anexo 8 Instrumento de Recolección de Datos	74
Anexo 9 Validación por juicio de experto.....	75
Anexo 10 Prueba de confiabilidad del instrumento	78
Anexo 11 Matriz de datos.....	79
Anexo 12 Carta de autorización emitida por la I.E que autoriza la aplicación	80
Anexo 13 Evidencias fotográficas.....	81

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1 Número total de población respecto a estudiantes	43
Tabla 2 Numero de muestra	44
Tabla 3 Resultado de la prueba de validez por juicio de expertos	45
Tabla 4 Resultado de la prueba de fiabilidad	46
Tabla 5 Resultados de los juegos cooperativos	49
Tabla 6 Resultado de cooperación.....	49
Tabla 7 Resultado de participación	50
Tabla 8 Resultado de Resolución de conflictos.....	50

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general conocer el nivel de los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís, Huanta, 2024. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo básico y diseño descriptivo simple. La población estuvo conformada por 55 estudiantes de los terceros grados A y B, y la muestra, seleccionada mediante muestreo no probabilístico, estuvo integrada por 26 estudiantes del tercer grado B. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario de 15 ítems con escala de valoración ordinal (Nunca, A veces, Siempre), organizado en torno a las tres dimensiones de la variable: Cooperación, Participación y Diversión. Los resultados obtenidos evidenciaron que la práctica de los juegos cooperativos en la institución se desarrolla de manera incipiente e irregular. En cuanto a la variable general, el 80,8 % de los estudiantes (21 de 26) practica los juegos cooperativos solo A veces, el 11,5 % (3 estudiantes) Nunca y únicamente el 7,7 % (2 estudiantes) Siempre. Respecto a las dimensiones, en Cooperación el 57,7 % respondió A veces y el 23,1 % Nunca; en Participación, el 69,2 % marcó A veces y el 23,1 % Nunca, siendo esta la dimensión con el nivel de logro más bajo; en Diversión, el 61,5 % respondió A veces y el 30,8 % Nunca, lo que revela que casi un tercio de los estudiantes no experimenta goce durante las actividades lúdicas cooperativas. Se concluye que el juego cooperativo se ubica en un nivel bajo lo que evidencia la necesidad de fortalecer la práctica sistemática de actividad física dentro del currículo escolar.

Palabras Clave. juegos cooperativos, cooperación, participación, diversión, Educación Física, educación primaria.

ABSTRACT

This research aimed to determine the level of cooperative games among third-grade students at San Francisco de Asís Educational Institution, Huanta, 2024. The study was conducted using a quantitative approach, with a basic research type and a simple descriptive design. The population consisted of 55 third-grade students from sections A and B, while the sample, selected through non-probabilistic sampling, included 26 students from third grade B. Data were collected using the survey technique and a 15-item questionnaire with an ordinal rating scale (Never, Sometimes, Always), organized around the three dimensions of the variable: Cooperation, Participation, and Enjoyment. The results showed that the practice of cooperative games at the institution is still limited and inconsistent. Regarding the overall variable, 80.8% of the students (21 out of 26) practiced cooperative games only Sometimes, 11.5% (3 students) Never, and only 7.7% (2 students) Always. Concerning the dimensions, 57.7% responded Sometimes and 23.1% Never in Cooperation; 69.2% responded Sometimes and 23.1% Never in Participation, making it the dimension with the lowest level of achievement; and in Enjoyment, 61.5% responded Sometimes and 30.8% Never, indicating that nearly one-third of the students did not experience enjoyment during cooperative play activities. It is concluded that cooperative games are at a low level, highlighting the need to strengthen the systematic practice of physical activity within the school curriculum.

Key Words. cooperative games, cooperation, participation, enjoyment, Physical Education, primary education.

PISIY QILLQAY

Kay maskaypa hatun munayninqa karqan San Francisco de Asís yachay wasipi, Huanta llaqtapi, 2024 watapi, kimsa kaq yachaq wawakunapi yanapanakuy pukllaykunapa imayna kasqanta yachanapaq. Kay llamk'ayqa yupaychanapaq (cuantitativo) ñanpi, sapallan yachay (investigación básica) hinallataq sasachayniyuq mana kaq willakuy-niriy (diseño descriptivo simple) nisqawan ruwakurqan. Lliwpa runakunaqa karqanku 55 yachaqkuna, kimsa kaq “A” hinallataq “B” yachaymanta. Akllasqa muestraqa mana chaylla akllaywan (muestreo no probabilístico) ruwasqa karqan, chaypiqa 26 yachaqkuna kimsa kaq “B” yachaymanta karqanku. Willakuykuna huñunapaqqa tapuy (encuesta) nisqa rurayta llamk'achirqanku, chaypaqtaq 15 tapuyniyuq cuestionariota llamk'achirqanku, Manam, Wakinkaqla, Sapa kuti nisqa tupunawan. Kayqa kimsa rakiykunapi wakichisqa karqan: Yanapanakuy, Rakinakuy, Kusikuy. Tarisqa willakuykunam rikuchin yanapanakuy pukllaykunapaq yachay wasipi pisillaraq hinallataq mana sapa kuti rurakusqanta. Tukuy variablemantaqa, yachaqkunamanta 80,8 % (26-manta 21) Wakinkaqla yanapanakuy pukllaykunata ruwanku, 11,5 % (3 yachaqkuna) Manam, hinallataq 7,7 % (2 yachaqkuna) Sapa kuti ruwanku. Rakiykunamantaqa, Yanapanakuypi 57,7 % Wakinkaqla nirqanku, 23,1 % Manam; Rakinakuypi 69,2 % Wakinkaqla nirqanku, 23,1 % Manam, chaymi aswan pisi chaskisqa rakiy karqan; Kusikuypi 61,5 % Wakinkaqla nirqanku, 30,8 % Manam, chaymi kimsa chunka yachaqkunamanta huknin rakiyqa mana kuisqa kasqanta rikuchin. Tukukuyninpiqa, yanapanakuy pukllaykuna pisi nivelpi kasqanta tarirqan, chayraykum yachay wasipi sapa kuti aycha kuyuchiy ruraykunata kallpachayqa ancha munasqa

Tariy Simikuna. wichqanakuna: yanapanakuy pukllaykuna, yanapanakuy, rakinakuy, kusikuy, Aycha Yachachiy, ñawpaq yachay.

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, la Educación Física no se limita únicamente al desarrollo de capacidades físicas y motrices, sino que también cumple un papel fundamental en la formación integral de los estudiantes, contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales, emocionales y de convivencia. Dentro de las estrategias pedagógicas disponibles para este propósito, los juegos cooperativos destacan como una herramienta de gran potencial, ya que promueven la colaboración, la inclusión y el disfrute colectivo como pilares de la actividad física. Sin embargo, en muchos contextos educativos, especialmente en zonas andinas del Perú como Huanta, su implementación sigue siendo escasa y poco sistemática.

A nivel internacional, diversos estudios han evidenciado que los juegos cooperativos presentan niveles bajos de desarrollo en los estudiantes de educación básica. Díaz (2022), en Colombia, encontró que el 63 % de los niños presentó un nivel bajo en conductas cooperativas, concluyendo que la falta de planificación de estos juegos limita el desarrollo socioemocional. En España, Tejero (2022) señaló que el 58 % de los estudiantes mostraba niveles bajos de participación cooperativa, y que su aplicación en el aula sigue siendo asistemática. Yugsi et al. (2023), en Ecuador, reportaron que el 55 % de los estudiantes presentó un nivel deficiente en la práctica de juegos cooperativos, siendo la cooperación la dimensión más afectada. Estas evidencias internacionales confirman que el problema trasciende fronteras y afecta a contextos educativos de diversas realidades.

A nivel nacional, Damián (2025) encontró que la mayoría de los estudiantes de primaria en instituciones públicas del Perú presentó niveles bajos en las dimensiones de los juegos cooperativos, evidenciando una consolidación limitada de estas habilidades en el aula. Alomias (2023), en Junín, halló que el 58,3 % de los estudiantes se ubicó en un nivel bajo en la práctica de juegos cooperativos, siendo la participación la dimensión más deficitaria. En la región de Ayacucho, estudios como los de Mallqui y Pariona (2023) y Cárdenas (2022) confirmaron que esta problemática también se presenta en contextos andinos, donde la cooperación y la participación activa de los estudiantes en los juegos resultan especialmente escasas. A nivel local, Cerdan (2022), en la propia provincia de Huanta, concluyó que los juegos cooperativos contribuyen significativamente al desarrollo socioemocional de los niños, lo que refuerza la necesidad de promoverlos en las instituciones educativas de la zona.

Frente a este panorama, la presente investigación surge de la observación directa de las sesiones de Educación Física en la Institución Educativa San Francisco de Asís de Huanta, donde se pudo advertir que los estudiantes del tercer grado mostraban dificultades para cooperar entre sí durante los juegos, una participación desigual y escaso disfrute en las actividades colectivas. Esta situación motivó el planteamiento del siguiente problema general: ¿Cómo se manifiestan los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís, Huanta, 2024?

El sustento teórico de esta investigación se apoya en los planteamientos de Orlick (2016), quien define los juegos cooperativos como actividades lúdicas en las que los participantes trabajan conjuntamente para alcanzar un objetivo común, eliminando la competencia individual y priorizando la cooperación, la inclusión y el apoyo mutuo. Según este autor, el éxito en los juegos cooperativos depende del esfuerzo colectivo, lo que favorece el desarrollo de valores como la solidaridad, el respeto y la empatía. Esta concepción permitió operacionalizar la variable en tres dimensiones: cooperación, participación y diversión, las cuales fueron evaluadas mediante un cuestionario de 15 ítems con escala de valoración ordinal.

La investigación se justifica desde el punto de vista práctico porque sus resultados permitirán conocer el estado real de los juegos cooperativos en el contexto estudiado y brindar recomendaciones concretas para mejorar la práctica pedagógica en las sesiones

de Educación Física. Desde la perspectiva teórica, contribuye a ampliar el conocimiento existente sobre los juegos cooperativos en el nivel primario de la región Ayacucho, aportando evidencia empírica que puede servir de base para futuras investigaciones. Desde el ámbito metodológico, el instrumento diseñado y validado puede ser utilizado o adaptado por otros investigadores que estudien la misma variable en contextos similares.

El objetivo general del estudio fue conocer los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís, Huanta, 2024. Los objetivos específicos fueron: describir la cooperación, la participación y la diversión en los juegos cooperativos de dichos estudiantes. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, tipo básico y diseño descriptivo simple, con una muestra de 26 estudiantes del tercer grado B, seleccionados mediante muestreo no probabilístico.

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

Capítulo I: En dicho capítulo se desarrolla la descripción del problema, encontramos la formulación de los problemas, objetivos y justificación del trabajo.

Capítulo II: Este capítulo está formado por las bases teóricas, asimismo, los antecedentes

Capítulo III: En dicho capítulo se especifica la metodología de la investigación, tipo, nivel y diseño de investigación, los métodos utilizados, la población y muestra, la técnica e instrumentos, técnicas de análisis y procesamiento de los datos.

Capítulo IV: En esta parte se detalla los resultados y análisis de la investigación de nivel descriptiva, de la misma manera se encuentran las tablas, gráficos estadísticos y la discusión de los resultados.

En la parte final se hallan las conclusiones, del mismo modo las recomendaciones de la presente investigación, como anexos, fotografías, entre otros datos importantes.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

A nivel mundial, las dichas disciplinas son de dicha importancia para retos en el fortalecimiento de las adaptaciones socioemocionales a través de las estrategias de juegos cooperativos, particularmente en el nivel de educación primaria. Diferentes estudios han evidenciado que estas metodologías aportan al desarrollo de competencias sociales, emocionales y motrices en los escolares. Sin embargo, continúan presentándose obstáculos que dificultan su adecuada ejecución dentro de los entornos educativos. De acuerdo con, Boke et al. (2025), nos menciona que mediante un meta análisis sobre el aprendizaje cooperativo en educación física, detectaron efectos moderadamente favorables en las dimensiones afectiva, social, cognitiva y física de los estudiantes. A pesar de ello, los investigadores destacaron ciertas limitaciones asociadas con la organización de las actividades.

Asimismo, Quintana et al. (2026) Afirman que los juegos cooperativos representan una estrategia educativa exitosa para impulsar la cooperación, la participación activa y la convivencia escolar. Sin embargo, en distintos ámbitos educativos aún continúan limitaciones en la aplicación de estas actividades, manifestándose dificultades en los procesos de relación social, trabajo participativo y desempeño grupal de los estudiantes de educación primaria.

En el contexto internacional, la evidencia científica demuestra que la incorporación de los juegos cooperativos en el ámbito educativo contribuye de manera

significativa al fortalecimiento de las habilidades sociales y a la disminución de situaciones conflictivas entre los estudiantes. Así, una investigación realizada en España con una muestra de 38 escolares de tercer grado de educación primaria reveló que la implementación de un programa estructurado de 14 sesiones de juegos cooperativos generó avances notables en la calidad de las relaciones interpersonales, así como una reducción considerable de los conflictos y enfrentamientos dentro del aula, favoreciendo un clima escolar más armónico y colaborativo (Velasco et al., 2017).

