

Revisión Tesis Licenciatura Escobedo y Rodríguez

por Hector VELASQUEZ CUEVA

Fecha de entrega: 01-dic-2023 10:12a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2237224028

Nombre del archivo: Revisión_Tesis_Licenciatura_Escobedo_y_Rodríguez-1-2.docx (1.16M)

Total de palabras: 15057

Total de caracteres: 84065

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**ESTRATEGIAS DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR
CONDUCTAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCION
EDUCATIVA DE CHINCHIVARA, 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTOR

Br. Escobedo Chacon Jesus Maria
Br. Rodríguez Pretell Karym Susann

ASESOR

Mg. Karin Araceli Valverde Reyes
<https://orcid.org/0009-0007-0903-5727>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

2023

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo Mg. Karin Valverde Reyes, con DNI N° 46199018, como asesora de la tesis titulada "ESTRATEGIAS DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR CONDUCTAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE CHINCHIVARA, 2020" desarrollado por las egresadas Jesus Maria Escobedo Chacon, identificada con DNI 45556221 y Karym Susann Rodriguez Pretell identificada con DNI 18893162, graduadas del Programa de Estudios de Complementación Pedagógica de la Carrera Profesional de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada Facultad.

AUTORIDADES UNIVERISTARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Rector(a) de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia

Secretaria General

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo de tesis de licenciatura a todas las niñas y niños en su etapa de educación inicial, así como a sus familias, docentes, y a todas las personas que comparten el compromiso de brindarles una educación de calidad y fomentar su desarrollo integral. También queremos expresar nuestra gratitud a nuestros profesores, amigos y seres queridos por su apoyo constante a lo largo de este camino. Este logro es un tributo a todos aquellos que creen en el poder de la educación y en el potencial de los más jóvenes para forjar un futuro brillante.

2

Agradecimiento

Agradezco a Dios por darme vida y salud, así como por brindarme la oportunidad de seguir mi formación profesional y guiarme en mi camino por la vida.

Expreso mi gratitud a la Universidad Católica de Trujillo, mi alma mater, por ser el lugar donde me formé profesionalmente y por brindarme la oportunidad de adquirir conocimientos pedagógicos que pondré al servicio de la sociedad y del país.

Quiero agradecer al cuerpo docente, quienes me acompañaron durante mi formación profesional y contribuyeron a fortalecer mis habilidades personales, sociales y de liderazgo, permitiéndome tener un desarrollo profesional óptimo.

También quiero expresar mi agradecimiento a la asesora Mg. Karin Valverde Reyes, quien me ha ayudado a orientar este trabajo de investigación. Su paciencia y empatía han sido fundamentales para alcanzar el éxito en mi investigación.

Las autoras

Declaratoria de autenticidad

Yo, Jesus Maria Escobedo Chacon, identificada con DNI 45556221 y Karym Susann Rodriguez Pretell identificada con DNI 18893162, graduadas del Programa de Estudios de Complementación Pedagógica de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, certifico que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la Facultad de Humanidades para la elaboración y defensa de mi tesis titulada "ESTRATEGIAS DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR CONDUCTAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE CHINCHIVARA, 2020", la cual consta de 63 páginas.

Declaro que la investigación mencionada es original y auténtica, y bajo juramento afirmo que el contenido del documento, incluyendo la redacción, organización, metodología y diagramación, es de mi autoría. Además, aseguro que los fundamentos teóricos están respaldados por referencias bibliográficas y asumo la responsabilidad por cualquier omisión involuntaria en la correcta cita de los autores.

También declaro que el porcentaje de similitud o coincidencia con otras fuentes es del 20%, cumpliendo con el estándar permitido por el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo.


Las autoras

En la Ciudad de Julcán, 28 de octubre del 2023


Jesus Maria Escobedo Chacon
DNI 45556221




Karym Susann Rodriguez Pretell
DNI 18893162



ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERISTARIAS	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de autenticidad	vi
² Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCION.....	12
II. METODOLOGIA	29
2.1 Enfoque, tipo de investigación.....	29
2.2 Diseño de Investigación.....	29
2.3 Población muestra y muestreo	30
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	31
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	31
2.6 Aspectos éticos en investigación	33
III. RESULTADOS	35
IV. DISCUSIÓN.....	45
V. CONCLUSIONES	48
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	55

Índice de tablas

Tabla 1	Técnicas y herramientas de las variables	31
Tabla 2	Distribución de frecuencias del nivel de la aplicación de la estrategia de Juegos Cooperativos en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	35
Tabla 3	Distribución de frecuencias del nivel de la variable Conducta en el Pre test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020.....	36
Tabla 4	Distribución de frecuencias del nivel de la Dimensión Comportamiento disruptivo de la Conducta en Pre Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	37
Tabla 5	Distribución de frecuencias del nivel de la Dimensión de Comportamiento pro social de la Conducta en el Pre Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	38
Tabla 6	Distribución de frecuencias del nivel de la Variable Conducta en el Post test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	39
Tabla 7	Distribución de frecuencias nivel de la Dimensión de Comportamiento disruptivo de la Conducta en el Post Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	40
Tabla 8	Distribución de frecuencias nivel de la Dimensión de Comportamiento pro social de la Conducta en el Post Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	41
Tabla 9	Prueba de normalidad en los puntajes de los instrumentos de recolección de datos de las variables en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	42
Tabla 10	Prueba T de Student para los puntajes de obtenidos en la dimensión Comportamiento Disruptivo de la conducta entre el Pre Test y el Post Test en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	42
Tabla 11	Prueba T de Student para los puntajes de obtenidos en la dimensión del Comportamiento pro social de la conducta entre el Pre Test y el Post Test en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	43
Tabla 12	Prueba T de Student para los puntajes de obtenidos en la variable Conducta entre el Pre Test y el Post Test en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	43

Índice de figuras

Figura 1	Gráfico de barras del nivel de la aplicación de la estrategia de Juegos Cooperativos en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	35
Figura 2	Gráfico de barras del nivel de la variable Conducta en el Pre test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	36
Figura 3	Gráfico de barras del nivel de la Dimensión de Comportamiento disruptivo de la Conducta en Pre Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	37
Figura 4	Gráfico de barras del nivel de la Dimensión de Comportamiento pro social de la Conducta en el Pre Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	38
Figura 5	Gráfico de barras del nivel de la Variable Conducta en el Post test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	39
Figura 6	Gráfico de barras del nivel de la Dimensión de Comportamiento disruptivo de la Conducta en el Post Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	40
Figura 7	Gráfico de barras del nivel de la Dimensión de Comportamiento pro social de la Conducta en el Post Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020	41

RESUMEN

Este estudio investiga la influencia del uso de estrategias de juegos cooperativos en la mejora de conductas en niños de nivel inicial en una institución educativa en Chinchivara durante el año 2020. La investigación se enmarca en un diseño del tipo pre experimental, de corte transversal y se basa en estrategias de juegos cooperativos como enfoque principal. La muestra de estudio incluye a niños de nivel inicial en la institución educativa en cuestión. La recolección de datos se llevó a cabo a través de encuestas y cuestionarios específicos relacionados con las conductas de los niños y el uso de estrategias de juegos cooperativos. Los resultados revelaron una mejora significativa en la mejora de la conducta de los niños en sus dimensiones, con una prueba de diferencia de medias por T de Student, hallando una diferencia de 6.24 con un valor p de 0.001 (menor al 5%). Concluyendo, que el uso de estrategias de juegos cooperativos mejora significativamente las conductas en los niños de nivel inicial de la Institución Educativa de Chinchivara en el año 2020.

Palabras clave: juegos cooperativos, conducta, desarrollo.

ABSTRACT

This study investigates the influence of the use of cooperative game strategies on the improvement of behavior in children at the initial level in an educational institution in Chinchivara during the year 2020. The research is framed in a pre-experimental, cross-sectional design and is based on cooperative game strategies as the main focus. The study sample includes children at the initial level in the educational institution in question. Data collection was carried out through specific surveys and questionnaires related to children's behaviors and the use of cooperative game strategies. The results revealed a significant improvement in the improvement of children's behavior in their dimensions, with a difference of means test using Student's T, finding a difference of 6.24 with a p value of 0.001 (less than 5%). Concluding, that one of the cooperative game strategies significantly improves the behaviors in the preschool children of the Chinchivara Educational Institution in 2020.

Keywords: cooperative games, behavior, development.

I. INTRODUCCION

La creciente observación de conductas agresivas en niños que asisten a instituciones de educación inicial en todo el país es un fenómeno que no puede pasarse por alto. Esta tendencia se manifiesta con mayor fuerza en los sectores de bajos recursos y de clase media, y su alcance abarca desde áreas urbanas hasta comunidades rurales, incluyendo asentamientos humanos y poblaciones diversas. (Bisquerra et al. 2022)

La raíz de este problema encuentra sus fundamentos en la carencia de afecto familiar, particularmente en la falta de cariño y atención por parte de los padres. Diversos factores contribuyen a esta situación, como la necesidad de los padres de trabajar largas horas para mantener a sus familias, la presión económica y la falta de responsabilidad en la crianza de sus hijos. (Al-Ababneh, 2020)

En este contexto, se hace evidente la necesidad de abordar este desafío social de manera integral. La falta de atención y afecto en las edades tempranas puede desencadenar conductas agresivas y, en última instancia, afectar el desarrollo de los niños en términos de sus habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Además, la agresión en el entorno escolar puede perturbar el proceso de enseñanza-aprendizaje y generar problemas de convivencia en las aulas.

La búsqueda de soluciones efectivas para abordar este problema, Ali et al. (2019) sostiene que se debe involucrar tanto a la comunidad educativa como a las familias y la sociedad en general. Se requieren estrategias que promuevan la crianza responsable y fomenten la importancia del afecto y la atención parental **en el desarrollo de los niños**. Señalan Cerchiaro **et al. (2019)** que, al proporcionar **un** entorno seguro, cariñoso y de apoyo, podemos contribuir a reducir la incidencia de conductas agresivas en los niños, brindándoles una base sólida para su crecimiento y bienestar emocional. Este enfoque es esencial para promover una sociedad más saludable y equitativa, donde cada niño tenga la oportunidad de desarrollar todo su potencial.

La falta de afecto en la vida de los niños se manifiesta a menudo a través de problemas en su comportamiento, lo que desencadena un círculo vicioso que puede tener graves

consecuencias en su desarrollo y proceso de aprendizaje. Es así que en la investigación de Agurto (2019) indica que esta problemática se agudiza en las zonas económicamente desfavorecidas y en comunidades con limitaciones educativas, donde las familias tienden a ser más numerosas y los padres, en muchos casos, son jóvenes y viven en uniones informales.

Según Dere (2019) cuando los niños no reciben la atención, el cariño y la guía que necesitan de sus padres, suelen canalizar sus frustraciones de manera inadecuada. Esto se traduce en conductas disruptivas, agresivas o desafiantes, que a menudo son una expresión de sus necesidades emocionales no satisfechas. Así mismo Krum et al. (2018) indican que la agresión, la resistencia a participar en actividades educativas, la falta de interés en el aprendizaje y la interacción negativa con compañeros y docentes son solo algunos ejemplos de cómo estos problemas conductuales se manifiestan en el entorno escolar.

La presencia constante de discusiones y confrontaciones en el hogar, a menudo en presencia de los propios niños, agrava aún más esta situación. Estos ambientes llenos de tensión y conflicto familiar pueden generar estrés y ansiedad en los niños, lo que contribuye al desarrollo de comportamientos agresivos o evasivos como una forma de lidiar con la situación. (Mattar, 2018)

Es crucial abordar esta problemática desde un enfoque integral, que involucre a las familias, a las instituciones educativas y a la comunidad en general. Así como lo afirman Mazeh (2020) que proporcionar apoyo emocional y psicológico tanto a los niños como a sus padres, promover estrategias de crianza efectiva y proporcionar recursos para mejorar las relaciones familiares son pasos fundamentales para ayudar a estos niños a superar las dificultades en su desarrollo. La creación de un entorno seguro, cariñoso y de apoyo es esencial para promover un cambio positivo en la vida de estos niños y ofrecerles oportunidades para un desarrollo más saludable y un mejor rendimiento escolar.

