



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA
ESCOLAR EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
PARTICULAR PEQUEÑOS LÍDERES - HUARAZ, 2024.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTOR

CARRION GUZMAN, ALEKSANDRA BETZABE

ORCID:0000-0002-4869-6268

ASESOR

AGUILAR POLO, ANICETO ELIAS

ORCID:0000-0002-0474-3843

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0167-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **14:00** horas del día **23** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA Presidente
FLORES ARONI BERTHA JUANA Miembro
TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Miembro
Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PARTICULAR PEQUEÑOS LÍDERES - HUARAZ, 2024.**

Presentada Por :

(1207161003) **CARRION GUZMAN ALEKSANDRA BETZABE**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA
Presidente

FLORES ARONI BERTHA JUANA
Miembro

TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Miembro

Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PARTICULAR PEQUEÑOS LÍDERES - HUARAZ, 2024. Del (de la) estudiante CARRION GUZMAN ALEKSANDRA BETZABE, asesorado por AGUILAR POLO ANICETO ELIAS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 11 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mi mamita en el cielo Teresa, que uno de sus deseos fue verme profesional ahora te digo cumplí la misión con tu ayuda logré alcanzarla meta. Que mis flores y oraciones lleguen hasta tu alma y sigas guiando mi camino.

A mi hermano Sebastián, que estuvo en todo momento animándome a no desmayar, a que siempre hay un nuevo día, nuevos pensamientos, nuevas esperanzas y nuevas oportunidades para salir adelante.

Agradecimiento

A Pbro. Dr. Juan Roger Rodríguez Ruiz quien, lidera la gestión de la ULADECH católica para hacer en realidad, una gran profesional con sencillez, humildad y con principios éticos al servicio de la humanidad.

Al asesor Dr. Aniceto Elías Aguilar Polo, que brindo sus conocimientos para el logro de los propósitos de autorrealización Personal.

Al Director Lic. Profesor David Rosales Tinoco, docentes y estudiantes de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes - Huaraz por participar y contribuir en la investigación que servirá como línea de base de las investigaciones.

Índice general

Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de tablas	VII
Lista de figuras	VIII
Resumen	IX
Abstract	X
I. Planteamiento del problema	1
II. Marco teórico	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas	9
2.3. Hipótesis	18
III. Metodología	20
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	20
3.2. Población y muestra.....	21
3.3. Variables. Definición y operacionalización	23
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	24
3.5. Método de análisis de datos	25
3.6. Aspectos éticos	26
IV. Resultados	28
V. Discusión.....	41
VI. Conclusiones	44
VII. Recomendaciones	45
Referencias bibliográficas	46
Anexos	53
Anexo 01: Matriz de consistencia	54
Anexo 02: Instrumento de recolección de información	55
Anexo 03: Ficha técnica de los instrumentos	57
Anexo 04: Formato de consentimiento informado u otros	72

Lista de tablas

Tabla 1 Distribución de la población de niños y niñas de la I.E.I.P. Pequeños Líderes	21
Tabla 2 Distribución de la muestra de niños y niñas de 4 años	22
Tabla 3 Baremo de los criterios de la guía de observación en la escala de calificación de la MINEDU (2022)	24
Tabla 4 Prueba de normalidad según, Shapiro Wilk	28
Tabla 5 Nivel de la convivencia escolar según grupo control y experimental en niños de 4 años	28
Tabla 6 Nivel de la convivencia escolar según grupo control y experimental en niños de 4 años	30
Tabla 7 Aplicación de sesiones	32
Tabla 8 Rangos medios de la convivencia escolar en estudiantes de cuatro años.....	33
Tabla 9 Estadísticos de prueba de la convivencia escolar en el pre test y post testa	33
Tabla 10 Rangos medios del aprender a convivir en estudiantes de cuatro años del nivel Inicial de la UGEL Asunción distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Ancash – 2019	35
Tabla 11 Estadísticos de prueba del aprender a convivir en el pre test y post testa.....	35
Tabla 12 Rangos medios del aprender a relacionarse en estudiantes de cuatro años del nivel Inicial de la UGEL Asunción distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Ancash – 2019	37
Tabla 13 Estadísticos de prueba del aprender a relacionarse en el pre-test y post test	37
Tabla 14 Rangos medios del aprender a cumplir normas en estudiantes de cuatro años del nivel Inicial de la UGEL Asunción distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Ancash – 2019	39
Tabla 15 Estadísticos de prueba del aprender a cumplir normas en el pre-test y post test	39

Lista de figuras

Figura 1 Barra estadística de nivel de convivencia escolar según grupo control y experimental en niños de 4 años.....	29
Figura 2 Barra estadística de nivel de convivencia escolar según grupo control y experimental en niños de 4 años.....	30
Figura 3 Aplicación de sesiones de aprendizaje	32
Figura 4 Barra estadística de nivel de convivencia escolar en el pre-test y post-test según grupo control y experimental en niños de 4 años	34
Figura 5 Barra estadística de nivel aprender a convivir en el pre-test y post-test según grupo control y experimental en niños de 4 años	35
Figura 6 Barra estadística de nivel aprender a relacionarse en el pre-test y post-test, según el grupo control y grupo experimental	37
Figura 7 Barra estadística de nivel de aprender a cumplir normas vivencia escolar en el pretest y postest, según el grupo control y grupo experimental	39

Resumen

El objetivo del estudio fue determinar cómo la aplicación de los juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024, el trabajo tiene como finalidad de determinar que los juegos cooperativos mejoraron significativamente la convivencia escolar el aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir normas en niños de 4 años. La metodología fue de enfoque cuantitativo, de tipo básica, con un nivel de alcance explicativa, de corte transaccional y con un diseño experimental de tipo cuasi experimental, con una muestra no probabilística de 39 estudiantes (19 estudiantes para el grupo de control y 20 estudiantes para el grupo experimental), la técnica de recojo de datos de pretest y postest fue la observación y los instrumentos fueron la guía de observación. Los resultados mostraron que según la prueba U de Mann-Whitney, mostró un valor $p > 0.001$ se rechazó la hipótesis de igualdad de medianas, por lo que, los puntajes en el post-test fueron superiores a un 95%. Se concluye que la aplicación de los juegos cooperativos mejoró significativamente la convivencia escolar el aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir normas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial estudiada.

Palabras clave: jugar, cooperar, estudiantes, relación.

Abstract

The aim of the study was to determine how the application of cooperative games enhances school coexistence in 4-year-old children at the Pequeños Líderes Private Initial Educational Institution – Huaraz, 2024. The purpose of the work is to determine that cooperative games significantly improved school coexistence, learning to live together, learning to relate, and learning to follow rules in 4-year-old children. The methodology used a quantitative approach, basic type, with an explanatory scope level, transactional cut, and an experimental design of quasi-experimental type, with a non-probabilistic sample of 39 students (19 students for the control group and 20 students for the experimental group). The data collection technique for pretest and posttest was observation, and the instruments used were observation guides. The results showed that according to the Mann-Whitney U test, a p-value > 0.001 was obtained, rejecting the hypothesis of equality of medians, therefore, the scores in the post-test were higher than 95%. It is concluded that the application of cooperative games significantly improved school coexistence, learning to live together, learning to relate, and learning to follow rules in 4-year-old children at the studied Initial Educational Institution.

Keywords: play, cooperate, students, relationship.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La presente investigación denominada "Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular pequeños líderes – Huaraz, 2024.", demostró la existencia de un considerable individualismo, problemáticas para determinar acuerdos entre estudiantes, insuficiente solidaridad y falta de competitividad. Por ello, se decidió investigar las problemáticas de la convivencia en la entidad educativa, debido a que en las etapas de la enseñanza inicial se pretende propiciar la práctica de polivalencias, el incentivo de actividades en equipo, el trabajo en equipo, el compañerismo, la capacidad para escuchar, así como el reconocimiento de diversos aspectos, y su asociación se reflejó con la aplicación de cada juego cooperativo orientado a la convivencia educativa.

Actualmente, a escala global, se evidenció un preocupante incremento en el uso descontrolado y excesivo de los instrumentos tecnológicos, lo cual está debilitando cada habilidad social de los individuos, de manera crucial en los niños. Tal fenómeno únicamente no está expuesta a la disminución de sus capacidades de interacción de los estudiantes, sino también puede conllevar a que presenten problemas de socialización, debido a que pasan parte considerable de su tiempo jugando o comunicándose mediante dispositivos electrónicos. Es imprescindible que se ejerza controles adecuados sobre la utilización de la tecnología, para minimizar los efectos que son perjudiciales para los estudiantes (Mamani & Choque, 2018).

Ante tal problema, resulta importante que se creen espacios alternativos que incentiven a realizar juegos físicos, así como tareas que propicien una interacción directa y real entre el alumnado. Estos espacios deben brindar la oportunidad para satisfacer cada obligación diaria de los menores de forma presencial, en lugar de presentar dependencia exclusiva de la tecnología.

Las interacciones de cara a cara son fundamentales para el desarrollo de toda habilidad social, como la comunicación no verbal y verbal, la cooperación, la resolución de conflictos y la empatía. Al participar en actividades sociales y físicas, los menores aprenden a establecer comunicación y lazos con otros niños, comparten, respetan turnos, negocian y comprenden cada emoción de los escolares. Esta habilidad es crucial para su desarrollo personal, además para garantizar su éxito en futuras interacciones con su sociedad (Daza Martínez et al. 2019).

Asimismo, es relevante resaltar la necesidad de establecer límites y horarios para el uso de dispositivos tecnológicos, tanto en el ámbito familiar como en el educativo. Los padres y los educadores desempeñan un papel crucial en el fomento de un equilibrio saludable entre el uso de la tecnología y las actividades sociales y físicas. Es fundamental educar a los niños sobre los beneficios y las limitaciones de la tecnología, así como enseñarles a utilizarla de manera responsable y consciente.

Es así que el empleo desmesurado de los mecanismos tecnológicos no está afectando positivamente sobre las habilidades sociales de los infantes, a razón de ellos es importante generar espacios alternativos que fomenten la interacción real y directa, además de delimitar límites apropiados en el empleo de los tics. Al anteponer el refuerzo de habilidades sociales desde su corta edad, se estará brindando a los infantes los mecanismos necesarios para una convivencia social saludable como equilibrada en su día a día.

Nuestro país no es lejano a esta problemática, la cual se muestra en las instituciones educativas debido a una incorrecta educación en la convivencia escolar, así como en sus propios hogares, ya que la instrucción para “vivir juntos” es fundamental, en una nación con un gran número de IE públicas como privadas, no consideran los planes de convivencia escolar, necesarios para confrontar las diferentes clases de violencia, como es el acoso escolar.

Resulta entonces fundamental implementar mecanismos estratégicos didácticos para optimizar la convivencia académica, a través del paradigma “aprender a vivir juntos”, debido a que la convivencia en las Instituciones Educativas es un indicador de excelencia educativa, manifestándose el requerimiento de proveer todo evento que

modifique y ponga en peligro la correcta armonía como es la convivencia en los salones como IE, debido a que es un deber difícil hallare soluciones eficientes para sobrellevar esta problemática. Siendo una opción los juegos cooperativos, que tiene por finalidad la de disminuir toda representación de agresividad en los juegos, inculcándose en los infantes conductas como son la sensibilización, dialogo, colaboración, así como fraternidad; los mismos que direccionan a una relación escolar sana.

En tanto que el juego cooperativo trae consigo una consecuencia de eventos donde los infantes se relacionan de forma activa juntamente con otros infantes. Estos eventos tienen por finalidad principal recrearse para vencer desafíos además de obstáculos, en vez de combatir con el resto. Al tomar parte de ellas, se implementa el desarrollo de la fraternidad, estableciéndose modelos de vínculos interpersonales que impulsan la colaboración, así como un trabajo en equipo eficiente, las mismas que deben ser aplicadas de forma adecuada que ayuden en el proceso de aprendizaje de los infantes (Vejarano, 2018).

También, las destrezas sociales tratan sobre el conglomerado de habilidades y aptitudes que les posibilita relacionarse y acoplarse de forma efectiva con el resto de individuos de su entorno. Estas incorporan áreas como la comunicación verbal y no verbal, el manejo de las emociones, la empatía, el respeto por los demás, la cooperación, el compartir, la resolución adecuada de conflictos, el seguimiento de reglas y la construcción de relaciones sociales positivo. Además, los niños a esta edad comienzan a desarrollar las habilidades de escuchar, expresar sus necesidades, comprender los sentimientos de los demás y adaptarse a diferentes situaciones sociales. Fomentar y fortalecer estas habilidades sociales en niños de 4 años es fundamental para su desarrollo general y para construir una base sólida para su crecimiento social y emocional (Lozano, 2021).

Los pequeños líderes que llegaron al ambiente de aprendizaje del Institución Educativa Inicial Particular. En la ciudad de Huaraz se tomó como muestra de estudio a niños de 4 años de edad, y se pudo observar conductas como baja participación, incumplimiento de normas, incumplimiento de responsabilidades y rechazo de pares, con suficientes restricciones sociales, interacciones, como resultado de lo cual el niño afectado es incapaz de desarrollar habilidades interpersonales, mientras que otros niños

pueden adoptar comportamientos que excluyen a sus compañeros y, en el peor de los casos, desarrollar comportamientos agresivos que pueden convertirse en una situación de acoso en el futuro. Además, las instituciones educativas no desarrollan planes de convivencia escolar que ayuden a los docentes a implementar estrategias de enseñanza que moldeen y orienten una convivencia adecuada, y es responsabilidad de los propios educadores encontrar alternativas que ayuden a los niños a mejorar sus habilidades sociales y académicas. Conéctese con su equipo y cree un ambiente acogedor. Ante la situación descrita se formula el siguiente problema de investigación: ¿En qué medida la aplicación de los juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024?

La importancia de la investigación radica en que se va a reforzar las evidencias de la enseñanza lúdica, se van a eliminar conjeturas de sus resultados y se va a incrementar la teoría de la pedagogía en educación inicial. La presente investigación se justificó en el aspecto teórico, porque proporciono información confiable y válida sobre el juego cooperativo como una herramienta metodológica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de 4 años de nivel inicial. Muñoz (2022) que indica que está integrada por el conjunto de relaciones humanas establecidas entre todas las partes que conforman una institución educativa.

También se justificó en el aspecto práctico, porque el objetivo que es reducir la violencia y la agresividad escolar en las instituciones educativas del nivel inicial mediante el desarrollo de juegos cooperativos en las aulas de educación inicial, mejorar la convivencia escolar y lograr un aprendizaje de alta calidad.