Asimismo, Orellana (2024) señala que los docentes aplican poco los juegos cooperativos en las clases de educación física, considerando que no son especialistas en esta área y por lo tanto no se logra un adecuado desarrollo integral en los estudiantes. Se consideró necesario crear una guía metodológica para orientar a los docentes, misma que cuenta con tres fases consecutivas para su elaboración y se valoró su factibilidad a través del análisis de las cuatro dimensiones: técnica, social, económica y ambiental, las que ayudaron a cumplir los objetivos de la propuesta, junto con los recursos logísticos que se emplearon.

Asimismo, Orlick (2018) sostiene que los juegos cooperativos permiten desarrollar conductas de ayuda mutua, respeto y solidaridad, contribuyendo a la formación integral de los niños. No obstante, la implementación de este tipo de actividades continúa siendo insuficiente en diversos contextos escolares.

A nivel nacional según Baquero y Castro, (2022), esta situación restringe el desarrollo de habilidades sociales fundamentales como la cooperación, la comunicación asertiva y el respeto entre pares, lo que incide negativamente en la convivencia escolar. Asimismo, el autor sostiene que la ausencia de juegos cooperativos dificulta la construcción de relaciones interpersonales saludables, incrementando la probabilidad de conflictos y conductas individualistas en los estudiantes de educación primaria, especialmente en contextos educativos con escasos recursos pedagógicos.

Por otro lado, (Educación, 2022) señalan que, aunque el Currículo Nacional de la Educación Básica promueve el desarrollo integral y el trabajo colaborativo, en la práctica docente estas orientaciones no siempre se concretan en las sesiones de Educación Física. Los autores indican que la insuficiente capacitación docente y la falta de planificación de actividades cooperativas limitan el uso de los juegos cooperativos como herramienta pedagógica, lo que repercute en un bajo nivel de integración grupal y en dificultades para

la resolución pacífica de conflictos entre los estudiantes. Esta problemática se manifiesta con mayor intensidad en instituciones públicas, donde la Educación Física suele ser subvalorada dentro del proceso formativo.

En la región Ayacucho, la cooperación y la convivencia entre los estudiantes de educación primaria. Según, Alfaro y Palomino (2022) reportaron que los juegos cooperativos contribuyen al fortalecimiento de las habilidades sociales y la convivencia escolar. Sin embargo, identificaron que algunos estudiantes presentan dificultades para trabajar de manera conjunta y mantener relaciones positivas con sus compañeros.

Asimismo, Flores y Quispe (2018) concluyeron que los juegos cooperativos favorecen la interacción social y la cooperación entre niños; no obstante, observaron diferencias en los niveles de participación y colaboración de los estudiantes durante las actividades grupales.

A nivel local, Gutiérrez (2024) señala que la limitada planificación de actividades lúdico-cooperativas en el área de Educación Física influye negativamente en la integración grupal y en la resolución pacífica de conflictos entre los estudiantes. El autor sostiene que, en contextos locales como Huanta, donde los estudiantes provienen de realidades socioculturales diversas, la ausencia de juegos cooperativos reduce las oportunidades para desarrollar valores como el respeto, la solidaridad y la empatía. Esta situación genera un clima escolar poco favorable para el aprendizaje integral, evidenciando la necesidad de implementar programas estructurados de juegos cooperativos que contribuyan al desarrollo social y emocional de los estudiantes del tercer grado.

En la Institución Educativa “San Francisco de Asís”, ubicada en la ciudad de Huanta, se ha identificado que, en el tercer grado, los niveles de interacción cooperativa son bajos. Esto se evidencia en comportamientos individualistas, dificultades para trabajar en equipo, limitada disposición al diálogo y frecuentes conflictos interpersonales, tanto en el aula como en los espacios lúdicos.

Los docentes manifiestan que, aunque los estudiantes participan activamente a nivel individual, muchos presentan problemas para integrar a sus compañeros, resolver desacuerdos de manera pacífica o asumir responsabilidades compartidas. Esta situación genera un ambiente de fragmentación grupal, que obstaculiza el desarrollo de habilidades

socioemocionales esenciales para la formación integral en esta etapa escolar.

La causa de este problema se encuentra el predominio de enfoques pedagógicos centrados en el rendimiento individual, así como la escasa incorporación de metodologías lúdicas cooperativas en la planificación docente. Del mismo modo, se evidencia una limitada conciencia sobre la importancia del desarrollo socioemocional desde las primeras etapas educativas y la ausencia de capacitación docente específica para el uso de juegos cooperativos como herramienta didáctica. A ello se suma la influencia de contextos familiares y sociales caracterizados por modelos competitivos o autoritarios, los cuales dificultan el fortalecimiento de valores como la empatía, la solidaridad y la convivencia armoniosa entre los estudiantes.

Las consecuencias de esta situación son diversas. En el plano interpersonal, se reflejan en aislamiento social, conflictos recurrentes, baja tolerancia a la frustración y escasa disposición para valorar ideas ajenas. A nivel pedagógico, dificultan el aprendizaje colaborativo, afectan negativamente el clima escolar y reducen las oportunidades de generar aprendizajes significativos basados en la interdependencia positiva. A largo plazo, se corre el riesgo de formar estudiantes con un bajo sentido de comunidad y limitadas habilidades para integrarse en entornos grupales diversos.

En este estudio pienso dar como sugerencia que los docentes observen y registren el desempeño de los estudiantes para identificar sus dificultades y aplicar estrategias de juegos cooperativos como recursos pedagógicos que faciliten el aprendizaje.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Cuál es el nivel de juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís, Huanta, 2025?

1.2.2 Problemas Específicos

- ¿Cuál es el nivel de cooperación en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”, Huanta, 2025?
- ¿Cuál es el nivel de la participación cooperativa en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”, Huanta, 2025?
- ¿Cuál es el nivel la diversión en los juegos cooperativos en los estudiantes del

tercer grado de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”, Huanta, 2025?

1.3. Justificación e Importancia

1.3.1. Justificación por Implicancias Prácticas

La implementación de los juegos cooperativos en los entornos educativos y comunitarios se sustenta en la necesidad prioritaria de promover una convivencia pacífica, inclusiva y participativa, especialmente en contextos donde predominan prácticas competitivas que generan fragmentación grupal, exclusión social o conflictos interpersonales. Frente a esta realidad, los juegos cooperativos se constituyen en una estrategia pedagógica eficaz que, a través de la actividad lúdica, favorece la construcción de relaciones interpersonales basadas en el respeto, la empatía y la colaboración mutua.

Desde una perspectiva práctica, la aplicación sistemática de los juegos cooperativos contribuye al desarrollo de habilidades sociales fundamentales, tales como la comunicación asertiva, la cooperación, la solidaridad y la resolución pacífica de conflictos, aspectos esenciales para el fortalecimiento del clima escolar y el bienestar socioemocional de los estudiantes. Asimismo, su carácter flexible y adaptable permite su implementación en distintos niveles educativos y contextos socioculturales, extendiendo su utilidad a espacios recreativos, familiares, comunitarios y terapéuticos. En este sentido, los resultados del presente estudio brindarán orientaciones concretas para docentes de Educación Física y actores educativos, facilitando la incorporación de prácticas cooperativas que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes y una convivencia armónica dentro y fuera del ámbito escolar.

1.3.2. Justificación por Valor Teórico

Los juegos cooperativos se sustentan en sólidos fundamentos teóricos provenientes de la psicología del desarrollo y de las corrientes pedagógicas contemporáneas, las cuales explican su relevancia en el proceso de formación integral del estudiante. Desde la perspectiva del desarrollo moral, Piaget (1932) y Kohlberg (1981) señalan la evolución del individuo desde una moral heterónoma hacia una moral autónoma, caracterizada por el respeto mutuo y la construcción colectiva de normas, aspectos que se fortalecen significativamente a través de experiencias cooperativas en las que los participantes acuerdan reglas y objetivos comunes.

Asimismo, la teoría sociocultural de Vygotsky (1978) concibe el juego como un espacio privilegiado de interacción social que favorece el desarrollo de funciones psicológicas superiores, tales como la autorregulación, la empatía y el pensamiento reflexivo, las cuales emergen y se consolidan mediante la cooperación y el intercambio con los pares. Desde esta perspectiva, los juegos cooperativos actúan como mediadores del aprendizaje y del desarrollo socioemocional.

Por otro lado, los planteamientos del aprendizaje cooperativo propuestos por Johnson y Johnson aportan evidencia empírica que demuestra que la interdependencia positiva entre los participantes favorece no solo el rendimiento académico, sino también el desarrollo de habilidades sociales, la autoestima y el bienestar emocional. En consecuencia, los juegos cooperativos trascienden su valor lúdico, constituyéndose en una estrategia pedagógica con un sustento científico robusto que permite comprender y explicar su impacto en el desarrollo humano, validando su incorporación en el ámbito educativo como una práctica fundamentada teóricamente.

1.3.3. Justificación por Utilidad Metodológica

Desde el enfoque metodológico, los juegos cooperativos se configuran como una estrategia didáctica activa, participativa y centrada en el estudiante, plenamente alineada con los principios de la educación contemporánea y el enfoque por competencias. Al tratarse de experiencias vivenciales, permiten que los aprendizajes se construyan de manera significativa a través del movimiento corporal, la vivencia emocional y la interacción social, favoreciendo una mayor implicación y motivación de los estudiantes durante el proceso educativo.

Asimismo, la versatilidad de los juegos cooperativos posibilita su aplicación en diversas etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como la integración y cohesión grupal, la evaluación formativa y los espacios de reflexión socioemocional. De igual manera, estos juegos pueden articularse eficazmente con metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, la educación emocional y el enfoque de aprendizaje cooperativo, contribuyendo a la creación de ambientes educativos colaborativos, inclusivos y humanizados. En este sentido, su utilidad metodológica radica en su capacidad para enriquecer la práctica pedagógica del docente de Educación Física, promoviendo un aprendizaje integral que trasciende lo físico para abarcar dimensiones sociales y emocionales del desarrollo estudiantil.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar el nivel de juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís. Huanta, 2025.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de cooperación en los Juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”. Huanta, 2025
- Identificar el nivel de participación en los Juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”. Huanta, 2025
- Identificar el nivel la diversión en los Juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”. Huanta, 2025

1.5 Limitaciones de la Investigación

La presente investigación se centra en una sola variable: juegos cooperativos. Durante la búsqueda de antecedentes en repositorios institucionales y bases de datos académicas, se encontró una cantidad limitada de estudios recientes relacionados específicamente con los juegos cooperativos en estudiantes de educación primaria, especialmente en contextos similares al de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” de Huanta. Esta situación dificultó la obtención de antecedentes actualizados y relevantes para sustentar la investigación. El desarrollo de la investigación estuvo condicionado por el tiempo disponible, debido a que la realización de las prácticas preprofesionales demandó una parte importante de la jornada académica. Esta situación redujo el tiempo destinado a la recolección de información, la aplicación de los instrumentos y el análisis de los datos, lo que representó una limitación durante la ejecución del estudio.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del Problema

Se desarrolla esta investigación consultando diversos trabajos de tesis de distintos autores, se presentan antecedentes relacionados a las variables de estudio, las cuales han sido trabajadas a nivel internacional, nacional y regional

2.1.1 Internacional

Díaz (2022), en su investigación titulada *Los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales de los niños y niñas del hogar infantil mis primeros pasos*", desarrollada en Colombia, tuvo como objetivo general analizar el nivel de desarrollo de las habilidades socioemocionales a través de los juegos cooperativos en niños de educación inicial. La metodología de la investigación se enfocó en un enfoque cuantitativo, de tipo básico y diseño no experimental descriptivo. La muestra estuvo conformada por 30 niños y niñas de educación inicial. Para la recolección de datos se empleó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación estructurada. Los resultados evidenciaron que el 63 % de los participantes presentó un nivel bajo en conductas cooperativas, con especial dificultad en las dimensiones de participación activa (70 %) y resolución de conflictos (65 %). Se concluyó que la ausencia de juegos cooperativos planificados en el aula limita el desarrollo de habilidades socioemocionales y la convivencia entre pares. El aporte de esta investigación al presente estudio radica en que ofrece un marco conceptual sólido sobre las dimensiones de los juegos cooperativos y un instrumento de observación pertinente para contextos de educación básica, que sirvió de base para el diseño metodológico de la presente

investigación.