La influencia de la falta de afecto familiar y de la exposición constante a situaciones de conflicto en el hogar se refleja de manera evidente en el comportamiento de los niños al ingresar al jardín de infantes. Estos pequeños, desafortunadamente, enfrentan un sinnúmero de dificultades en su adaptación al entorno educativo.

Medina et al. (2018) sustentan que uno de los comportamientos más comunes es el retraimiento. Estos niños a menudo se muestran tímidos y reacios a interactuar con sus compañeros o docentes. Pueden manifestar dificultades para expresar sus emociones y pueden sentirse inseguros al explorar su entorno. Su aislamiento puede dificultar aún más su participación activa en las actividades educativas y su desarrollo social.

Navarro et al (2019) indican que las rabietas sin motivo aparente también son una expresión de las tensiones emocionales que experimentan estos niños. Suelen ser incapaces de gestionar sus emociones y, como resultado, tienen explosiones de enojo o frustración. Estas rabietas pueden ser un desafío tanto para los propios niños como para los docentes, ya que pueden dificultar el progreso en el aula.

La resistencia a participar en actividades educativas es otro comportamiento característico. Los niños pueden sentir que las actividades escolares no son un lugar seguro o agradable debido a sus experiencias previas en el hogar. Como resultado, pueden negarse a participar en actividades, a prestar atención o a seguir instrucciones, lo que complica la labor educativa de los docentes y reduce las oportunidades de aprendizaje de estos niños.

El comportamiento disruptivo también es común, así como lo indican Zhan y Fan (2018), estos pueden manifestarse en acciones como quitar pertenencias de sus compañeros, lo que puede generar conflictos y tensión en el aula. Además, pueden recurrir a conductas físicas como escupir, arañar y morder, lo que puede representar un peligro tanto para los demás niños como para ellos mismos.

En el ámbito nacional, Salas y Sosa (2019) indican que la convivencia en el aula se convierte, en consecuencia, en un verdadero desafío. Los docentes deben enfrentar no solo las dificultades educativas, sino también las emocionales y sociales de estos niños. La creación de un entorno seguro y de apoyo, así como la implementación de estrategias pedagógicas adecuadas, son esenciales para ayudar a estos niños a superar sus problemas de comportamiento y promover su bienestar y desarrollo positivo.

La búsqueda de soluciones para abordar la problemática de las conductas negativas en niños que enfrentan carencias emocionales y familiares se convierte en un objetivo crucial en la labor educativa. En este contexto, los juegos cooperativos emergen como una herramienta altamente efectiva para afrontar estos desafíos de manera positiva y constructiva. (Mechan, 2020)

Estos juegos proporcionan a los niños una oportunidad única para canalizar y liberar las energías negativas que puedan acumular debido a las tensiones en sus hogares. La participación activa en actividades lúdicas y colaborativas les permite expresar sus emociones de manera saludable, lo que puede contribuir a reducir la agresión y la frustración que suelen manifestar.

Sin embargo, los beneficios de los juegos cooperativos van más allá de la liberación de tensiones. Así como lo sustentan Marcos y Quispe (2022) estos juegos también ofrecen una plataforma para que los niños aprendan a convivir en armonía con sus compañeros. Al participar en juegos que requieren colaboración, los niños desarrollan habilidades esenciales para la interacción social, como el respeto, la responsabilidad y la tolerancia.

Los juegos cooperativos fomentan el respeto mutuo, ya que los niños deben escuchar las ideas de sus compañeros, respetar las reglas y reconocer las contribuciones de todos los participantes. La responsabilidad se convierte en un aspecto clave, ya que cada niño debe cumplir con su rol dentro del juego, lo que promueve el sentido de compromiso y deber. Además, la tolerancia se nutre a medida que los niños aceptan las diferencias entre ellos y comprenden que cada persona tiene habilidades y limitaciones únicas.

En última instancia, los juegos cooperativos no solo ofrecen una vía para revertir conductas negativas en positivas, sino que también ayudan a los niños a construir relaciones más saludables con sus compañeros y a desarrollar habilidades socioemocionales fundamentales. Al hacerlo, no solo se mejora su experiencia en el entorno escolar, sino que también se sientan las bases para un crecimiento personal positivo y un mayor bienestar en su vida cotidiana. (Berrospi, 2018)

Este enfoque estratégico, centrado en la implementación de juegos cooperativos, no solo se dirige a la transformación de conductas negativas en actitudes más positivas, sino que tiene un impacto significativo en la creación de un entorno escolar más saludable y armonioso para el desarrollo de los niños. Como resultado de estas estrategias, se espera que los principales beneficiarios sean los propios niños y niñas de la comunidad de Chinchivara. A través de la participación activa en juegos cooperativos, experimentarán un cambio positivo en su comportamiento y en la calidad de vida en general.

En el aula, estas intervenciones prometen mejorar la dinámica y el ambiente educativo en su totalidad. Los juegos cooperativos no solo les proporcionarán una vía para liberar energías negativas y aprender habilidades sociales esenciales, sino que también les ofrecerán una oportunidad para construir relaciones más saludables y desarrollar un mayor sentido de comunidad en el entorno escolar. Este impacto positivo no se limita únicamente a su vida en la escuela, ya que estas experiencias también influirán en su desarrollo personal y su bienestar en el contexto de su vida cotidiana.

En última instancia, el planteamiento de la siguiente problemática es fundamental:
¿Cómo afecta las estrategias de los juegos cooperativos a la mejora de las conductas de los niños en la educación inicial de la I.E. 80612 de Chinchivara en el año 2020?

La justificación teórica de esta investigación se basa en una serie de conceptos y teorías ampliamente aceptadas en el campo de la pedagogía y la psicología infantil. Diversos estudios han demostrado que los juegos cooperativos ofrecen un entorno propicio para el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en los niños. Según la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, los niños aprenden observando y participando en interacciones sociales. Los juegos cooperativos les brindan la oportunidad de practicar la resolución de conflictos, la comunicación efectiva y la colaboración con sus compañeros, habilidades que son fundamentales para una convivencia positiva y para el éxito en la vida. Además, la teoría del juego de Lev Vygotsky resalta la importancia de las experiencias lúdicas en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Por lo tanto, es razonable suponer que la implementación de juegos cooperativos en la educación inicial podría influir positivamente en las conductas de los niños.

La justificación práctica se deriva de la necesidad de abordar un problema real y relevante en la comunidad educativa de la I.E. 80612 de Chinchivara. La manifestación de conductas agresivas en los niños está afectando negativamente su desarrollo y su proceso de aprendizaje. La incorporación de estrategias de juegos cooperativos no solo tiene una base teórica sólida, como se mencionó anteriormente, sino que también es una respuesta práctica a esta problemática. Al proporcionar a los niños un enfoque positivo para canalizar sus energías y aprender a interactuar de manera más constructiva, se espera que se logre una mejora en su comportamiento y en su calidad de vida en el entorno escolar.

En cuanto a la justificación metodológica, es esencial investigar y evaluar la efectividad de las estrategias de juegos cooperativos en un contexto específico, como la I.E. 80612 de Chinchivara. El enfoque metodológico de esta investigación incluirá la recopilación y análisis de datos cuantitativos y cualitativos, lo que permitirá evaluar de manera integral el impacto de las estrategias de juegos cooperativos en las conductas de los niños. Además, se utilizarán instrumentos de medición confiables y validados para garantizar la precisión y la objetividad de los resultados. El enfoque metodológico proporcionará una base sólida para comprender el alcance de la influencia de los juegos cooperativos y su aplicabilidad en el contexto educativo específico de la I.E. 80612 de Chinchivara.

Entonces la investigación tuvo el siguiente objetivo general: Determinar el efecto de las estrategias del juego cooperativo sobre las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchivara en el año 2020.

Además, se plantearon los siguientes objetivos específicos: Determinar el efecto de las estrategias del juego cooperativo sobre el comportamiento disruptivo de las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchivara en el año 2020. Determinar el efecto de las estrategias del juego cooperativo sobre el comportamiento prosocial de las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchivara en el año 2020.

Para esta investigación se tendrán en cuenta los siguientes antecedentes internacionales:

En España, la investigación realizada por Navarro et al. (2019) tuvo como objetivo el análisis del efecto de una intervención compuesta por juegos cooperativos en las conductas pro-sociales de estudiantes de Educación Primaria. Se contó con la participación de 52 escolares (con una edad media de $10.32 \pm .47$ años) de Lugo (España). Se aplicó un diseño cuasi-experimental pre-post test sin grupo control. La recopilación de datos se llevó a cabo utilizando la escala de Conductas apropiadas en educación física y el deporte (CAEFD). Los resultados señalaron efectos positivos del programa de intervención en las Destrezas apropiadas a perder ($p < .001$), Destrezas apropiadas a ganar ($p = .045$), Destrezas de juego justo ($p < .001$) y Habilidad Social ($p = .002$). Los datos obtenidos sugieren que la implementación de unidades didácticas o programas basados en juegos cooperativos podría tener un impacto positivo en las conductas pro-sociales de los estudiantes en el contexto de las clases de educación física.

En Colombia, Cerchiaro et al. (2019) presentan los hallazgos de un estudio llevado a cabo en una escuela pública con niños de entre siete y ocho años, con el propósito de examinar la influencia de los juegos cooperativos en su razonamiento prosocial. Se implementó un diseño cuasiexperimental que incluyó grupos control y experimental, con mediciones pretest y postest a través de una escala pictórica para evaluar el razonamiento prosocial de los niños participantes antes y después de la aplicación de un programa psicoeducativo basado en juegos cooperativos. Tras la implementación del programa, se observó un cambio significativo en el razonamiento prosocial de los niños, reflejado en un aumento de juicios orientados a las necesidades y estereotipados, acompañado de una disminución en el razonamiento hedonista. Los resultados indican un progreso en el desarrollo prosocial de los niños del grupo experimental, quienes alcanzaron niveles de razonamiento prosocial de mayor complejidad. De este modo, se pone a prueba el potencial de los juegos cooperativos para fomentar el razonamiento y la conducta prosocial en niños en entornos escolares.

En Ecuador, la investigación de Quilca (2020) surge como respuesta a la falta de relaciones interpersonales entre niños y niñas en una institución específica. Esta carencia obstaculiza el fortalecimiento de un clima afectivo entre los compañeros, limitando la colaboración, la comunicación y la empatía. Para abordar esta situación, se propone la implementación de juegos cooperativos como una estrategia para inculcar valores y

fomentar conductas esenciales en el desarrollo integral de los niños, con el objetivo de mejorar sus relaciones interpersonales. El proyecto se fundamenta en la recopilación de información de diversos autores a través de revistas, libros e internet, garantizando así su confiabilidad. La parte metodológica del estudio aborda los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos que guiaron el proceso investigativo. El análisis del problema de las relaciones interpersonales se respalda en datos estadísticos obtenidos mediante encuestas, entrevistas y fichas de observación. Estos resultados conducen a la conclusión de que existe la necesidad de incorporar juegos cooperativos en la rutina de clases, incluyéndolos en la planificación curricular según las necesidades del docente. Esta intervención busca ayudar a los niños y niñas a desarrollar habilidades sociales, emocionales, comunicativas y motrices. Es importante resaltar que la educación actual demanda una formación integral basada en valores para contribuir a la formación de la personalidad y asegurar el éxito educativo en los años venideros.