Finalmente, en el aspecto metodológico se justificó, ya que esta investigación contribuye para este estudio y contribuye con un instrumento estandarizado, válido y confiable para futuras investigaciones: Los estudiantes de 4 años de educación inicial aprenden a convivir, relacionarse y cumplir con las normas de la variable de convivencia escolar.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Antecedentes internacionales

Collaguazo y Páez (2020) en su tesis El ambiente de aprendizaje de dramatización en la convivencia de los niños de 4 a 5 años de edad (Ecuador). Tuvo como objetivo determinar los tipos de convivencia mediante la investigación bibliográfica – documental para que los docentes apliquen las técnicas de dramatización en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños. La metodología fue de enfoque cualitativo, tipo descriptivo y diseño no experimental. Obtuvo como resultado: la convivencia se basa en relacionarse unos a otros y mantener relaciones positivas, de esta manera brinda a los niños la capacidad de compartir experiencias, vivencias, objetivos e ideas en el que acepta y comprende que las relaciones sociales se basan en el respeto hacia sí mismo y los demás. Concluye que se logró evidenciar que la convivencia familiar y escolar se ha visto afectados por la emergencia sanitaria.

Cabrera (2020) en su tesis propuesta de un programa de juegos cooperativos para la promoción de conductas pro sociales en los estudiantes del grado 7-1 de la institución educativa la juventud de Bucaramanga 2020. Tuvo como objetivo proponer un programa pedagógico basado en juegos cooperativos para la promoción de conductas prosociales dirigido a los estudiantes del grado 7-1 de la Institución Educativa. La metodología fue cualitativa, de enfoque sistemática. La población estuvo conformada por 25 estudiantes matriculados en el periodo 2020, la muestra fue de 15 estudiantes, los resultados mostraron que los jóvenes muestran dificultades para resolver conflictos y diferencias de manera pacífica, siendo notorias las actitudes agresivas, especialmente de tipo verbal, situaciones que desencadenan conflictos interpersonales perjudicando de alguna forma el clima escolar.

Veletanga (2021) en su tesis el juego cooperativo como estrategia para desarrollar la autoestima en los niños de preparatoria de la escuela de educación básica “Dra. Matilde Hidalgo de Procel” de la ciudad de Loja en el periodo 2019- 202. Tuvo como finalidad determinar si el juego cooperativo desarrolla la autoestima de los niños de preparatoria. La investigación realizada fue de enfoque mixto, alcance descriptivo y correlacional, de

diseño pre experimental. La muestra seleccionada fue de 22 niños y 3 docentes de Preparatoria. Los resultados del diagnóstico arrojaron que el 68% mostraron un nivel de autoestima poco satisfactorio y no satisfactorio mostrando dificultades para interactuar con sus pares. Después de la ejecución de la propuesta “Me divierto jugando” se observa una disminución del porcentaje a un 23%. Finalmente se concluye que las actividades aplicadas y diseñadas en base a los juegos cooperativos desarrollaron significativamente la autoestima ya que fueron realizadas con actividades que involucren el contacto con los otros (Veletanga Masache, 2021)

Cárdenas et al. (2020) en su artículo “Juegos cooperativos en la conciencia escolar: Análisis desde la interacción entre los actores educativos” los autores tuvieron como objetivo analizar la incidencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar. La metodología es cualitativa. El universo poblacional estuvo conformado por los estudiantes y docentes de una institución educativa oficial del departamento del Valle, Colombia. Los datos se recopilaban mediante la técnica de la entrevista y como instrumento la guía de entrevista. Los resultados permitieron evidenciar que los juegos cooperativos influyen significativamente en la convivencia de los estudiantes del cuarto grado. Se concluye que los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de competencias para evidenciar habilidades y virtudes en la búsqueda del bien común.

Antecedentes nacionales

Salazar (2020) en su tesis Aprendizaje cooperativo y convivencia escolar en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Colón, 2020. Como objetivo general fue conocer la relación entre el aprendizaje cooperativo y la convivencia escolar en estudiantes del nivel inicial de la institución educativa. La metodología fue cuantitativa de tipo básica, descriptiva correlacional y diseño no experimental, la muestra fue conformada por 40 sujetos. Obtuvo como resultado: que existe una relación significativa y directa entre el aprendizaje cooperativo y las normas escolares, no existe relación significativa entre el aprendizaje cooperativo y el ejercicio de deberes y derechos. Concluye que existe una relación altamente significativa y directa entre el aprendizaje cooperativa y convivencia escolar.

Rentería (2020) en su tesis Juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de cinco años, del Consorcio Educativo Pasito a Paso. Como

objetivo general fue proponer un taller de juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de cinco años del Consorcio Educativo “Pasito a Paso”. La metodología fue de nivel descriptivo, diseño no experimental, la muestra fue conformada por 12 niños de 5 años y como instrumento la lista de cotejo. Resultado: El 58.00% de los niños se encuentran en un nivel de inicio de convivencia democrática, el 25.00% están en un nivel de proceso y un 17.00% en un nivel de logro. Concluye que los resultados del test evidencian que la muestra que los infantes no socializan se enfada y discuten, comprobando así que los niños no habían alcanzado de convivir con los demás, por lo que existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje cooperativo y convivencia escolar.

Lozano (2020) en su tesis Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020. Tuvo como finalidad general el diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar, en una muestra de 60 niños de 10 a 12 años de una institución educativa de Cajamarca. Según la metodología fue aplicada, descriptivo propositivo, la población fue de 60 estudiantes de 10 a 12 años, la muestra fue el 100% de la población. Los resultados obtenidos evidencian la prevalencia del nivel alto de convivencia escolar para el 86.67% de los niños, el nivel alto en la convivencia inclusiva con el 85%, la convivencia democrática con el 88.33%, y en la pacífica con el 83.33%, el programa se fundamentó en los juegos colaborativos de Garaigordobil, basándose en la teoría del Aprendizaje social. Se concluye que los juegos cooperativos, así como sus dimensiones los juegos estacionarios, de mesa y deportivos influyen significativamente en la convivencia escolar.

Cadena (2021) en su tesis Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial. Como objetivo general fue proponer juegos educativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años. La metodología fue cuantitativa, básico propositivo y diseño no experimental de campo bibliográfico documental, la muestra estuvo conformada por 12 documentos seleccionados y como instrumento la ficha de análisis de contenido. Resultado: La aplicación de programas con juegos cooperativos logra en los niños incrementar el nivel de desarrollo de sus habilidades. Concluye que existe influencia

directa y significativa muy alta de los juegos cooperativos, los juegos estacionarios, los juegos de mesa y los juegos deportivos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años.

Antecedentes locales

Tarazona (2020) en su tesis influencia del juego cooperativo en el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de 5 años de la I.E.I N° 122 de Huarupampa-Huaraz, tuvo como finalidad Explicar en qué medida el juego cooperativo influye en el logro de aprendizajes del área personal social en los niños de antes mencionados. La investigación fue de tipo explicativo y el diseño cuasi experimental, la muestra de estudio estuvo conformada por 55 niños de 5 años para lo cual se aplicó un pre test para saber el nivel del logro de aprendizaje, se aplicó un post test para observar el nivel del logro de aprendizaje en los niños. Los resultados muestran que los juegos cooperativos influyen significativamente en propiciar la convivencia democrática basada en el respeto manejando conflictos de manera constructiva entre los niños y niñas. Lo que significa que si se aplica los juegos cooperativos entonces se generan logros de aprendizajes del área personal social en la muestra estudiada.

Maldonado (2022) en su estudio los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. n°289 de Succha, Aija, 2020. Tuvo como finalidad demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños antes mencionados. En la metodología el tipo de estudio fue: aplicada, nivel experimental con diseño pre experimental, la población y la muestra estuvo conformada por 17 niños (as). La técnica empleada fue la observación, el instrumento utilizado fue la escala de estimación que estuvo compuesto por 20 ítems. En los resultados del pre test se encontró que el 47% (8) niños obtuvieron una escala de a veces, y en el Post Test se obtuvo 47% (8) niños obtuvieron una escala de nunca. Se llegó a una conclusión, que la aplicación de los juegos cooperativos ayuda a reducir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 289-Succha, Aija.

Robles et al. (2019) En su tesis “Estrategias lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de las I.E.I. N° 112 y N° 470 del distrito de San Pedro de Chaná de la provincia de Huari-Ancash-2017” los autores tuvieron como objetivo establecer el grado de influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la socialización de la población

ya mencionada. Investigación metodológica de tipo cuantitativa y diseño cuasi experimental. El universo poblacional estuvo conformado por todos los niños de 5 años de edad de las Instituciones Educativas mencionadas y la muestra conformados por los niños de 5 años de edad, del nivel inicial. Se empleó la técnica del análisis documental. Los resultados muestran que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la socialización, propiciando en los niños y niñas un mayor desarrollo en las diferentes áreas. Se concluyó que la aplicación de los juegos lúdicos influye de manera directa en el desarrollo de socialización de los niños de 5 años de las instituciones educativas iniciales del presente estudio.

2.2. Bases teóricas

Juegos cooperativos

Según el punto de vista de Egea (2022) los juegos cooperativos son aquellos en los que los jugadores puedan cooperar entre sí en la búsqueda de un objetivo o beneficio para todos. Éstas pueden ser constituidas por un número ilimitado de jugadores comunicados entre sí con el único fin de desarrollar estrategias que sean positivas para todos ellos maximizando la función de utilidad.

Los juegos cooperativos con niños son aquellos en los que prima la diversión en equipo sobre la competición. Suelen ser juegos en los niños se organizan en grupo o en dos equipos grandes. Lo más importante es la participación, siendo el resultado final lo de menos. Este tipo de actividades colaborativas fomentan la ayuda, la empatía, la organización, la coordinación, la resolución de conflictos, la toma de decisiones y evitan las frustraciones de la derrota, haciendo que los niños no se sienten presionados por ganar (Pérez et al., 2020).

De acuerdo con Munevar (2019) el comportamiento participativo es un elemento de relevancia durante el trayecto de aprendizaje de los niños, en caso el menor no tenga un trato igualitario, donde los demás no podrán concretar el éxito. Por esta razón, se debe mantener de relevancia el trato igualitario dentro de los menores, mediante la organización y planificación de diversas maneras para generar interrelación de los menores con las sesiones de aprendizaje.

Importancia de los juegos cooperativos

En la actualidad, es fundamental enseñar a los niños los valores de la cooperación y el trabajo en equipo. Una manera de poner en práctica es mediante los juegos cooperativos. Este tipo de juegos incitan la colaboración y el trabajo conjunto hacia un objetivo común (Sanders, Medium, 2024).

Los juegos cooperativos influyen en los niños en el desarrollo social y en las habilidades académicas. Fomentan la empatía, la compasión, ayuda mejorar en sus habilidades de comunicación afectiva, promueve la inclusión y la participación igualitaria, ayuda en la capacidad de resolver problemas (Sanders, Medium, 2024).

Según Medina (2021) el juego que involucra una actitud colaborativa propicia cinco elementos principales que se proveen durante el desarrollo del equipo, que son: Libertad, a través de la eficacia de metas que se logra integrar con otros, como la generación de identidad, recursos o funciones. Actitud, impulsada de cara a cara. Compromiso propio, estableciendo la suposición que no se tienen mecanismos de equipo que puedan generar un comportamiento frío. Actividades de equipos reducidos y capacidades que se generan entre los niños. Procedimiento por el cual, el equipo registra las conductas expuestas durante el trayecto de la actividad, determinando cuales benefician en el éxito y cuales repercuten de forma negativa, de manera que se puede fortalecer en el primer caso y generar alternativas de solución en el segundo caso.

En base a Ramón et al. (2019) los juegos cooperativos se diferencian de otros, porque naturalmente residen en desplazar al segundo lugar desde un punto de vista competitivo, donde al ser ganador o perdedor incita a los alumnos a competir de forma sana, para Orlick los mecanismos de los juegos cooperativos son: la participación, la aceptación, la cooperación y la diversión; desde lo pedagógico estos mecanismos manifiestan la participación del juego con fines recreativos en donde se fomenta la colaboración, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas prosociales. Asimismo, los juegos cooperativos hacen más libres a los niños, más creativos, más libres de exclusiones y más libres de las posibles agresiones. La aplicación de los juegos cooperativos genera aportes positivos al desarrollo individual y las convivencias escolares en el aula.

Transformación personal. Es la que ocurre a través de la acción, es decir nuestra acción nos transforma en el ser que somos, nuestras acciones nos constituyen en cierta forma, estos actos son los que nos permite crear nuestra vida. Reconocemos que los seres humanos somos seres lingüísticos, generamos nuestro mundo y nuestro ser en el lenguaje (Medina, 2021).

Transformación social. Refiere a una serie de factores y causas que contribuyen al cambio en algún ámbito; en ese caso, en la sociedad. Por ello, deben desarrollar las habilidades para el trabajo colaborativo y el diálogo intercultural entre los estudiantes. Estos cambios hacen necesarias soluciones innovadoras que respeten valores universales como la paz, la dignidad humana, la igualdad de género, la no violencia y la no discriminación (Ramón et al., 2019).

La educación como herramienta de transformación o cambio social. se puede entender como un proceso socioeducativo continuo que nos permite aprender a lo largo de nuestra vida, lo cual nos ayuda a desarrollar distintas habilidades útiles para nuestro desarrollo como personas y ciudadanos en la sociedad (Linkedin, 2024).

Características de los juegos cooperativos

Según Cerchiaro et al. (2019) sostiene que los juegos cooperativos presentan aspectos positivos, donde se tiene: Libre competitividad. Donde se emplean la indagación de metas usuales, que todos quieren obtener y se entretienen sin presionarse, de forma que el propósito se centra en la participación. Libre de eliminación. Cada menor que se integra y se acopla de forma rápida en el juego, mantendrán un equipo que se fortalecerá y por ende no podrán ser separados fácilmente. Libre para crear. Dentro se evidencia la capacidad cooperativa y la fluidez de juicios, donde existe flexibilidad normativa, de manera que los integrantes ayudan de acuerdo con las instrucciones de actividades. Libre de agresión. Donde estos juegos se centran en indagar sobre las posibilidades de que algún participante pretenda generar un acto violento, de manera que tomen la decisión de retirarlo.