Tejero (2022), en su investigación titulada *Aprendizaje cooperativo en Educación Infantil: el juego cooperativo como herramienta de aprendizaje*, realizada en España, planteó como objetivo general describir el nivel de implementación y los efectos observados del juego cooperativo como herramienta pedagógica en niños de educación infantil. El estudio empleó un enfoque cuantitativo, de tipo básico y diseño no experimental descriptivo transversal. La muestra estuvo conformada por estudiantes de educación infantil de una institución pública española. Se utilizó como instrumento una guía de observación con escala de valoración, validada mediante juicio de expertos. Los resultados revelaron que el 58 % de los estudiantes presentaba niveles bajos de participación cooperativa y que el 61 % mostraba dificultades para sostener dinámicas de trabajo en equipo durante las sesiones de juego. Se concluyó que el juego cooperativo, cuando se planifica de manera intencional, favorece el desarrollo social y emocional de los niños, aunque su aplicación en aula sigue siendo escasa y asistemática. El aporte de este antecedente al presente trabajo consiste en brindar sustento teórico europeo sobre las dimensiones de cooperación y participación dentro de los juegos cooperativos, enriqueciendo la revisión de literatura internacional del estudio.

Yugsi et al. (2023), en su estudio titulado *Los juegos cooperativos para su influencia en el auto concepto físico en estudiantes de básica superior*, desarrollado en Ecuador, tuvieron como objetivo general describir el nivel de práctica de los juegos cooperativos y su vinculación con el auto concepto físico en estudiantes de educación básica superior. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo básico y diseño no experimental descriptivo de corte transversal. La muestra estuvo integrada por 80 estudiantes de instituciones educativas públicas ecuatorianas. Se utilizó como instrumento un cuestionario estandarizado con escala tipo Likert, validado por juicio de expertos y con una confiabilidad de 0,84 según el coeficiente Alfa de Cronbach. Los resultados indicaron que el 55 % de los estudiantes presentó un nivel deficiente en la práctica de juegos cooperativos, siendo la dimensión de cooperación la más afectada (62 % en nivel bajo). Se concluyó que la escasa incorporación de juegos cooperativos en las clases de educación física repercute negativamente en el desarrollo del auto concepto físico y la convivencia escolar. El aporte de este antecedente al presente estudio es relevante porque comparte el mismo enfoque cuantitativo y diseño no experimental, y ofrece evidencia empírica latinoamericana sobre los bajos niveles de desarrollo de los

juegos cooperativos en contextos de educación pública.

2.1.2 Nacional

Damián (2025), en su artículo de investigación titulado *Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: niveles y dimensiones en la clase de educación física*, publicado en la Revista InveCom, tuvo como objetivo general analizar los niveles de desarrollo de los juegos cooperativos y sus principales dimensiones en el área de educación física en estudiantes de primaria de instituciones educativas públicas del Perú. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, con diseño descriptivo y no experimental de tipo transversal. Se aplicó una lista de cotejo validada a una muestra de 503 estudiantes con edades entre 10 y 13 años, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes presentó niveles bajos en participación activa (66,2 %), resolución de conflictos (69,6 %) y empatía (69,4 %), mientras que solo en las dimensiones de colaboración y respeto se observaron avances moderados. Se concluyó que existe una consolidación limitada de las habilidades cooperativas en el aula, lo que repercute negativamente en el clima escolar y en la calidad del aprendizaje colectivo. El aporte de esta investigación al presente estudio es de gran relevancia, dado que comparte el mismo diseño metodológico y evalúa exactamente las mismas dimensiones de los juegos cooperativos, constituyendo el referente nacional más directo y actualizado para contrastar los hallazgos obtenidos en Huanta.

Alomias (2023), en su tesis titulada *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 31352 de Pangoa, Junín, 2022*, planteó como objetivo general determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de la muestra. La investigación fue de tipo básico, con enfoque cuantitativo y diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 36 estudiantes del cuarto grado de primaria. La técnica empleada fue la encuesta y el instrumento fue un cuestionario validado mediante juicio de expertos con una confiabilidad de 0,81 según Alfa de Cronbach. Los resultados mostraron que el 58,3 % de los estudiantes se ubicó en el nivel bajo respecto a la práctica de juegos cooperativos, siendo la dimensión de participación la más deficitaria (66,7 % en nivel bajo). Se concluyó que la práctica de juegos cooperativos es escasa en las sesiones de educación física, lo que limita el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. El aporte de este antecedente al presente estudio radica en que fue realizado en el mismo nivel educativo y grado escolar, con el mismo

tipo y diseño de investigación, lo que permite establecer comparaciones metodológicas y de resultados pertinentes para la discusión.

Avendaño y Contreras (2023), en su investigación titulada *Los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños de primaria de la Institución Educativa N.º 20803 Rosa de Santa María, Salinas Alta, Chancay, 2023*, tuvieron como objetivo general determinar la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes de educación primaria de la muestra. El estudio fue de tipo básico, con enfoque cuantitativo y diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes de educación primaria, seleccionados mediante muestreo no probabilístico intencional. Para la recolección de datos se empleó la técnica de encuesta y como instrumento dos cuestionarios validados por juicio de expertos. Los resultados indicaron que el 60 % de los estudiantes se ubicó en un nivel bajo respecto a la práctica de juegos cooperativos, con mayor déficit en las dimensiones de cooperación (65 %) y diversión compartida (62 %). Se concluyó que los juegos cooperativos y las habilidades sociales presentan una relación directa y significativa, y que su escasa práctica en el aula repercute negativamente en el desarrollo social de los estudiantes. El aporte de este antecedente al presente estudio consiste en que comparte el mismo tipo de investigación básica y diseño no experimental, además de emplear las mismas dimensiones de los juegos cooperativos (cooperación, participación y diversión), lo que permite una comparación directa con los hallazgos obtenidos.

2.1.3 Regional

Mallqui y Pariona (2023), en su investigación titulada *Importancia de los juegos cooperativos tradicionales en las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial en la comunidad de Putacca, Ayacucho*, tuvieron como objetivo general determinar el nivel de importancia de los juegos cooperativos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo básico y diseño no experimental descriptivo. La muestra estuvo conformada por 25 niños de educación inicial de la comunidad andina de Putacca, en la provincia de Víctor Fajardo, región Ayacucho. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación con escala valorativa. Los resultados indicaron que el 64 % de los niños presentó un nivel bajo en la práctica de juegos cooperativos, especialmente en la dimensión de participación activa (72 %). Se concluyó que la práctica de juegos cooperativos, incluso en su variante

tradicional, es escasa en el contexto de la comunidad andina de Putacca, lo que afecta el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. El aporte de este antecedente al presente estudio es significativo porque fue realizado en la misma región de Ayacucho, en un contexto sociocultural andino similar al de Huanta, lo que permite contrastar los resultados en condiciones comparables.

Cárdenas (2022), en su tesis titulada *Juegos cooperativos y habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa Privada Javier Pérez de Cuéllar, Ayacucho, 2022*, tuvo como objetivo general conocer el nivel de los juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales en los estudiantes de la muestra. La investigación fue de tipo básico, con enfoque cuantitativo y diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 28 estudiantes del cuarto grado de primaria. Se empleó la técnica de observación y como instrumento una guía de observación con escala de valoración ordinal, validada por expertos de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Los resultados evidenciaron que el 57,1 % de los estudiantes presentó un nivel deficiente en la práctica de juegos cooperativos, y que la dimensión de cooperación fue la más afectada (64,3 % en nivel deficiente). Se concluyó que los estudiantes de la institución educativa presentan serias dificultades para trabajar de manera colaborativa y resolver conflictos de forma pacífica durante las actividades de educación física. El aporte de este antecedente al presente estudio es relevante porque proviene de la misma región de Ayacucho, comparte el mismo nivel educativo y diseño no experimental, lo que permite establecer comparaciones entre los resultados obtenidos en diferentes provincias de la región.

Martínez (2023), en su investigación titulada *Los juegos cooperativos y su relación con la reducción de actitudes agresivas en escolares de cinco años de la I.E.I. N.º 54655 Los Ángeles, Andahuaylas, Apurímac, 2022*, planteó como objetivo general conocer el nivel de práctica de los juegos cooperativos y su relación con las actitudes agresivas en los estudiantes de la muestra. El estudio fue de tipo básico, con enfoque cuantitativo y diseño no experimental descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 22 niños de educación inicial. Se empleó la técnica de observación y como instrumento dos fichas de observación con escala valorativa, validadas por tres expertos en educación inicial. Los resultados mostraron que el 63,6 % de los estudiantes presentó un nivel bajo en la práctica de juegos cooperativos, y que el 68,2 % evidenció conductas agresivas durante las actividades de juego. Se concluyó que la escasa práctica

de juegos cooperativos se asocia con mayores niveles de agresividad escolar, lo que evidencia la necesidad de incorporar estas dinámicas de manera sistemática en las sesiones de aprendizaje. El aporte de este antecedente al presente estudio consiste en brindar evidencia empírica sobre el bajo nivel de práctica de los juegos cooperativos en instituciones educativas del contexto andino sur ayacuchano, fortaleciendo la justificación del problema planteado en la presente investigación.

2.1.4 Local

Cerdan (2022), El presente trabajo de investigación titulada *Los juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°429-96/Mx-U “La Vega” de Huanta 2022*, que tuvo como objetivo demostrar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas, se realizó una investigación educativa aplicada, de nivel experimental con diseño pre experimental con un solo grupo pre y pos test, con una población de 36 niños y niñas y una muestra de 13 niños, seleccionado mediante la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, en la recolección de datos se empleó la técnica de observación, con el instrumento ficha de observación, los datos recolectados se organizó en tablas y gráficos estadísticos, en la prueba de hipótesis se empleó el estadígrafo de prueba de rangos de Wilcoxon, para muestras relacionadas, los juegos cooperativos influye en el desarrollo socioemocional en los niños. ($p=0,000<0,05$). Se concluyó que los juegos cooperativos contribuyen significativamente en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas, en las dimensiones de autoconocimiento, autorregulación y autonomía. Se recomienda el uso de los juegos cooperativos para el desarrollo socioemocional. Este antecedente tiene especial relevancia para el presente estudio porque fue desarrollado en la misma provincia de Huanta, en una institución educativa de la misma localidad, lo que posibilita una comparación directa de los resultados y corrobora la existencia del problema identificado en el presente estudio.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Definición de los Juegos Cooperativos

Según Orlick (2016), los juegos cooperativos son actividades lúdicas en las que los participantes trabajan conjuntamente para alcanzar un objetivo común, eliminando la competencia individual y priorizando la cooperación, la inclusión y el apoyo mutuo. En este tipo de juegos, el éxito depende del esfuerzo colectivo, lo que favorece el desarrollo de valores como la solidaridad, el respeto y la empatía entre los participantes.

Por su parte, Según Blázquez (2018) define los juegos cooperativos como estrategias pedagógicas utilizadas en la Educación Física que promueven la participación activa de todos los estudiantes, fomentando la interacción social, el trabajo en equipo y la resolución conjunta de problemas motrices. El autor señala que estos juegos contribuyen al desarrollo integral del estudiante, especialmente en las dimensiones social y afectiva.

El Juego para Orlik (2019), la capacidad de pensamiento estimula las habilidades creatividad y de recreación necesarias. Cada persona logra su progreso mediante la práctica de pasatiempos recreacionales, donde ponen de manifiesto vivencias informaciones y experiencias de otros. Estas actitudes son únicos, emocionantes y dependientes del lugar y quien las sienta.

Conforme menciona Barrios et al. (2019) sobre los juegos cooperativos sostiene el mundo está interacción con el niño; este, mediante la percepción del juego, obtiene beneficiosas alegres y refrescantes; por lo que, el juego es considerado de suprema importancia en la acumulación de información y el crecimiento del estudiante que enfrenta circunstancias. Calderón (2019) “señala como características de este tipo de juegos la motivación, la espontaneidad, devolver la capacidad de resolver circunstancias difíciles, permitir la aplicación de la información recién aprendida y experimentar situaciones de aprendizaje” (p. 131).

Educación Física. Según Blázquez (2016), la Educación Física es un área pedagógica que utiliza el movimiento corporal como medio fundamental para contribuir al desarrollo integral del estudiante, abarcando dimensiones motrices, cognitivas, sociales y afectivas. Desde esta perspectiva, la Educación Física no se limita al desarrollo

físico, sino que promueve valores, actitudes y habilidades sociales necesarias para la convivencia y la formación integral de la persona.

Por su parte, el Ministerio de Educación del Perú (2017) define la Educación Física como un área curricular orientada al desarrollo de la competencia motriz y al bienestar integral del estudiante, mediante la práctica sistemática de actividades físicas, juegos y deportes, fomentando hábitos saludables, el trabajo en equipo, la convivencia democrática y el desarrollo socioemocional. Esta área contribuye a la formación de ciudadanos activos, responsables y comprometidos con su entorno social

Convivencia Escolar. Según el Ministerio de Educación del Perú (2017), la convivencia escolar se entiende como el conjunto de relaciones interpersonales que se establecen entre los miembros de la comunidad educativa, basadas en el respeto mutuo, la participación democrática, la inclusión y la resolución pacífica de conflictos. Desde esta perspectiva, la convivencia escolar constituye un elemento fundamental para garantizar un clima institucional favorable que promueva el aprendizaje, el bienestar emocional y el desarrollo integral de los estudiantes.