En su artículo en España, Roson (2019) abordó la mejora de las relaciones sociales entre estudiantes a través del juego cooperativo. Este proceso de investigación abarcó diversas etapas, comenzando con la revisión de investigaciones previas sobre el tema. Posteriormente, se implementó una unidad didáctica en el centro de prácticas, seguida de la recopilación y análisis de la información derivada de la intervención. Los resultados obtenidos durante la investigación se presentan de manera detallada, acompañados de conclusiones que verifican la validez del tema central abordado. Se abordan también las limitaciones encontradas durante el estudio y se exploran posibles perspectivas de futuro. El artículo concluye con una reflexión personal sobre todo el proceso llevado a cabo en este trabajo, brindando una visión integral de la investigación y sus implicaciones prácticas.

En el ámbito nacional se tuvieron en cuenta los siguientes antecedentes:

Salas y Sosa (2019) llevaron a cabo una investigación con el propósito de determinar el impacto del programa de Juegos Cooperativos y Creativos en la conducta prosocial de estudiantes de tercer grado de educación primaria en una institución educativa en Breña. La investigación adoptó un enfoque explicativo y se estructuró bajo un diseño cuasiexperimental, empleando pruebas pre y pos para evaluar a una población

de 31 estudiantes distribuidos en un grupo experimental y otro de control. El instrumento utilizado fue el Cuestionario de Conducta Prosocial de Weir y Duveen (1981). Los resultados revelaron que, antes de la implementación del programa, no existían diferencias significativas entre el grupo de control y el experimental. Sin embargo, tras la aplicación del programa, el grupo experimental demostró un incremento en la conducta prosocial en comparación con el grupo de control. Se concluye que el programa ejerció un efecto positivo en el fomento de la conducta prosocial entre los estudiantes.

Agurto (2022) llevó a cabo una investigación con el propósito de analizar la relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en estudiantes de primaria de una institución educativa pública en Piura en el año 2022. Esta investigación tuvo un enfoque aplicado, siendo de carácter correlacional, de naturaleza cuantitativa y de tipo transversal, con un diseño no experimental. La muestra consistió en 32 estudiantes de tercer y cuarto grado de primaria, seleccionados mediante una muestra no probabilística. Se utilizaron técnicas como encuestas basadas en cuestionarios y fichas de cotejo para recopilar información sobre las variables de estudio. Los resultados obtenidos revelaron una relación inversa y moderada entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de la institución educativa pública de Piura en 2022. El coeficiente de correlación de Rho de Spearman fue de -0.538^{**} ($p=0.002 < 0.01$). Además, se identificó una relación inversa y significativa entre los juegos cooperativos y las dimensiones de agresividad física ($Rho = -0.415^{*}$; $p=0.018 < 0.01$), agresividad verbal ($Rho= -0.496^{**}$; $p=0.004 < 0.01$), y agresividad psicológica ($Rho= -0.605^{**}$; $p=0.000 < 0.01$) en los estudiantes de primaria de la mencionada institución educativa.

Lozano (2021) llevó a cabo una investigación con un diseño descriptivo-propositivo que tuvo como objetivo general diseñar una propuesta de intervención basada en juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar. La muestra incluyó a 60 niños de 10 a 12 años pertenecientes a una institución educativa en Cajamarca. Los resultados obtenidos revelaron que el 86.67% de los niños presentaba un nivel alto de convivencia escolar. Además, se destacó la prevalencia de niveles altos en la convivencia inclusiva (85%), la convivencia democrática (88.33%), y la convivencia pacífica (83.33%). El programa de intervención se fundamentó en los juegos colaborativos propuestos por Garaigordobil, apoyándose en la teoría del Aprendizaje Social. La implementación del

programa consistió en 12 sesiones con el propósito de evaluar la convivencia escolar antes del desarrollo de los juegos cooperativos. Posteriormente, se llevaron a cabo actividades lúdicas orientadas a promover la convivencia inclusiva, impulsar la convivencia democrática, estimular la convivencia pacífica y, finalmente, evaluar la convivencia escolar después del desarrollo de los juegos cooperativos. Este enfoque integral buscó mejorar la interacción y cooperación entre los niños en el entorno escolar.

En el ámbito local se encontraron los siguientes antecedentes locales:

Haro (2019) llevó a cabo una investigación con el objetivo de ¹ determinar la ¹ relación entre los juegos cooperativos y los niveles de agresividad en niños de 3° grado de primaria en una Institución Educativa del distrito El Porvenir. La hipótesis planteada fue que existe una relación estadística entre los juegos cooperativos y los niveles de agresividad en estos niños. La muestra incluyó a 52 niños y 38 niñas, y se aplicó un enfoque descriptivo correlacional en el estudio. La técnica utilizada para la recopilación de datos fue la encuesta, que incluyó ¹ la escala valorativa de juegos cooperativos y la Escala de Agresividad EGA, diseñada para evaluar el comportamiento agresivo de los niños en el aula. Los resultados revelaron una correlación negativa altamente significativa ($Rho = -0.845, p < 0.01$) entre la valoración de los juegos cooperativos y las conductas agresivas de los niños. Este hallazgo indica que ¹ a medida que los puntajes de valoración de los juegos cooperativos aumentan, los puntajes que evalúan las conductas agresivas disminuyen. En otras palabras, la participación en juegos cooperativos parece estar asociada a una reducción en los niveles de agresividad en los niños de 3° grado de primaria en la institución educativa estudiada.

Lozano y Marquina (2022) llevaron a cabo una investigación con el ³ objetivo general de determinar cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar en niños y niñas de 4 años. Se optó por un diseño cuasi-experimental, utilizando una muestra de 50 niños y niñas de una institución pública en Trujillo. El grupo A, que representaba el grupo experimental, comprendía el 50% de la muestra, mientras que el grupo B, o grupo de control, constituía el otro 50%. ³ Para evaluar la convivencia escolar, se utilizó una guía de observación, junto con un pretest y un post test. Se llevaron a cabo 15 talleres centrados en juegos cooperativos, utilizando una metodología

interactiva. Los resultados del pretest indicaron que el 84% del grupo de control y el 72% del grupo experimental no tenían una buena convivencia escolar. Sin embargo, los resultados del post test mostraron una mejora significativa del 72% en cuanto a la convivencia. La implementación de los talleres reveló que solo el 8% de los niños se encontraban en un nivel bajo en términos de relaciones entre pares dentro del entorno educativo. Esto sugiere que los juegos cooperativos, como estrategia, contribuyeron a mejorar la convivencia en los niños y niñas de cuatro años en el contexto educativo.

Marcos y Quispe (2022) llevaron a cabo una investigación con el objetivo general de determinar la influencia de los juegos cooperativos en la socialización de niños de 3 años en la Institución Educativa N°211 Santísima Niña María de Trujillo. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, siendo de tipo aplicada con un diseño de pre y post prueba. La muestra consistió en 25 niños de educación inicial, y para medir la socialización en los niños se empleó una guía de observación. Antes de la aplicación de los talleres, los resultados mostraron que el 48% de los niños se encontraban en un nivel bajo, indicando que no tenían la intención de socializar o tener contacto con sus compañeros. Además, el 32% se ubicaba en un nivel medio, señalando una tendencia a no socializar, mientras que el 20% se encontraba en un nivel alto. En conclusión, se encontró un coeficiente de correlación positivo significativo ($r=0,874$), lo que sugiere que los talleres de juegos cooperativos influyeron positivamente en la socialización de los niños. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna que plantea que "los juegos cooperativos influyen en la socialización de los niños" y se rechaza la hipótesis nula.

En el análisis de la información disponible se desarrollan las definiciones pertinentes para esta investigación sobre las variables.

Las definiciones de juegos cooperativos varían según el enfoque de diferentes autores. En este contexto, Palacios (2018) los describe de manera práctica como juegos socializados en los que participan dos o más jugadores colaborando y compartiendo un mismo objetivo. A diferencia de los juegos competitivos, en los cooperativos no hay un ganador o perdedor individual, y los participantes pueden llevar a cabo acciones que fomenten el compañerismo y la empatía. Este enfoque contribuye al desarrollo de habilidades motrices, permitiendo a los jugadores organizarse para realizar diversas

actividades de juego. La esencia de los juegos cooperativos radica en la participación inclusiva, ya que no excluyen a nadie. Esta herramienta facilita el desarrollo del carácter, la adquisición de experiencias, antecedentes y habilidades personales, creando un ambiente propicio para la consecución de objetivos colectivos en lugar de individuales.

Según Álvarez (2018), la clave para fomentar la cooperación a través del juego radica en participar con otros niños en lugar de competir contra ellos. La comunicación, la integración en un grupo, el reconocimiento de los talentos propios y ajenos forman parte de la construcción de relaciones. Este enfoque no solo implica aceptar desafíos y desarrollar el carácter, sino que también contribuye al respeto mutuo. La práctica de juegos cooperativos reduce la frustración, la baja autoestima y el miedo, proporcionando un medio para resolver conflictos a través de los roles asignados a cada participante, fortaleciendo así la confianza en uno mismo y fomentando el apoyo mutuo.

En el ámbito educativo contemporáneo, los juegos cooperativos han adquirido una relevancia significativa, especialmente en la nueva era de enfoques pedagógicos. En este contexto, la paciencia se destaca como una cualidad fundamental cultivada desde la infancia para modelar un comportamiento apropiado. El entrenador atlético Terry Orlick enfatiza que su enfoque central es enseñar deportes con el propósito de jugar con otros en lugar de competir contra ellos, considerándolo como la base para el desarrollo. A diferencia de los juegos competitivos, los juegos cooperativos ponen énfasis en el proceso más que en el resultado, centrándose en la diversión y el aprendizaje de los participantes durante la experiencia. Estos juegos fomentan la colaboración y generan un sentido de éxito colectivo, promoviendo niveles elevados de aceptación y cooperación entre los participantes. Facilitan el intercambio de ideas, valores y acciones, y la paciencia emerge como un pilar fundamental para los miembros del equipo desde el inicio hasta la conclusión del juego (Bardales, 2018).

Fernández (2018) destaca que el juego cooperativo ofrece la posibilidad de reemplazar las dinámicas tradicionales o competitivas al fomentar la colaboración entre los participantes, siendo este el elemento esencial para su ejecución exitosa. Aunque el consentimiento es valioso, la cooperación y la amistad son fundamentales para lograr los resultados deseados. La clave para implementar este enfoque radica en unir a los niños y

fomentar el juego entre todos, no en contra de otros. La comunicación efectiva, la integración en un grupo, el reconocimiento de talentos propios y ajenos, el desarrollo de relaciones, la aceptación de desafíos y la participación en roles compartidos son aspectos esenciales en este proceso. Como método de resolución de conflictos, el juego cooperativo fomenta la confianza y el apoyo mutuo. La implicación del docente y la familia se revela como un factor crucial que fortalece el carácter y promueve el respeto propio, al mismo tiempo que contribuye a reducir **la depresión, la baja autoestima y el temor al fracaso.**

En términos generales, se puede concluir que los juegos cooperativos desempeñan un papel crucial en el fomento de la paciencia, una habilidad esencial que debe ser inculcada desde la infancia. Estos juegos se han convertido en herramientas fundamentales en los enfoques contemporáneos de educación, estableciendo **una base sólida para el desarrollo** a lo largo **de toda la vida.** López et al. (2018) destacan que los juegos cooperativos se distinguen por su enfoque en la participación hacia un objetivo común, creando un entorno donde todos los participantes pueden disfrutar sin la presión de la competencia.

López et al. (2018) explican que estos juegos están diseñados para fomentar la participación activa, promoviendo la inclusión en lugar de la exclusión. Se destaca la importancia de permitir que todos expresen sus opiniones, con reglas flexibles que pueden ajustarse mediante la colaboración de los participantes. Además, estos juegos buscan eliminar comportamientos crueles y violentos, promoviendo un ambiente de cooperación y respeto mutuo.

En el ámbito de la socialización, Farrow (2018) subraya que este proceso es fundamental para que los niños se adapten a los valores y normas de su entorno social. La socialización implica la adquisición de aprendizajes, normas y valores que permiten al niño encontrar su lugar en la sociedad. Contribuye a la formación de **un sistema social completo y complejo con una estructura social** adecuada.