Tipos de juegos cooperativos

Los juegos cooperativos, se presentan en ciertos periodos progresivos de equipos o conjuntos de menores que anhelan divertirse. Pero manteniendo una realidad educativa

dentro de su grupo y en el transcurso de esta. De manera que, los juegos cooperativos se diversifican en distintos tipos que son (Ramón et al., 2019): De presentación. Son las actividades de juego básico que generan un comportamiento de acercarse y generar contacto, teniendo como finalidad conocer los datos como nombres y aspectos característicos de los demás, de manera que ayuda a socializar entre integrantes que no se conocen. De conocimiento. Son las actividades donde los integrantes entablan una reunión para conocerse. Por ello se complementan con los juegos de presentación, llegando a profundizar en el conocimiento del otro integrante. De confianza. Son las actividades que propician una demostración y motivación de entablar una amistad entre los integrantes, de la misma forma, se centra en propiciar comportamientos solidarios y equipos comunitarios, previniendo los movimientos inadecuados y generando una actitud autónoma para el desarrollo de actividades motrices de forma creativa. De comunicación. Son actividades que generan en el integran una función determinada, donde es enriquecido la comunicación de manera verbal y no verbal, dentro de ello se tiene los gestos y el contacto visual, generando otras formas comunicativas. Resolución de conflictos. Son actividades que se centran en encontrar soluciones sobre el conflicto motriz, asimismo, se enmarca en la orientación de evaluar eventos conflictivos que se genere al momento de comunicarse, con respecto a ganar o perder, generando una actitud de conciencia entre los integrantes. De cooperación. Son actividades donde se colaboran entre los mismos integrantes siendo un componente de relevancia, ya que crea un ambiente favorable para el apoyo común en equipo.

Teorías de los juegos cooperativos

Teoría de Piaget

Esta teoría explica como un niño puede construir un modelo mental sobre el mundo donde vive, en el ámbito educativo brinda una base teórica para la implementación de distintas metodologías de aprendizaje. Piaget nos habla sobre cómo los niños aprenden las aptitudes morales, al considerar que los valores los construye desde su interior mediante la interacción con su entorno y los manifiesta en sus actitudes con el exterior, lo que en el fondo transmite un principio de autonomía. (Sánchez R., 2019).

También señala que el juego forma parte de la inteligencia del niño, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad de acuerdo con cada etapa evolutiva del individuo, siendo sus capacidades sensorio-motrices, simbólicas o razonamiento los que condicionan el origen y la evolución del juego (Figuerola y Figuerola, 2019). Además, señala que hay que incentivar y estimular la participación de los niños en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que de no hacerlo se obtendrá un proceso de aprendizaje pasivo, que se encuentra limitada a la memorización de los conocimientos (Sánchez R., 2019). De la misma manera esta teoría explica los mecanismos y procesos por los cuales el niño se desarrolla en un individuo que puede razonar y pensar usando hipótesis. Los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea, y luego experimentan discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno (Pilar Garrido, 2023).

Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner

Howard Gardner considera que no existe una única inteligencia, cada persona posee al menos ocho inteligencias: inteligencia lingüística, lógico-matemática, cinestésico-corporal, musical, espacial, naturalista, interpersonal e intrapersonal. La importancia de las inteligencias múltiples radica en que estas amplían el campo de lo definido como “inteligencia” dado que existen personas con distintas capacidades y habilidades, cada inteligencia tiene un conjunto de operaciones núcleo que sirven para impulsar las diferentes actividades naturales de esa inteligencia. (Chura, 2019)

La educación es el mejor medio para desarrollar la inteligencia, por ello los docentes saben intuitivamente que los estudiantes poseen talentos, habilidades, experiencias e intereses variados; en consecuencia, la teoría de las inteligencias múltiples brinda una sólida base para reconocer los distintos talentos y habilidades de los estudiantes (Chura, 2019). También indica que los estudiantes disfrutarían más la escuela si las disciplinas fueran presentadas en distintas modalidades y el aprendizaje fuera susceptible de evaluación mediante diferentes formas (Gabarrón, 2019). Cuando un niño juega un juego de pelota requiere inteligencia corporal-kinestésica (correr y atrapar), inteligencia espacial (orientarse en el campo de juego y anticipar trayectorias), e inteligencia lingüística e interpersonal (argumentar un punto). En este sentido, cuando se plantea un conjunto de actividades recreativas, dinámicas y creativas, en un espacio

cargado de estímulos, es posible una mejora potencial de las capacidades y habilidades de los estudiantes. (Gabarrón, 2019).

Dimensiones de los juegos cooperativos

Para poder estructurar los juegos cooperativos se trabajó con las siguientes dimensiones (Calvar et al., 2021): **Juegos estacionarios:** Los juegos estacionarios de piso y de pared, y los juegos de mesa, aparecen en la esfera lúdica que potencia el desarrollo de competencias en quienes se sumergen en su práctica, estos son especialmente potenciadores de las funciones ejecutivas, requieren de gran actividad cerebral y presentan abundancia de estímulos que sirven para que las vías neuronales se vuelvan cada vez más eficaces, y así de este modo llevar al jugador alcanzar la meta. No obstante, requieren de una experiencia que da el bagaje en el número de frecuencias de participación que se acumulen, de tal modo, que, al conocer sus reglas, se toma una partida de la cual, para garantizar el éxito dependerá que tan; estratégico, planificador, flexible y controlado en el pensamiento se esté en el juego. La emoción es otra de las cualidades que se encuentra en el juego y especialmente en los juegos reglados, estos encuentran en el sujeto el deseo por actuar y participar, la pulsión que anima al encuentro de lo conocido y lo nuevo, lo incierto y lo que depende de la propia autonomía para alcanzar el logro, esa emoción es vivida y captada por los sentidos, estímulo que impacta positivamente al desarrollo del cerebro en el niño (Botero, 2021). **Juegos de mesa:** se definen como un sistema matemático interactivo, hecho concreto, usado para contar una historia. Se presentan como un esquema mental y físico amplio para los jugadores. Una compilación de dinámicas y mecánicas, que no sólo aportan entretenimiento, sino que mantienen la mente activa de los jugadores, incrementando la capacidad de aprender y de desarrollar el pensamiento crítico (Araya-Pizarro, 2021). **Juegos deportivos:** son actividades cuyo fin es la recreación de los participantes (denominados jugadores). Su práctica implica el respeto por una serie de reglas que rigen la dinámica del juego. Existen juegos donde participa un único jugador y otros múltiples, donde intervienen equipos. Los juegos promueven el desarrollo de habilidades prácticas y psicológicas, mientras contribuyen al estímulo mental y físico. Por eso, además de proporcionar entretenimiento y diversión a los participantes, pueden cumplir con un rol educativo (Calvar et al., 2021).

Convivencia escolar

La convivencia escolar está conformada por el grupo de relaciones humanas establecidas entre todas las partes que conforman un colegio, tales como, directores, auxiliares, docentes, alumnos, padres, etc. en un entorno de respeto e igualdad. El logro de la convivencia escolar requiere del cumplimiento estricto de diversos factores, tanto internos como externos, es decir, desde la infraestructura y los servicios que se ofrecen dentro de la institución, hasta el compromiso y la voluntad de todos los integrantes de dicha institución (Muñoz, 2022).

Por su parte, Fierro y Carbajal (2019) manifiesta que la convivencia escolar es construida mediante las relaciones entre todos los integrantes de una comunidad educativa, esta será positiva siempre en cuando se realice desde el enfoque del respeto, compromiso, y la aceptación de diferencias y opiniones de los mismos. Esta construcción debe ser la columna vertebral de la solución de posibles desacuerdos, disputas o conflictos. En ese sentido, su importancia radica en el logro del desarrollo integral de los niños y jóvenes en su proceso de formación e integración a la vida social, en el marco de una participación responsable en el desarrollo de las sociedades.

Características de la convivencia escolar

La convivencia escolar es un factor importante dentro del desarrollo de aprendizaje de los educandos, ya que se caracteriza por su interrelación con el entorno en un marco, social, cultural y afectivo; asimismo, otra de sus características fundamentales es que es la columna vertebral del desarrollo individual y social de todo individuo (Andrades, 2020).

Por otro lado, existen muchos factores que afectan la convivencia escolar, y que influyen directamente en el clima de la clase al modificar las buenas costumbres dentro de la institución, generando eventos de conflicto y agresión, que próximamente repercuten en las relaciones entre los integrantes de toda institución (alumnos, docentes, auxiliares, directores, etc.). Las conductas generalmente parten de cómo la persona vive en su entorno familiar y social, conductas que adquiere desde su infancia y pone en manifiesto en su quehacer diario, es por ello que nace la necesidad de plantear reglas de

conducta o normas que ayuden a asumir sus responsabilidades de convivencia y en consecuencia hacer posible una vida de paz entre todos (Rodríguez y Gómez, 2020).

Así pues, la convivencia escolar está relacionada con diferentes factores que a su vez son características del mismo, es decir, o bien pueden afectar su desarrollo o bien realizar, estos factores son: Sociales, interpersonales, de institución escolar, familiares y personales. En ese sentido, el aprender a vivir de manera armónica en una institución educativa es la finalidad esencial de la educación, donde se permite que una persona se desarrolle de manera personal y social (Cárdenas et al., 2020).

Importancia de la convivencia escolar

La importancia de la convivencia escolar puede ser vista desde diferentes perspectivas, primeramente, es que es un factor primordial cuando se trata de relaciones entre los integrantes de una institución escolar, abarcando numerosos aspectos para su desarrollo, y requiriendo de un entendimiento adecuado y una aceptación de diferencias y puntos de vista que no necesariamente han de ser similares (Barragán et al., 2021).

Analizada desde otra perspectiva, radica su importancia en que puede ser comprendida como una manera de prevenir la violencia en una comunidad educativa, asimismo, puede llegar a ser una herramienta que genere climas escolares favorables para el desarrollo integral de los alumnos y su relación con los ciudadanos. Así pues, debe ser entendida como un proceso de continuo aprendizaje ya que se aprende a convivir, finalmente, es necesario comprender que dentro de su importancia la convivencia escolar es un derecho propio de una comunidad educativa (Barragán et al., 2021).

La convivencia escolar es muy importante porque ayuda a relacionarse a un estudiante con los demás compañeros de una manera sana y armónicamente, de la misma manera también en el desarrollo cognitivo y social, al fomentar las habilidades sociales y emocionales de los alumnos se previenen las conductas violentas (Maravilla Barragán, 2022).

Niveles de aprendizaje de la convivencia escolar

De acuerdo con el MINEDU (2022) el nivel logro que alcanzan los menores de acuerdo con sus competencias de aprendizaje en el nivel de Educación inicial son: **En inicio:** Se entiende que los niños no han logrado alcanzar el cumplimiento de las competencias evaluadas, de acuerdo con el mapa de color se les ha asignado con Rojo. **En proceso:** Se sostiene que los niños muestran un avance en el proceso de alcanzar las competencias evaluadas, de acuerdo con el mapa de color se les ha asignado con Amarillo. **Logrado esperado:** Se sustenta que los niños alcanzaron en su totalidad las competencias evaluadas, en base al mapa de colores se les ha asignado con Verde.

Dimensiones de la convivencia escolar

Aprender a convivir: es importante resaltar que la convivencia escolar va de la mano con el cumplimiento de normas, en ese contexto, es absolutamente necesario estructurar normas, implementarlas y hacer un seguimiento de su funcionamiento con el fin de mejorar la calidad de enseñanza en la institución. La violencia, agresión, indisciplina y descontrol dentro de las aulas son factores que retrasan y afectan la convivencia escolar, así pues, el aprender a cumplir las normas representa una herramienta fundamental para no llegar a dichos extremos (Olea y Palomo, 2021). Esta capacidad señalada en el currículo nacional de educación tiene la finalidad de que los estudiantes, desarrollen iniciativas relacionadas con el interés común y con la promoción, también con la defensa de los derechos humanos, dentro de la escuela como en su comunidad, es decir, esta capacidad tiene relevancia porque ayuda a que los estudiantes lleguen a tener una participación activa y responsable en los diferentes contextos donde se desenvuelvan (Ministerio de Educación, 2022).

Aprender a relacionarse: Hace referencia a la necesidad que tiene el ser humano que por naturaleza es un ser social, en aprender y dominar una gran cantidad de habilidades que le faciliten la relación con otras personas de su entorno, estableciendo una relación sana con uno mismo y con el resto (Ministerio de Educación, 2022).

Al respecto indica que las relaciones entre personas van de la mano con las denominadas habilidades sociales, que en su defecto inician desde la niñez, en ese sentido, es de suma importancia prestar especial atención a los modelos e interacciones a los que se exponen

los niños durante todo su proceso de aprendizaje (Barragán et al., 2021).

En la actualidad se tiene la certeza de que la gestión de las emociones y la disposición de las habilidades sociales son requisitos previos para tener éxito en el desarrollo de nuevas actividades diarias. Las relaciones en un entorno educativo parten de la interacción directa entre los integrantes del mismo, de esta manera las personas que lo conforman aprenden y consolidan sus habilidades de relación interpersonal y con su entorno. Así pues, la menor forma de aprender a relacionarse es practicando las habilidades sociales, interactuando con otras personas y reforzando las comunicaciones entre los integrantes de un entorno; ya que es proceso de aprendizaje y lleva tiempo perfeccionar dicha técnica (Muñoz, 2021).

Aprender a cumplir normas: Las normas dentro de una convivencia escolar vienen a ser la columna vertebral de su correcto funcionamiento, en un marco de respeto entre los integrantes y con el objetivo de crear un clima escolar adecuado (Ministerio de Educación, 2022). En los últimos años la convivencia y la disciplina escolar, basada en el cumplimiento de normas, han sido un fenómeno preocupante tanto para los profesores como para los responsables de la administración educativa. Esta preocupación nace por el hecho de que muy a menudo se presentan hechos que alteran la buena armonía y la convivencia escolar dentro de la institución, en ese sentido, nace la necesidad de hallar soluciones idóneas y eficaces para superar este tipo de problemáticas (Olea y Palomo, 2021).

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

H₁: La aplicación de los juegos cooperativos mejora significativamente la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes - Huaraz, 2024.