Por su parte, Según Ortega (2016) define la convivencia escolar como un proceso dinámico de interacción social que se construye cotidianamente en la escuela, a través de normas, valores y prácticas compartidas que regulan la conducta y las relaciones entre los estudiantes. La autora sostiene que una convivencia positiva favorece el desarrollo de habilidades sociales, la empatía y la cooperación, contribuyendo a la prevención de conductas disruptivas y a la mejora del clima escolar.

Educación Primaria. Según el Ministerio de Educación del Perú (2017), la Educación Primaria constituye un nivel de la Educación Básica Regular orientado al desarrollo integral de los estudiantes, que comprende dimensiones cognitivas, motrices, sociales, emocionales y éticas. Este nivel busca consolidar aprendizajes fundamentales, promover la convivencia democrática y fortalecer valores y habilidades que permitan a los estudiantes interactuar de manera adecuada en su entorno familiar, escolar y social.

Por su parte, Según la UNESCO (2015) define la Educación Primaria como la etapa formativa destinada a garantizar el acceso universal a aprendizajes básicos, tales como la lectura, la escritura, el razonamiento lógico y el desarrollo de competencias sociales, sentando las bases para el aprendizaje permanente y la participación activa en la sociedad. Asimismo, resalta que este nivel educativo cumple un rol fundamental en la

formación de actitudes de cooperación, respeto y responsabilidad social.

Habilidades Sociales. Las habilidades sociales constituyen un conjunto de comportamientos aprendidos que permiten a la persona interactuar de manera eficaz y adecuada en diferentes contextos sociales, expresando sentimientos, opiniones y derechos de forma asertiva, respetando a los demás y favoreciendo relaciones interpersonales satisfactorias. Estas habilidades resultan fundamentales para la adaptación social, la convivencia y el bienestar emocional del individuo. Por su parte, Según Lacunza y Contini (2011) definen las habilidades sociales como un repertorio de comportamientos que posibilitan al individuo iniciar, mantener y regular interacciones sociales apropiadas, adaptándose a las normas del contexto social. Los autores destacan que dichas habilidades se desarrollan progresivamente durante la infancia y son fundamentales para la integración social, la convivencia escolar y el desarrollo socioemocional.

Antecedentes Históricos. Comprender el concepto actual de juego cooperativo implica relacionarlo con sus antecedentes históricos, conocer cómo y con qué intención surge un modo de jugar en el que alcanzar el propósito del juego implique necesariamente la cooperación entre los participantes. En este sentido, el punto de partida podemos encontrarlo en 1949, cuando Deutsch formula su teoría de la cooperación y la competición en la cual afirma que cuando se interrelaciona en un grupo, existen dos formas de lograr un objetivo, bien a través de la cooperación o bien mediante la competición. Así, plantea que utilizando la cooperación solo se puede alcanzar el objetivo si el resto de participantes alcanza el suyo, mientras que, en la competición, si alguien alcanza el objetivo buscado, al menos, otra persona no puede alcanzarlo

Los juegos Cooperativos desde el Enfoque de Orlick. El enfoque de Orlick (1986), se basa en el desarrollo de habilidades mentales y emocionales para mejorar la calidad de vida y la interacción de las personas, al aplicar este enfoque a los juegos cooperativos, es importante diseñar juegos que fomenten la autoconfianza y la autoestima de los participantes, permitiéndoles experimentar éxito y logros mientras toman decisiones e interactúan con su entorno, posicionando un papel activo en el juego

El enfoque surge de un libro diseñado por el autor basándose en juegos para desarrollar la cooperación entre los

Participantes, este libro proporciona instrucciones para la realización de cada uno

de ellos enfatizando en la idea en que las personas deben cooperar para la realización y no como un juego de competencia, es así indica el autor que este está destinado a promover la interacción y sociabilización positiva para enseñar a los niños a jugar de forma interactiva con su entorno (Cabrera, 2019).

Características del Juego Cooperativo. Los juegos cooperativos se caracterizan principalmente por fomentar la colaboración entre los participantes en lugar de la competencia. A diferencia de los juegos tradicionales, donde se enfrenta un grupo contra otro, en los juegos cooperativos el éxito solo se alcanza cuando todos los jugadores trabajan juntos hacia un objetivo común. Esta característica esencial elimina la lógica de ganadores y perdedores, promoviendo una visión más inclusiva y equitativa en la que la victoria se construye a través de la interacción y la ayuda mutua.

Colaboración en Lugar de Competencia. Los juegos cooperativos se centran en la colaboración entre los participantes, en lugar de competir unos contra otros. El objetivo es lograr un fin común, trabajando todos juntos para alcanzar la meta, sin que haya ganadores ni perdedores.

Objetivo Compartido. Todos los participantes tienen un objetivo común que deben alcanzar en conjunto. Esto fomenta el trabajo en equipo y la interdependencia, ya que el éxito depende de la cooperación de todos.

Inclusión de Todos los Jugadores. No importa el nivel de habilidad, edad o capacidades de los participantes, ya que los juegos cooperativos están diseñados para que todos puedan participar activamente, promoviendo la igualdad y la integración.

Énfasis en el Proceso, no Solo en el Resultado. El valor del juego radica en el proceso de colaboración, comunicación y resolución de problemas, no solo en alcanzar el objetivo final. Esto ayuda a desarrollar habilidades sociales y de resolución de conflictos.

Adaptabilidad y Flexibilidad. Las reglas y dinámicas del juego pueden modificarse según las necesidades del grupo o el contexto, lo que permite que el juego sea inclusivo y se ajuste a diferentes entornos y objetivos educativos.

Ambiente Seguro y sin Juicio. Se promueve un espacio libre de presión competitiva, donde los jugadores se sienten seguros para cometer errores y aprender sin

miedo al fracaso o al juicio, lo que favorece la autoestima y la confianza.

Desarrollo Integral. Los juegos cooperativos fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, al trabajar juntos en un ambiente lúdico que permite la integración de diversas dimensiones del aprendizaje.

Beneficio de los Juegos Cooperativos. Los juegos cooperativos constituyen una metodología lúdica que promueve la colaboración en lugar de la competencia, permitiendo que los participantes trabajen juntos hacia un objetivo común. A diferencia de los juegos competitivos, en los que uno gana y otros pierden, los juegos cooperativos se fundamentan en valores como la solidaridad, la empatía, la comunicación asertiva, el respeto por las diferencias y la resolución conjunta de problemas. Diversas investigaciones en el ámbito educativo y psicológico han demostrado que este tipo de dinámicas fortalece el desarrollo de habilidades sociales, mejora la autoestima de los participantes, fomenta el sentido de pertenencia al grupo y reduce los comportamientos agresivos o excluyentes. Además, en contextos escolares, los juegos cooperativos actúan como estrategias integradoras que favorecen la inclusión, la convivencia democrática y el aprendizaje significativo al estimular la participación activa, el liderazgo compartido y la toma de decisiones colectivas.

Por su potencial pedagógico, los juegos cooperativos no solo entretienen, sino que educan en valores fundamentales para la vida en sociedad. Los juegos cooperativos favorecen la participación y el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación (Omeñaca, et al, 2015).

Asimismo, a través los juegos cooperativos fomentamos la educación en valores y desarrollamos la empatía entre el alumnado, promoviendo así comportamientos pro sociales como la solidaridad, la tolerancia y el respeto; por ello son también un buen recurso para la resolución de conflictos y la mejora de la cohesión del grupo (Velázquez, 2008).

Dificultades en la Práctica de los Juegos Cooperativos . Aunque los juegos cooperativos ofrecen múltiples beneficios en el desarrollo social, emocional y cognitivo de los participantes, su implementación no está exenta de dificultades. Una de las principales barreras es la resistencia cultural al cambio, especialmente en contextos donde predomina una mentalidad competitiva. Muchos estudiantes, docentes o familias

han sido socializados bajo modelos en los que ganar es el objetivo principal, lo cual dificulta la comprensión y aceptación de dinámicas donde todos ganan o donde lo importante es el proceso más que el resultado.

Otra dificultad importante es la falta de formación docente para facilitar este tipo de dinámicas. Los juegos cooperativos requieren una planificación intencional, sensibilidad pedagógica y estrategias para mediar conflictos sin imponer reglas de manera autoritaria. Cuando el docente no está suficientemente preparado o desconoce la metodología cooperativa, es común que la experiencia pierda efectividad o se reduzca a una actividad informal sin objetivos claros.

También puede surgir el problema de la participación desigual dentro del grupo. Aunque estos juegos buscan incluir a todos, es posible que algunos participantes adopten roles pasivos, se sientan inseguros o sean excluidos por otros miembros más dominantes. Esto puede generar frustración o limitar los beneficios esperados, especialmente si no se establecen mecanismos para promover la corresponsabilidad y la comunicación equitativa entre los jugadores.

Una dificultad adicional es la falta de tiempo y recursos materiales, sobre todo en contextos escolares con currículos rígidos o espacios limitados. La presión por cumplir contenidos académicos puede llevar a que estas dinámicas se consideren como actividades “extra” o poco prioritarias. Asimismo, en algunos entornos puede no haber suficientes materiales lúdicos, espacios adecuados o condiciones de seguridad para implementar juegos cooperativos de manera regular.

Según Omeñaca et al (2015) presentan una serie de dificultades que pueden manifestarse durante la práctica. En primer lugar, debemos tener en cuenta el clima social del grupo, ya que un aula con tendencia al conflicto dificultará la realización de las actividades, por lo que estas deberán ir adaptándose al desarrollo de la clase.

Otra dificultad que se plantea es el egocentrismo; este suele darse en el caso de estudiantes más líderes que pretenden que se actúe a su manera, ya que opinan que su forma de proceder es la válida. También puede suceder que los estudiantes conviertan el juego en una competición.

En este caso Velázquez (2008) destaca el hecho de que se perciba el juego como una actividad competitiva cuando no lo es. Hay que tener en cuenta que la búsqueda de

la competición puede llevar consigo una reacción hacia los compañeros con menor habilidad motriz. En este caso el docente debe reflexionar junto con el alumnado sobre la importancia de disfrutar del juego, sin la necesidad de tener que lograr el objetivo. Es importante también insistir en el respeto hacia los demás para crear un clima social que propicie la cooperación.

Dimensión Cooperación. se refiere a la manera en que las personas colaboran para alcanzar una meta compartida, es así como en los juegos cooperativos, los jugadores no compiten entre sí, sino que colaboran para superar obstáculos, resolver problemas y alcanzar una meta que beneficia a todos los miembros del equipo; la cooperación implica que los jugadores se apoyen mutuamente, se comuniquen de manera efectiva y estén dispuestos a compartir ideas y recursos para lograr el éxito del equipo, es una parte fundamental de los juegos cooperativos y es esencial para que los participantes aprendan a trabajar juntos, fomenten el respeto mutuo y desarrollen habilidades sociales importantes (Aguilar, 2019).

Dimensión Participación. Es el nivel de involucramiento de cada jugador en la actividad colectiva, todos los participantes tienen un rol activo y son necesarios para el éxito del equipo, este implica que cada jugador aporte sus habilidades y conocimientos para lograr el objetivo común, y se sienta parte importante del grupo. La participación en el juego cooperativo es esencial para que los jugadores se sientan motivados y comprometidos con la actividad, y para que aprendan a valorar la contribución de cada miembro del equipo, también ayuda a desarrollar habilidades sociales, lo que puede ser beneficioso para el desarrollo social y personal de los niños (Aguilar, 2019).

Dimensión Diversión. se refiere al disfrute que los niños experimentan al participar en la actividad colectiva. el objetivo principal de los juegos cooperativos no es ganar, sino trabajar juntos para lograr un objetivo común, es importante que los participantes se diviertan y disfruten de la actividad, está relacionada con la interacción social, la superación de desafíos, el aprendizaje de nuevas habilidades; este es esencial para mantener la motivación y el compromiso de los participantes, y para crear un ambiente positivo y acogedor donde todos se sientan cómodos y respetados, siendo un elemento clave en el aprendizaje y el desarrollo personal (Aguilar, 2019).

2.3. Definición de Términos Básicos

Juego Cooperativo. Es una actividad lúdica en la que dos o más jugadores no compiten entre sí, sino que colaboran para alcanzar un objetivo común o vencer un desafío conjunto. Los jugadores ganan o pierden como grupo y no de manera individual.

Función Característica. En la representación matemática de los juegos cooperativos, es una función que asigna a cada coalición un valor real que representa la recompensa colectiva que puede obtener ese grupo de jugadores si se unen.

Juego Asociativo. Tipo de juego en el que dos o más niños interactúan jugando juntos, pero sin una dependencia continua en la participación de cada uno; hay interacción, pero no colaboración obligatoria para alcanzar un objetivo común.

Elementos del Juego. En juegos cooperativos incluyen la investigación (exploración y descubrimiento), terapia ocupacional (alivio de estrés y aburrimiento), aprendizaje para la vida (adquisición de destrezas sociales y prácticas) y entretenimiento (diversión).

Actitudes Pro sociales. Comportamientos fomentados por los juegos cooperativos que promueven la empatía, cooperación, respeto, paciencia y responsabilidad compartida.

Dinámica de Juego. La estructura o modalidad del juego (como retos, misiones o historias) que motiva a los participantes a colaborar y tomar decisiones conjuntas para resolver situaciones o cumplir objetivos.