Desde la perspectiva de Castro (2018), los juegos cooperativos se definen como actividades que facilitan la comunicación entre niños y sus amigos. Estos juegos resultan

en la aceptación de normas sociales y la adaptación al entorno, contribuyendo así al desarrollo de habilidades sociales y valores culturales.

¹ Holguín en el Mundo (2018) destaca que la socialización es un elemento clave en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños desenvolverse eficazmente dentro de un grupo en la sociedad. La participación en juegos cooperativos tiene una influencia significativa en la vida social de los niños, contribuyendo activamente a su desarrollo integral.

En lo referente a las dimensiones sociales o valores, Otero (2018) destaca cuatro dimensiones fundamentales: familia, escuela, relaciones y medios de comunicación, considerando estos pilares como fundamentales para el desarrollo de los niños en su entorno. La familia, según Vélez (2018), representa la principal fuente de socialización, donde los niños internalizan valores y creencias esenciales para su formación.

En este contexto, los juegos cooperativos desempeñan un papel crucial al fortalecer las relaciones y vínculos familiares, contribuyendo al desarrollo de la personalidad de los niños y preparándolos para la interacción social. ¹ González (2019) sostiene que la familia actúa como el primer agente socializador de los niños, siendo el más influyente y efectivo en su desarrollo. Por ejemplo, en un estudio cualitativo realizado por Spinoza et al. (2019) con estudiantes de secundaria nicaragüenses, se observó que aquellos que mantenían una relación cercana con sus madres mostraban una mayor afinidad con sus pares, facilitando así su integración en la sociedad.

La escuela, como representante importante de la vida social, desempeña un papel fundamental en la formación de las personas de acuerdo con las costumbres y comportamientos de la sociedad. Rivas y Verástegui (2019) subrayan que los grupos de iguales en la escuela desempeñan un papel crucial al proporcionar apoyo y seguridad, y al mismo tiempo, enseñan sobre tareas y relaciones sociales entre amigos. Destacan cómo los niños, al participar en grupos, aprenden a interactuar y convivir de manera grupal.

¹ Fernández (2019) refuerza estos conceptos en su investigación sobre el comportamiento de niños y niñas en relación con la cooperación y el aprendizaje de reglas.

Enfatiza la importancia de las relaciones con los compañeros, ya que promueven el cuidado mutuo y permiten que los niños se integren de manera más efectiva en la sociedad, facilitando su desarrollo como individuos independientes y autónomos.

La socialización, como proceso de comportamiento, implica el establecimiento ¹ de reglas y procesos interpretativos utilizados para explorar, imaginar y transformar el mundo en formas visibles, como palabras, textos y documentos, según Hatch et al. (2019).

En el mismo contexto, según Giraldo (2019), los juegos cooperativos se presentan como actividades que fomentan la percepción del juego como diversión sin la necesidad de establecer ganadores o perdedores. Estos juegos buscan integrar a los niños, promoviendo la convivencia armoniosa y abordando la competencia de una manera saludable. La propuesta es que los pequeños trabajen juntos, desarrollando habilidades sociales de manera colaborativa.

Desde otra perspectiva, Monjas (2020) destaca la relación entre la socialización y la evolución del niño. La interacción adecuada facilita la creación de vínculos interpersonales, adaptándose de manera apropiada a su entorno inmediato. Este proceso contribuye al desarrollo de destrezas sociales esenciales para desenvolverse emocional y laboralmente en la sociedad. La socialización, según Monjas, implica diversas conductas que permiten a los individuos expresar sus sentimientos, actitudes y opiniones de manera adecuada.

Combs y Slaby (2020) aportan a la definición al conceptualizar la socialización como el aprendizaje continuo que experimenta el niño desde su infancia, influenciando ¹ sus comportamientos, sentimientos, ideas y hechos que marcan su desarrollo. Se enfocan en la habilidad del niño para interactuar con otros de manera que se sientan valorados e importantes en su entorno.

Camacho (2020) subraya ¹ que la socialización es una conducta que empodera a los niños para defender sus intereses, especialmente en situaciones cruciales que involucran su integridad y seguridad. Destaca la relevancia de este comportamiento en relación con

el entorno y el contacto con otras personas, permitiendo a los niños interpretar y comprender diversas situaciones.

Asimismo, es esencial destacar que la socialización no solo implica la capacidad de hacer amigos, sino también la habilidad de mantener y fortalecer las interacciones de manera positiva y satisfactoria. Incluye aspectos como recibir cumplidos y halagos al lograr un objetivo, así como la capacidad de realizar tareas de forma independiente y compartir objetos de manera coordinada con sus compañeros, según la perspectiva de Monjas (2020).

Chávez (2020) destaca que la socialización abarca comportamientos fundamentales empleados en interacciones cordiales y amigables con cualquier persona en el entorno social, ya sean niños o adultos. Estos comportamientos son esenciales para una interacción efectiva con los demás. La capacidad de sonreír y reír, como parte de un conjunto más amplio de habilidades interpersonales, se manifiesta cuando se acepta, aprueba o disfruta de la interacción con otros, mostrándose, a menudo, con una sonrisa antes incluso de que comience la interacción.

Desde la perspectiva de Lave (1945), la socialización resalta el contexto social del aprendizaje al establecer una conexión entre la cognición y el comportamiento. Según esta teoría, los niños adquieren habilidades cognitivas, como la memoria, la atención, el lenguaje simbólico y la organización cognitiva, al observar y modelar el comportamiento de los demás. El aprendizaje situado reconoce que la interacción social es un componente esencial del aprendizaje, considerando las experiencias del alumno y el entorno cultural como fuentes clave de adquisición de conocimientos. La existencia de un espacio social donde cada miembro puede desarrollarse es esencial para este proceso, ya que condiciona en cierta medida nuestras interacciones.

Piaget (1947) sostiene que el juego es la expresión de un pensamiento emergente que se fortalece a través de las acciones del niño y sus vínculos con el entorno. Todos los actos de pensamiento que guían nuestra conducta buscan adaptar al individuo al medio, equilibrando los procesos de asimilación y acomodación. La acomodación implica

someterse y aceptar la realidad exterior, mientras que la asimilación implica incorporar esa realidad a nuestro propio entendimiento.

Bandura (1990) destaca que ¹ las personas observan una variedad de comportamientos en su convivencia, los cuales afectan ¹ sus emociones y pensamientos. Estos comportamientos, en combinación, dan forma a la personalidad única de cada individuo y les permiten mantener conexiones sociales con sus pares. Este proceso de adaptación y aprendizaje social es un ejemplo de determinismo recíproco, según un investigador que ha estudiado en profundidad este fenómeno. En este sentido, el entorno influye directamente en el comportamiento, y es crucial considerar la importancia de este entorno junto con el aprendizaje social.

II. METODOLOGIA

2.1 Enfoque, tipo de investigación

Presenta un enfoque cualitativo y el tipo de investigación, se caracteriza como de naturaleza básica. Según Valderrama y Jaimes (2019), las investigaciones de esta índole se orientan hacia la generación de aportes teóricos en el ámbito científico, con la finalidad de abordar problemáticas específicas. Importa aclarar que la resolución de las problemáticas no acontece de manera inmediata, dado que la esencia de las indagaciones básicas radica en proporcionar fundamentos teóricos y enriquecer la comprensión existente sobre variables determinadas. Así, se configuran como una fuente de conocimiento teórico que busca respaldar o debatir teorías previamente formuladas acerca del tema en cuestión. En esta instancia, los resultados de este estudio ofrecerán la posibilidad de formular investigaciones que tengan la capacidad de abordar y solventar las problemáticas que puedan identificarse en un futuro.

2.2 Diseño de Investigación

El diseño de la investigación fue preexperimental, para analizar las hipótesis y responder la pregunta de investigación fue pre experimental, donde se siguieron los siguientes pasos a un grupo se le aplicó una prueba previa a la aplicación del experimento, después se le administra dicho experimento y finalmente se vuelve aplicar la prueba inicial. Este diseño tiene la ventaja en tener un solo grupo de referencia inicial para ver su nivel respecto a la variable dependiente, para luego hacerle un monitoreo se representa mediante el siguiente esquema:

G: O1 X O2

Donde:

G: Estudiantes de inicial de la I.E. 80612 de Chinchinvara en el año 2020.

O1: Observación de los resultados obtenidos en la prueba de pre test aplicada a los a los estudiantes de inicial de la I.E. 80612 de Chinchinvara en el año 2020.

X: Aplicación de estrategias de juegos cooperativos.

O2: Observación de los resultados obtenidos en la prueba de pos test aplicada a los a los estudiantes de inicial de la I.E. 80612 de Chinchinvara en el año 2020.

2.3 Población muestra y muestreo

La población en una investigación se refiere a todos los elementos, que pueden ser personas, objetos, organismos o historias clínicas, que participan en el fenómeno definido y delimitado en el análisis del problema de investigación. Esta población es objeto de estudio, medición y cuantificación y a menudo se denomina "universo". Para llevar a cabo una investigación efectiva, es esencial definir claramente las características de contenido, el lugar y el tiempo que delimitan la población de interés.

En el contexto de este estudio, la población de interés está compuesta por los niños y niñas que asisten al nivel inicial de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020. Tras analizar las actas de matrícula del Sistema de Apoyo a la Gestión de Instituciones Educativas, se identificó un total de 37 estudiantes que forman parte de esta población.

La población de una investigación se refiere a todos los elementos, que pueden ser personas, objetos, organismos o historias clínicas, que participan en el fenómeno definido y delimitado en el análisis del problema de investigación. Esta población es objeto de estudio, medición y cuantificación y a menudo se denomina "universo". Para llevar a cabo una investigación efectiva, es esencial definir claramente las características de contenido, el lugar y el tiempo que delimitan la población de interés.

En el contexto de este estudio, la población de interés está compuesta por los niños y niñas que asisten al nivel inicial de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020. Tras analizar las actas de matrícula del Sistema de Apoyo a la Gestión de Instituciones Educativas, se identificó un total de 37 estudiantes que forman parte de esta población. La delimitación de la población es fundamental para asegurar que la investigación se realice de manera precisa y representativa.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

En la presente investigación se utilizaron dos instrumentos que presentamos en el siguiente cuadro:

Tabla 1

Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Variable	Técnicas	Instrumento	Objetivo
Estrategia de Juegos Cooperativos	Encuesta	Lista de Cotejo	Estimar los aspectos relacionados con la aplicación de los juegos cooperativos en función de las siguientes dimensiones: Cooperación, participación y Diversión.
Conducta	Encuesta	Lista de Cotejo	Estimar los aspectos relacionados con la conducta de los estudiantes en función de las dimensiones; Comportamiento disruptivo, Comportamiento prosocial, Habilidades de comunicación y Habilidades sociales

Nota: Elaboración propia.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

El procesamiento y análisis de la información en un estudio sobre la correlación de la aplicación de estrategias de juegos cooperativos en la mejora de la conducta de estudiantes de nivel inicial puede llevarse a cabo utilizando diversas técnicas y métodos. Aquí se describen algunas de las técnicas que se pueden aplicar en esta investigación:

Recopilación de datos: El primer paso es recopilar datos relevantes para el estudio. En este caso, es importante recopilar información sobre la conducta de los estudiantes antes

y después de la aplicación de las estrategias de juegos cooperativos. Esto podría incluir observaciones directas, encuestas a maestros, autoevaluaciones de los estudiantes, entre otros.

Establecimiento de variables: Definir las variables clave del estudio, como la conducta de los estudiantes y la aplicación de las estrategias de juegos cooperativos. Es importante medir estas variables de manera consistente y precisa.

Análisis descriptivo: Utilizar técnicas de análisis descriptivo para resumir y presentar los datos recopilados. Esto puede incluir la creación de tablas, gráficos y estadísticas descriptivas para comprender la distribución de los datos.