H₀: La aplicación de los juegos cooperativos no mejora significativamente la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes - Huaraz, 2024

Hipótesis específica

- H₁: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión de convivencia escolar de aprender a convivir en medida significativa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.
- H₂: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión de convivencia escolar de aprender a relacionarse en medida significativa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.
- H₃: Los juegos cooperativos mejoran la dimensión de convivencia escolar de aprender a cumplir normas en medida significativa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

III. METODOLOGÍA

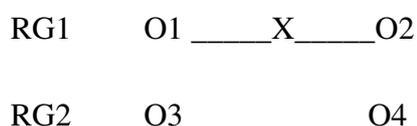
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación. Fue de tipo cuantitativo conceptualizándose con Valderrama y Jaimes (2019) quienes sostienen que emplearon datos numéricos para analizar fenómenos y establecer patrones o relaciones estadísticas. Utiliza métodos como encuestas, experimentos o análisis de datos secundarios para recolectar y analizar información. Su enfoque objetivo permite generalizar resultados y aplicarlos a poblaciones más amplias, proporcionando datos cuantificables y medibles.

Nivel de investigación. El nivel de estudio fue explicativo, fundamentándose con Arias (2020) porque busca comprender las relaciones de causa y efecto entre variables. Utiliza diseños experimentales o cuasiexperimentales para identificar y explicar cómo ciertas variables influyen en otras. A través de análisis estadísticos avanzados, busca establecer la relación de causalidad entre las variables bajo estudio.

Diseño de la investigación. El diseño fue cuasi - experimental, porque se establecieron 2 grupos, uno de control y otro experimental, de manera que Valderrama y Jaimes (2019) sostuvo que es una metodología de investigación que comparte características tanto de los diseños experimentales como de los no experimentales. Aunque no hay asignación aleatoria de los sujetos a los grupos, se aplican manipulaciones controladas de variables independientes para estudiar relaciones causales entre variables.

De manera que para su mayor entendimiento se tiene el siguiente diagrama:



Donde:

RG1: Grupo experimental

RG2: Grupo de control

O: Observación

X = Aplicación de las sesiones de aprendizaje de los juegos cooperativos.

3.2. Población y muestra

La población se puede definir como un conjunto completo de elementos o individuos que comparten una característica en común y son de interés para el estudio, la población es un grupo total que deseamos investigar (Supo, 2023). Por ende, la población fue seleccionado por conveniencia al trabajar en la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz donde se encuentran matriculados 39 niños en la edad de 4 años divididos en 2 salones.

Tabla 1

Distribución de la población de niños y niñas de la I.E.I.P. Pequeños Líderes

Nivel	Institución Educativa	Salón	Varones	Mujeres	Total
Inicial 4 años	I.E.I.P.	Rojo	8	11	19
	Pequeños	Verde	8	12	20
	Líderes				
Total					39

Nota: *Nómina de matrícula de educación inicial, 2024*

La muestra es la parte representativa de la población, lo cual tiene las mismas características generales de la población (Condori Ojeda, 2020). En el estudio se consideró un muestreo no probabilístico por conveniencia, aplicándose para la selección de la muestra criterios de inclusión y exclusión, considerando como muestra a ambos salones de niños y niñas de 4 años.

Criterios de la selección de la muestra de inclusión: niños matriculas en el aula de cuatro años. Niños que asistieron de forma regular a clases. Niños que participaron colaborativamente en las actividades.

Criterios de exclusión: niños que no asistieron a las clases. Niños que presentaron dificultades en su aprendizaje. Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

Tabla 1:

Distribución de la muestra de niños y niñas de 4 años

Grupo	Salón	Varones	Mujeres	Total
Grupo control	Rojo	8	11	19
Grupo experimental	Verde	8	12	20
			Total	39

Nota: *Nómina de matrícula de cuatro años, 2024.*

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala / Categoría	Categorías o valoración
Los juegos cooperativos con niños son aquellos en los que prima la diversión en equipo sobre la competición. Suelen ser juegos en los niños se organizan en grupos o en dos equipos grandes. Lo más importante es la participación, siendo el resultado final lo de menos (Pérez et al., 2020).	Los juegos Cooperativos se van a medir mediante una escala elaborada mediante sus dimensiones: Juegos estacionarios, juegos de mesa y juegos deportivos.	Juegos estacionarios	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos estacionarios de piso - Juegos estacionarios de pared 	Ordinal	Logro esperado En proceso En inicio
		Juegos de mesa	<ul style="list-style-type: none"> - Zingo - Juego de letras - Sudoku 		
		Juegos deportivos	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de la silla - Carrera de encostados - La gallina ciega - Juego de las escondidas - Juego de matagente 		
La convivencia escolar está conformada por el grupo de relaciones humanas establecidas entre todas las partes que conforman un colegio, tales como, directores, auxiliares, docentes, alumnos, padres, etc. en un entorno de respeto e igualdad (Muñoz, 2022).	La convivencia escolar será medida a través de una lista de cotejo elaborada por la investigadora en dos instancias, luego del pre y postest, en base a las dimensiones aprender a convivir, a relacionarse y aprender a cumplir	Aprender a convivir	<ul style="list-style-type: none"> - Interacción con los demás - Comunicación y correspondencia - Cooperación 	Ordinal	Logro esperado En proceso En inicio
		Aprender a relacionarse	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales - Pertinencia 		
		Aprender a cumplir normas	<ul style="list-style-type: none"> - Compromiso con la conservación - Manejo de conflictos 		

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Observación: Es la recopilación sistemática y directa de datos mediante la observación de eventos, comportamientos o fenómenos en su entorno natural. Puede ser participativa, donde el observador interactúa con los sujetos, o no participativa, donde se observa de manera pasiva. Se utilizan registros escritos, grabaciones de video o notas de campo para documentar los hallazgos (Hernández y Duana, 2020).

Lista de cotejo: Se utilizó en la investigación que registrara la presencia o ausencia de determinadas conductas, características o eventos. Consiste en una lista de ítems específicos que el observador marca conforme los va observando, lo que permite una evaluación sistemática y objetiva de lo observado. Es útil para recopilar datos cuantitativos en situaciones donde se requiere una evaluación rápida y estructurada (Valderrama y Jaimes, 2019). Asimismo, para evaluar posteriormente los datos recolectados con los instrumentos se realizó el baremo, para poder relacionar el nivel y escala de evaluación, teniendo el siguiente baremo:

Tabla 2

Baremo de los criterios de la guía de observación en la escala de calificación de la MINEDU (2022)

Escala de Calificación		Descripción
Cuantitativa	Cualitativa	
[12-19]	En inicio	Se entiende que los niños y niñas no han logrado alcanzar el cumplimiento de las competencias evaluadas.
Nivel [20-28]	En proceso	Se sostiene que los niños y niñas muestran un avance en el proceso de alcanzar las competencias evaluadas.
[29-36]	Logro esperado	Se sustenta que los niños y niñas alcanzaron en su totalidad las competencias evaluadas.

Nota: *Nivel de logro de aprendizaje planteado por la MINEDU (2022)*

La validación del instrumento La validación por juicio de expertos, fue validado por la Dra. María Esther López Monge de educación inicial, la docente en educación inicial Magister Erika Sotomayor alba y la docente de educación primaria Magister María del Pilar Zeballos Collas. Es una técnica basada en la correspondencia teórica entre los ítems del instrumento y el concepto del evento. Busca confirmar si existe consenso, o al menos un porcentaje aceptable de acuerdo, entre el investigador y los expertos sobre la pertenencia de cada ítem a las respectivas sinergias del evento; Por lo tanto, no requiere de aplicación a una muestra piloto (Rodríguez et al., 2021). El instrumento estuvo estructurado con las dimensiones aprender a convivir, aprender a relacionarse y aprender a cumplir normas cada una de ellas consta de 10 ítems.

En cuanto a la confiabilidad del instrumento, La confiabilidad se refiere a la capacidad de un instrumento para producir resultados coherentes cuando se utiliza repetidamente con las mismas unidades de estudio en condiciones idénticas. La confiabilidad del instrumento se mide en una escala de uno a cero, y su fórmula evalúa el grado de consistencia y precisión. En el caso de ambos instrumentos, se utilizó el estadístico Alfa de Cronbach, alcanzando un coeficiente de 0,875 de forma que evidenció una confiabilidad.

3.5. Método de análisis de datos

El análisis de datos se realizó primero la confiabilidad de los instrumentos que miden los cuentos infantiles y la expresión oral, mediante una prueba piloto con una muestra similar del presente estudio, para que sea aplicado a los niños de preescolar de la Institución donde se realizó el estudio. Luego, se coordinó el permiso con la dirección de dicha institución educativa, para recoger la información de los estudiantes de los niños de preescolar en relación a los cuentos infantiles y la expresión oral.

Posterior a la recolectar la información se aplicó los instrumentos, se realizó la codificación de datos de acuerdo al número de estudiantes e ítems considerados. Luego de tener la información codificada se procesó con la tabulación, el cual se usó con el programa Microsoft Excel y se obtuvo el resumen de los resultados estadísticos. Así mismo se elaboraron gráficos de los mismos resultados estadísticos de la tabulación con la finalidad de una mejor visualización de los resultados obtenidos.

Para realizar el análisis de resultados, se consideraron otros estudios de investigaciones similares para relacionar y resaltar los resultados obtenidos. Para este tipo de análisis está orientado a contrastar la hipótesis de estudio mediante las pruebas de estadística inferencial para lo cual se procedió a realizarse la base de datos en el Programas de Excel, y se utilizó el programa SPSS versión 27 para la comprobación de hipótesis en base al estadístico de Shapiro Wilk para muestras relacionales. Por último, los resultados obtenidos fueron interpretados para verificar el logro de los objetivos, así mismo generar conclusiones y recomendaciones sobre la relación de los cuentos infantiles y la expresión oral en estudiantes de preescolar de la Institución Educativa antes mencionada.

3.6. Aspectos éticos

Los principios éticos tienen como finalidad brindar los lineamientos necesarios para determinar las normas de conducta que todo investigador debe seguir para realizar una investigación, por ello, el presente estudio se desarrolló respetando los siguientes principios (ULADECH, 2024):

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: En el presente estudio se respetó la dignidad, privacidad y diversidad cultural de los participantes, en este caso los niños preescolares del presente estudio.

Cuidado al medio ambiente: se respetó el entorno, protección de especies y preservación de la biodiversidad y naturaleza la cual no hubo, daño de jardines dentro de la institución.

Libre participación por propia voluntad: Los estudiantes por ser menores de edad, se les informo a los padres de familia sobre los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan sus menores hijos, a través del consentimiento informado.

Beneficencia, no maleficencia: Durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los niños preescolares de la institución educativa antes mencionada, a través de la aplicación de los preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios.

Integridad y honestidad: La investigación tuvo en cuenta la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.

Justicia: Se tomaron las precauciones y límite de los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los niños preescolares de la institución educativa mencionada anteriormente.

IV. RESULTADOS

Baremos de la variable de investigación

Tabla 3

Prueba de normalidad según, Shapiro Wilk

Test		Shapiro-Wilk			Distribución	Prueba
		Estadístico	gl	Sig.		
Pre-test convivencia escolar	Control	.897	20	.036	No Normal	U de Mann de Whitney
	Experimental	.843	19	.005	No Normal	
Post-test convivencia escolar	Control	.884	19	.026	No Normal	U de Mann de Whitney
	Experimental	.919	20	.095	Normal	

Nota. base de datos del nivel de la convivencia escolar según grupo control y experimental en niños de 4 años

Interpretación: En la tabla anterior se observa el resultado de las pruebas de normalidad del pre test y postest según grupo control y grupo experimental, la cual para cada par de datos para las variables indican la presencia y no presencia de una distribución normal de los datos. Para contrastar nuestra hipótesis emplearemos la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney con parámetros de comparación la mediana.

Tabla 4

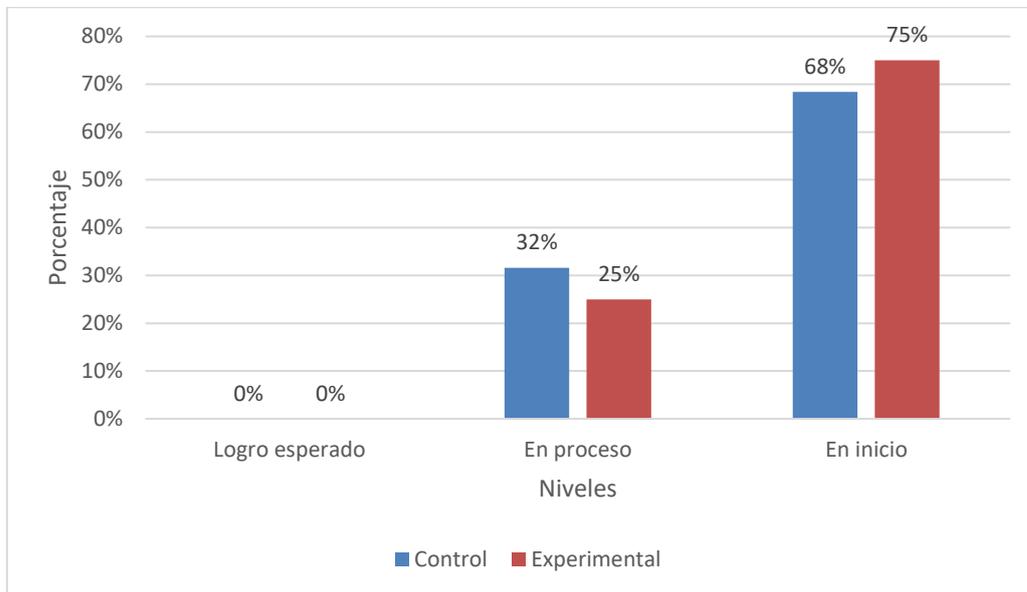
Nivel de la convivencia escolar según grupo control y experimental en niños de 4 años

Expresión Oral	Intervalo	Grupo			
		Control		Experimental	
		fi	%	fi	%
[8 - 10]	Logro esperado	0	0%	0	0%
[4 - 7]	En proceso	6	32%	5	25%
[0 - 3]	En inicio	13	68%	15	75%
Total		19	100%	20	100%
Mediana		9		8	

Nota. Resultados en base de datos estadísticos

Figura 1

Barra estadística de nivel de convivencia escolar según grupo control y experimental en niños de 4 años



Nota. *tabla 5*

Descripción. Según la tabla anterior y el gráfico anterior presenta los resultados del nivel de convivencia escolar de los dos grupos de estudio, grupo control y grupo experimental antes de la aplicación del Juego cooperativos. El diagnostico presenta los resultados para el grupo control, el nivel de convivencia escolar fue del 68% en un nivel inicial, mientras que un 32% tuvieron niveles en proceso y no se encontraron casos de logros esperados en los en los niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