Interdependencia Positiva. Característica fundamental de los juegos cooperativos donde el éxito de cada participante depende del esfuerzo y colaboración de todos los integrantes del grupo, reforzando la cooperación continua.

Comunicación Efectiva. Habilidad social clave en los juegos cooperativos, donde la interacción clara y constante entre jugadores es esencial para alcanzar los objetivos comunes.

Inclusión. Uno de los valores que se fortalecen en este tipo de juegos, dado que buscan la participación de todos, incluyendo a quienes pueden tener dificultades para integrarse.

Cooperación y Ayuda Mutua. Principios básicos donde los jugadores se apoyan y colaboran en lugar de competir, en un ambiente libre de eliminación o rivalidades.

personales.

2.4. Variables de Investigación

2.4.1. Definición Conceptual

Según Orlick (2016), los juegos cooperativos son actividades lúdicas en las que los participantes trabajan conjuntamente para alcanzar un objetivo común, eliminando la competencia individual y priorizando la cooperación, la inclusión y el apoyo mutuo. En este tipo de juegos, el éxito depende del esfuerzo colectivo, lo que favorece el desarrollo de valores como la solidaridad, el respeto y la empatía entre los participantes.

2.4.2. Definición Operacional de la Variable de Estudio

Desde la posición de Pérez (2018), la operacionalización de variables “consiste en una técnica de conjuntos de técnicas y métodos que permiten medir la variable de investigación, es un proceso de separación y análisis de la variable en sus componentes que permitan medirla” (p. 20). Por otra parte, convierte los indicadores en ítems o elementos de observación.

2.5. Cuadro de Operacionalización de Variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos cooperativos	Según Terry Orlick (2016), los juegos cooperativos son actividades lúdicas en las que los participantes trabajan conjuntamente para alcanzar un objetivo común, eliminando la competencia individual y priorizando la cooperación, la inclusión y el apoyo mutuo. En este tipo de juegos, el éxito depende del esfuerzo colectivo, lo que favorece el desarrollo de valores como la solidaridad, el respeto y la empatía entre los participantes.	se midió mediante el instrumento (cuestionario) que contiene 15 ítems y se utilizó la técnica la (encuesta).	Cooperación.	Busca el bien colectivo	Ordinal Siempre A veces Nunca
				Resuelve dificultades.	
				Trabaja en equipo	
			Participación	Se incluye socialmente.	
				Labora en equipo.	
				Logra objetivos y propósitos	
			Diversión	Conoce el juego cooperativo.	
				Practica el juego.	

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

3.1.1. Tipo de Investigación

La presente investigación corresponde al tipo de investigación básica. Según Hernández, et al. (2014), la investigación básica “es un proceso cuyo objetivo es generar conocimientos nuevos y ampliar la teoría existente”. (p. 44).

Este tipo de investigación no tiene una aplicación inmediata, sino que busca comprender fenómenos en profundidad para desarrollar teorías generales que puedan aplicarse a diferentes contextos en el futuro.

3.1.2. Nivel de Investigación

El trabajo adopta el nivel de investigación descriptiva, cuya finalidad buscó especificar las propiedades, características y rasgos de cualquier fenómeno que se analice, sin que el investigador intervenga directamente ni manipule las variables. Su propósito es brindar una descripción detallada, precisa y exacta de la situación que se estudia. (Hernández, et al. 2014, p. 52)

3.2. Método de Estudio

Deductivo. El método deductivo es un procedimiento lógico que parte de principios, teorías o conocimientos generales para llegar a conclusiones específicas aplicables a una realidad concreta. En el ámbito de la investigación científica, este método permite analizar un fenómeno particular a partir de fundamentos teóricos

previamente establecidos, facilitando la interpretación de los hechos observados de manera ordenada y sistemática (Hernández et al., 2014).

Desde esta perspectiva, el método deductivo resulta pertinente cuando el investigador utiliza teorías existentes como las relacionadas con juegos cooperativos y habilidades sociales para describir y comprender su manifestación en un contexto educativo específico, como una institución escolar

Inductivo. El método inductivo es un proceso de razonamiento que se inicia a partir de la observación de hechos o situaciones particulares para llegar a conclusiones generales. Este método se fundamenta en la recopilación y análisis de datos empíricos, permitiendo establecer patrones, regularidades o generalizaciones a partir de la realidad estudiada (Arias, 2016).

En la investigación educativa, el método inductivo es especialmente útil para describir comportamientos y características observadas en los estudiantes durante la práctica pedagógica, posibilitando la construcción de conclusiones generales sobre el fenómeno analizado sin recurrir a la manipulación de variables.

3.3. Diseño de Investigación

Arias y Covinos, (2021), En cuanto al diseño del estudio es no experimental, En este esquema, no se aplican estímulos ni condiciones experimentales a las variables analizadas; los participantes del estudio son evaluados en su entorno natural, sin alterar ninguna circunstancia; además, no se alteran las variables analizadas. En este esquema se distinguen dos variedades: transversal y longitudinal, y la distinción radica en el momento en que se llevan a cabo.



M: Muestra de estudio

O: Observación en la recolección de datos

3.4. Población y Muestra

3.6.1. Población

De acuerdo con Hernández et al. (2014), la población está conformada por el total de elementos que comparten determinadas características y sobre los cuales se desea obtener información para una investigación científica.

La población de estudio está constituida por 55 estudiantes del tercer grado A y B de educación primaria de la Institución Educativa San Francisco de Asís, ubicada en el distrito de Huanta, departamento de Ayacucho, durante el año académico 2025. Esta población representa el conjunto total de sujetos que presentan las características comunes relacionadas con el objeto de estudio, en este caso, la práctica de juegos cooperativos en el contexto escolar.

Tabla 1

Número total de población respecto a estudiantes del tercer grado

Estudiantes del tercer grado	Varones	Mujeres	Total
A	14	12	26
B	11	8	19
Total	25	20	55

Nota. Total, de la población de tercer grado

De acuerdo con Hernández et al. (2014), la población está conformada por el total de elementos que comparten determinadas características y sobre los cuales se desea obtener información para una investigación científica.

3.6.2. Muestra

Para Hernández y Mendoza (2018), especifica que la muestra es un subgrupo de la población que se está estudiando, donde se recolectan datos específicos de dicha población para que posteriormente sean llevados a un estudio.

La muestra estuvo conformada por los estudiantes del tercer grado “B” de educación primaria de la Institución Educativa San Francisco de Asís, seleccionados de la población total. Debido a que la población es accesible y de tamaño reducido, se trabajó con una muestra censal, es decir, se consideró a la totalidad de los estudiantes del tercer grado como participantes del estudio.

Tabla 2*Numero de muestra*

Estudiantes del tercer grado	Varones	Mujeres	total
Sección "B"	14	12	26
Total	14	12	26

Nota. *Número total de la muestra***3.5. Técnicas de Muestreo**

En esta investigación, se utilizó el muestreo por conveniencia, una técnica de muestreo no probabilística y no aleatoria que se fundamenta en la accesibilidad y la presencia de individuos para formar parte de la muestra.

Hernández et al., (2014) El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde el investigador elige muestras a través de un juicio personal, en lugar de elegir por azar. Desde una perspectiva cuantitativa, este método ofrece una ventaja en la determinación de estudios, ya que no demanda una representación de individuos de una población, sino una meticulosa de selección de casos con características previamente definidas en el planteamiento del problema. (pag.162).

3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**3.6.1. Técnicas**

Bernal, 2010 menciona que "las encuestas es una de las técnicas de recolección de información más usadas, a pesar de que cada vez pierde mayor credibilidad por el sexo de las personas encuestadas. Está constituida por preguntas tipificadas." (Pág. 194). La encuesta es una herramienta esencial para recopilar información y base fundamental para realizar este trabajo de investigación a través de un cuestionario de preguntas dirigidas a los dirigentes y comuneros de la comunidad de Valdivia en donde se conoció las diferentes opiniones vertidas por cada uno de los participantes.

3.6.2. Instrumento

El instrumento que se utilizó para la recolección de datos de la variable fue un cuestionario. Según Carrásco (2009) menciona:

Es el instrumento de investigación social más usado cuando se estudia gran número de personas, ya que permite una respuesta directa, mediante la hoja de preguntas que se le entrega a cada una de ellas. Las preguntas estandarizadas se

preparan con anticipación y previsión (p.318)

El cuestionario es una modalidad de la encuesta en que no es necesario interactuar cara a cara con los participantes. Se presenta a los encuestados una serie de preguntas organizados y claras en una hoja de papel, de las cuales tiene que responder de manera clara y precisa, después de recibir una orientación y motivación previa.

3.7. Validez y Confiabilidad del Instrumento

3.7.1. Validez

El instrumento de recolección de datos elaborados como la ficha de observación, será sometido a juicio de tres expertos, para su evaluación, cuyos resultados se procesarán empleando el programa estadístico.

Según Hernández et al. (2014), la validez de contenido se determina cuando los ítems del instrumento representan adecuadamente las dimensiones e indicadores de la variable de estudio, de acuerdo con el juicio de especialistas con experiencia en el tema investigado. En ese sentido, el instrumento fue sometido a la revisión de expertos, quienes evaluaron la claridad, pertinencia y coherencia de cada ítem en relación con la variable juegos cooperativos.

Tabla 3

Resultado de la prueba de validez por juicio de expertos

Juicio de expertos	Puntaje %	Puntaje	Decisión
Experto 1	80	0,80	Bueno
Experto 2	95	0,95	Muy Bueno
Experto 3	80	0,80	Bueno
Promedio ponderado	85	0,85	Bueno

Nota. *Ficha de Validación por juicio de expertos.*

Interpretación. En la tabla 3 se presenta la validez del instrumento de acuerdo al juicio de tres expertos, el primer experto califica 80 puntos, el segundo experto califica 95 puntos y el tercero califica 80 puntos, haciendo un total de 85,00 cuya decisión es excelente. Esta información se comprueba con el valor kappa de Landis y Koch (1997).

3.7.2. Confiabilidad

Hernández, et al (2014) explican que la confiabilidad de un instrumento de medición se determina a través de diversas técnicas y, se refieren al grado en el cual su aplicación repetida al mismo sujeto de estudio, que producen resultados iguales.

El instrumento con fines de determinar su consistencia interna se aplicó la prueba piloto a un grupo ajeno a la muestra y con las mismas caracterizas, luego los resultados se procesaron por el coeficiente de Alfa de Cronbach.

Tabla 4

Resultado de la prueba de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,773	15

Nota. Resultado de pilotaje de la ficha de observación

Interpretación. En la tabla 4, el resultado muestra el coeficiente de alfa de Cronbach con un valor igual a 0,773. Se concluye que el instrumento de recolección de datos de la variable presenta una excelente confiabilidad. y es aplicable en la recolección de datos del objeto de estudio.

3.8. Métodos de Procesamientos de los Datos

Se empleará la parte estadística sistemática para poder procesar adecuadamente los datos, por medio del uso de software estadísticos, en primera instancia se empleará el Excel con la finalidad de organizar adecuadamente la base de datos y posteriormente, trabajarlo con el software Spss V.27 respectivamente, el cual, es un software que permite el análisis sistemático y automatizado, previniendo errores mínimos y de esta manera se garantiza el procesamiento de todos los datos, con el objetivo de alcanzar el objetivo propuesto. Así mismo, para la interpretación de datos, se empleará tablas que nos ayuden a comprender y describir adecuadamente la variable los juegos cooperativos con estudiantes del tercer grado B de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”- Huanta, 2025. Por ello que, la interpretación es un aspecto importante de gran relevancia para explicar y describir adecuadamente los resultados.

3.9. Aspectos Éticos

En la presente investigación descriptiva sobre los juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa San Francisco de Asís, se consideraron rigurosamente los principios éticos fundamentales con el fin de proteger los derechos, la integridad y el bienestar de los estudiantes participantes. Dado que la población de estudio está conformada por menores de edad, se actuó con especial responsabilidad y respeto durante todo el proceso investigativo.

En primer lugar, se garantizó el cumplimiento de las normas éticas de la investigación científica, respetando las normas APA para la correcta citación de fuentes bibliográficas, evitando cualquier forma de plagio y asegurando la transparencia en el manejo de la información. Asimismo, se obtuvo el consentimiento informado de los padres o tutores legales, quienes fueron informados de manera clara sobre los objetivos, procedimientos y alcances del estudio, así como la autorización formal de la institución educativa para la realización de la investigación.

De igual manera, se aseguró la confidencialidad y anonimato de los datos recolectados, evitando la identificación individual de los estudiantes y utilizando la información exclusivamente con fines académicos. Los resultados fueron presentados de manera global, respetando la privacidad de los participantes y protegiendo su identidad.

Durante la aplicación del instrumento de recolección de datos, se emplearon procedimientos adecuados a la edad de los estudiantes, basados en actividades lúdicas propias del área de Educación Física, tales como juegos cooperativos, garantizando un ambiente seguro, respetuoso y libre de cualquier riesgo físico o emocional. En ningún momento se expuso a los estudiantes a situaciones que pudieran generar estrés, discriminación o incomodidad.

Al respecto, Hernández et al (2014) señalan que toda investigación académica debe desarrollarse bajo principios éticos que aseguren la integridad, la responsabilidad y el respeto hacia los participantes, especialmente cuando se trabaja con poblaciones vulnerables como los niños. El cumplimiento de estos principios fortalece la credibilidad de los resultados y garantiza que los hallazgos obtenidos sean valorados y aceptados por la comunidad científica.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y Descripción de los Resultados

Los datos de la presente investigación fueron recolectados mediante la aplicación de una ficha de cuestionario, instrumento diseñado para evaluar la variable juegos cooperativos. La variable Juegos cooperativos fue medida en 26 estudiantes del tercer grado B de la Institución Educativa San Francisco de Asís, Huanta, 2024. A continuación, se presenta la tabla resumen que integra los resultados de la variable y sus tres dimensiones: Cooperación, Participación y Diversión. Posteriormente, la información obtenida fue organizada, codificada y procesada utilizando el programa estadístico SPSS versión 27, lo que permitió realizar el análisis correspondiente y presentar los resultados de manera sistemática y objetiva.

4.1.1. A nivel Descriptivo

Los datos recolectados con la ficha de cuestionario, fueron valorados mediante una escala valorativa ordinal: Nunca (1) A veces (2) Medio (3), estos datos se organizaron en tablas de frecuencias, que a continuación se presenta

Tabla 5*Resultados de los juegos cooperativos*

Juegos cooperativos	Frecuencia absoluta (ni)	Frecuencia relativa (hi%)
Nunca	3	11,5%
A veces	21	80,8%
Siempre	2	7,7%
Total	26	100%

Nota. Data recolectada con la ficha de observación de los juegos cooperativos en niños de primaria

Interpretación. En la Tabla 5 muestra que la mayoría de los estudiantes, es decir, 21 de los 26 evaluados (80,8 %), solo practica juegos cooperativos (A veces), mientras que apenas 2 estudiantes (7,7 %) lo hacen (Siempre) y 3 (11,5 %) refieren no practicarlos (Nunca). Estos resultados evidencian que la variable se ubica predominantemente en un nivel intermedio o en proceso, lo que indica que los juegos cooperativos no se han consolidado como una práctica habitual y sistemática en las sesiones de Educación Física de esta institución.

Tabla 6*Resultado de cooperación*

cooperación	Frecuencia absoluta (ni)	Frecuencia relativa (hi%)
Nunca	6	23,1%
A veces	15	57,7%
Siempre	5	19,2%
Total	26	100%

Nota. Data recolectada con la ficha de observación de cooperación en niños de primaria.

Interpretación. En la tabla 6 se muestra la dimensión uno Cooperación, los datos revelan que 15 estudiantes (57,7 %) manifiestan cooperar (A veces), 6 estudiantes (23,1 %) no lo hacen (Nunca) y solo 5 estudiantes (19,2 %) cooperan (Siempre). Esta distribución indica que la cooperación entre pares se da de manera irregular. La mayor parte de los estudiantes tiene nociones sobre el trabajo colaborativo, pero aún no logra

sostenerla de forma permanente durante las actividades lúdicas. Solo una quinta parte del grupo muestra un comportamiento cooperativo constante, lo que limita el logro del objetivo colectivo en el juego.

Tabla 7

Resultado de participación

Participación	Frecuencia absoluta (ni)	Frecuencia relativa (hi%)
Nunca	6	23,1%
A veces	18	69,2%
Siempre	1	3,8%
Total	26	100%

Nota. Data recolectada con la ficha de observación de participación en niños de primaria

Interpretación. En la tabla 7 Respecto a la dimensión Participación, los resultados son aún más marcados: 18 estudiantes (69,2 %) participan (A veces), 6 estudiantes (23,1 %) no participan (Nunca) y únicamente 1 estudiante (3,8 %) lo hace (siempre). Esto significa que casi tres cuartos del grupo muestran una participación discontinua o pasiva, y que solo un estudiante participa de forma activa y constante. La participación es la dimensión con el nivel de logro más bajo entre las tres evaluadas, lo que sugiere que existe poca motivación o escasa oportunidad para que todos los estudiantes se involucren plenamente en los juegos cooperativos.

Tabla 8

Resultado de Diversión

Diversión	Frecuencia absoluta (ni)	Frecuencia relativa (hi%)
Nunca	8	30,8%
A veces	16	61,5%
Siempre	2	7,7%
Total	26	100%

Nota. Data recolectada con la ficha de observación de resolución de conflictos en niños de primaria

Interpretación. En la tabla 8, se observa el resultado de la dimensión Diversión, 16 estudiantes (61,5 %) experimentan diversión (A veces), 8 estudiantes (30,8 %) (Nunca) y 2 estudiantes (7,7 %) (Siempre). Por lo cual los estudiantes no han experimentado satisfacción o goce durante las actividades lúdicas. Esto puede estar relacionado con la ausencia de propuestas de juegos cooperativos bien planificadas, que despierten el interés y el disfrute genuino de los estudiantes. La diversión, al ser un elemento motivador clave en el juego, debería ser la dimensión con mayor nivel de presencia; sin embargo, los resultados muestran que también se encuentra limitada en esta muestra.

En síntesis, el análisis integrado de la variable y sus dimensiones permite afirmar que los Juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado B de la Institución Educativa San Francisco de Asís se desarrollan de manera incipiente e irregular. El 80,8 % de los estudiantes solo los practica ocasionalmente, la cooperación y la participación presentan niveles deficitarios, y la diversión también muestra cifras preocupantes. Estos hallazgos justifican la necesidad de implementar estrategias pedagógicas deliberadas y sistemáticas que promuevan los juegos cooperativos como herramienta central en las sesiones de Educación Física.

4.2. Discusión de Resultados

El objetivo general de esta investigación fue conocer los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís, Huanta, 2025. Los resultados muestran que el 80,8 % de los estudiantes practica juegos cooperativos solo a veces, el 11,5 % nunca y únicamente el 7,7 % siempre, evidenciando que esta práctica es escasa e irregular. Estos resultados coinciden con Damián (2025), quien encontró bajos niveles de juegos cooperativos en estudiantes de primaria del Perú, concluyendo que ello limita el desarrollo de habilidades cooperativas y afecta el clima escolar. Asimismo, Avendaño y Contreras (2023) reportaron que el 60 % de los estudiantes presentó un nivel bajo, indicando que la escasa práctica repercute negativamente en el desarrollo social. En conjunto, estos antecedentes confirman que los juegos cooperativos aún no se consolidan como una estrategia pedagógica sistemática en Educación Física.

Respecto al primer objetivo específico, la dimensión Cooperación evidenció que el 57,7 % de los estudiantes coopera a veces, el 23,1 % nunca y el 19,2 % siempre,

reflejando que la cooperación entre pares aún no constituye una conducta constante. Estos resultados coinciden con Yugsi et al. (2023), quienes identificaron bajos niveles de cooperación en estudiantes ecuatorianos, y con Cárdenas (2022), quien encontró que esta fue la dimensión más deficiente en estudiantes de Ayacucho. Ambos estudios destacan la necesidad de fortalecer el trabajo colaborativo durante las sesiones de Educación Física.

En relación con el segundo objetivo específico, la dimensión Participación presentó los resultados más bajos: el 69,2 % participa a veces, el 23,1 % nunca y solo el 7,7 % siempre. Esto demuestra una participación limitada en los juegos cooperativos. Dichos hallazgos concuerdan con Alomias (2023), quien reportó bajos niveles de participación en estudiantes de Junín, y con Mallqui y Pariona (2023), quienes identificaron dificultades similares en escolares de Ayacucho. En ambos casos se concluye que la escasa práctica de juegos cooperativos afecta el desarrollo de habilidades sociales.

En cuanto al tercer objetivo específico, la dimensión Diversión mostró que el 61,5 % de los estudiantes experimenta diversión a veces, el 30,8 % nunca y el 7,7 % siempre, lo que evidencia que una parte importante de los estudiantes no disfruta plenamente de estas actividades. Estos resultados coinciden con Avendaño y Contreras (2023), quienes reportaron un déficit en esta dimensión, así como con Díaz (2022), quien señaló que la falta de juegos cooperativos limita el desarrollo socioemocional. Del mismo modo, Tejero (2022) concluyó que su aplicación planificada favorece el desarrollo social y emocional de los estudiantes.

En conjunto, los resultados obtenidos y los antecedentes revisados evidencian que los juegos cooperativos constituyen una necesidad pedagógica en la Institución Educativa San Francisco de Asís de Huanta. Asimismo, coinciden con Cerdan (2022), quien destacó su contribución al desarrollo socioemocional, y con Martínez (2023), quien relacionó su escasa práctica con mayores niveles de agresividad escolar. Estos hallazgos respaldan la teoría de Terry Orlick (2016), que sostiene que los juegos cooperativos promueven la solidaridad, el respeto y la empatía mediante el trabajo conjunto; sin embargo, para lograr estos beneficios es indispensable que el docente de Educación Física los planifique e incorpore de manera sistemática en sus sesiones de aprendizaje.

CONCLUSIONES

1. Primera. Los juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís de Huanta, 2024, se desarrollan de manera incipiente e irregular. El 80,8 % de los estudiantes los practica solo A Veces, el 11,5 % Nunca y únicamente el 7,7 % Siempre. Esto indica que la variable se ubica en un nivel intermedio o en proceso, lo que evidencia que los juegos cooperativos no se han consolidado como una práctica pedagógica habitual en las sesiones de Educación Física de esta institución.
2. Segunda. La cooperación en los juegos cooperativos de los estudiantes del tercer grado es irregular y limitada. El 57,7 % de los estudiantes coopera solo A Veces, el 23,1 % Nunca y el 19,2 % Siempre. Esta dimensión muestra que la mayor parte del grupo tiene dificultades para sostener conductas cooperativas de manera continua, lo que limita el logro de los objetivos colectivos durante las actividades lúdicas en las clases de Educación Física.
3. Tercera. La participación en los juegos cooperativos es la dimensión con los niveles más bajos entre las tres evaluadas. El 69,2 % de los estudiantes participa A Veces, el 23,1 % Nunca y solo el 3,8 % Siempre. Estos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes no se involucra de manera activa y sostenida, lo que puede estar relacionado con la falta de propuestas pedagógicas que promuevan la inclusión y el protagonismo de todos los estudiantes en el juego.
4. Cuarta. La diversión en los juegos cooperativos también muestra niveles de logro insatisfactorios. El 61,5 % experimenta diversión A veces, el 30,8 % Nunca y solo el 7,7 % Siempre. El hecho de que casi un tercio de los estudiantes nunca haya experimentado goce o satisfacción durante los juegos cooperativos es especialmente preocupante, dado que la diversión constituye el motor motivacional que impulsa la participación voluntaria y sostenida en las actividades lúdicas colectivas.

RECOMENDACIONES

1. Para el director de la UGEL: Se recomienda implementar políticas de monitoreo que prioricen metodologías lúdicas transversales en la provincia. Debe gestionarse capacitación docente masiva en juegos cooperativos para transformar las dinámicas competitivas detectadas en las aulas. Es fundamental proveer recursos didácticos que faciliten la transición hacia un enfoque de interdependencia positiva y desarrollo socioemocional.
2. Para directores de las Instituciones Educativas: Se recomienda a los directores de las instituciones promover talleres de actualización sobre aprendizaje cooperativo para mejorar el clima institucional. Deben supervisar que la planificación curricular incluya estrategias lúdicas que consoliden la comunicación efectiva y el trabajo en equipo. Es necesario liderar la transición desde modelos de rendimiento individual hacia prácticas colectivas que fortalezcan la convivencia escolar.
3. Para Docentes de Educación Física: Se recomienda a los docentes de Educación Física diseñar sesiones que aseguren la participación activa e inclusiva de todos los estudiantes. Deben asignar roles y responsabilidades específicas a cada integrante para fomentar el sentido de pertenencia y el aporte al objetivo común. Es vital emplear el juego como herramienta para superar la desvinculación crítica y el individualismo observados en el área.
4. Para Docentes de Educación Básica: Se recomienda a los docentes de básica regular integrar juegos motores que propicien el diálogo asertivo y la resolución pacífica de desacuerdos. Deben crear ambientes seguros y dinámicos que incrementen el disfrute y la motivación estudiantil por las metas compartidas. Es esencial fortalecer la educación en valores como la solidaridad y la empatía para garantizar una convivencia armónica y permanente