Pruebas de correlación: Aplicar pruebas de correlación, como el coeficiente de correlación de Pearson o el coeficiente de correlación de Spearman, para determinar si existe una relación estadísticamente significativa entre la aplicación de estrategias de juegos cooperativos y la mejora de la conducta de los estudiantes. Esto ayudará a establecer la fuerza y la dirección de la correlación.

Análisis de regresión: En caso de que se encuentre una correlación significativa, se puede realizar un análisis de regresión para comprender mejor cómo las estrategias de juegos cooperativos afectan la conducta de los estudiantes. Esto puede ayudar a identificar variables predictoras y su contribución a la mejora de la conducta.

Análisis cualitativo: Además de las técnicas cuantitativas, se pueden utilizar enfoques cualitativos, como análisis de contenido, para examinar de manera más detallada las experiencias y percepciones de los estudiantes, maestros y otros actores clave sobre la aplicación de estrategias de juegos cooperativos y su impacto en la conducta.

Comparaciones entre grupos: Si el estudio involucra grupos de estudiantes que reciben diferentes niveles de exposición a las estrategias de juegos cooperativos, se pueden realizar análisis de comparación entre grupos para evaluar diferencias significativas en la conducta.

Interpretación de resultados: Finalmente, los resultados deben interpretarse en función de los hallazgos del análisis. Se deben discutir las implicaciones de la correlación encontrada y cómo pueden contribuir a la mejora de la conducta de los estudiantes de nivel inicial.

Es fundamental que el procesamiento y análisis de la información se realice de manera rigurosa y precisa para obtener conclusiones válidas sobre la relación entre la aplicación de estrategias de juegos cooperativos y la mejora de la conducta de los estudiantes de nivel inicial.

2.6 Aspectos éticos en investigación

La realización de nuestra investigación conlleva responsabilidades éticas fundamentales que deben ser consideradas y respetadas en todo momento. Estas consideraciones éticas son esenciales para garantizar el bienestar de los participantes involucrados, así como para mantener la integridad y la credibilidad de la investigación. A continuación, se presentan algunas consideraciones éticas clave que se deben tener en cuenta al llevar a cabo un trabajo de investigación: Consentimiento informado: Es fundamental obtener el consentimiento informado de todos los participantes antes de su inclusión en el estudio. Los participantes deben recibir información clara y comprensible sobre el propósito de la investigación, los procedimientos involucrados, los posibles riesgos y beneficios, y su derecho a retirarse en cualquier momento sin consecuencias adversas.

Confidencialidad y privacidad: Los investigadores deben proteger la confidencialidad y la privacidad de los participantes. Esto implica garantizar que la información personal recolectada se mantenga en estricta confidencialidad y que se utilicen métodos de almacenamiento y transmisión seguros. Se deben tomar medidas adecuadas para evitar la identificación de los participantes en los informes y publicaciones.

Beneficencia y no maleficencia: Los investigadores deben buscar el bienestar de los participantes y minimizar cualquier posible daño. Esto implica evaluar cuidadosamente los riesgos potenciales asociados con el estudio y asegurarse de que los posibles beneficios

superen cualquier posible perjuicio. En caso de que se identifiquen riesgos significativos, se deben implementar estrategias para mitigarlos.

Honestidad e integridad: Los investigadores deben mantener altos estándares de honestidad e integridad en todas las etapas de la investigación. Esto incluye la presentación precisa de los datos, la evitación de la manipulación o falsificación de resultados, así como la atribución adecuada de las contribuciones de otros investigadores.

Equidad y justicia: Es importante que la investigación se realice de manera equitativa y justa, evitando cualquier forma de discriminación o sesgo. Los participantes deben ser seleccionados de manera imparcial y basada en criterios científicos, y los beneficios derivados de la investigación deben distribuirse de manera equitativa.

Estas consideraciones éticas proporcionan una guía básica para llevar a cabo un trabajo de investigación de manera responsable y ética. Sin embargo, es importante recordar que cada campo de investigación puede tener sus propias consideraciones y normas éticas específicas.

III. RESULTADOS

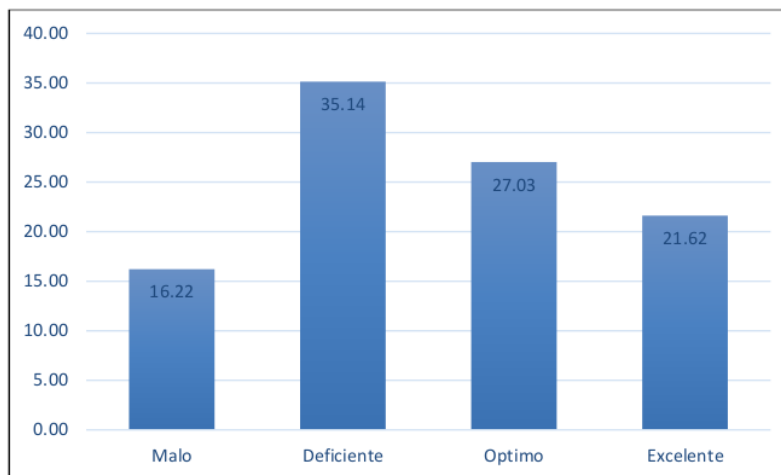
Tabla 2

Distribución de frecuencias del nivel de la aplicación de la estrategia de Juegos Cooperativos en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	6	16.22	16.22	16.22
	Deficiente	13	35.14	35.14	51.35
	Optimo	10	27.03	27.03	78.38
	Excelente	8	21.62	21.62	100.00
	Total	37	100	100	

Figura 1

Gráfico de barras del nivel del nivel de la aplicación de la estrategia de Juegos Cooperativos en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020



En la tabla 2 y la figura 1, se observa que de los estudiantes que participaron en la investigación, el 16.22% se encuentra en el nivel "Malo" en cuanto a la implementación de las estrategias de juegos cooperativos. Un 35.14% de los estudiantes está en el nivel "Deficiente", mientras que el 27.03% se ubica en un nivel considerado "Óptimo". Finalmente, solo un 21.62% de los estudiantes alcanza el nivel "Excelente".

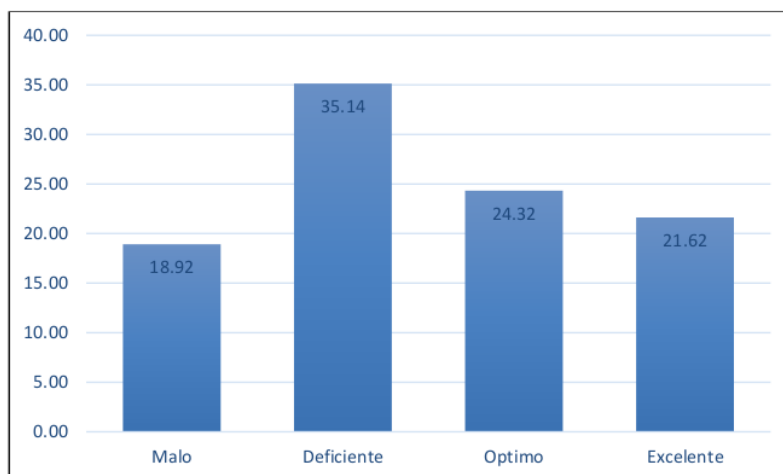
Tabla 3

Distribución de frecuencias del nivel de la variable Conducta en el Pre test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	7	18.92	18.92
	Deficiente	13	35.14	54.05
	Optimo	9	24.32	78.38
	Excelente	8	21.62	100.00
	Total	37	100	100

Figura 2

Gráfico de barras del nivel de la variable Conducta en el Pre test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020



En la tabla 3 y la figura 2, se evidencia que entre los estudiantes que participaron en la investigación, el 18.92% se ubica en el nivel "Malo" en lo que respecta al Conducta del estudiante, antes de la aplicación de las estrategias de juegos cooperativos. Un 35.14% de los estudiantes muestra un nivel considerado "Deficiente", mientras que el 24.32% alcanza un nivel "Óptimo". Por otro lado, un 21.62% de los estudiantes se destaca en el nivel "Excelente".

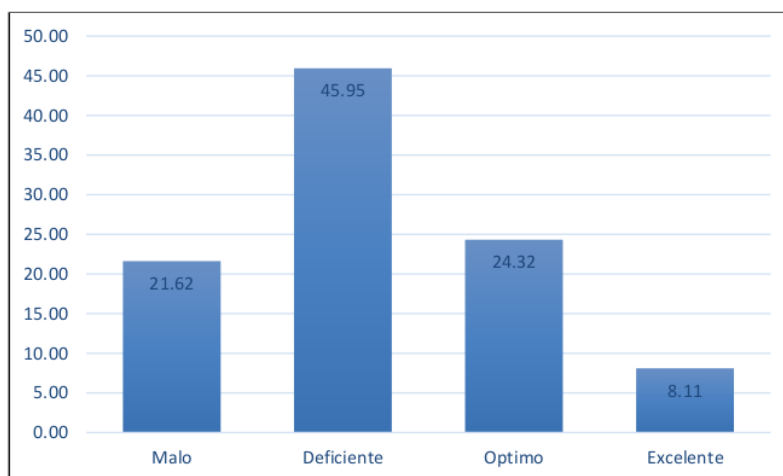
Tabla 4

Distribución de frecuencias del nivel de la Dimensión Comportamiento disruptivo de la Conducta en Pre Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	8	21.62	21.62	21.62
	Deficiente	17	45.95	45.95	67.57
	Optimo	9	24.32	24.32	91.89
	Excelente	3	8.11	8.11	100.00
	Total	37	100	100	

Figura 3

Gráfico de barras del nivel de la Dimensión de Comportamiento disruptivo de la Conducta en Pre Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020



En la tabla 5 y la figura 4, se puede observar que, entre los estudiantes participantes en la investigación, el 21.62% demuestra un nivel "Malo" en la Dimensión de comportamiento disruptivo, antes de la aplicación de las estrategias de juegos cooperativos. El 45.95% se ubica en el nivel "Deficiente", mientras que el 24.32% alcanza el nivel "Óptimo". Notablemente, solo un reducido 8.11% de los estudiantes se encuentra en el nivel "Excelente".

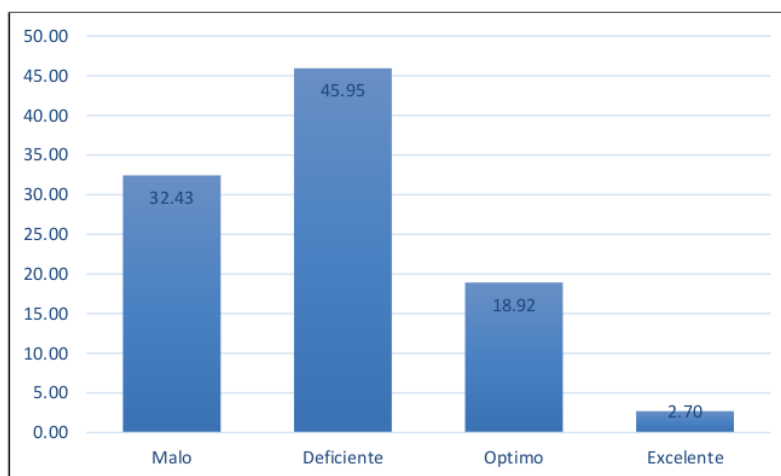
Tabla 5

Distribución de frecuencias del nivel de la Dimensión de Comportamiento pro social de la Conducta en el Pre Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	12	32.43	32.43	32.43
	Deficiente	17	45.95	45.95	78.38
	Optimo	7	18.92	18.92	97.30
	Excelente	1	2.70	2.70	100.00
	Total	37	100	100	

Figura 4

Gráfico de barras del nivel de la Dimensión de Comportamiento pro social de la Conducta en el Pre Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020



En la tabla 6 y la figura 5, se evidencia que, entre los estudiantes incluidos en la investigación, el 32.43% se encuentra en el nivel "Malo" en la Dimensión de Comportamiento pro social de la Conducta, en los estudiantes antes de la aplicación de las estrategias de juegos cooperativos. Asimismo, el 45.95% se ubica en el nivel "Deficiente", mientras que solo el 18.92% logra alcanzar el nivel "Óptimo" y solo el 2.70% alcanza el nivel de "Excelente"