También se muestra los resultados del nivel de convivencia escolar en el grupo experimental antes de la aplicación del Juego cooperativos. El diagnostico presentado fue que, el nivel de convivencia escolar fue del 75% en un nivel inicial, mientras que un 25% tuvieron niveles en proceso y no se encontraron casos de logros esperados en los en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

Tabla 5

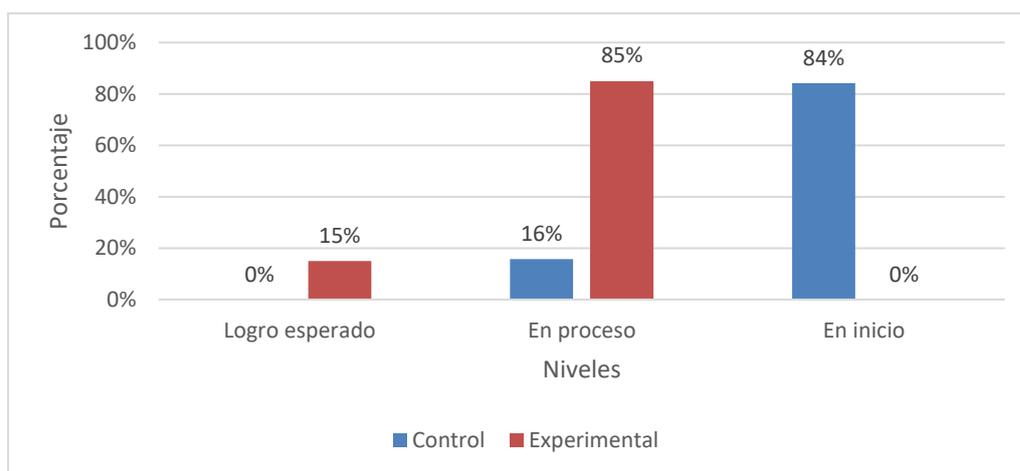
Nivel de la convivencia escolar según grupo control y experimental en niños de 4 años

Expresión Oral	Intervalo	Grupo			
		Control		Experimental	
		fi	%	fi	%
[8 - 10]	Logro esperado	0	0%	3	15%
[4 - 7]	En proceso	3	16%	17	85%
[0 - 3]	En inicio	16	84%	0	0%
Total		19	100%	20	100%
Mediana		12		17	

Nota. En base a datos estadísticos

Figura 2

Barra estadística de nivel de convivencia escolar según grupo control y experimental en niños de 4 años



Nota. Tabla 6

Descripción. Según la tabla anterior y el gráfico anterior presenta los resultados del nivel de convivencia escolar de los dos grupos de estudio, grupo control y grupo experimental luego de la aplicación del Juego cooperativos. El diagnostico presenta los resultados para el grupo control, el nivel de convivencia escolar fue del 84% en un nivel inicial, mientras que un 16% tuvieron niveles en proceso y no se encontraron casos de logros esperados en los en los niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

También se muestra los resultados del nivel de convivencia escolar en el grupo experimental luego de la aplicación del Juego cooperativos. El diagnostico presentado fue

que, no se mostraron casos de niveles en inicio, mientras que un 85% tuvieron niveles en proceso y un 15% tuvieron niveles de logros esperados en los niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

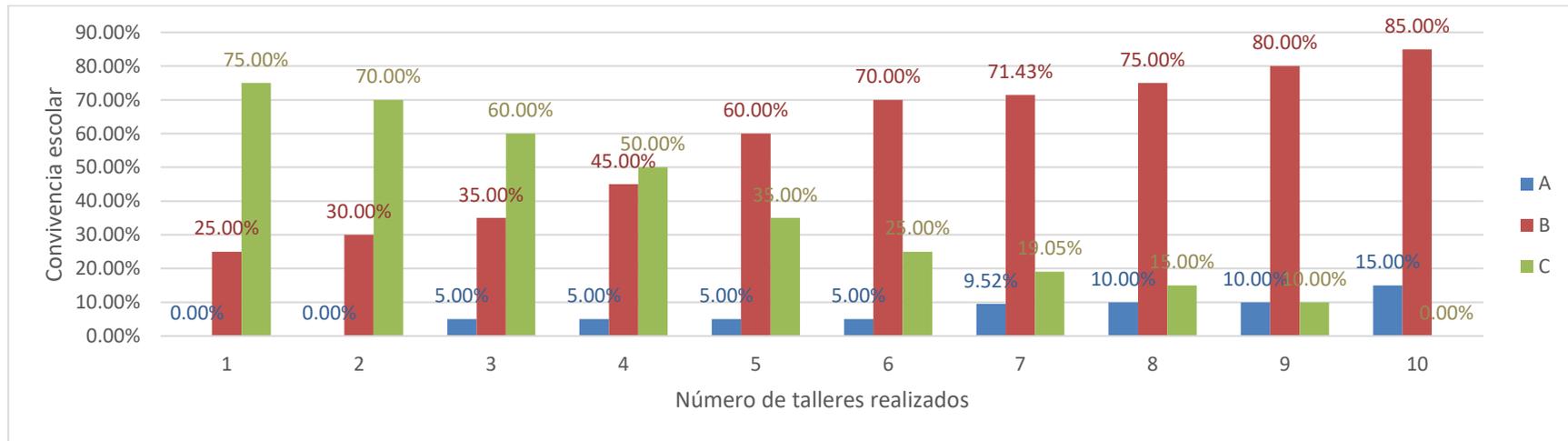
Tabla 6

Aplicación de sesiones

Niveles de convivencia escolar	Taller 1		Taller 2		Taller 3		Taller 4		Taller 5		Taller 6		Taller 7		Taller 8		Taller 9		Taller 10	
	fi	%	fi	%																
A	0	0.00%	0	0.00%	1	5.00%	1	5.00%	1	5.00%	1	5.00%	2	9.52%	2	10.00%	2	10.00%	3	15.00%
B	5	25.00%	6	30.00%	7	35.00%	9	45.00%	12	60.00%	14	70.00%	15	71.43%	15	75.00%	16	80.00%	17	85.00%
C	15	75.00%	14	70.00%	12	60.00%	10	50.00%	7	35.00%	5	25.00%	4	19.05%	3	15.00%	2	10.00%	0	0.00%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	21	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Fuente: base de datos del nivel de la convivencia escolar según grupo control y experimental en niños de 4 años

Figura 3 *Aplicación de sesiones de aprendizaje*



Nota. Tabla 7

Prueba de hipótesis

H₁: La aplicación de los juegos cooperativos mejora significativamente la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

H₀: La aplicación de los juegos cooperativos no mejora significativamente la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

Tabla 7

Rangos medios de la convivencia escolar en estudiantes de cuatro años.

Test	N	Rango	
		promedio	Suma de rangos
Convivencia Pre-test	39	24.49	955.00
Escolar Post-test	39	54.51	2126.00
Total	78		

Nota. En base a datos estadísticos

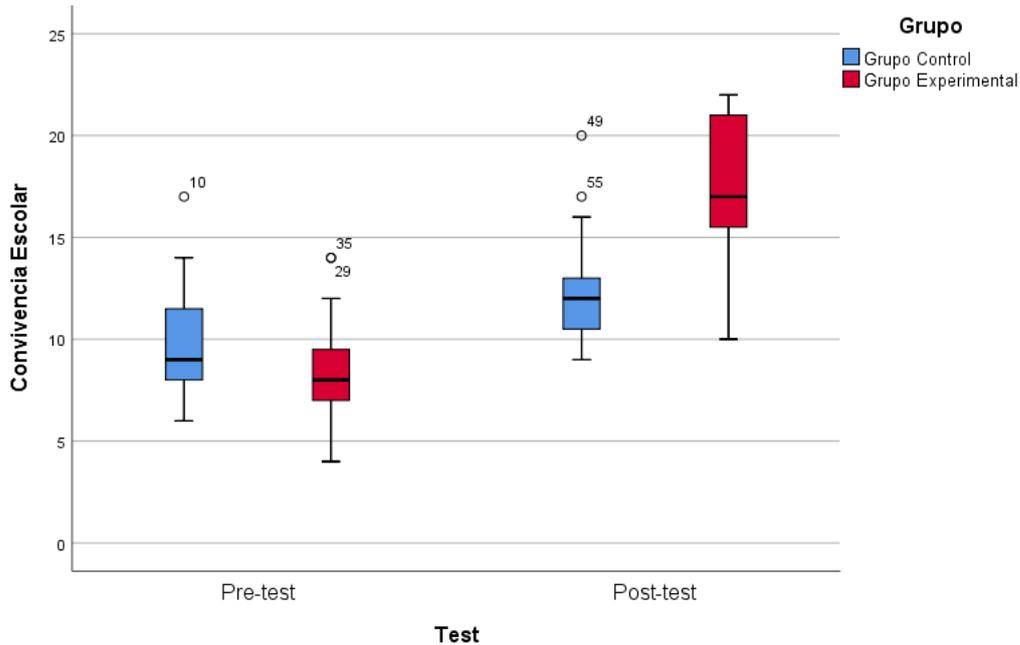
Tabla 9

Estadísticos de prueba de la convivencia escolar en el pre test y post testa

	Convivencia Escolar
U de Mann-Whitney	175,000
Z	-5,878
Sig. asintótica (bilateral)	0

a. Variable de agrupación: Test

Figura 4 Barra estadística de nivel de convivencia escolar en el pre-test y post-test según grupo control y experimental en niños de 4 años



En la tabla 8 se observa los rangos medios de la variable convivencia escolar antes de la aplicación de los juegos cooperativos, los cuales, en el pre test se obtuvo un nivel de 24.49, posterior a la intervención los niveles aumentaron a 54.51.

En la tabla 9 se observa que, según la prueba no paramétrica U Mann-Whitney, el valor de la significancia asintótica bilateral (p-valor) fue de 0.00, inferior al nivel de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula de igualdad de medianas de los puntajes de la convivencia escolar, por lo tanto, se puede mencionar que existe una diferencia significativa entre los niveles de convivencia escolar en el pre-test y el post-test (antes y luego de la intervención), a un 95% de confianza. Dicho de otro modo, los juegos cooperativos mejoraron los niveles de convivencia escolar en los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa Inicial Particular Pequeños Líderes Huaraz, 2024; estos resultados también se muestran mejor en la figura 3, debido a que el grupo control permanece en niveles similares antes y luego de la intervención, pero el grupo experimental sufre un aumento en sus niveles luego de la intervención.

Hipótesis específica 1

H₁: La aplicación de los juegos cooperativos mejoró **el aprender a convivir** en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

H₀: La aplicación de los juegos cooperativos no mejora el aprender a convivir en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

Nivel de confianza: 95%

Estadístico de prueba: Z, para la U de Man Whitney

Tabla 10

Rangos medios del aprender a convivir en estudiantes de cuatro años del nivel Inicial de la UGEL Asunción distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Ancash – 2019

Test		N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprender a convivir	Pre-test	39	32.06	1250.50
	Post-test	39	46.94	1830.50
	Total	78		

Nota. En base a datos estadísticos

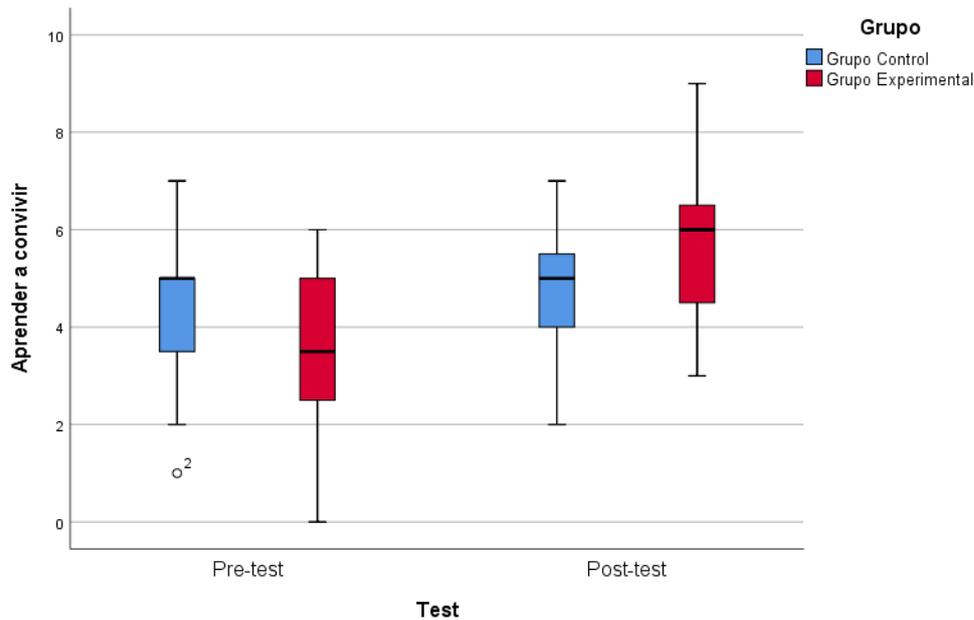
Tabla 11

Estadísticos de prueba del aprender a convivir en el pre test y post testa

U de Mann-Whitney	Aprender a convivir	470.500
Z		-2.950
Sig. asintótica (bilateral)		.003

a. Variable de agrupación: Test

Figura 5 Barra estadística de nivel aprender a convivir en el pre-test y post-test según grupo control y experimental en niños de 4 años



Nota. tabla 11

En la tabla 10 se observa los rangos medios de la dimensión aprender a convivir antes de la aplicación de los juegos cooperativos, los cuales, en el pre test se obtuvo un nivel de 32.06, posterior a la intervención los niveles aumentaron a 46.94.

En la tabla 11 se observa que, según la prueba no paramétrica U Mann-Whitney, el valor de la significancia asintótica bilateral (p-valor) fue de 0.003, inferior al nivel de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula de igualdad de medianas de los puntajes de la dimensión aprender a convivir, por lo tanto se puede mencionar que existe una diferencia significativa entre los niveles de la dimensión aprender a convivir en el pre-test y el post-test (antes y luego de la intervención), a un 95% de confianza. Dicho de otro modo, los juegos cooperativos mejoraron los niveles de la dimensión aprender a convivir en los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa Inicial Particular Pequeños Líderes Huaraz, 2024; estos resultados también se muestran mejor en la figura 4, debido a que el grupo control permanece en niveles similares antes y luego de la intervención, pero el grupo experimental sufre un aumento en sus niveles luego de la intervención.