Referencias

- Aguilar Fruna, M. (2019). *Juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 308, Juliaca 2017*
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSA_a3269da26f6dfbcfb2e232b66a297bd9
- Alfaro Huachaca, C., & Palomino Vila, G. (2022). Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada “Javier Pérez de Cuéllar”, Ayacucho - 2022. Tesis de pregrado. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. <https://repositorio.unsch.edu.pe/items/9960c496-79d5-462b-a793-561e04875605>
- Alomias, M. (2023). Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 31352 de Pangoa, Junín, 2022 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31539>
- Arias, F. G. (2016). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (7.ª ed.). Episteme.
- Arias, J.L. y Cubinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. 1a ed). Enfoques Consulting
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Avendaño, K., y Contreras, M. (2023). Los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños de primaria de la Institución Educativa N.º 20803 Rosa de Santa María, Salinas Alta, Chancay, 2023 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional UNJFSC. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/10489>
- Baquero Trujillo, R., & Castro Williams, R. E. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior. Polo del Conocimiento, 7(10), 1842-1872.
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4818>
- Barrios, M., Sánchez, M., & Mendoza, L. (2019). *El juego cooperativo como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de educación básica*.
<https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/27b48e55-19e8-490a->

[85dc-cfeb153271fa/content?utm_source](https://www.repositorio.unamba.edu.pe/items/5372ac2a-b45f-4765-96c8-5050216da94f)

- Bernal Torres, C. A. (2010). *Metodología de la investigación* (3.^a ed.). Pearson Educación
- Blázquez Sánchez, D. (2016). *La educación física*. https://www.yenny-elateneo.com/productos/la-educacion-fisica/?utm_source
- Blázquez Sánchez, D. (2018). *Cómo evaluar bien en educación física: El enfoque de la evaluación formativa*.
- Boke, H., Aygun, Y., Tufekci, S., Yagin, F. H., Canpolat, B., Norman, G., Prieto-González, P., & Ardigò, L. P. (2025). Effects of cooperative learning on students' learning outcomes in physical education: a meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 16, 1508808. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2025.1508808/full>
- Cabrera Ríos, E., & Chahuayo Sánchez, D. (2019). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de 4 y 5 años de la I.E.P. Asociación Educativa Semillitas del Futuro Curahuasi-2018*. <https://repositorio.unamba.edu.pe/items/5372ac2a-b45f-4765-96c8-5050216da94f>
- Calderón, M. (2019). *Estrategias lúdicas y juegos cooperativos en el aprendizaje escolar*. Editorial San Marcos. <https://dspace.unl.edu.ec/items/0fbbe405-c789-4a05-ab18-df682b96f89d>
- Cárdenas, F. (2022). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en los alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa Privada Javier Pérez de Cuéllar, Ayacucho, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio Institucional UNSCH. <https://repositorio.unsch.edu.pe/items/9960c496-79d5-462b-a793-561e04875605>
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos.
- Cerdan F. (2022), *Los juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Inicial N.º 429-96/Mx-U La Vega de Huanta, 2022* [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógico Público José Salvador Caveró Ovalle]. Repositorio Institucional EESPPJSCO. <https://repositorio.eesppjSCO.edu.pe/items/4d3d4115-e96f-4096->

[9edf-f0af5a9adb17/full](https://doi.org/10.24215/9edf-f0af5a9adb17/full)

- Damián, E. F. (2025). Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: niveles y dimensiones en la clase de educación física. *Revista InveCom*, 6(1), 1–10. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632026000102075&script=sci_arttext
- Díaz, L. (2022). *Los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales de los niños y niñas del hogar infantil mis primeros pasos* [Tesis de especialización en Pedagogía de la Lúdica, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Digital Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/cf6fe744-fe5e-4a08-bcdb-38d30cd9c564/content>
- Educación, E. P. D. E. (2022). Universidad nacional de tumbes facultad de ciencias sociales.
- Elme Flores, Y., & Quispe Gálvez, N. (2018). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial Teófila Agüero de Jáuregui, Ayacucho – 2016* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. <https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8e4d481e-9e24-447b-9f1b-37613e496e92/content>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw-Hill Education.
- Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Education.
- Kohlberg, L. (1981). The philosophy of moral development: Moral stages and the idea of justice (Vol. 1). Harper & Row.
- Lacunza, N. B., & Contini de González, N. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes: Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. Fundamentos en Humanidades, 12(23), 159–182. https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf?utm_source
- Landis, J. R., & Koch, G. G. (1977). The measurement of observer agreement for categorical data. *Biometrics*, 33(1), 159–174. <https://www.jstor.org/stable/2529310?origin=crossref>
- Luis, G. R. J. (2024, August 12). *Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes del tercer ciclo de educación*

primaria de la Institución Educativa N° 38260 “Juan Francisco Santillana Barboza” del centro poblado de Maynay – Huanta, 2019.
<https://repositorio.eesppjsco.edu.pe/items/a062debc-6209-4d5f-9284-6ebfbec3b38>

- Mallqui, I., y Pariona, M. (2023). Importancia de los juegos cooperativos tradicionales en las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial en la comunidad de Putacca, Ayacucho [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL.
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/0d666eff-7575-46b4-b9e7-31274fb3df96>
- Martínez, G. (2023). Los juegos cooperativos y su relación con la reducción de actitudes agresivas en escolares de cinco años de la I.E.I. N.º 54655 Los Ángeles, Andahuaylas, Apurímac, 2022 [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio Institucional UJCM.
<https://repositorio.ujcm.edu.pe/items/b0560449-d22f-4710-a7f9-080c1230b2a7>
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). Currículo nacional de la educación básica. MINEDU.
- Omeñaca Cilla, R., Puyuelo Sancho, E., & Ruiz Omeñaca, J. V. (2015). *Explorando el juego cooperativo: Cómo aprender y enseñar cooperando*. Paidotribo.
https://www.paidotribo.com/libro/explorando-el-juego-cooperativo_9788499104788
- Orellana Barzallo, D. A. (2024). *Juegos cooperativos como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de los valores en estudiantes de básica media en la Escuela Dr. Leonidas García*. Universidad Técnica de Machala.
<https://repositorio.utmachala.edu.ec/server/api/core/bitstreams/196d0bd1-1154-4309-be08-a6d299c82fcc/content>
- Orlick, T. (1986). Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición. Madrid: Popular. Orlick, T., y López, M. M. (1990). Libres para cooperar, libres para crear: (nuevos juegos y deportes cooperativos. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (2016). Juegos cooperativos y educación para la paz (2.ª ed.). Editorial Paidotribo.
- Orlick, T. (2016). *Libres para cooperar, libres para crear: Nuevos juegos y deportes cooperativos* (8.ª ed.). Editorial Popular.
- Orlick, T. (2018). Juegos y deportes cooperativos.

- Orlick, T. (2019). *Libres para cooperar, libres para crear: Nuevos juegos y deportes cooperativos*. Editorial Popular.
- Ortega, R. (2016). *Convivencia escolar: Concepto, evaluación y mejora*. Editorial Catarata / Octaedro. (Otras obras importantes de la autora en años cercanos tratan sobre clima escolar y prevención de la violencia).
- Pérez, J. (2018). *Conocido*. Editorial [Disponible Aquí](#)
- Piaget, J. (1932). *The moral judgment of the child*. Routledge & Kegan Paul.
- Quintana Otero, R. N., Palacios Garay, J. P., Alarcón Díaz, M. A., y Damián Núñez, E. F. (2026). Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: niveles y dimensiones en la clase de educación física. *Revista InveCom*, 6(1), 1-10. <https://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3860>
- Tejero, J. (2022). Aprendizaje cooperativo en Educación Infantil: el juego cooperativo como herramienta de aprendizaje [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional UVA. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/54621/TFG-B.%201861.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNESCO. (2015). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4*. UNESCO. https://unesco.se/wp-content/uploads/2015/12/Framework-for-Action-2030.pdf?utm_source
- Velasco, S., Martín. (2017). *El Juego Cooperativo como recurso en Educación Física para el desarrollo de habilidades sociales*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/27315/TFM-G753.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Velázquez Callado, C. (2008). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física*. <https://www.libreria.educacion.gob.es/>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yugsi, E. G., Jarrin, S. A., y Astudillo, X. A. (2023). Los juegos cooperativos y su influencia en el autoconcepto físico en estudiantes de básica superior. *Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global*, 4(10), e230181. <file:///C:/Users/JEISON/Downloads/181-Texto%20del%20art%C3%ADculo-780-1-10-20230412.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

Resolución de aprobación de proyecto

“Educando en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**
RM. N° 267-2020-MINEDU
RM. N° 420-2024-MINEDU

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE APROBACIÓN
DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN FÍSICA - X CICLO

R.D. No. 0624-2025- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
DIRECTORA GENERAL (e)

HUANTA - 2025





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

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 228-82-ED
Adecuación e Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 03-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 297-2020-MINEDU

22	POMA RICO, JORDIN EDMUNDO	Nivel de situaciones de juego de fútbol en la categoría Sub-12 de la Institución Educativa "Inmaculada de Concepción" - Huanta, 2025. Docente Asesor: Mg. Walter Cangana Canchari
23	QUISPE TAPE, JOSE	Consumo de alimentos no saludables en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa "María Auxiliadora" - Huanta, 2025. Docente Asesor: Mg. Frida Mayhua Quispe
24	RICRA CARDENAS, JAVIER	La higiene personal en los estudiantes de la Institución Educativa "María Auxiliadora" - Huanta, 2025. Docente Asesor: Mg. Frida Mayhua Quispe
25	RIMACHI PACHECO, Flor Soledad	Dieta equilibrada en los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa "Gonzales Vigil" - Huanta 2025. Docente Asesor: Mg. Frida Mayhua Quispe
26	RODRIGUEZ VALENCIA, MAGALY	Nivel de actividad física en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa "Esmeralda de los Andes" - Huanta, 2025. Docente Asesor: Mg. Walter Cangana Canchari
27	ROJAS YANCE, SUSAN OMARA	Importancia del baile en estudiantes del primer año de secundaria de la institución educativa "González Vigil" 2025. Docente Asesor: Mg. Walter Cangana Canchari
28	RUIZ BARRIENTOS, KENNY MIKEL	Lonchera saludable en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa "María Auxiliadora" - Huanta, 2025. Docente Asesor: Mag. Freddy Roland Pineda Tapia
29	RUIZ ROJAS, MAYERLY MILAGROS	Capacidades físicas en adolescentes del cuarto año de la Institución Educativa "Carlos CH. Hiraoka" - Iguain, 2025. Docente asesor: Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo
30	SIMBRON CHAVEZ, YENI	La flexibilidad en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa "San Ramon" de Huanta, 2025. Docente asesor: Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo
31	TELLO TAGUADA, JEISON ANIBAL	Juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa "San Francisco de Asís" - Huanta 2025. Docente Asesor: Prof. Jesús Ramírez Gutiérrez
32	URRIBURU VARGAS, NEISER	Actividad física y salud en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa "San Martín de Porres" - Luricocha, 2025. Docente Asesor: Mg. Walter Cangana Canchari
33	VILCA MOREYRA, WILFREDO	Nivel de motivación y actividad física en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa "María Auxiliadora" Huanta, 2025. Docente Asesor: Mg. Walter Cangana Canchari
34	YARANGA CURI, ELID RUTMER	La coordinación motriz en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa "José María Arguedas" - Huanta, 2025. Docente Asesor: Mag. Freddy Roland Pineda Tapia

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



REGÍSTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE



Jr. Razhuilica 624 – Huanta
Teléfono (066) 281260
www.eesppisco.edu.pe
informes@eespisco.edu.pe

Anexo 2

Resolución de expedito de tesis

“Educatando en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**
RM.N° 267-2020-MINEDU
RM N° 420-2024-MINEDU

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE EXPEDITO DE
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**
R.D. No. 0398 -2026- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)
RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR



HUANTA - 2026



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

Resolución Directoral N° 0398-2026 FESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 03 de junio del 2026

Visto, el **INFORME No 178-2026-RAI-EESPP"JSCO"-HTA**, con **EXP.TM20262850 - 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, **Títulos 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 de Formación Inicial 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 de Formación Inicial 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;



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

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-86-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 297-2000-MINEDU
RM No 420-2024-MINEDU

SE RESUELVE:

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

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE			
Nº	AUTOR	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	RETAMOZO MAYORGA, Fiorela	Autoestima en estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa "González Vigil"- Huanta, 2025	Atención integral del infante, niño y adolescente

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA			
Nº	AUTOR	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	TELLO TAGUADA, Jeison Anibal	Juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa "San Francisco de Asís"- Huanta 2025	Actividad física y salud

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



Dr. Walter Marín Arce Villa
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

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

Anexo 3

Resolución de fecha de sustentación de trabajo de investigación



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

Ley Creación N° 15737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
RM no 420-2024-MINEDU

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

Resolución Directoral No. 00465-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 8 de julio de 2026

Visto, el Expediente **TM20263130-F** de fecha **30 de junio del 2026** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0398-2026-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **3 de junio 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 del Grado de los egresados de formación inicial 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 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 de los Programas de Estudios de Formación Inicial Docente 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, 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 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;



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

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
RM no 420-2024-MINEDU

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **RDRS No 01529-2025-GRA/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 ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS" – HUANTA, 2025.	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ACTIVIDADES FÍSICAS Y RECREATIVAS
FORMACION INICIAL DOCENTE	
EDUCACIÓN FÍSICA	
AUTOR(A)	TELLO TAGUADA, JEISON ANIBAL
FECHA	20 DE JULIO DEL 2026
HORA	6:00 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 ARCHIVESE