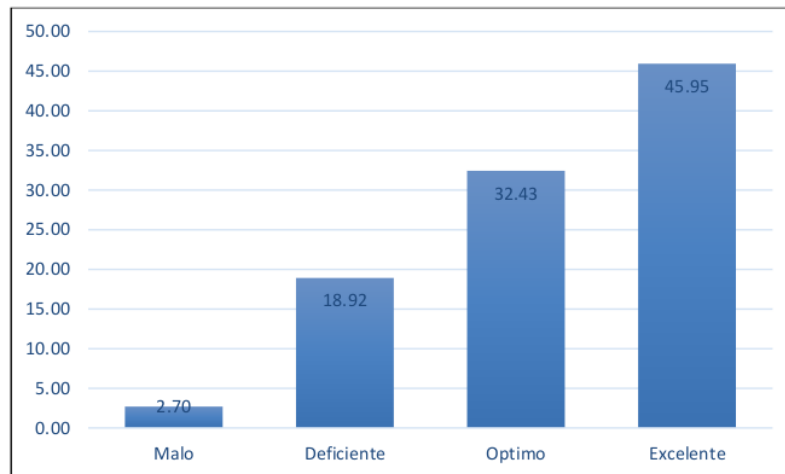
Tabla 6

Distribución de frecuencias del nivel de la Variable Conducta en el Post test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	1	2.70	2.70	2.70
	Deficiente	7	18.92	18.92	21.62
	Optimo	12	32.43	32.43	54.05
	Excelente	17	45.95	45.95	100.00
	Total	37	100	100	

Figura 5

Gráfico de barras del nivel de la Variable Conducta en el Post test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020



En la tabla 7 y la figura 6, se evidencia que entre los estudiantes que participaron en la investigación, luego de participar de las estrategias de juegos cooperativos, el 2.7% se ubica en el nivel "Malo" en lo que respecta a la conducta. Un 18.92% de los estudiantes muestra un nivel considerado "Deficiente", mientras que el 32.43% alcanza un nivel "Óptimo". Por otro lado, un 45.95% de los estudiantes se destaca en el nivel "Excelente".

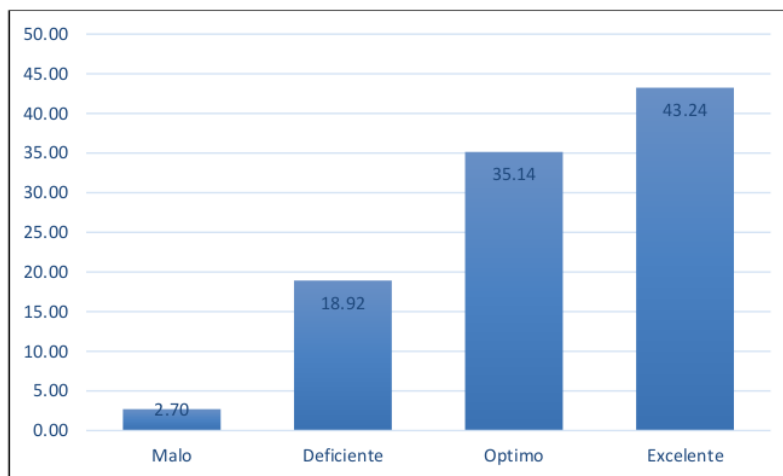
Tabla 7

Distribución de frecuencias nivel de la Dimensión de Comportamiento disruptivo de la Conducta en el Post Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	1	2.70	2.70	2.70
	Deficiente	7	18.92	18.92	21.62
	Optimo	13	35.14	35.14	56.76
	Excelente	16	43.24	43.24	100.00
	Total	37	100	100	

Figura 6

Gráfico de barras del nivel de la Dimensión de Comportamiento disruptivo de la Conducta en el Post Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020



En la tabla 8 y la figura 7, se puede observar que, entre los estudiantes participantes en la investigación, después de su participación en las estrategias de juegos cooperativos, el 2.7% demuestra un nivel "Malo" en la Dimensión de Comportamiento disruptivo. El 18.92% se ubica en el nivel "Deficiente", mientras que el 35.14% alcanza el nivel "Óptimo". Notablemente, solo el 43.24% de los estudiantes se encuentra en el nivel "Excelente".

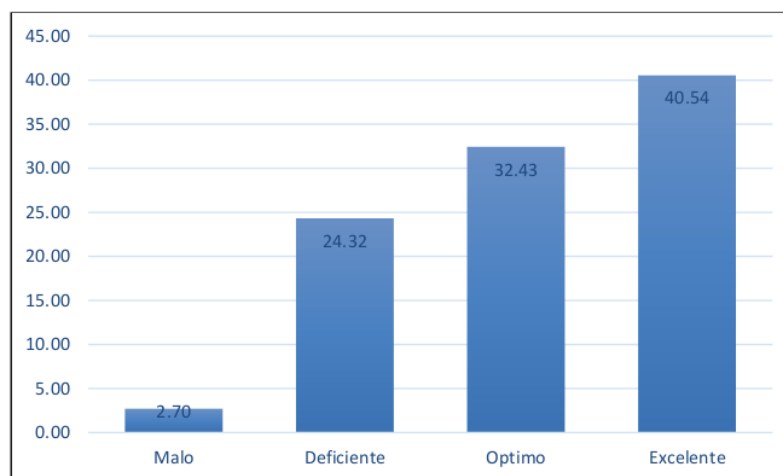
Tabla 8

Distribución de frecuencias nivel de la Dimensión de Comportamiento pro social de la Conducta en el Post Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Malo	1	2.70	2.70	2.70
	Deficiente	9	24.32	24.32	27.03
	Optimo	12	32.43	32.43	59.46
	Excelente	15	40.54	40.54	100.00
	Total	37	100	100	

Figura 7

Gráfico de barras del nivel de la Dimensión de Comportamiento pro social de la Conducta en el Post Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020



En la tabla 9 y la figura 8, se evidencia que, entre los estudiantes incluidos en la investigación, después de participar de las estrategias de juegos cooperativos, el 2.7% se encuentra en el nivel "Malo" en la Dimensión de Comportamiento pro social de la Conducta. Asimismo, el 24.32% se ubica en el nivel "Deficiente", mientras que el 32.43% logra alcanzar el nivel "Óptimo" y el 40.54% se ubica en nivel "Excelente"

Tabla 9

Prueba de normalidad en los puntajes de los instrumentos de recolección de datos de las variables en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos Cooperativos	.113	37	.200 [*]	.924	37	.012
Conducta (Pre test)	.132	37	.085	.946	37	.049
Conducta (Post test)	.263	37	.000	.816	37	.000

En la tabla 10, se muestra el análisis de la Prueba de Shapiro-Wilk, la cual se utilizó para evaluar la normalidad de los datos correspondientes a los puntajes de los instrumentos. Al aplicar la prueba al cuestionario de los Juegos cooperativos, se obtuvo un valor de 0.924 con una significancia de 0.012. Estos resultados indican que los puntajes siguen una distribución normal. Del mismo modo, al aplicar la prueba al cuestionario de la Conducta, tanto en el pre-test como en el post-test, se obtuvo un valor mínimo de 0.816 con una significancia de 0.000. Estos hallazgos sugieren que los puntajes de ambos cuestionarios también se distribuyen de manera normal.

Tabla 10

Prueba T de Student para los puntajes de obtenidos en la dimensión Comportamiento Disruptivo de la conducta entre el Pre Test y el Post Test en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020

Comportamiento disruptivo	t	gl	Sig. (bilateral)	Valor de prueba = 0		
				Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
Puntaje Pre Test	12.673	36	.000	6.641	5.58	7.70
Puntaje Post Test	15.355	36	.000	8.89744	7.7244	10.0705

En la tabla 11, se presenta el análisis de la diferencia de medias utilizando la prueba T de Student. Esta prueba paramétrica se aplicó a los puntajes de la Dimensión de Comportamiento disruptivo en los pre-tests y post-tests. Los resultados muestran una diferencia positiva entre los puntajes, con un valor T de 12.673 en el pre-test y 15.355 en el post-test. Además, la diferencia es estadísticamente significativa, con un valor de p menor

al 5%. En consecuencia, podemos afirmar que existe una diferencia positiva y significativa entre los puntajes de la dimensión de Comportamiento disruptivo de la conducta

Tabla 11

Prueba T de Student para los puntajes de obtenidos en la dimensión del Comportamiento pro social de la conducta entre el Pre Test y el Post Test en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020

Comportamiento pro social	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Valor de prueba = 0	
					95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
Puntaje Pre Test	12.412	36	.000	6.359	5.32	7.40
Puntaje Post Test	20.284	36	.000	3.02564	2.7237	3.3276

En la tabla 12, se presenta el análisis de diferencia de medias utilizando la prueba T de Student. Esta prueba paramétrica se aplicó a los puntajes de la Dimensión de Comportamiento pro social de la conducta en los pre-tests y post-tests. Los resultados indican una diferencia positiva entre los puntajes, con una media de 12.412 en el pre-test y 20.284 en el post-test. Además, esta diferencia es estadísticamente significativa, con un valor de p menor al 5%. Por lo tanto, podemos concluir que existe una diferencia positiva y significativa entre los puntajes en la Dimensión del Comportamiento pro social en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020.

Tabla 12

Prueba T de Student para los puntajes de obtenidos en la variable Conducta entre el Pre Test y el Post Test en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020

Conducta	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Valor de prueba = 0	
					95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
Puntaje Pre Test	13.511	36	.000	13.000	11.05	14.95
Puntaje Post Test	15.675	36	.000	17.64103	15.3628	19.9193

En la tabla 13, se presenta el análisis de diferencia de medias utilizando la prueba T de Student. Esta prueba paramétrica se aplicó a los puntajes de la variable Conducta de los estudiantes en los pre-tests y post-tests. Los resultados indican una diferencia positiva entre

los puntajes, con una media de 13.511 ⁷ en el pre-test y 15.675 en el post-test. Además, esta diferencia es estadísticamente significativa, con un valor de p menor al 5%. Por lo tanto, podemos concluir que existe una diferencia positiva y significativa entre los puntajes en la variable de Conducta en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020.

IV. DISCUSIÓN

En el desarrollo del objetivo específico: Determinar el efecto de las estrategias del juego cooperativo sobre el comportamiento disruptivo de las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchinvara en el año 2020. En el análisis de los resultados en la tabla 11, indican un importante cambio en el comportamiento disruptivo en el grupo de en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020, sometidos a una estrategia de Juegos Cooperativos. El valor de prueba de 0, obtenido a través de una prueba t con 36 grados de libertad, sugiere que hay diferencias altamente significativas entre las puntuaciones en el Pre Test y el Post Test con respecto al comportamiento disruptivo. En el Pre Test, el promedio de puntuación se sitúa en 6.641, lo que indica un nivel de comportamiento disruptivo en los participantes antes de la intervención. Sin embargo, en el Post Test, el promedio aumenta significativamente a 8.89744, lo que sugiere una mejora sustancial en el comportamiento disruptivo después de las estrategias de juegos cooperativos. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia entre las puntuaciones es informativo. Este resultado se afianza en el estudio realizado por Cerchiaro et al. (2019) en Colombia donde sus resultados mostraron un cambio significativo en el comportamiento disruptivo de los niños del grupo experimental, caracterizado por un aumento en los juicios orientados a las necesidades y estereotipados, y una disminución en el razonamiento hedonista. Esto indicó un avance en el desarrollo del comportamiento disruptivo de los niños, demostrando el potencial de los juegos cooperativos para fomentar el razonamiento y el comportamiento disruptivo en entornos escolares.