Hipótesis específica 2

H₁: La aplicación de los juegos cooperativos mejoró el aprender a relacionarse en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

H₀: La aplicación de los juegos cooperativos no mejora el aprender a relacionarse en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

Tabla 12

Rangos medios del aprender a relacionarse en estudiantes de cuatro años del nivel Inicial de la UGEL Asunción distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Ancash – 2019

Test	N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprender a relacionarse Pre-test	39	25.86	1008.50
Post-test	39	53.14	2072.50
Total	78		

Nota. En base a datos estadísticos

Tabla 13

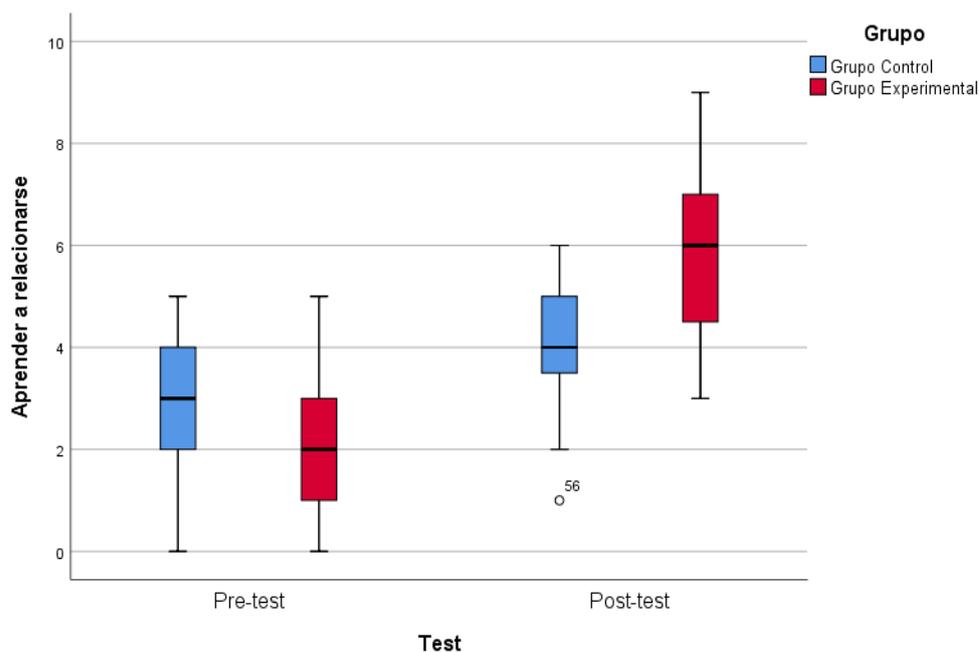
Estadísticos de prueba del aprender a relacionarse en el pre-test y post test

	Aprender a relacionarse
U de Mann-Whitney	228.500
Z	-5.387
Sig. asintótica (bilateral)	.000

a. Variable de agrupación: Test

Figura 6

Barra estadística de nivel aprender a relacionarse en el pre-test y post-test, según el grupo control y grupo experimental



Nota. tabla 12

En la tabla 12 se observa los rangos medios de la dimensión aprender a relacionarse antes de la aplicación de los juegos cooperativos, los cuales, en el pre test se obtuvo un nivel de 25.86, posterior a la intervención los niveles aumentaron a 53.14.

En la tabla 13 se observa que, según la prueba no paramétrica U Mann Whitney, el valor de la significancia asintótica bilateral (p-valor) fue de 0.00, inferior al nivel de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula de igualdad de medianas de los puntajes de la dimensión aprender a relacionarse, por lo tanto se puede mencionar que existe una diferencia significativa entre los niveles de la dimensión aprender a relacionarse en el pre-test y el post-test (antes y luego de la intervención), a un 95% de confianza. Dicho de otro modo, los juegos cooperativos mejoraron los niveles de la dimensión aprender a relacionare en los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa Inicial Particular Pequeños Líderes Huaraz, 2024; estos resultados también se muestran mejor en la figura 5, debido a que el grupo control permanece en niveles similares antes y luego de la intervención, pero el grupo experimental sufre un aumento en sus niveles luego de la intervención.

Hipótesis específica 3

H₁: La aplicación de los juegos cooperativos mejoró el aprender a cumplir normas en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

H₀: La aplicación de los juegos cooperativos no mejora el aprender a cumplir normas en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

Tabla 14

Rangos medios del aprender a cumplir normas en estudiantes de cuatro años del nivel Inicial de la UGEL Asunción distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Ancash – 2019

Test	N	Rango promedio	Suma de rangos	
Aprender a cumplir normas	Pre-test	39	28.47	1110.50
	Post-test	39	50.53	1970.50
	Total	78		

Nota. En base a datos estadísticos

Tabla 15

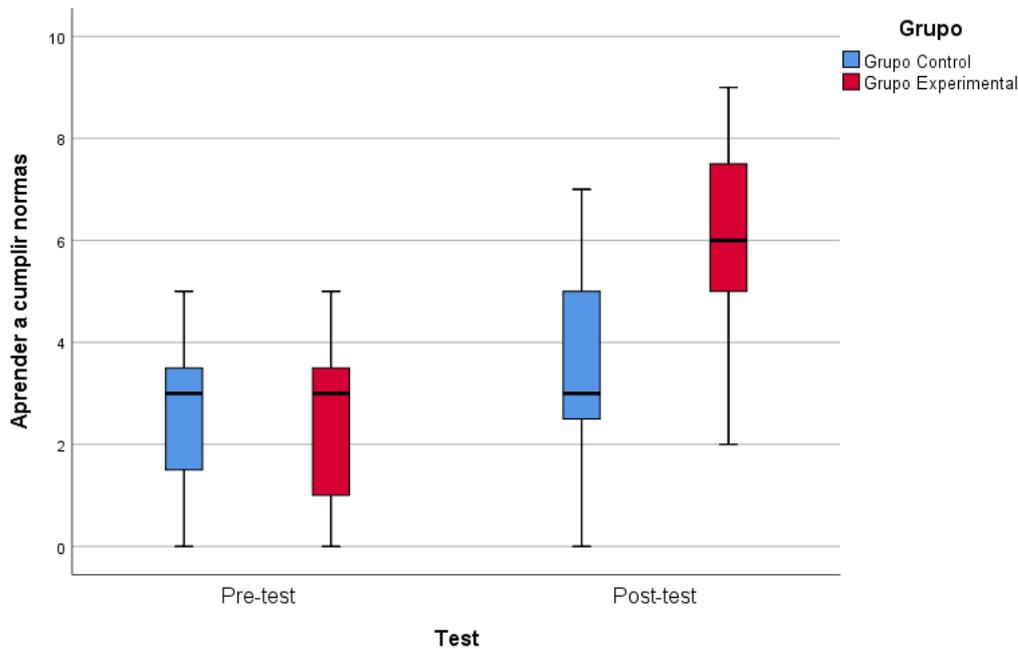
Estadísticos de prueba del aprender a cumplir normas en el pre-test y post test

	Aprender a cumplir normas
U de Mann-Whitney	330.500
Z	-4.356
Sig. asintótica (bilateral)	.000

a. Variable de agrupación: Test

Figura 7

Barra estadística de nivel de aprender a cumplir normas vivencia escolar en el pretest y posttest, según el grupo control y grupo experimental



Nota. tabla 15

En la tabla 14 se observa los rangos medios de la dimensión aprender a cumplir normas antes de la aplicación de los juegos cooperativos, los cuales, en el pre test se obtuvo un nivel de 28.47, posterior a la intervención los niveles aumentaron a 50.53.

En la tabla 15 se observa que, según la prueba no paramétrica U Mann-Whitney, el valor de la significancia asintótica bilateral (p-valor) fue de 0.00, inferior al nivel de 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula de igualdad de medianas de los puntajes de la dimensión aprender a cumplir normas, por lo tanto se puede mencionar que existe una diferencia significativa entre los niveles de la dimensión aprender a cumplir normas en el pre-test y el post-test (antes y luego de la intervención), a un 95% de confianza.

Dicho de otro modo, los juegos cooperativos mejoraron los niveles de la dimensión aprender a cumplir normas en los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa Inicial Particular Pequeños Líderes Huaraz, 2024; estos resultados también se muestran mejor en la figura 5, debido a que el grupo control permanece en niveles similares antes y luego de la intervención, pero el grupo experimental sufre un aumento en sus niveles luego de la intervención.

V. DISCUSIÓN

Con respecto al objetivo general: Se determinó la aplicación de los juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024, mediante la prueba t de Student con un valor de $P = 0,000 < 0,05$ en ambos grupos, por lo que se procede a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Estos hallazgos presentan semejanza con la investigación de Cárdenas et al. (2020) en su estudio denominado “Juegos cooperativos en la conciencia escolar: Análisis desde la interacción entre los actores educativos” donde precisaron por finalidad analizar la incidencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar, en donde demostraron que los juegos cooperativos influyen significativamente en la convivencia de los estudiantes además de que contribuyen al desarrollo de competencias para evidenciar habilidades y virtudes en la búsqueda del bien común. De la misma manera la investigación de Rentería (2020) en su tesis titulada Juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de cinco años, del Consorcio Educativo Pasito a Paso donde su objetivo fue proponer un taller de juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de cinco años en el cual demostró que el 58.00% de los niños se encuentran en un nivel de inicio de convivencia democrática, el 25.00% están en un nivel de proceso y un 17.00% en un nivel de logro, concluyéndose que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en la convivencia de los infantes. Teóricamente Pérez et al. (2020) son actividades lúdicas donde los participantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, en lugar de competir entre sí. Fomentan la colaboración, comunicación, trabajo en equipo y resolución de problemas en un ambiente de apoyo mutuo y solidaridad, promoviendo el éxito conjunto. Por lo cual mencionamos que son una herramienta invaluable en el desarrollo infantil. Fomentan habilidades sociales cruciales como la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía desde una edad temprana. Además, enseñan a los niños a valorar la colaboración sobre la competencia, promoviendo un sentido de comunidad y ayudándolos a construir relaciones positivas con sus compañeros.

En relación al primer objetivo específico: Se estableció la manera en que los juegos estacionarios mejoran la convivencia escolar en niños de 4 años de la

Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024. En los resultados de la prueba t de Student con un valor de $P = 0,007$ y $0,001 < 0,05$ en los grupos, por lo que se procede a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Estos resultados presentan similitud con el estudio de Lozano (2020) en su tesis denominada Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020 cuyo propósito fue diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar, sus resultados muestran la prevalencia del nivel alto de convivencia escolar para el 86.67% de los niños, el nivel alto en la convivencia inclusiva con el 85%, la convivencia democrática con el 88.33%, y en la pacífica con el 83.33%, en donde se arribó a la conclusión que los juegos estacionarios influyen de manera significativa en la convivencia escolar. Teóricamente nos menciona Calvar et al. (2021) son actividades recreativas en las que los participantes permanecen en un lugar fijo durante el juego, sin movimiento físico significativo. Estos juegos suelen enfocarse en actividades mentales o estratégicas, como rompecabezas o juegos de mesa. Por lo que mencionamos que ofrecen una opción divertida y estimulante, especialmente para situaciones donde el movimiento físico no es posible o deseable. Son excelentes para desarrollar habilidades cognitivas, fomentar la concentración y promover la interacción social en un entorno más tranquilo y controlado.

Con respecto al segundo objetivo específico: Se comprobó de manera en que los juegos de mesa mejoran la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024. En los resultados de la prueba t de Student con un valor de $P = 0,001$ y $0,000 < 0,05$ en los grupos, por lo que se procede a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Estos hallazgos presentan similitud con el estudio de Cadena (2021) denominada Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial el cual tuvo por objetivo proponer juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años, demostrando que existe influencia directa y significativa muy alta de los juegos de mesa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años, asimismo se sustentan en la teoría de los autores Araya y Pizarro (2021) son actividades recreativas que se juegan sobre una superficie plana, como un tablero, con reglas establecidas y piezas

específicas. Involucran estrategia, habilidad y a menudo interacción social entre los jugadores, promoviendo diversión y desafíos intelectuales en un entorno compartido. Por lo cual mencionamos que son herramientas educativas y de socialización invaluable para los niños. Fomentan habilidades cognitivas, promueven la interacción social y ofrecen diversión enriquecedora en un entorno estructurado.

Con respecto al tercer objetivo específico: Se determinó de qué manera en que los juegos deportivos mejoran la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024. En los resultados de la prueba t de Student con un valor de $P = 0,001$ y $0,000 < 0,05$ en los grupos, por lo que se procede a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Estos hallazgos presentan similitud con el estudio de Lozano (2020) cuyo propósito fue diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar, en donde concluyó que los juegos deportivos influyen de manera significativa en la convivencia escolar. De igual manera se sustentan en la teoría de Calvar et al. (2021) son actividades competitivas que implican habilidades físicas y estratégicas, organizadas bajo reglas específicas y generalmente con la participación de equipos o individuos. Estos juegos fomentan la salud, el trabajo en equipo, la disciplina y la competitividad de manera divertida y activa. Por lo que mencionamos que son actividades físicas organizadas bajo reglas específicas, diseñadas para promover el desarrollo físico, social y emocional de los niños, mientras fomentan la diversión y el compañerismo.

VI. CONCLUSIONES

1. Se concluyó que la aplicación de los juegos cooperativos mejora significativamente la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024, según la prueba U de Mann-Whitney, $p > 0.001$
2. Se concluyó que la aplicación de los juegos cooperativos mejora el aprender a convivir en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024, según la prueba U de Mann-Whitney, $p > 0.001$
3. Se concluyó que las aplicaciones de los juegos cooperativos mejoran el aprender a relacionarse en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024, según la prueba U de Mann-Whitney, $p > 0.001$,
4. Se concluyó que la aplicación de los juegos cooperativos mejora el aprender a cumplir normas en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024, según la prueba U de Mann-Whitney, $p > 0.001$.