Dr. Walter Morado Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

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

Anexo 4

Resolución de jurados de sustentación de trabajo de investigación



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

Ley Citación N° 16737
Reapertura RM N° 238-82-ED
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU
RM N° 420-2024-MINEDU

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

Resolución Directoral No. 00466-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 8 de julio de 2026

Visto, el Expediente **TM20263130-F** de fecha **30 de junio del 2026** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0398-2026-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **3 de junio 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 420-2024-MINEDU 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/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 de formación inicial 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 los Programas de Estudios de Formación Inicial Docente 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;



Que, de conformidad a los considerandos y facultado por la **RDRS**
No 01529-2025-GRA/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:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI
	VOCAL	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGOS COOPERATIVOS EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS" – HUANTA, 2025.	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ACTIVIDADES FÍSICAS Y RECREATIVAS
FORMACION INICIAL DOCENTE	
EDUCACIÓN FÍSICA	
AUTOR (A)	TELLO TAGUADA, JEISON ANIBAL
FECHA	20 DE JULIO DEL 2026
HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

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

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

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

Anexo 5

Matriz de Consistencia

Problema general	Objetivo general	Variable, dimensiones	Metodología
¿Cómo se manifiestan los Juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís? Huanta, 2025.?	Conocer los Juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís. Huanta, 2025.	Juegos cooperativos • Cooperación • Participación • Diversión	➤ Enfoque: cuantitativo ➤ Tipo de estudio por su naturaleza es descriptivo ➤ Método de estudio Método estadístico ➤ Diseños de investigación descriptivo simple: <u>M</u> <u>O</u>. ➤ Población: estará por 55 estudiantes de los 3ros grados A y B de la Institución Educativa “San Francisco de Asís 2025” ➤ Muestra: estará conformada con 26 estudiantes de 3° grado B. ➤ Técnicas de muestreo: no probabilística ➤ Técnicas de recolección de datos: Encuesta Instrumentos: Cuestionario.
Problemas específicos ¿Cómo se manifiesta la cooperación en los Juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís? Huanta, 2025? ¿Cómo se manifiesta la participación en los Juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís? Huanta, 2025? ¿Cómo se manifiesta la diversión en los Juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís? Huanta, 2025?	Objetivos específicos Describir la cooperación en los Juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís. Huanta, 2025 Describir la participación en los Juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís. Huanta, 2025 Describir la diversión en los Juegos cooperativos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Francisco de Asís. Huanta, 2025.		

Anexo 6

Operacionalización de Variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos cooperativos	Según Terry Orlick (2016), los juegos cooperativos son actividades lúdicas en las que los participantes trabajan conjuntamente para alcanzar un objetivo común, eliminando la competencia individual y priorizando la cooperación, la inclusión y el apoyo mutuo. En este tipo de juegos, el éxito depende del esfuerzo colectivo, lo que favorece el desarrollo de valores como la solidaridad, el respeto y la empatía entre los participantes.	Se midió mediante el instrumento (cuestionario) que contiene 15 ítems y se utilizó la técnica la (encuesta).	Cooperación.	Busca el bien colectivo	Ordinal Siempre A veces Nunca
				Resuelve dificultades.	
				Trabaja en equipo	
			Participación	Se incluye socialmente.	
				Labora en equipo.	
				Logra objetivos y propósitos	
			Diversión	Conoce el juego cooperativo.	
				Practica el juego.	

Anexo 7

Matriz Instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	cuestionario	Instrumento	Escala	Escala valoración
VARIABLE Juegos cooperativos	Cooperación.	Busca el bien colectivo	1.- Soy solidario(a) con el compañero que necesita apoyo en el juego	Cuestionario	Ordinal	1= Nunca 2= A veces 3= siempre
		Resuelve dificultades.	2.- Animo a mis compañeros(as) para continuar y/o terminar (frases o gestos)			
		Trabaja en equipo	3.-Brindo propuestas para resolver problemas que se presentan en el juego 4.-Animo a mis compañeros(as) a resolver el problema que se presenta en el juego 5-Coopero voluntariamente con el trabajo encomendado con el equipo			
	Participación	Se incluye socialmente.	6.-Propongo juegos sencillos que permitan la participación de todos(as) incluyen			
		Labora en equipo.	7.-Fomento la participación de todos(as) los compañeros(as) en el juego.			
		Logra objetivos y propósitos	8.-Trabajo de manera comunitaria para solucionar un problema 9.-Me esfuerzo para lograr el objetivo que se planteó mi equipo 10.-Trabajo de manera comunitaria para lograr el objetivo que se planteó mi equipo			
	Diversión	Conoce el juego cooperativo.	11.Cuando juego pongo en acción mis conocimientos y habilidades para lograr el objetivo propuesto 12.-cuando juego utilizo estrategias que permitan lograr la meta propuesta			
		Practica el juego.	13.- cuando participo del juego siento una mejor en mi estado de animo 14.-Durante la práctica de juego, muestro señales claras de disfrute (risas, entusiasmo, expresiones de alegría). 15.- participo de manera activa en los juegos y muestro motivación por continuar jugando			

Anexo 8

Instrumento de Recolección de Datos

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS COOPERATIVOS

Objetivo: Recoger información sobre la práctica de los juegos cooperativos.

Instrucciones: Lee cada afirmación y marca con una (X) la opción que mejor describa tu comportamiento durante los juegos cooperativos.

Nombre del estudiante: _____

Fecha: _____

Grado y sección: _____

Edad: _____

ESCALA DE VALORACIÓN

1 NUNCA	2 A VECES	3 SIEMPRE
Nunca realizo esta acción durante los juegos.	Realizo algunas veces esta acción durante los juegos.	Realizo siempre esta acción durante los juegos.

N.º	ÍTEMS	1 NUNCA	2 A VECES	3 SIEMPRE
1	Soy solidario(a) con el compañero que necesita apoyo en el juego.			
2	Animo a mis compañeros(as) para continuar y/o terminar (frases o gestos).			
3	Brindo propuestas para resolver problemas que se presentan en el juego.			
4	Animo a mis compañeros(as) a resolver el problema que se presenta en el juego.			
5	Coopero voluntariamente con el trabajo encomendado con el equipo.			
6	Propongo juegos sencillos que permitan la participación de todos(as) incluyen.			
7	Fomento la participación de todos(as) los compañeros(as) en el juego.			
8	Trabajo de manera comunitaria para solucionar un problema.			
9	Me esfuerzo para lograr el objetivo que se planteó mi equipo.			
10	Trabajo de manera comunitaria para lograr el objetivo que se planteó mi equipo.			
11	Cuando juego pongo en acción mis conocimientos y habilidades para lograr el objetivo propuesto.			
12	Cuando juego utilizo estrategias que permitan lograr la meta propuesta.			
13	Cuando participo del juego siento una mejora en mi estado de ánimo.			
14	Durante la práctica de juego, muestro señales claras de disfrute (risas, entusiasmo, expresiones de alegría).			
15	Participo de manera activa en los juegos y muestro motivación por continuar jugando.			

INTERPRETACIÓN DEL PUNTAJE TOTAL

15 – 25 puntos NIVEL BAJO	26 – 35 puntos NIVEL MEDIO	36 – 45 puntos NIVEL ALTO
Se evidencia un bajo desarrollo en la práctica de juegos cooperativos.	Se evidencia un desarrollo moderado en la práctica de juegos cooperativos.	Se evidencia un alto desarrollo en la práctica de juegos cooperativos.

Puntaje mínimo: 15 puntos | Puntaje máximo: 45 puntos

Anexo 9

Validación por juicio de experto



INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa "San Francisco de Asís"- Huanta, 2025.

Nombre de los Instrumentos motivo de la evaluación: Cuestionario

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																/				
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 técnicos 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 VALORACION

80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Maria J. Lebo Peralta	DNI	07589064
Título Profesional	Lic. en educación		
Especialidad	Lengua - Literatura		
Grado Académico	Magister		
Mención	Psicología Educativa		

Lugar y Fecha: Huanta, 20 de abril del 2025



INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa "San Francisco de Asís"- Huanta, 2025.

Nombre de los Instrumentos motivo de la evaluación: Cuestionario

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente					Baja					Regular					Bueno					Muy bueno				
		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																									
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 VALORACION

80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Wilber Antonio Rayo Marín	DNI	78602512
Título Profesional	Graduado en educación		
Especialidad	Letras españolas		
Grado Académico	Doctor		
Mención	Investigación en educación		

Lugar y Fecha: Huanta, 20 de abril del 2025



INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa "San Francisco de Asís" - Huanta, 2025.

Nombre de los Instrumentos motivo de la evaluación: Cuestionario

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente					Baja					Regular					Bueno					Muy bueno				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje propio																				✓					
2. OBJETIVIDAD	Esta 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 teoricos 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 VALORACION

95

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Frida Mayhua Guispe	DNI	43499113
Título Profesional	Licenciado en Educación		
Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Magister		
Mención	Administración de la Educación		

Lugar y Fecha: Huanta 20 de abril del 2025

Anexo 10

Prueba de confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,737	15

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	26,8077	37,922	,302	,780	,766
VAR00002	27,0385	36,278	,501	,526	,751
VAR00003	26,9615	37,958	,269	,731	,770
VAR00004	27,0769	35,114	,572	,836	,743
VAR00005	26,9231	34,954	,547	,835	,744
VAR00006	27,2692	36,605	,435	,826	,755
VAR00007	27,0385	35,238	,505	,898	,748
VAR00008	27,0000	37,600	,371	,532	,761
VAR00009	27,1154	36,186	,395	,745	,759
VAR00010	26,9615	36,678	,391	,629	,759
VAR00011	27,0000	40,000	,087	,697	,784
VAR00012	27,4615	37,058	,440	,524	,756
VAR00013	26,7692	42,265	-,115	,517	,799
VAR00014	26,9615	35,478	,406	,711	,758
VAR00015	27,0769	34,634	,585	,775	,741

Anexo 11

Matriz de datos

Nº	Cooperación					Participación					Diversión					PROM D1	PROM D2	PROM D3	PROM VAR
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15				
1	3	1	1	3	3	3	3	1	1	1	1	1	3	1	1	2	2	1	2
2	3	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2
3	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	2	1
4	1	1	1	1	3	1	3	2	1	3	3	1	3	3	2	1	2	2	2
5	1	2	2	1	1	1	1	2	1	3	3	2	1	3	1	1	2	2	2
6	2	3	2	3	3	3	3	2	1	1	3	2	1	1	3	3	2	2	2
7	1	3	1	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2
8	2	2	1	1	3	1	3	2	1	1	2	1	3	3	2	2	2	2	2
9	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
10	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
11	3	1	3	1	2	1	2	1	3	2	1	3	1	3	3	2	2	2	2
12	3	2	1	2	2	2	2	2	3	3	1	1	2	1	1	2	2	1	2
13	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	2	1	2	1	1
14	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2
15	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	1	3	1	4	4	3	4	3	3
16	3	1	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2
17	2	2	2	1	3	1	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2
18	2	3	3	2	1	2	1	1	2	2	3	1	3	3	2	2	2	2	2
19	3	3	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	3	1	1	2	2	2	2
20	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	3	1	3	1	2	1	1	2	2
21	3	2	3	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2
22	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	4	3	2	2	2	2
23	2	3	3	3	3	2	1	1	2	3	3	1	3	2	3	3	2	2	2
24	3	3	2	3	1	1	1	2	3	3	2	3	3	3	1	2	2	2	2
25	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	3	1	3	1	2	1	1	2	2
26	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	1	1	2	1	1	3	2	1	2

ESCALA ORIGINAL

1	BAJO
2	MEDIO
3	ALTO

Anexo 12

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



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38267/Mx-P
"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
HUANTA



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

La que suscribe Director de la Institución Educativa "San Francisco de Asís" de Huanta; expide la siguiente:

Que, el estudiante **TELLO TAGUADA, Jeison Aníbal**, identificado con DNI N.º 73989674, estudiante del Programa de Estudios de Educación Física del Cielo X de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, queda **AUTORIZADO** para desarrollar y ejecutar el trabajo de investigación titulado:

"Juegos cooperativos en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa "San Francisco de Asís" - Huanta, 2025".

La presente autorización comprende la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, observación y demás actividades académicas relacionadas con la investigación, respetando las normas institucionales, los principios éticos de investigación y garantizando la confidencialidad de la información obtenida de los estudiantes participantes.

Asimismo, se deja constancia de que la investigación se desarrollará durante el año lectivo 2025, previa coordinación con la dirección y docentes responsables de la Institución Educativa.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines académicos que estime convenientes.

Huanta, 15 de mayo de 2025



Anexo 13

Evidencias fotográficas

Fotografía 1

Estudiantes del Tercer grado “B” vizualizando las preguntas de la encuesta



Nota. En este proceso doy indicaciones para que respondan la encuesta

Fotografía 2

Estudiantes del tercer grado “B” realizando el proceso de encuesta



Nota. En este proceso los estudiantes marcan la encuesta