En el desarrollo del objetivo específico: Determinar el efecto de las estrategias del juego cooperativo sobre el comportamiento pro social de las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchinvara en el año 2020. En el análisis de los resultados en la tabla 12, la prueba T de Student revelan diferencias significativas entre los puntajes obtenidos en la dimensión del Comportamiento pro social en el Pre Test y el Post Test de los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020. En el Puntaje Pre Test, se obtuvo un valor de prueba de 12.412, con 36 grados de libertad y un nivel de significancia (Sig.) de 0.000. La diferencia de medias entre el Pre Test y el Post Test fue de 6.359, con un intervalo de confianza del 95% que oscila entre 5.32 y 7.40. Estos

resultados indican que, antes de la intervención, los puntajes en la dimensión del Comportamiento prosocial eran significativamente bajos. Por otro lado, en el Puntaje Post Test, se registró un valor de prueba de 20.284, con 36 grados de libertad y un nivel de significancia (Sig.) de 0.000. La diferencia de medias entre el Pre Test y el Post Test fue de 3.02564, con un intervalo de confianza del 95% que varía entre 2.7237 y 3.3276. Estos hallazgos demuestran que, después de la intervención, se produjo un aumento significativo en los puntajes de la dimensión del Comportamiento prosocial. Lo hallado es comparable con el estudio realizado por Salas y Sosa (2019) en cuyos resultados revelaron que antes de la implementación del programa, no existían diferencias significativas entre los grupos de control y experimental en términos de conducta prosocial. Sin embargo, después de la aplicación del programa, el grupo experimental demostró un aumento significativo en su conducta prosocial en comparación con el grupo de control.

En el desarrollo del objetivo general: Determinar el efecto de las estrategias del juego cooperativo las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchinvara en el año 2020. En el análisis de los resultados en la tabla 13, la prueba T de Student para los puntajes de la variable "Conducta" entre el Pre Test y el Post Test en los alumnos de la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020 muestra hallazgos significativos. Primero, se observa que, en el Puntaje Pre Test, el valor de la prueba T es de 13.511 con 36 grados de libertad, y el valor de significancia (Sig.) es de .000, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes antes de la intervención. La diferencia de medias es de 13.000, y el intervalo de confianza del 95% para la diferencia va desde 11.05 hasta 14.95. Esto sugiere que los puntajes en la variable Conducta aumentaron significativamente después de la intervención. En cuanto al Puntaje Post Test, el valor de la prueba T es de 15.675 con 36 grados de libertad, y el valor de significancia es nuevamente .000, lo que confirma una diferencia altamente significativa entre los puntajes después de la intervención. La diferencia de medias es de 17.64103, y el intervalo de confianza del 95% para la diferencia varía entre 15.3628 y 19.9193. Esto demuestra que los puntajes en la variable Conducta aumentaron de manera considerable después de la intervención. Estos resultados aportan mayor relevancia a las investigaciones de Lozano y Marquina (2022) quienes llevaron a cabo una investigación con el propósito de determinar el impacto de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar en niños de 4 años. Los resultados del pre test revelaron que el 84% del grupo de control y el 72% del grupo experimental no

tenían una buena convivencia escolar. Sin embargo, el post test mostró una mejora significativa, con un 72% de mejora en la convivencia después de la aplicación de los talleres. Esto indica que los juegos cooperativos como estrategia contribuyeron positivamente a mejorar la convivencia en los niños de cuatro años. Marcos y Quispe (2022) llevaron a cabo una investigación con el propósito de analizar la influencia de los juegos cooperativos en el proceso de socialización de niños de 3 años en una institución educativa en Trujillo. Los resultados obtenidos revelaron que, previo a la implementación de los talleres, el 48% de los niños exhibían un nivel bajo de socialización, el 32% se encontraba en un nivel medio, mientras que el 20% mostraba un nivel alto. Esta diversidad en los niveles de socialización evidenció la heterogeneidad de las habilidades sociales de los participantes antes de la intervención. La aplicación de los talleres de juegos cooperativos generó un impacto significativo en la mejora de la socialización de los niños, respaldando así la hipótesis planteada: "los juegos cooperativos influyen en la socialización de los niños". Estos hallazgos subrayan la efectividad de los juegos cooperativos como estrategia para fomentar habilidades sociales y promover una convivencia positiva entre los niños en el contexto escolar. Ambos estudios, tanto el llevado a cabo por Marcos y Quispe como el realizado en la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara en el año 2020, convergen en resaltar el valor de los juegos cooperativos como herramienta pedagógica. La intervención aplicada en la institución mencionada durante ese período específico evidenció un impacto positivo y significativo en la conducta de los estudiantes, manifestándose en un notorio aumento en los puntajes de socialización después de la implementación de los juegos cooperativos. Estos resultados subrayan la importancia de considerar estrategias lúdicas y participativas, como los juegos cooperativos, para fortalecer no solo las habilidades sociales, sino también la convivencia y el desarrollo integral de los niños en el ámbito educativo.

V. CONCLUSIONES

Se determinó que la aplicación de estrategias de juegos cooperativos en la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020 tuvo un efecto positivo y significativo en la conducta de los estudiantes, reflejando un notable incremento en los puntajes asociados a la variable.

Se determinó que la aplicación de estrategias de juegos cooperativos en la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020 tuvo un efecto positivo y significativo sobre el comportamiento disruptivo de las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchinvara en el año 2020.

Se determinó que la aplicación de estrategias de juegos cooperativos en la Institución Educativa 80612 de Chinchinvara durante el año 2020 ⁴ tuvo un efecto positivo y significativo sobre el comportamiento prosocial de las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchinvara en el año 2020.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agurto Sunci6n, R. E. (2022). Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una instituci6n educativa p6blica de Piura, 2022.
- Al-Ababneh, M. (2020). The concept of creativity: definitions and theories. *International Journal of Tourism & Hotel Business Management*, 2(1), 245-249. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3633647
- Ali, S., Payne, B. H., Williams, R., Park, H. W., & Breazeal, C. (2019). Constructionism, ethics, and creativity: Developing primary and middle school artificial intelligence education. In *International workshop on education in artificial intelligence k-12 (eduai'19)* (Vol. 2, pp. 1-4). https://robots.media.mit.edu/wp-content/uploads/sites/7/2019/08/Constructionism__Ethics__and_Creativity.pdf
- 6lvarez Marmolejo, J. A., & Ram6rez Rengifo, S. (2020). Programa l6dico basado en juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia ciudadana de convivencia y paz; en estudiantes del grado 6 del colegio Municipal del Deporte Comude del municipio de Buga en el 2020.
- Bisquerra-Alzina, R., Prieto-L6pez, Y., Ayala-Pazmi6no, M., & Carrasquero-Ferrer, S. (2022). Estimulaci6n de los h6bitos lectores desde las materias de Metodolog6a de Investigaci6n y Titulaci6n en los estudiantes de la Maestr6a en Gesti6n Educativa de la Universidad de Especialidades Esp6ritu Santo (UEES). *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1-1), 317-331. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1-1.977>
- Berrospi Mori, M. C. (2018). *Nivel de la creatividad en ni6os de 5 a6os de la instituci6n educativa inicial los Amiguitos, Carabayllo 2018*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/17490>
- Botella, J., & Zamora, 6. (2017). EL META-AN6LISIS: UNA METODOLOG6A PARA LA INVESTIGACI6N EN EDUCACI6N. *Educaci6n XXI*, 20(2), 17-38. <https://doi.org/10.5944/educxx1.19030>
- Camacho Medina, L. J. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en ni6as de 5 a6os*.

https://www.academia.edu/download/51293008/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf

- Cerchiaro-Ceballos, E., Barras-Rodríguez, R., & Vargas-Romero, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *Duazary*, 16(3), 40–53. <https://doi.org/10.21676/2389783x.2967>
- Clark, K. R. (2018). Learning theories: constructivism. *Radiologic technology*, 90(2), 180–182. <http://www.radiologictechnology.org/content/90/2/180.short>
- Clavo Neyra, M. E., & Díaz Saavedra, B. (2018). *Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación inicial*. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/366>
- Cotrina Cerdán, S. (2015). Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6378>
- Cuba Paz, E. M. (2020). El desarrollo de la creatividad en los niños (as) de 4 años de la IE N° 1542 “Capullitos de Amor” distrito de Chimbote, 2018. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17612>
- Dere, Z. (2019). Investigating the creativity of children in early childhood education institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652–658. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>
- Flores Quenta, W. (2018). Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora en el Año 2018. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3220896>
- Galarza Parraga, C. B. (2012). Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la IEN Fe y Alegría 11, Comas-2012. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/988>
- Garaigordobil Landazabal, M. (2005). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la

violencia. *Ministerio de Educación*, 160.
<https://postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/psicologia-educacional-y-tutorial/36.pdf>

Giraldo, J. (2006). *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. Océano Ámbar.

Glăveanu, V. P. (2018). Creativity in perspective: A sociocultural and critical account. *Journal of Constructivist Psychology*, 31(2), 118–129.
<https://doi.org/10.1080/10720537.2016.1271376>

Glăveanu, V. P. (2018). Educating which creativity?. *Thinking skills and creativity*, 27, 25-32.

Haro Enriquez, W. L. (2019). Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de tercer grado de primaria de una institución educativa de El Porvenir, 2018.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.

Jaramillo Jaramillo, K. (2023). *Incidencia de un programa pedagógico de juegos cooperativos en el desarrollo de la función ejecutiva control inhibitorio en 12 niños de 4 a 5 años del Colegio Campestre San Juan de la Loma en la ciudad de Tuluá en el año 2023* (Bachelor's thesis, Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte).

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula* (Vol. 4). Buenos Aires: Paidós.
<https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Kanli, E. (2020). Assessment of creativity: theories and methods. *Creativity-A Force to Innovation*. <https://www.intechopen.com/chapters/73433>

Kaplan, D. E. (2019). Creativity in education: Teaching for creativity development. *Psychology (Irvine, Calif.)*, 10(02), 140–147.
<https://doi.org/10.4236/psych.2019.102012>

- Krumm, G., Arán Filippetti, V., & Gutierrez, M. (2018). The contribution of executive functions to creativity in children: What is the role of crystallized and fluid intelligence? *Thinking Skills and Creativity*, 29, 185–195. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.07.006>
- Lacunza, A. B., & Contini de González, N. (2009). Social abilities in pre-school children in poverty environments. *Ciencias Psicológicas*, 3(1), 57–66. http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-42212009000100006&script=sci_abstract&tlng=en
- Lozano Davila, Z. L., & Marquina Pereda, J. M. (2022). El juego cooperativo como estrategia para mejorar convivencia escolar en niños de educación inicial en una institución pública, Trujillo-2022.
- Lozano Quiroz, A. M. (2021). Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020.
- Marcos Vera, Y. N., & Quispe Del Aguila, A. A. (2022). Aplicación de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de educación inicial de una institución educativa, Trujillo-2022.
- Martínez, G. (2012). Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial Universidad Abierta Interamericana. *Buenos Aires*. <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Mattar, J. (2018). Constructivism and connectivism in education technology: Active, situated, authentic, experiential, and anchored learning. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 201. <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20055>
- Mazeh, Y. (2020). What is creativity and why it is so important? *OALib*, 07(03), 1–11. <https://doi.org/10.4236/oalib.1105562>

- Mechan Custodio, L. V. (2020). Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años-Institución Educativa Inicial N° 008-La Victoria. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47964>
- Medina Sánchez, N., Velázquez Tejada, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE Revista Iberoamericana sobre Calidad Eficacia y Cambio en Educación*, 15.2(2017). <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Mejía, E. (2006). El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. *Informe de práctica. Medellín: Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, Universidad de Antioquia.*
- Mero, M. (2015) Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. “Mis Pequeños Angelitos”, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014- 2015. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador. Recuperado en 23 de junio de 2016, de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/UPSE-TEP-2015-0069.pdf>
- Monjas, M. (2003), Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar. Madrid: CEPE.
- Mosquera, M. (2000), No violencia y deporte. Barcelona. INDE. 2000
- Navarro-Patón, R., Lago-Ballesteros, J., & Basanta-Camiño, S. (2019). Conductas prosociales de escolares de educación primaria: influencia de los juegos cooperativos. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 8(2), 33–37. <https://doi.org/10.6018/sportk.401081>
- Quilca Salazar, A. J. (2020). *El juego cooperativo para las relaciones interpersonales en los niños y niñas de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Chaltura” del año 2019 - 2020.* <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10687>
- Rivas, I. (2003). Técnicas de Documentación Investigación I. UNA. Caracas, Venezuela.
- Rosón de Francisco, L. (2019). El juego cooperativo para la mejora de las relaciones sociales.

- Salas Sosa, M., & Sosa Sanchez, V. (2019). Efecto del programa juegos cooperativos y creativos en la conducta prosocial de estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Breña.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2002). Metodología y diseños en la investigación. Lima: Universitaria.
- Sanmartín, J. (2012), La actividad lúdica y el desarrollo de las destrezas cognitivas de las niñas y niños de 3 a 4 años, del centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario “Caminemos juntos” del Barrio Víctor Emilio Valdivieso, período 2011-2012. Universidad Nacional de Loja. Ecuador.
- Walia, C. (2019). A Dynamic Definition of Creativity. *Creativity Research Journal* , 31(3), 237-247. doi:10.1080/10400419.2019.1641787
- Zhang, D. Z., Lei, Y., & Fan, C. (2018). Family Socio-Economic Status and ParentChild Relationships Are Associated with the Social Creativity of Elementary School Children: The Mediating Role of Personality Traits. *Journal of Child and Family Studies*, 27, 2999–3007. doi:10.1007/s10826-018-1130-4

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE JUEGOS COOPERATIVOS

I.E.

.....

..... EDAD: AULA FECHA:

.....

Nº	ÍTEM	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	Ayuda a su compañero durante el juego.			
2	Ordena los juguetes después de utilizarlos.			
3	Comparte los juguetes con sus compañeros.			
4	Demuestra alegría por el logro de su compañero.			
5	Manifiesta agradecimiento por la ayuda prestada.			
6	Incluye a sus compañeros durante el juego.			
7	Confía en su compañero para ejecutar los juegos.			
8	Reconoce sus propios límites y pide ayuda si es necesario.			
9	Participa con seguridad en los juegos.			
10	Se une a un compañero para realizar un juego			

CUESTIONARIO SOBRE CONDUCTA DE LOS NIÑOS

Por favor, indique el grado en que está de acuerdo con cada una de las siguientes afirmaciones en relación con el comportamiento del niño. Use una escala de 1 a 5, donde 1 significa "Totalmente en desacuerdo" y 5 significa "Totalmente de acuerdo".

Dimensión: Comportamiento Disruptivo						
1	El estudiante muestra conductas agresivas hacia otros niños.	1	2	3	4	5
2	Presenta dificultades para prestar atención en la escuela o en casa.	1	2	3	4	5
3	Se involucra en peleas o discusiones con otros niños.	1	2	3	4	5
4	Tiene dificultades para seguir las reglas y normas.	1	2	3	4	5
5	Muestra conductas disruptivas en el aula o en entornos sociales.	1	2	3	4	5
6	Interrumpe las conversaciones o actividades de otros niños.	1	2	3	4	5
7	Tiene control sobre su enojo y frustración	1	2	3	4	5
8	Muestra conductas desafiantes o desobedientes con frecuencia.	1	2	3	4	5
9	Presenta dificultades para seguir las instrucciones o reglas establecidas	1	2	3	4	5
Dimensión: Comportamiento Pro Social						
10	Es amable y considerado con otros niños.	1	2	3	4	5
11	Tiende a ayudar a sus compañeros cuando lo necesitan.	1	2	3	4	5
12	Se preocupa por los sentimientos de los demás.	1	2	3	4	5
13	Comparte con otros niños sin problemas.	1	2	3	4	5
14	Es considerado y respetuoso con los adultos y sus pares.	1	2	3	4	5
15	Muestra empatía hacia los sentimientos de otros niños.	1	2	3	4	5
16	Comparte sus juguetes o pertenencias con otros niños.	1	2	3	4	5
17	Con la mayoría de sus compañeros busca oportunidades para jugar y socializar con ellos.	1	2	3	4	5
18	Capacidad del estudiante para resolver conflictos y llegar a acuerdos con otros niños	1	2	3	4	5

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre original del instrumento	Cuestionario Likert para la medición de la conducta en los niños
Autor y año	Autor 1: <ul style="list-style-type: none">- Jesus Maria Escobedo Chacon- Año: 2020
	Autor 2: <ul style="list-style-type: none">- Karym Susann Rodriguez Pretell.- Año: 2020
Objetivo del instrumento	Establecer el nivel de la Coducta en los estudiantes, en base a sus dimensiones de Comportamiento Disruptivo y Comportamiento Pro Social.
Usuarios	<ul style="list-style-type: none">- Estudiantes de educación inicial de la institucion educativa de Chinchivara, 2020.
Forma de administración o modo de aplicación	La encuesta fue aplicada de forma indirecta:. Debido a que mediante la observacion y la entrevista con su maestra se completaron los datos.
Validez	Validador 01: <ul style="list-style-type: none">- Validador: Mag. Rufa Olortegui Mariño- Evaluación: 95 puntos, excelente Validador 02: <ul style="list-style-type: none">- Validador: Mag. Oscar Esteban Roldan Rosales- Evaluación: 100 puntos, excelente Validador 03: <ul style="list-style-type: none">- Validador: Mag. Huaman Julon, Vilma Elizabeth- Evaluación: 100 puntos, excelente

Anexo 4: matriz de operacionalización

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos Cooperativos	Actividades lúdicas que permiten la participación de todos de manera inclusiva, en la que divertirse es más importante que ganar o perder y que la solidaridad y la cooperación son aspectos necesarios para lograr el objetivo.	1 Juegos que permiten que todos los estudiantes de primer año de secundaria, participen de forma cooperativa y solidaria para lograr objetivos comunes como resultado de promover las dimensiones de comunicación, participación y diversión, los que se expresan en los ítem del cuestionario.	Colaboración Comunicación efectiva Toma de decisiones Apoyo mutuo	En los juegos cooperativos, los participantes trabajan juntos hacia un objetivo común en lugar de competir entre sí. La colaboración implica la contribución activa de cada jugador para lograr el éxito del equipo. La comunicación es fundamental en los juegos cooperativos. Los jugadores deben intercambiar información, compartir estrategias, expresar necesidades y coordinar acciones de manera eficiente. En los juegos cooperativos, las decisiones importantes se toman en grupo. Los jugadores deben debatir y acordar estrategias, tácticas y acciones, lo que fomenta la toma de decisiones democráticas. Los participantes se apoyan y ayudan mutuamente. Pueden ofrecer aliento, asistencia o consejos a los compañeros de equipo, lo que refuerza la idea de que todos contribuyen al éxito del grupo.
Conducta	Se refiere a las acciones, comportamientos o respuestas observables que una persona o un organismo exhibe en respuesta a estímulos	La conducta en estas dimensiones implica observar y registrar los comportamientos específicos que se ajustan a cada categoría, lo que permite evaluar la	Comportamiento Disruptivo Comportamiento Pro Social	Agresión física Agresión verbal Incumplimiento de reglas Desorganización Solidaridad. Empatía. Ayuda a los demás.

<p>internos o externos. Estos comportamientos pueden incluir una amplia gama de acciones, desde simples movimientos físicos hasta respuestas verbales y emocionales. La conducta es una parte fundamental de la interacción de un individuo con su entorno y puede ser estudiada, observada y analizada para comprender mejor cómo una persona se relaciona con los demás y con el mundo que le rodea.</p>	<p>frecuencia, la duración y la calidad de estos comportamientos en un contexto dado. Esto se hace generalmente mediante la observación directa o a través de cuestionarios y escalas de evaluación, donde se califican los comportamientos de acuerdo con criterios específicos. El objetivo es cuantificar y analizar cómo los individuos se comportan en relación con estas dimensiones.</p>	<p>Respeto y cortesía</p>
--	---	---------------------------

DECLARACIÓN JURADA

Nosotras, Jesus Maria Escobedo Chacon con DNI 45556221 y Karym Susann Rodriguez Pretell con DNI 18893162, egresados del Programa de Estudios de Complementación Pedagógica Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: "ESTRATEGIAS DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR CONDUCTAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE CHINCHIVARA, 2020"

Declaramos bajo juramento:

- Que la tesis cuenta con autorización verbal de la directora de la II.EE N° 80612 del distrito Julcán de la provincia Trujillo, del Departamento La Libertad, así mismo, no se está vulnerando la reserva de los participantes, quienes de manera voluntario y anónima, fueron parte de la muestra de mi investigación.
- Que según la Ley 29733, "Ley de protección de datos personales", se esta respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada "ESTRATEGIAS DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR CONDUCTAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE CHINCHIVARA, 2020".

En la Ciudad de Julcán, 28 de octubre del 2023


Jesus Escobedo Chacon
DNI 45556221




Karym Susann Rodriguez Pretell
DNI 18893162



Anexo 7: Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OBJETO DE ESTUDIO	METODOLOGÍA
ESTRATEGIAS DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR CONDUCTAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE CHINCHIVARA, 2020	<p>Problema general</p> <p>¿Cómo afecta las estrategias de los juegos cooperativos a la mejora de las conductas de los niños en la educación inicial de la I.E. 80612 de Chinchivara en el año 2020?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar el efecto de las estrategias del juego cooperativo sobre las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchivara en el año 2020.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El efecto es positivo y significativo de las estrategias del juego cooperativo sobre las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchivara en el año 2020.</p>	Conducta de los niños de inicial	<p>Tipo: aplicada, cuantitativa, relacional, de campo, de campo y sincrónica</p> <p>Diseño: Causi experimental, transversal, correlacional</p>
	<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cómo afecta las estrategias de los juegos cooperativos a la mejora el comportamiento disruptivo de los niños en la educación inicial de la I.E. 80612 de Chinchivara en el año 2020?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar el efecto de las estrategias del juego cooperativo sobre el comportamiento disruptivo de las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchivara en el año 2020.</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>El efecto es positivo y significativo de las estrategias del juego cooperativo sobre el comportamiento disruptivo de las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchivara en el año 2020.</p>		
	<p>¿Cómo afecta las estrategias de los juegos cooperativos a la mejora el comportamiento disruptivo de los niños en la educación inicial de la I.E. 80612 de Chinchivara en el año 2020?</p>	<p>Determinar el efecto de las estrategias del juego cooperativo sobre el comportamiento prosocial de las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchivara en el año 2020.</p>	<p>El efecto es positivo y significativo de las estrategias del juego cooperativo sobre el comportamiento prosocial de las conductas de los niños de inicial de la I.E 80612 Chinchivara en el año 2020.</p>		
					<p>Unidad de análisis: 12 alumnos.</p>



Revision Tesis Licenciatura Escobedo y Rodriguez

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	revistas.unimagdalena.edu.co Fuente de Internet	1%
5	digitum.um.es Fuente de Internet	1%
6	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	archive.org Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía Activo

Revision Tesis Licenciatura Escobedo y Rodriguez

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32

PÁGINA 33

PÁGINA 34

PÁGINA 35

PÁGINA 36

PÁGINA 37

PÁGINA 38

PÁGINA 39

PÁGINA 40

PÁGINA 41

PÁGINA 42

PÁGINA 43

PÁGINA 44

PÁGINA 45

PÁGINA 46

PÁGINA 47

PÁGINA 48

PÁGINA 49

PÁGINA 50

PÁGINA 51

PÁGINA 52

PÁGINA 53

PÁGINA 54

PÁGINA 55

PÁGINA 56

PÁGINA 57

PÁGINA 58

PÁGINA 59

PÁGINA 60

PÁGINA 61

PÁGINA 62