VII. RECOMENDACIONES

1. Recomendamos la implementación de juegos cooperativos en entornos escolares puede mejorar significativamente la convivencia entre los niños. Estos juegos promueven la colaboración, el respeto y la empatía, creando un ambiente inclusivo donde los estudiantes aprenden a trabajar juntos, fortaleciendo sus habilidades sociales y contribuyendo a un clima escolar positivo y armonioso.
2. Recomendamos desarrollar juegos cooperativos ya que son una herramienta efectiva para enseñar a los niños habilidades de convivencia. Al promover la colaboración, el respeto y la comunicación, ayudan a los niños a desarrollar relaciones positivas y a trabajar en equipo de manera efectiva.
3. Recomendamos desarrollar juegos cooperativos son esenciales para enseñar a los niños cómo relacionarse entre sí. Al fomentar la comunicación, la empatía y la colaboración, estos juegos ayudan a construir relaciones positivas y saludables entre los niños.
4. Recomendamos desarrollar juegos cooperativos son una herramienta efectiva para enseñar a los niños a cumplir normas. Al participar en actividades que requieren colaboración y respeto mutuo, los niños aprenden la importancia de seguir reglas para lograr objetivos comunes y desarrollar habilidades de autorregulación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrades, J. (2020). Convivencia escolar en Latinoamérica. *Revista Electrónica Educare*.
- Arias, P., Merino, M., & Peralvo, C. (2018). Análisis de la Teoría de Psico-genética de Jean Piaget: Un aporte a la discusión. *Revista Científica*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6326679.pdf>
- Azorín, C. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Scielo*. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000300181
- Azúa, E., Rojas, P., & Ruiz, S. (2020). Bullying as a risk factor for depression and suicide. *Revista Chilena de Pediatría*, 91(3), 1–8. R
<https://www.scielo.cl/pdf/rcp/v91n3/0370-4106-rcp-rchped-v91i3-1230.pdf>
- Bacilio, M. (2019). *Juegos Cooperativos y Conducta Social en Niños de 5 años de la Institución Educativa 1539 – Chimbote 2019* (Tesis de grado, Universidad San Pedro).
https://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12978/Tesis_62732.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barragán, A., Martos, Á., & Molero, M. (2021). *La convivencia escolar: un acercamiento multidisciplinar para la intervención en contextos educativos* (Dykinson).
- Bautista, K., & Millán, M. (2019). *Estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el desarrollo de competencias ciudadanas para favorecer la convivencia en niños y niñas de 3 a 7 años del Colegio La Salle de Bucaramanga (Colombia)*. (Tesis de grado, Universidad Autónoma de Bucaramanga).
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7145/2019_Tesis_Kelly_Johana_Bautista_Martinez.pdf?sequence=7&isAllowed=y
- Borja, C., Gómez, C., Barzola, M., Malca, S., Alvarado, E., Vilchez, A., & Díaz, F. (2020). Analysis of the Bullying: A Contribution from Latin American Scientific Production. *Revista Propósitos y Representaciones*, 8(2), 1. 6.
<http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v8n2/2310-4635-pyr-8-02-e451.pdf>
- Cadenas, L. (2021). *Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial*.

- Tesis de Grado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3274/1/TL_CadenasReyesLeidydy.pdf
- Cárdenas, G., Soto, C., & Becerra, D. (2020). Cooperative games in school coexistence: Analysis from the interaction between educational actors. *Revista Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2), 300–314.
<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.19>
- Cardozo, G. (2021). Factors linked to bullying in schoolchildren in Cordoba, Argentina. *Revista Liberabit*, 27(1), 1–24.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272021000100007
- Calvar, C., Serna, J., Bastarrica, O., López, A., & Gamito, R. (2021). Juegos cooperativos para la inclusión. *Revista de Educación Física y Educación en Valores* (72), 34-38.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/211361/Calvar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cerchiaro, E., Barras, R., & Vargas, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *DUAZARY*.
<https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/duazary/article/view/2967>
- Collaguazo, S., & Páez, J. (2020). *El ambiente de aprendizaje de dramatización en la convivencia de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad* (Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador).
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/23883/1/uce-fil-cei-Collaguazo Sandra y Páez Jenny.pdf>
- Chura, E. (2019). Bases epistemológicas que sustentan la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner en la pedagogía. *Revista de Investigaciones de la Escuela de Posgrado UNA*, 8(4), 1331-1340. Obtenido de
<http://revistas.unap.edu.pe/epg/index.php/investigaciones/article/view/1265/279>
- Daza, M., Peralta, L., & Sanchez, L. (2019). *Factores que afectan las interacciones sociales en un grupo de niños de preescolar de la Institución Educativa Colegio Campo Hermoso, Bucaramanga*. [Tesis de Licenciatura, Universidad

- Autónoma de Bucaramanga, Floridablanca].
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/302/2019_Tesis_Mailyn_Yulibeth_Daza_Martinez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Defensoría del Pueblo. (2019). Bullying: 42% de colegios no tiene planes para combatirlo. Retrieved February 26, 2022, from Agencia Peruana de Noticias website: <https://andina.pe/agencia/noticia-bullying-42-colegios-no-tiene-planes-para-combatirlo-750500.aspx>
- Elizondo, Y., & Solano, K. (2019). *El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Los Ositos*. Tesis de Grado, Universidad Nacional, Costa Rica.
<https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/21341/TESIS%2010512.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- El peruano. (2021). Educación: Plataforma SíseVe reporta 341 casos de ciberacoso escolar durante la pandemia. Retrieved February 26, 2022, from Diario Oficial El Peruano website: <https://elperuano.pe/noticia/119941-educacion-plataforma-siseve-reporta-341-casos-de-ciberacoso-escolar-durante-la-pandemia#:~:text=Los casos corresponden a los personal de la institución educativa.>
- Fierro, C., & Carbajal, P. (2019). Convivencia escolar: Una revisión del concepto. *Revista Psicoperspectivas Individuo y Sociedad*, 18(1), 1–14.
<https://www.scielo.cl/pdf/psicop/v18n1/0718-6924-psicop-18-01-00009.pdf>
- Figueroa, Y., & Figueroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 17-28. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/521763178002.pdf>
- Flores, A. (2018). *Empleo de los juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 – La Palma – Quillo – Yungay, 2018*. Tesis de Grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huaraz.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15188/juegos_cooperativo_flores_ilecllish_alfredo_santiago.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Gabarrón, Á. (2019). La enseñanza de lenguas extranjeras y la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. Reflexiones sobre la importancia de la emoción en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Revista Magister*, 31(2), 19-24. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7300768>
- Gago, L., Periale, M., & Elgier, A. (2018). Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía. *Revista Horizonte de La Ciencia*. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/290>
- García, L. (2019). *Influencia del juego cooperativo para mejorar la convivencia escolar en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019* (Tesis de grado, Universidad César Vallejo). https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78995/Garcia_CL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología y diseños en la investigación científica* (Primera edición, Vol. 1). https://books.google.com.pe/books?id=5A2QDwAAQBAJ&dq=rutas+de+la+investigaci3n&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y
- Lozano, A. (2021). *Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca, 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo, Trujillo]. <https://acortar.link/4x9zdY>
- Mamani, K. (2019). *Uso de las tics y sus efectos en las relaciones interpersonales*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Del Altiplano - Puno, Puno]: http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/10662/Mamani_Kelvin_Choque_Juan.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Maquera, Y., & Velásquez, L. (2019). *Programa “juegos cooperativos” para estimular las competencias emocionales en niños de 5 años de la I.E. inicial particular Shammah distrito Mariano Melgar Arequipa - 2019* (Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa). <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10343/EDSmamaym.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Medina, S. (2021). El aprendizaje cooperativo y sus implicancias en el proceso educativo del siglo XXI. *INNOVA*.

- <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1663>
- Ministerio de Educación. (2022). *Cartel Curricular Programa de Educación Inicial Ciclo II – Currículo Nacional*. Lima: MINEDU. <https://drive.google.com/drive/folders/1PSN17gcLbT-B1KqhgE0wzQPPm9BBiUPh>
- Ministerio de Educación. (2022). Nivel de logro alcanzado por las niñas y los niños en el proceso de desarrollo de las competencias de aprendizaje – 2022. <https://drive.google.com/file/d/1Qp4Il6juZUIe-GfpdhtphrBrEx-6h/view>
- Munevar, S. (2019). Juegos cooperativos: una estrategia efectiva para la disminución de la agresividad en escolares de básica primaria. *Revista Impetus*. <https://revistas.unillanos.edu.co/index.php/impetus/article/view/503/449>
- Muñoz, C. (2021). Una vivencia escolar para la construcción de ciudadanía, derecho al buen trato y a la integridad personal. *La Didáctica y El Paradigma Del Techo de Cristal*. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1265/1169>
- Muñoz, O. (2022). Educación popular y convivencia escolar. *Revista Saberes Educativos*.
- Olea, L., & Palomo, J. (2021). Factores que afectan la convivencia en la escuela y la práctica de valores. *Educación y Sociedad*.
- Paéz, A., Ramírez, M., Campos, M., Duarte, L., & Urrea, E. (2020). Prevalencia y factores asociados con el acoso escolar en adolescentes. *Revista Cuidarte*, 11(3), 1–15. <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2021/04/1152289/1000-texto-del-articulo-10857-2-10-20200827.pdf>
- Pamplona, J., Cuesta, J., & Cano, V. (2019). Teacher teaching strategies in basic areas: A look at school learning. *Revista Eleuthera*, 21, 13–33. <http://www.scielo.org.co/pdf/eleut/v21/2011-4532-eleut-21-00013.pdf>
- Pérez, Á., Hortigüela, D., & Fernández, J. (2020). Evaluación Formativa y modelos Pedagógicos: Estilo actitudinal, aprendizaje Cooperativo, modelo compresivo y educación deportiva. *Revista Española de Educación Física y Deportes*. <https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/881/734>
- Ramírez, Z., & Ramírez, T. (2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 47-52.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6538370>

- Ramón, R., Novoa, P., Ramirez, Y., Uribe, Y., & Cancino, R. (2019). Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en niños de tres años. *Revista EDUSER*. <https://generaconocimiento.segob.gob.mx/sites/default/files/document/biblioteca/184/20210408-aprendizaje-cooperativo-y-habilidades-sociales-en-ninos-de-tres-anos.pdf>
- Renteria, K. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de cinco años, del Consorcio Educativo Pasito a Paso* (Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo). https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52232/Renteria_MKY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, V., & Gómez, Y. (2020). Perspectivas de la convivencia en los espacios escolares: *Revista de Ciencias de La Educación, Docencia, Investigación y Tecnologías de La Información: CEDOTIC*. <http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/articloe/view/2732>
- Rojas, P. (2019). Al día, 27 niños peruanos son víctimas de violencia escolar, según último reporte del Minedu. Retrieved February 26, 2022, from Diario Gestión website: <https://gestion.pe/peru/al-dia-27-ninos-peruanos-son-victimas-de-violencia-escolar-según-ultimo-reporte-del-minedu-noticia/>
- Salazar, R. (2020). *Aprendizaje cooperativo y convivencia escolar en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Colon, 2020* (Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo). from https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53193/Salazar_ARM-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Sánchez, R. (2019). Aspectos del reporte Plowden y la teoría de Piaget en la educación. *Latin-American Journal of Physics Education*, 13(3), 1-3. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7553953>
- Sánchez, R. (2019). Influencia de la teoría de Piaget en la enseñanza de la Física. *Latin-American Journal of Physics Education*, 13(3), 1-3. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7553950>
- Urbina, L. (2019). Áncash: niño de 7 años fue hospitalizado tras sufrir violencia

escolar. Retrieved February 28, 2022, from El Comercio website:
<https://elcomercio.pe/peru/ancash/ancash-nino-7-anos-hospitalizado-sufrir-violencia-escolar-noticia-659022-noticia/?ref=signwall>

ULADECH. (2022). *Código de ética para la investigación versión 005. Aprobado por Consejo Universitario con Resolución N° 0865-2022-CU-ULADECH Católica el 22 de agosto*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Chimbote.
[https://www.uladech.edu.pe/wp-](https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/otros-docume)

[content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/otros-docume](https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/otros-docume)

Valderrama, S., & Jaimes, C. (2019). *El desarrollo de la tesis: Descriptiva - comparativa, correlacional y cuasiexperimental*. (Primera edición, Vol. 1). Lima: Editorial San Marcos.

Vargas, G. (2020). Educational strategies and digital technology in the teaching learning process. *Revista Cuadernos*, 61(1), 69–76.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010

Vejarano, S. (2018). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Mi Vallejito del distrito de Florencia de Mora 2018*. [Tesis de licenciatura, universidad católica los ángeles de Chimbote, Trujillo].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5668/estrategias_ludicas_vejarano_alayo_silvia_elizabeth.pdf?sequence=1&isallowed=n

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

TÍTULO: Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Pregunta general ¿En qué medida la aplicación de los juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar cómo la aplicación de los juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.</p>	<p>Hipótesis general H_G: La aplicación de los juegos cooperativos mejora significativamente la convivencia escolar en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes - Huaraz, 2024.</p>		<p>Tipo de investigación: Cuantitativo Nivel de investigación: Explicativo Diseño de investigación: cuasi experimental</p> <p>GE: O1 --- X O2 Donde RG1 O1 X O2 RG2 O3 O4</p> <p>Donde: RG1: Grupo experimental RG2: Grupo de control O: Observación</p> <p>Población: Conformada por 39 niños de la I.E.I.P. Pequeños Líderes - Huaraz, 2024. Muestra: Compuesta por 39 niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes - Huaraz, 2024. Técnica: Observación. Instrumento: Lista de cotejo. Plan de Análisis: Microsoft Excel 2019 y SPSS. V. 27.</p>
	<p>Objetivos específicos Establecer como la aplicación de los juegos cooperativos mejoran el aprender a convivir en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024. Comprobar la manera en que la aplicación de los juegos cooperativos mejora el aprender a relacionarse en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024. Determinar la manera en que la aplicación de los juegos cooperativos mejora el aprender a cumplir normas en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.</p>	<p>Hipótesis específica He₁. La aplicación de los juegos cooperativos mejora el aprender a convivir en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024. He₂. La aplicación de los juegos cooperativos mejora el aprender a relacionarse en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024. He₃. La aplicación de los juegos cooperativos mejora el aprender a cumplir normas en niños de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.</p>		

Anexo 02: Instrumento de recolección de información

Escala de expresión oral (EEO) para niños de cuatro años

Sexo:

Edad:

Fecha:

Unidad familiar:

Soltero Conviviente

Casado

Divorciado

Viudo

Institución Educativa N°:		Red:	
Estudiante:		Edad:	Aula:
N°	Indicadores	Escala	
	Ítems	Si	No
	Aprender a convivir		
1	¿Toma decisiones en situaciones de juego u otras actividades?		
2	¿Se identifica como niño o niña, reconociendo sus cualidades?		
3	¿Muestra seguridad al jugar con sus compañeros?		
4	¿Muestra amistad y buen trato a sus compañeros/as?		
5	¿En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa?		
6	¿Respeto la opinión de sus compañeros/as?		
7	¿Demuestra buen comportamiento durante la clase?		
8	¿Considera amigos/as a los participantes del juego?		
9	¿Realiza trabajos grupales con sus compañeros/as en armonía		
10	¿Ayuda a sus compañero/a, durante las actividades de juego?		
	Aprender a relacionarse		
11	¿Saluda a la profesora y compañeros/as cuando llegan al aula?		
12	¿Muestra amabilidad a sus compañeros, durante el juego y otras actividades?		
13	¿En su interacción con sus pares dice: permiso, gracias, disculpa?		
14	¿Respeto la opinión de sus compañeros/as?		
15	¿Disfruta al jugar expresando su placer con sonrisas?		
16	¿Colabora en el reparto y recojo de los materiales de juego?		
17	¿Demuestra disposición para ayudar a los que necesitan?		
18	¿Comunica al docente de situaciones que ocurren en el aula?		
19	¿Es amable con sus compañeros en el juego y otras actividades?		
20	¿Se siente aceptado por sus compañeros/as de aula?		
	Aprender a cumplir normas		

21	¿Incluye a sus compañeros/as en los juegos y actividades que realiza?		
22	¿Participa en juegos cooperativos, respetando reglas y consignas?		
23	¿Respeto consignas y acuerdos durante las situaciones de juego?		
24	¿Ayuda a mantener el aula limpia y ordenado?		
25	¿Ordena los materiales después de utilizarlos en cada actividad?		
26	¿Utiliza adecuadamente sus útiles escolares de trabajo?		
27	¿Demuestra tolerancia en situaciones de conflicto con sus compañeros de juego?		
28	¿Muestra buen comportamiento, durante los juegos y otras actividades?		
29	¿Ayuda a conciliar a sus compañeros/as ante un problema.?		
30	¿Propone alternativas de solución para resolver problemas, generados durante las actividades?		

Anexo 03: Ficha técnica de los instrumentos

Nombre original del instrumento	Lista de cotejo sobre Escala de expresión oral (EEO) para niños de cuatro años
Autora	
Objetivo del instrumento	Determinar cómo la aplicación de los juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en niños
Usuarios	Niños de de 4 años de la I.E.I.P. Pequeños Líderes – Huaraz, 2024
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa 0,842

Duración. Promedio de 20 minutos

Tipo de ítems o afirmaciones: se le asigna un valor numérico.

Número de ítems: 12 ítems

Áreas de Escala

Dimensión 1: Aprender a convivir = 10 ítems: (1,....10)

Dimensión 2: Aprender a relacionarse = 10 ítems: (11.....20)

Dimensión 3: Aprender a cumplir normas = 4 ítems: (21.....30)

Índice de valoración: si y no

Escala de medición de cuentos infantiles

Dimensiones: Aprender a convivir, Aprender a relacionarse, Aprender a cumplir normas

Lista de cotejo

Si $\geq 31; \leq 60$

$\geq 31; \leq 60$

No $\geq 0; < 30$

$\geq 0; < 30$

Proceso de resultados: Sistemático, después de la aplicación de la propuesta

Puntuación: 60 puntos como máximo.

Calificación: Se califica como sigue: 1= No; 2= Si

Materiales: Lápiz, borrador y hoja impresa cuando es física.

Validación: Instrumento de lista de cotejo fueron validados por juicio de expertos, en número de tres profesionales considerados expertos; Dra. López Monge, María Esther

Mónica, Mg. Zeballos Collas, María del Pilar y la Dra. Sotomayor Alba, Jaquelin Erika, para verificar su evidencia de constructo, contenido, criterio, comprensión y opinión (Cortez & Salcedo, 2019). obteniéndose como resultado: $\Sigma t = VC + VC + VC + VC + OE = 0.96$, considerándose aplicable, por tener relevancia, pertinencia y coherencia entre cada ítem del instrumento, considerándose perfecta por acercarse a 1.00.

Prueba piloto. Desde el 8 al 30 de abril de 2024, se llevó a cabo una prueba piloto con la colaboración de padres de familia y niños preescolares distintos al objeto de estudio. Se llevó a cabo una observación libre bajo el consentimiento informado preestablecido previo al ingreso de la lista de cotejo. En su versión inicial, el instrumento constaba de treinta ítems. El instrumento tuvo 30 ítems los cuales fueron sometidas a 39 participantes entre edad preescolar y los cuales fueron procesadas en SPSS y aplicándose la prueba de Kr. 20 Kuder-Richardson y considerándose confiable y aplicable.

Confiabilidad del instrumento. El instrumento se aplicó la prueba de Kr. 20 Kuder-Richardson, a una muestra piloto de 30 sujetos distintos al objeto de estudio, estableciéndose como confiable a 0,84

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dra. López Monge, María Esther Mónica

Directora de la Institución Educativa N° 233 La soledad - Huaraz

Presente

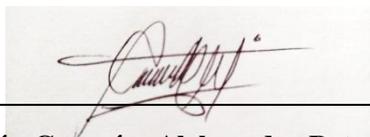
Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **CARRIÓN GUZMÁN, ALEKSANDRA BETZABÉ**, estudiante/ egresada del programa académico de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. Para su participación en el juicio de expertos.

Mi proyecto se titula: **APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.P. PEQUEÑOS LÍDERES – HUARAZ, 2024**. Y envié a Ud. El expediente de validación que contiene:

1. Carta de presentación
2. Ficha de identificación de experto para proceso de validación
3. Matriz de operacionalización de variables
4. Matriz de consistencia
5. Ficha de validación

Agradezco anticipadamente y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Carrión Guzmán, Aleksandra Betzabé
DNI N°: 31680532

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

López Monge María Esther Mónica

N° DNI / CE: 31661263 **Edad:** 52
Teléfono / celular: 943651736 **Email:** esthermari@hotmail.com

Título profesional:

Educación Inicial

Grado académico: Maestría **Doctorado:**
Especialidad:

Directora de la I.E. N° 233 La Soledad

Institución que labora:

Institución educativa N° 233 La Soledad

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución educativa inicial particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

Autora:

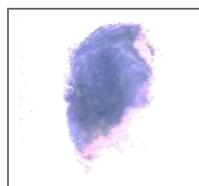
Carrión Guzmán, Aleksandra Betzabe

Programa Académico: Educación Inicial



MARIA ESTHER MONICA LOPEZ MONGE
DOCTORA EN EDUCACION
1976 - 2017

Firma



Huella digital

Ficha de Validación

Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : López Monge María Esther Mónica
- 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad: Doctorado en Educación inicial
- 1.3. Cargo en la institución que labora: Directora
- 1.4. Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo de la variable convivencia escolar
- 1.5. Autora del instrumento: Carrión Guzmán, Aleksandra Betzabé

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				X	
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				2	8
	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{4 \times 2 + 5 \times 8}{50} = 0.96$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Departamento: Áncash
Chimbote 19 de abril del 2024


 MARIA ESTHER MONICA LOPEZ MONGE
 DIRECTORA
 I. C. 0076 - 2017
 Firma del experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. Zeballos Collas, María del Pilar

Docente en la Institución Educativa Emblemática "COLEGIO DE LA LIBERTAD" -

Huaraz

Presente

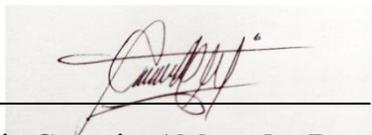
Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **CARRIÓN GUZMÁN, ALEKSANDRA BETZABÉ**, estudiante/ egresada del programa académico de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. Para su participación en el juicio de expertos.

Mi proyecto se titula: **APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.P. PEQUEÑOS LÍDERES – HUARAZ, 2024**. Y envié a Ud. El expediente de validación que contiene:

1. Carta de presentación
2. Ficha de identificación de experto para proceso de validación
3. Matriz de operacionalización de variables
4. Matriz de consistencia
5. Ficha de validación

Agradezco anticipadamente y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Carrión Guzmán, Aleksandra Betzabé

DNI N°: 31680532

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

Zeballos Collas María del Pilar

N° DNI / CE:

31636540

Edad: 65

Teléfono / celular:

947421908

Email:

mariapilar@hotmail.com

Título profesional:

Educación Primaria

Grado académico:

Maestría

Doctorado:

Especialidad:

DOCENTE DE AULA 1 ER GRADO

Institución que labora:

Institución Educativa Emblemática "COLEGIO DE LA LIBERTAD" - Huaraz

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución educativa inicial particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

Autora:

Carrión Guzmán, Aleksandra Betzabe

Programa Académico:

Educación Inicial



Firma



Huella digital

Ficha de Validación

Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : **Zeballos Collas, María del Pilar**
- 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : Magister en Educación Primaria
- 1.3. Cargo en la institución que labora : Docente
- 1.4. Nombre del instrumento evaluado : Lista de cotejo de la variable convivencia escolar
- 1.5. Autora del instrumento : Carrión Guzmán, Aleksandra Betzabé

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				X	
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	↓	↓	↓	↓	↓
	A	B	C	D	E
				3	7

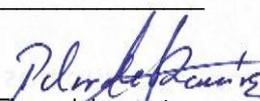
$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{4 \times 2 + 5 \times 8}{50} = 0.96$$

III. **CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. **OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

Departamento: Áncash
Chimbote 19 de abril del 2024


Firma del experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dra. Sotomayor Alba, Jaquelin Erika

Profesora Coordinadora PRONOEI - Independencia

Presente

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **CARRIÓN GUZMÁN, ALEKSANDRA BETZABÉ**, estudiante/ egresada del programa académico de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. Para su participación en el juicio de expertos.

Mi proyecto se titula: **APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.P. PEQUEÑOS LÍDERES – HUARAZ, 2024**. Y envié a Ud. El expediente de validación que contiene:

1. Carta de presentación
2. Ficha de identificación de experto para proceso de validación
3. Matriz de operacionalización de variables
4. Matriz de consistencia
5. Ficha de validación
6. Instrumento por validar

Agradezco anticipadamente y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Carrión Guzmán, Aleksandra Betzabé

DNI N°: 31680532

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos:

Jaquelin Erika, Sotomayor Alba

N° DNI / CE:

31630947

Edad: 52

Teléfono / celular:

943615275

Email:

erikasotoalba@hotmail.com

Título profesional:

Educación Inicial

Grado académico:

Maestría

Doctorado:

Especialidad:

Profesora Coordinadora PRONOEI - Independencia

Institución que labora:

PRONOEIS (Programas no Escolarizados de Educación Inicial).

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución educativa inicial particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024.

Autora:

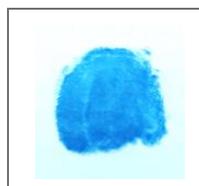
Carrión Guzmán, Aleksandra Betzabe

Programa Académico:

Educación Inicial



Firma



Huella digital

Ficha de Validación

Aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Pequeños Líderes – Huaraz, 2024

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del juez : Sotomayor Alba, Jaquelin Erika

Grado alcanzado/ Especialidad : Magister en Educación inicial

Cargo en la institución que labora : Docente – Coordinadora PRONOEI

Nombre del instrumento evaluado : Lista de cotejo de la variable convivencia escolar

Autora del instrumento : Carrión Guzmán, Aleksandra Betzabé

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				X	
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.				X	

□ □ □□□□ □

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)					
	A	B	C	D	E
				10	

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{4X2 + 5X8}{50} = 0.96$$

- V. **CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado ○	[0,00 – 0,60]
Observado ○	<0,60 – 0,70]
Aprobado ○ X	<0,70 – 1,00]

VI. **OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

Departamento: Áncash
Chimbote 19 de abril del 2024



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL
ÁNCASH
M^g JAQUELIN ERIKA SOTOMAYOR ALBA
PROFESORA - COORDINADORA
PRONOEI - INDEPENDENCIA
Erika Sotomayor Alba
Firma del experto

Evaluación de expertos de la validez del instrumento

Experto	Relevancia	Pertinencia	Claridad	Observaciones/ Recomendaciones	Opinión de experto	Total de confiabilidad
1	Si	Si	Si	Ninguna	Aplicable	0.96
2	Si	Si	Si	Ninguna	Aplicable	0.96
3	Si	Si	Si	Ninguna	Aplicable	0.96

Confiabilidad

Σ (Símbolo sumatoria)				
α (alfa)=	0.842			
K (número de items)=	30.000			
Vi (Varianza de cada item)=	7.278			
Vt (Varianza total)=	39.056			
INTERPRETACIÓN				
El instrumento tiene una EXCELENTE confiabilidad y consistencia. Ya que el alfa de Cronbach arroja el resultado de 0.842				

→ Fiabilidad

Escala: CONVIVENCIA ESCOLAR

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	12	42,9
	Excluido ^a	16	57,1
	Total	28	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,842	30

Prueba de confiabilidad del instrumento a través del SPSS 24

Estadísticas de fiabilidad

Alfa	N de elementos
,842	30

**Estadísticas de total de elemento
Escala de expresión oral (EEO) para niños de
cuatro años**

	Aprender a convivir	Aprender a relacionarse	Aprender a cumplir normas	Kr 20
Ítems 1	,839		,858	á .882
Ítems 2	,858		,848	
Ítems 3	,836			
Ítems 4	,836			
Ítems 5	,848			
Ítems 6	,848			
Ítems 7	,836			
Ítems 8	,836			
Ítems 9	,848			
Ítems 10	,848			
Ítems 11		,858		
Ítems 12		,848		
Ítems 13		,848		
Ítems 14		,848		
Ítems 15		,836		
Ítems 16		,836		
Ítems 17		,848		
Ítems 18		,848		
Ítems 19		,858		
Ítems 20		,848		
Ítems 21			,836	
Ítems 22			,848	
Ítems 23			,848	
Ítems 24			,848	
Ítems 25			,848	
Ítems 26			,836	
Ítems 27			,848	

Ítems 28			,848
Ítems 29			,858
Ítems 30			,848

Anexo 04: Formato de consentimiento informado u otros

PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....

..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....

.....

.....

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1.

2.

3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

.....

.....

Beneficios:

.....

.....

.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este

seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

.....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo..... Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombre y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora