



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Influencia del juego cooperativo para mejorar la convivencia escolar
en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

García Correa Leslie (ORCID: 0000-0002-0777-782X)

ASESOR:

Dr. Nelson Chuquihuanca Yacsahuanca (ORCID: 0000-0002-7324-2975)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

Piura – Perú

2021

DEDICATORIA

*A mi señor todo poderoso por permitirme
finalizar este trabajo con éxito, a mi
querida madre Ana a mi esposo Víctor,
que con su apoyo incondicional me motivo
a seguir adelante, a mis hijos Arón,
Gretha, Eduardo que desde que llegaron
a mi vida, son mi alegría, mi motor y
fuerza para superar los obstáculos y
seguir adelante.*

Leslie

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de esta profesión y especialmente a la Mg. Nelson Chuquihuanca Yacsahuanca, quien con su saber, firmeza y experiencia me proporcionó su valioso aporte y las pautas necesarias para culminar este trabajo de investigación.

La autora

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	18
3.1. Tipo y Diseño de investigación	18
3.2. Variable, operacionalización	18
3.3. Población, muestra y muestreo	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	21
3.6. Métodos de análisis de datos	22
3.7. Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	41
ANEXOS	46

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Distribución de población	20
Tabla 2. Distribución de muestra	20
Tabla 3. Tabla cruzada Juegos cooperativos Interacción social	23
Tabla 4. Tabla cruzada Juegos cooperativos Construcción y cumplimiento de normas	24
Tabla 5. Tabla cruzada Juegos cooperativos Maneja conflictos de manera constructiva	25
Tabla 6. Tabla cruzada Juegos cooperativos Deliberación sobre asuntos públicos	26
Tabla 7. Tabla cruzada Juegos cooperativos Participación para promover el bienestar común	27
Tabla 8. Tabla general cruzada Juegos cooperativos Convivencia escolar	28
Tabla 9. Contrastación de hipótesis 1: Influencia de los juegos cooperativos en la interacción social	29
Tabla 10. Coeficiente de Determinación (R ²) de hipótesis 1	29
Tabla 11. Contrastación de hipótesis 2: Influencia de los juegos cooperativos en la construcción y cumplimiento de normas	30
Tabla 12. Coeficiente de Determinación (R ²) de hipótesis 2	30
Tabla 13. Contrastación de hipótesis 3: Influencia de los juegos cooperativos en el manejo de conflictos de manera constructiva	31
Tabla 14. Coeficiente de Determinación (R ²) de hipótesis 3	31
Tabla 15. Contrastación de hipótesis 4: Influencia de los juegos cooperativos en la deliberación sobre asuntos públicos	32
Tabla 16. Coeficiente de Determinación (R ²) de hipótesis 4	32
Tabla 17. Contrastación de hipótesis 5: Influencia de los juegos cooperativos en la participación para promover el bienestar común	33
Tabla 18. Coeficiente de Determinación (R ²) de hipótesis 5	33
Tabla 19. Contrastación de hipótesis general: Influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar	34
Tabla 20. Coeficiente de Determinación (R ²) de hipótesis general	34

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Juegos cooperativos Interacción social	23
Figura 2 Juegos cooperativos Construcción y cumplimiento de normas	24
Figura 3 Juegos cooperativos Maneja conflictos de manera constructiva	25
Figura 4 Juegos cooperativos Deliberación sobre asuntos públicos	26
Figura 5 Juegos cooperativos Participación para promover el bienestar común	27
Figura 6. Juegos cooperativos Convivencia escolar	28

RESUMEN

La presente investigación se realizó con el propósito de determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa “Mariscal Ramón Castilla” Huaypira – Lancones 2019.

El tipo de estudio empleado fue correlacional, cuantitativa, transversal con un diseño correlacional, asociativo; la población y muestra estuvo conformada por 20 estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa “Mariscal Ramón Castilla” Huaypirá - Lancones. Se emplearon como instrumentos de recojo de información dos listas de cotejo con escala valorativa, referente a las variables juego cooperativo y convivencia escolar.

Según los resultados obtenidos, el juego cooperativo influye directamente con la interacción social, construcción y cumplimiento de normas, manejo de conflictos de manera constructiva y la participación para promover el bienestar común. Asimismo, el juego cooperativo no influye directamente con la deliberación sobre asuntos públicos entre estudiantes. En conclusión, el juego cooperativo influye directamente en la convivencia escolar de los estudiantes siendo el valor $p= 0,000$ menor a 0,05.

Palabras clave: Juegos cooperativos, convivencia escolar e interacción.

ABSTRACT

This research was carried out with the purpose of determining the influence of cooperative games in the improvement of school coexistence in first grade students of the Mariscal Ramón Castilla educational institution Huaypira - Lancones 2019.

The type of study used was correlational, quantitative, cross-sectional with a correlational, associative design; the population and sample was conformed by 20 students of first grade of primary of the educational institution "Mariscal Ramón Castilla" Huaypirá - Lancones. Two questionnaires with a rating scale were used as instruments for information retrieval, referring to the variables of cooperative play and school coexistence.

According to the results obtained, the cooperative game directly influences social interaction, construction and compliance with norms, conflict management in a constructive manner and participation to promote common welfare. Likewise, the cooperative game does not directly influence the deliberation on public matters among students. In conclusion, the cooperative game directly influences the school coexistence of students, the value $p = 0.000$ being less than 0.05.

Keywords: Cooperative games, school coexistence and interaction.

I. INTRODUCCIÓN

Por naturaleza los seres humanos desde el inicio de la vida, se mantiene bajo actividad constante; dicha actividad está asociado a los juegos o acciones lúdicas. El juego es una actividad de carácter espontánea y natural; la cual posee un rol importantísimo; su práctica se extiende a toda la comunidad; debido a que es una expresión natural; la cual puede configurarse como actos de impulsividad en los niños y niñas; los cuales interactúan entre pares, teniendo como escenarios el hogar, la escuela y la sociedad. Por ello el proceso educativo en el contexto práctico tiene como base una gran variedad de divertidos juegos; los cuales pueden desarrollarse colectivamente con o sin reglas. Es así que los juegos favorecen la formación de la personalidad; el aspecto sensorio motriz; el desarrollo emocional y cognitivo; ya que de esta manera se mejoran los aprendizajes y la convivencia en la sociedad. Finalmente, los juegos cooperativos favorecen la estimulación de las capacidades necesarias que ayudaran en la resolución de problemas; permitiendo también la convivencia en la comunidad. (Pérez, 2018).

En la actualidad los juegos cooperativos en el campo educativo cumplen un rol importante para promover en los estudiantes habilidades cooperativas que contribuyan a integrarlos y crear espíritu de equipo. Estas acciones resultan beneficiosas para la generación de un ambiente favorable para las actividades de aprendizaje dentro de la organización que brindan servicio educativo. Los juegos cooperativos están orientados a reconstruir el lado competitivo y a la vez individualista con la finalidad de integrarlos y de esta manera lograr la generación de propuestas solidarias- participativas que surjan de la interacción y activa de los participantes (Kuetz y Peretti, 2013).

La convivencia escolar es considerada como una red ampliada de relaciones establecidas entre los miembros de un centro educativo que incide significativamente en evolución socio afectiva especialmente de los estudiantes (Garreton, 2013).

A nivel internacional, la escuela se considerada un espacio donde los estudiantes desarrollan competencias capacidades, habilidades, que les permitan su desarrollo integral, para ello se requiere de una buena convivencia escolar que le permita el

desarrollo de relaciones inter personales armónicas, satisfactorias, seguras y favorezcan a los integrantes de la institución educativa. Pero hoy en día este aspecto se ve afectado en diferentes contextos internacionales por las diversas causas como es la agresividad de los estudiantes que se produce en los diferentes espacios físicos escuela donde las interacciones y las interrelaciones no son saludables.

Los países integrantes de la UNESCO debatieron y establecieron políticas educativas sobre la importancia que tiene la convivencia para el desarrollo de clima escolar, que hoy en día se ve afectada por la violencia en la educación a nivel mundial .Vemos que el derecho fundamental a la educación se ve vulnerado, los ejes que se centraron fueron los de prevención para garantizar una educación para todos para prevenir y disminuir la violencia y poder desarrollar climas positivos que permitan la formación ciudadana (Amao, Paredes y Quinteros, 2017).

En el Perú la problemática de la convivencia escolar está presente pues se suele relacionar inmediatamente con aspectos conflictivos que se generan habitualmente institución educativa, pues es uno de los que manifiesta mayor violencia en las instituciones educativas (Unicef, 2011). En ese sentido, en el año 2018 se han reportado 26.284 casos de violencia en las escuelas y a través del ministerio de educación se ha decretado líneas directrices orientadas a gestionar la convivencia escolar. .D. S N°004-20018-MINEDU. Promueve una convivencia democrática, participativa donde los niños y niñas demuestren cambio y se refleja a nivel de escuela, donde todos trabajan unidos para logra una sociedad sin violencia pacifica, y sus habitantes hacen uso pleno de sus derechos y asumen responsabilidades para lograr el bien común y que nuestros estudiantes logren aprendizajes de calidad (Sarria, 2016).

En nuestra escuela N° 14830 “Mariscal Ramón Castilla”- Huaypira también se evidencia que los estudiantes muestran conductas disruptivas como gritos, empujones, insultos, maltrato agresividad verbal, incumplimiento de normas, y deficiente trabajo grupal que hace que la convivencia escolar se deteriore el líder educativo guía a todos los agentes a gestionar una convivencia saludable, desarrollando con los estudiantes diferentes estrategias que involucren interrelaciones positivas. Considerando que los juegos cooperativos representan

una gran oportunidad para lograr mejorar la convivencia escolar a través del trabajo cooperativo y el fortalecimiento de valores y actitudes y lograr un entorno protector seguro, libre de violencia que perjudique sus capacidades para el aprendizaje.

En base a la descripción de la realidad problemática, la interrogante que corresponde al presente tema se sintetiza en los siguientes términos: ¿Cuál es la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa “Mariscal Ramón Castilla” Huaypira – Lancones- 2019?

Las razones que justifican el estudio presentan relevancia teórica, debido a que se realiza con la finalidad de poder aportar al desarrollo del conocimiento existente sobre los juegos cooperativos y su influencia en la convivencia escolar, los resultados obtenidos de la investigación podrán sistematizarse y servir de apoyo al conocimiento educativo. Así también, la investigación se justifica por tener relevancia práctica, debido a que se ha evidenciado que en nuestra escuela existe la necesidad de mejorar la convivencia escolar para lograr aprendizajes de calidad que favorezcan la formación integral del estudiante y las estrategias lúdicas planteadas involucran de una manera activa, participativa a los estudiantes, permitiéndoles desarrollar las diferentes dimensiones para lograr una adecuada convivencia escolar. De la misma manera, se justifica por tener relevancia metodológica, debido a que la elaboración y la aplicación de rúbricas de convivencia una vez aplicadas permitirán su confiabilidad y validez; y de esta manera podrán ser utilizadas en otras investigaciones.

El objetivo general del estudio se centra en poder determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa “Mariscal Ramón Castilla” Huaypira – Lancones 2019. De la misma manera se plantearon como objetivos específicos son: establecer la influencia de los juegos cooperativos en la interacción social entre estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa “Mariscal Ramón Castilla” Huaypirá – Lancones; así como también establecer la influencia de los juegos cooperativos en la construcción y cumplimiento de normas en estudiantes del primer grado de la institución educativa “Mariscal Ramón Castilla” Huaypirá – Lancones; por otra parte se busca también

establecer la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de conflictos de manera constructiva en estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa “Mariscal Ramón Castilla” Huaypirá – Lancones; otra de los objetivos que se espera alcanzar esta dado por establecer la influencia de los juegos cooperativos en la deliberación sobre asuntos públicos en estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa “Mariscal Ramón Castilla” Huaypirá – Lancones; y finalmente establecer la influencia de los juegos cooperativos en la participación para promover el bienestar común en estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa “Mariscal Ramón Castilla” Huaypirá - Lancones.

En cuanto a las hipótesis, se planteó como hipótesis general que: existe influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa “Mariscal Ramón Castilla “Huaypira – Lancones- 2019; y la hipótesis nula: no existe influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar en estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa “Mariscal Ramón Castilla “Huaypira – Lancones- 2019.

II. MARCO TEÓRICO

Velasco (2017), quien en su investigación se relacionó con el área de educación física, la propuesta ejecutar juegos cooperativos a través de las cuales promueve diferentes habilidades que permitieron la regulación de conflictos. La población fue de 38 estudiantes con dos grupos de 19 estudiantes cada el uno, el propósito fue comprender ejecutar juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales, aplicó varios instrumentos y técnicas para recoger la información, el análisis de datos lo realizó en el programa informático Atlas. Ti versión 1.5.0. Se obtuvo como resultado el mejoramiento de las interacciones entre los estudiantes y una baja del nivel de conflictos.

Lazcarro (2015), el método que se aplicó fue Investigación acción para dar a solucionar a la problemática planteada como son agresiones físicas, burlas, peleas entre compañeros. Para la cual se planificaron sesiones con diferentes actividades. Se aplicó un cuestionario a docentes, estudiantes, padres de familia. Arribando a las siguientes conclusiones: Los estudiantes participaron de manera activa en las diferentes estrategias y realizan variantes. Hubo menos competencia y mayor participación. Con las constantes interacciones se lograron los objetivos propuestos, para lograr una buena competencia es necesario desarrollar aspectos cooperativos que promuevan los valores, solidaridad, equidad, tolerancia, respeto. Se concluyó que se debe involucrar al padre de familia en las labores educativas.

Moreno (2014), el objetivo fue desarrollar e implementar una herramienta de mediación para lograr la convivencia pacífica, el tipo de investigación realizada fue cualitativa descriptiva que le permitió conocer las situaciones, actitudes, reacciones de los estudiantes. El instrumento que utilizó fue una encuesta y se desarrollaron diferentes talleres que incluían juegos cooperativos se concluyó que los juegos cooperativos son una herramienta muy importante para evitar la violencia los estudiantes internalizaron la importancia de establecer y cumplir acuerdos que contribuyen de manera activa en la construcción de la convivencia y que la violencia no soluciona los problemas.

Haro (2019) en su estudio se planteó la hipótesis de correlación entre el juego cooperativo la agresividad, su población fue de 90 estudiantes ubicados en

diferentes secciones el estudio fue descriptivo correlacional , ejecuto una encuesta con escala de valoración de juegos cooperativos para la agresividad aplicó el cuestionario EGA, el análisis de datos se ejecutó en el software estadístico SSPS, V 24 español, en el análisis de datos se evidenció que los niños presentan un nivel bajo de agresividad cuando se desarrollan juegos cooperativos también disminuye las conductas agresivas, aumenta la cooperación, participación .

Meza (2018), en su tesis busco determinar cómo influyen los Juegos Cooperativos y convivencia. La investigación se abordó desde una perspectiva aplicada experimental; desarrollado por un diseño pre experimental, así mismo el tipo de muestreo aplicado es el denominado no probabilística condicional, en el cual se trabajó con una muestra de 35 estudiantes; a quienes se les aplicó un pre y post test; así mismo se procedió a analizar haciendo uso de la estadística descriptiva los resultados por medio de tablas y gráficos; en el estudio se concluye que los juegos cooperativos mejoran de forma significativa la convivencia escolar; en los estudiantes que conformaron el grupo experimental; en el grupo control se observó que no hubieron cambios significativos; en grupo experimental adicionalmente se obtuvo una mayor tolerancia social y los estudiantes desarrollaron también una mejor autopercepción; lo cual se evidencia en las acciones a la hora de desarrollar juegos entre ellos.

Herrera (2016), en investigación desarrollo las habilidades sociales a través de los Juegos Cooperativos. El trabajo surgió por interés a partir de un diagnóstico donde se evidencia dificultades para relacionarse entre pares: adultos, así como también niños y niñas que no han desarrollado de manera correcta sus habilidades sociales; lo cual se evidencia debido a que, al terminar una actividad, no comunican que se van; incluso se muestran algunas conductas inapropiadas y agresivas, condiciones que dificultan una pertinente socialización. Para poder responder a esta situación se hizo necesario desarrollar actividades basadas en juegos cooperativos. Se aplicó un programa de manera experimental desarrollando evaluaciones de pre y pos test; con un único grupo; el cual estuvo conformado por 19 estudiantes. El instrumento aplicado fue el de Inés Monjas; el cual paso por un proceso de confiabilidad y validez, los resultados señalan que el 73,7% necesita mejorar sus habilidades sociales y que gracias al desarrollo del programa se pudo disminuir este

resultado inicial acortando el intervalo a un 9,5%; lo cual favorece el desarrollo integral de los estudiantes.

Bendezú (2015), en su tesis el objetivo planteado fue determinar la asociación de las variables juegos cooperativos y habilidades sociales en los niños y niñas de cinco años, su estudio fue de tipo descriptivo correlacionar utilizo el diseño transversal no experimental, la población fue de 53 alumnos y la muestra que selecciono fue no aleatoria, los resultados se evidencian y concluyo que existe relación con las variables planteadas.

Aponte (2018), en el trabajo se desarrolló el diseño experimental, transeccional, explicativo, correlacional en una población de 133 estudiantes del cuarto grado, la muestra no probabilística fue de 30 adolescentes , para ello se aplicó la técnica de la observación se elaboró una encuesta con un cuestionario como instrumento para los resultados se aplicó la estadística descriptiva el Excel permitió analizar los datos que llegaron a las conclusiones que los estudiantes tienen un autoestima elevado, les agrada tomar decisiones, hay una convivencia normal saludable, hay empatía se socializan de manera adecuada entre compañeros.

López (2017), en su tesis se tuvo como punto de partida las conductas agresivas que demuestran los niños de pre escolar en Piura. La metodología fue cuantitativa, explicativa, cuya población estafa formada por 22 estudiantes. Utilizó la lista de cotejo para arribar a las conclusiones los juegos cooperativos reducen las conductas agresivas, se dan interacciones buenas. Con respeto a la agresividad se determinó que están en un nivel de inicio para controlarla.

Montalván (2015), la investigación tuvo como objetivo aplicar programa de juegos cooperativos para demostrar el efecto en el desarrollo de la variable habilidades sociales. Se desarrolló una metodología con enfoque mixto de tipo horizontal longitudinal con nivel explicativo, se aplicó antes y después un test al grupo experimental de 21 estudiantes, utilizándose el Excel con análisis de estadística descriptiva e inferencial se obtuvo frecuencias simples e inferenciales. Se llegó a la conclusión que el programa aplicado permitió mejorar significativamente el desarrollo social y se recomienda a los docentes considerar juegos en su programación curricular.

Con respecto a las teorías relacionadas a la variable juegos cooperativos, se tiene que Dávila (1987), define al juego como una estrategia que es utilizada en la enseñanza y que puede brindar a la persona la posibilidad de cambiar y desarrollar experiencias por medio de la utilización de su voluntad e inteligencia; así mismo deberá conocer sus capacidades y limitaciones para poder realizar con éxito este tipo de actividades; teniendo también en cuenta el entorno en el cual se encuentra.

Vigotsky (1987), considera que el niño se encuentra en la capacidad de desarrollar la actividad lúdica teniendo como base alguna condición ficticia; lo cual genera un potencial desarrollo que brinda al sujeto una mejor relación con el mundo en el cual se encuentra. El niño por medio de juego se relaciona con su entorno y desarrolla su conducta y afianza su comportamiento; así mismo se apropia de conocimientos en base a las experiencias.

Pérez (1998); por otra parte, considera que los juegos cooperativos están orientados a hacer participar a todos los integrantes del grupo con objetivos colectivos en el cual no existen competencia entre ellos, sin embargo, considera que existe una forma a la cual denomina superación de algún desafío u obstáculo en común, lo cual lo declara vencedor de la actividad que realizan. De acuerdo a Granado y Garayo (2015), los juegos cooperativos son un conjunto de actividades recreativas en la cual los integrantes en su totalidad del grupo participan y colaboran activamente entre sí; lo cual no necesariamente conlleva a declarar perdedores o ganadores.

La relación que se configura entre el aspecto lúdico y el desarrollo cognitivo se equipara al vínculo entre la educación y el desarrollo: En la actividad del juego se desarrollan modificaciones de las capacidades de los menores y existen cambios en la conciencia de manera general; lo cual constituye una fuente de desarrollo que posibilita el cambio de las personas de manera potencial. Por tanto el niño basa su desarrollo en el ejercicio de las actividades lúdicas; de esta manera el juego constituye una actividad determinante en el desarrollo; la cual se genera de forma adecuada; siendo posible brindar acciones de manera específica que constituyen un integral avance.

Los juegos cooperativos van a permitir que los niños desarrollen diferentes habilidades de manera creativa y recreativa permitiéndole un deleite y placer al compartir con otros niños. Al realizar los juegos cooperativos implica que todos los que participan se diviertan, sin hacer daño cuando es derrotado. En los juegos cooperativos todos los miembros del equipo juegan en forma integrada y no los unos contra otros, todos son activos, existe confianza entre sí y tienden a desarrollar sus habilidades sociales (Orlick, 1996). En la escuela los docentes deben promover en los niños la participación de todos sin competencia respetando las diferencias de cada uno de ellos.

Por lo que se refiere a las características del juego cooperativo, Torres (2008), considero a las siguientes: - Evidencia un buen clima de convivencia social con interacciones positivas. - Permite la incorporación de todos, para el logro de objetivo y meta. - Los niños muestran control de sus emociones ya que no existen ganadores. - Ayuda a entenderse así mismo y a los demás. - Promueve el Control y desarrollo de la inteligencia emocional. - Promueve el trabajo cooperativo para lograr el objetivo común. - Se involucran todos en el juego, no hay presión de competencia queda de lado. - Todos se relacionan esto permite incluir y no dejar de lado a nadie, desarrollando la seguridad personal. - Se moviliza la creatividad, desarrollando reglas que sean flexibles para todos. - Las acciones agresivas son evitadas. – Trabajan en forma integrada. - Los participantes utilizan diferentes materiales y estrategias. – Se cambian los roles para conseguir los objetivos.

Díaz (2004); considera que las características formuladas propician la participación de forma colectiva; sin la preocupación de ganar o perder en el contexto individual o colectivo; la responsabilidad de participación sea individual o grupal busca la participación de todos en general; con la finalidad de apuntar al mismo propósito; por medio de la conformación de grupos de trabajo; la participación se desarrolla sin la exclusión de nadie; así mismo también se plantea que el concepto de competencia, se implementan en el interior de las actividades; en base a la competencia que implique la participación de todos.

Orlick (1996), establece que los juegos cooperativos relacionan las acciones de comunicar, cohesionar, tener confianza, y desarrollar las habilidades, capacidades, y destrezas; con la finalidad de poder generar una interacción de carácter social en

la que los niños puedan aprender a poder compartir y del mismo modo a interactuar con su entorno en la escuela y en la comunidad; y de esta forma poder prevalecer en el equipo formado; cuyo propósito es poder realizar las actividades grupales; que se desarrollan en la institución educativa.

Barreto, (2015); considera que los niños por medio de los juegos cooperativos desarrollan la comunicación y la afectividad con las demás personas; el interés de bienestar que se genera no es únicamente el individual sino también el colectivo; ya que cada uno conforma la unidad del grupo y contribuye de manera esencial al conjunto. Esta estrategia permite el trabajo en equipo; así como también la interacción social y la comunicación a la cual ya se ha hecho referencia; logrando la sensibilidad de tener en cuenta el estado emocional de los otros integrantes; ya que por medio de este tipo de afectividad se genera en el niño un cambio del pensamiento individual al pensamiento colectivo; por lo cual se busca el beneficio no únicamente propio sino el de los demás.

Arroyo y Suárez (2012); consideran que por medio del juego cada integrante del grupo desarrolla una función importante; para el conjunto de actividades o acciones que se realizan; cada miembro del juego aporta sus destrezas y capacidades, esperando el triunfo en la participación del grupo; lo que buscan los niños es que ganen y disfruten del triunfo de manera conjunta.

Moreno (2002); señala en relación a los tipos de juegos cooperativos, se clasifican en siete tipos considerando el criterio siguiente: Juegos de presentación: Permiten fortalecer la identidad a través del acercamiento hacia las personas que no conocemos con el fin de conocer y saber el nombre estos juegos se realizan al inicio de alguna actividad. Juegos para conocerse: Se desarrollan para conocerse uno mismo o a los demás de su entorno dentro de un clima de confianza, amistad y respeto a las diferencias. Juegos de distensión: Aquí los integrantes del grupo de manera divertida se van a deshacer de todas las tensiones posibles que tengan para mejorar su estado emocional. Juegos de energía: Resultan divertidos en el grupo aquí se libera energía acumulada permitiendo sentirse mejor al estar en constante actividad con el grupo (Brotto, 2001). Juegos de confianza: Desarrollan la seguridad en uno mismo y en el grupo favoreciendo las interrelaciones en el desarrollo del juego (Giraldo, 2005). Juegos de contacto: Se promueve la

colaboración confianza y altas expectativas hacia él, otro se da un contacto físico a través del sentido del tacto. Juegos de estima y autoestima: Busca el desarrollar los aspectos, positivos mejorar los aspectos negativos tanto individuales como grupales valorando sus limitaciones que le permitan seguridad, confianza.

En relación a las teorías del Juego, se sustenta mediante la teoría del excedente energético Spencer (1855), explica que el hombre dispone de un excedente energético en su contextura y que esta necesita ser enfocada y dirigida.

La teoría se basa en las etapas del desarrollo humano específicamente en la infancia y la niñez donde ellos no tienen mayores responsabilidades ya que todas sus necesidades se ven cubiertas y ejecutadas por sus padres y la sociedad. Es así que el juego es la actividad principal y primordial que realizan. En sus tiempos libres los utiliza para recrearse, divertirse y direccionar el excedente de energía que resulta muy beneficioso y enriquecedor para su desarrollo y relación con el entorno social (Brotto, 1999).

Teoría del pre ejercicio Grooss (1898) hace referencia que los niños se preparan haciendo uso de varios eventos juego de roles y practica ciertas funciones determinadas. Mediante el juego que realiza el niño o niña este explora, descubre la vida como jugando y se relaciona con los demás.

Ortega (1992), refiere que el rol fundamental del juego en esta teoría es relevante, pues presenta influencia para desarrollar óptimamente, así como para desarrollar la parte psicomotora del niño.

Otro punto es, que mediante el juego se logra un desarrollo integral armónico, Grooss (2004), considera que desde el nacimiento del niño la madre y familia interactúan constantemente y es aquí donde empiezan desarrollando pequeños juegos y se relacionan con su entorno más cercano. A medida que van creciendo se van volviendo más independientes y pasan a ser protagonistas activos e independientes en el juego. Se divierten con diferentes objetos y personas de su entorno (Desclée de Brouwer, y Vigotsky, 1979).

El siguiente punto es la teoría de la relajación, que consiste en que los niños puedan relajarse tanto física, como mentalmente disminuyendo la tensión de músculos para lograr un bienestar general de equilibrio y de calma (Garaigordobil, 1995).

El método de Rojue propone que el juego es un conjunto de actividades que sirven para descansar, relajar y dar un restablecimiento de energías utilizadas en otras actividades laborales o académicas. A través de diferentes técnicas. La relajación depende de cada niño, temperamento, personalidad, características los efectos de relajación se van evidenciando e impregnando poco a poco en su cuerpo para ello podemos realizar: a) Tensión –Distensión: Con los niños debemos de promover el estiramiento de los músculos por varios segundos de forma suave. b) Balanceo: Esta actividad resulta muy relajante para los estudiantes ya que que ellos con los ojitos cerrados se van a imaginar una mecedora e imitamos sus movimientos de lado a lado, adelante y atrás (Navarro, 2002). c) Estiramiento y relajación: Promovemos el estiramiento de una parte de nuestro cuerpo por unos segundos. d) Postración: resulta divertido para los niños elevar una parte de su cuerpo a ritmo de canciones y dejarla caer lentamente. e) Sacudida: Considerar las sacudidas fuertes en rondas cooperativas de manera repetida resulta muy relajante para los niños (Begoya, 2002). f) Inmovilización: Jugar al rey manda que permite adoptar posturas de inmovilizaciones relajantes en gran medida

Respecto a la segunda variable la Convivencia escolar, se tiene que el MINEDU (2018), define a la convivencia escolar; como la conformación de la asociación de relaciones interpersonales que conforman una comunidad educativa. Se construye colectivamente y cotidianamente en el cual todos asumen la responsabilidad. Debe desarrollarse de manera democrática con respeto a los derechos a las discrepancias y cualidades de cada sujeto, vivencia armoniosa que promueve el desarrollo integral de en forma armónica y dinámica.

En el quehacer diario de la escuela los actores educativos se relacionan en las diferentes actividades expresando sus sentimientos y emociones que influyen en la convivencia de la escuela y esta repercute en el clima escolar. Para una buena convivencia se deben elaborar las normas de convivencia a nivel de escuela y de aula con la participación de todos los integrantes de la escuela teniendo en cuenta

que cada persona es única y diferente y que poseemos los mismos derechos (Monjas, 2003).

Cuando no existe una buena convivencia escolar el clima se deteriora y no se logran aprendizajes, ante ello los actores educativos deben trabajar en forma armoniosa, diligente en todos los niveles educativos (Caballero, 2010). Donde se evidencie en los estudiantes actitudes positivas que fortalezcan la afectividad, comportamiento, y conocimiento permitiéndole un desarrollo pleno. Para ello desarrollaremos los objetivos: generar acciones para que el ciudadano ejerza sus acciones basado en la democracia y respeto a las diferencias, asumiendo responsabilidades frente a las normas rechazando a toda forma de discriminación y violencia; gestionar un entorno protegido y seguro, libre de agresiones y violencia; y promover la participación e involucramiento activo de la comunidad educativa.

Acerca de las líneas de acción, Dobarro (2011), sostiene que con las guías para planificar, implementar y gestionar en la institución educativa la convivencia son los siguientes: a. Promoción de la convivencia escolar. En las escuelas se fomenta, enriquece, las relaciones democráticas, a través del buen trato éntrelos integrantes de la institución (Manriquez, 2014). Existe la necesidad que todos y todas los integrantes se comprometan de forma activa en todas las actividades planificadas en los documentos de gestión y pedagógicos, destacando desde el comienzo de la actividad anual la elaboración concertada de las normas o acuerdos de convivencia teniendo en cuenta que cada estudiante tiene sus propias características, cualidades, necesidades que lo hacen único y su desarrollo se realiza en un contexto determinado siendo necesario que los docentes investiguen cuales son las costumbres, tradiciones, como se solucionan los conflictos y problemas (Uribe, 2015).

La prevención de la violencia contra niñas, niños y adolescentes; implica que debemos de prever que en nuestra escuela o fuera de ella se desarrollen situaciones de violencia, para ello el líder educativo (Director) es el gestiona e implementa acciones de prevención y coordina para que todos sus actores educativos se involucren de una manera activa. Así mismos busca aliados estratégicos para enfrentar a diferentes situaciones violentas que pueden llegar a suceder. (Otero, 2001).

La atención de la violencia contra niñas, niños y adolescentes. Al presentarse situaciones de violencia en la escuela la intervención debe ser oportuna, efectiva, y promover acciones reparadoras que se puedan dar entre los niños, niñas, docentes, o cualquier personal de la escuela (Alemany et al, 2012).

Con respecto a la gestión institucional para combatir la convivencia escolar, se actúa en concordancia con lo señalado en el artículo 137°; que corresponde al Reglamento de la Ley General de Educación; en el cual se considera lo siguiente: El Proyecto Educativo Institucional (PEI); el Proyecto Curricular Institucional (PCI), y el Reglamento Interno (RI); establece un capítulo designado a atender las “Normas de Convivencia”; dichas normas deben de ser comunicadas e ser fuente de análisis y reflexión entre los miembros de la comunidad educativa: En el Plan Anual de Trabajo (PAT) se deben de plasmar las acciones que se desarrollaran así como también la gestión de la convivencia escolar (Ochoa y Salinas, 2013).

Otro punto son las normas de convivencia de la institución educativa, el Comité de Tutoría y Orientación Educativa en las instituciones educativas está integrado por los tutores, estudiantes, los que lideran este rubro educativo es el director y el coordinador de tutoría quienes se encargan de la gestión de la convivencia escolar, son los promueven acciones para elaborar, actualizar y validar las Normas de Convivencia, orientadas a garantizar el respeto por los derechos humanos y lo que establece la Constitución y las normas del MINEDU.

De esta manera se realiza un proceso que involucra la participación consensuada, para la elaboración o actualización de las Normas de Convivencia, por lo cual se debe de tener en cuenta que cada persona es diferente y única. Así mismo se debe de tener en cuenta el diagnóstico de la escuela que se ubica en el PEI; y a partir de ello plantear y reformular las normas; las cuales deberán ser aprobadas y refrendadas por medio de una resolución directoral, anexando el reglamento interno correspondiente, y dan conocer estos aspectos a todos los actores educativos, con la finalidad que se vayan adecuando y a la nueva normatividad.

El siguiente punto son las normas de convivencia del aula, al comienzo de las labores escolares el docente tutor o tutora planifica el inicio de sesiones de aprendizaje para elaborar las Normas de Convivencia de su aula donde: - En la

elaboración de las normas se deben realizar en un ambiente de democracia, respetuoso, con inclusión donde todos participan sean niños o niñas si existen estudiantes que vienen de contextos diferentes, también se les debe valorar sus aportes ya sean culturales o del habla. La escritura se debe realizar positivamente, con lenguaje sencillo y en primera persona del plural., tienen coherencia con las normas establecidas en la escuela. Terminada la elaboración el docente le da a conocer a las máximas autoridades de la escuela según el nivel que se encuentre, ellos realizan los aportes y recomendaciones que consideren pertinentes. El docente tutor recibe las sugerencias y les da a conocer a sus alumnos para considerar los aspectos a mejorar. Aprobadas las normas del aula estas se publican en un lugar visible y cada estudiante recibe un ejemplar o las escribe. Y el docente tutor las anexa en su carpeta pedagógica. Se promueve su uso diariamente, así como su evaluación.

En lo referente al currículo nacional, el tema a tratar en referencia a la competencia: es convivir y participar democráticamente, en la sociedad siempre en nuestro diario vivir que nos permite relacionarnos con los demás de manera justa y equitativa, teniendo en cuenta que todas las personas poseen derechos y responsabilidades iguales permite que respetemos las diferencias. De igual forma, se debe tener posición crítica a los asuntos que nos involucran como ciudadano y que contribuyen al bienestar general para la consolidación de la democracia y la promoción de los derechos humanos. Para ello es necesario movilizar las siguientes capacidades: Interactúa: Reconoce que la totalidad de personas son valiosas y con derechos, mostrando preocupación por el otro, respetando las diferencias y se enriquece de ellas. Toma acciones frente a las diferentes formas de discriminar y tiende a reflexionar sobre las diversas situaciones que generan la convivencia democrática (Benbenishty y Astor, 2005).

Por otra parte la construcción de normas es un elemento muy importante para beneficio de la formación del estudiante; quienes es el principal actor que participa en su construcción y promueve su cumplimiento, las evalúa, reconoce su importancia para el buen clima escolar. Los docentes enriquecen a los estudiantes con conocimientos de la convivencia inmersos en los valores y actitudes y los

empodera de principios democráticos (la auto fundación, la secularidad, la incertidumbre, la ética, la complejidad y lo público) (Benbenishty y Astor, 2005).

Así mismo el manejo de conflictos de manera constructiva; por lo cual debemos de empoderar de habilidades a los estudiantes para que frente a un conflicto que se les presente deben de actuar con empatía, asertividad, y poner en práctica pautas y estrategias que permitan resolverlos de manera pacífica consensuada, creativa, permitiéndole construir una sociedad democrática. Para lo cual debemos de entender que los conflictos son inherentes a las relaciones humanas, y debemos de desarrollar criterios para evaluar situaciones en las que estos ocurren (Rabasa, 2005).

Del mismo modo se debe de deliberación sobre asuntos públicos; ya que los estudiantes participan analizando reflexionando, dialogando sobre asuntos y temas que los involucren, expresando diversos puntos de vista para poder llegar a consensos hacia el bien común. Emitiendo una opinión crítica con argumentos razonados, considerando los derechos y los principios democráticos, así como valorando y contraponiendo las diversas posiciones (Orrellana y Segobia, 2014).

Por último, debe de tenerse en cuenta la participación en acciones que promueven el bienestar común; ya que de esta manera el estudiante utiliza mecanismos de participación para la proposición y generación de acciones relacionadas con el interés común y con las acciones de promover de los derechos tanto en el colegio como en la comunidad (Pinedo, 2017).

En relación con los enfoques transversales para la gestión de la convivencia escolar, según las consideraciones de MINEDU (2016), los enfoques se detallarán a continuación; el primero de ellos el enfoque derechos; el cual reconoce que las personas sin distinción de raza, cultura, religión tenemos derechos que debemos ejercerlos legalmente en la escuela se dan a conocer se promueven desde todos los niveles de educación básica la “Declaración universal de los derechos de los niños y adolescentes”.

Así mismo tenemos el enfoque de igualdad de oportunidades; por medio del cual debemos de promover que los hombres y mujeres tienen igualdad de derechos, responsabilidades y oportunidades. Tenemos también el enfoque de calidad

educativa; el cual permite que las instituciones educativas de todo el territorio peruano deben de brindar una educación de calidad, el estado lo garantiza para ello moviliza recursos, gestiona políticas, implementa acciones. Los estudiantes deben desarrollar los aprendizajes necesarios que les permita enfrentarse a su vida social asumiendo sus derechos y responsabilidades.

Otro de los enfoques a tomar en cuenta es el enfoque de Intercultural; por medio del cual vivimos en un país muy diverso es necesario que en la escuela se fomenten las interacciones culturales de manera constante, equitativa, permitiendo conocer, difundir y valorar los aportes de las diferentes culturas es una herramienta muy importante para generar actividades de aprendizaje significativas donde cada uno se siente motivado respetado ya que se valora su contexto al que pertenece.

El siguiente enfoque es el enfoque inclusivo; por medio del cual debemos de promover en la escuela, familia, comunidad el respeto a las diferencias, para ello se debe desarrollar la igualdad en la enseñanza y tener confianza y altas expectativas en las personas. Y por último el enfoque del ciclo de vida; el cual permite tener en cuenta el ciclo de vida de los niños y adolescentes los docentes deben de tener un conocimiento de las características de cada etapa del desarrollo humano para poder atender las necesidades que se presenten y brindar una atención adecuada.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación.

El tipo de investigación es Correlacional, transversal y cuantitativa (Hernández, 2015).

Es correlacional por que relaciona las variables para determinar la influencia de una variable en la otra.

Es trasversal por se desarrolló en una parte del tiempo. Año 2019.

Es cuantitativo porque los resultados recopilados son cuantitativos a través de la escala de Likert.

El diseño del presente estudio se enmarca dentro de un diseño correlacional – asociativo. Cuyo esquema es el siguiente:



Dónde:

X : Juegos cooperativos

Y : Convivencia escolar

→ : Influencia

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Juegos cooperativos

Están orientados a hacer participar a todos los integrantes del grupo con objetivos colectivos en el cual no hay competencia entre ellos, sino que la superación de algún desafío u obstáculo es común. (Perez,1998).

Operacionalmente se define como el nivel de participación de los estudiantes en juegos colectivos con fines comunes, medido a través de una lista de cotejo. Esta conformado por las siguientes dimensiones: Juego para conocerse: Permiten conocerse a sí mismo y a los demás. Mostrando confianza, mistad y muestra sus diferencias. Juegos de comunicación: Permiten desarrollar la acción de escuchar activamente en la comunicación verbal y no verbal. Juegos de colaboración: Son

juegos donde todos trabajan para el logro del objetivo o meta. Y juegos de relajación: Ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos. La escala de medición es ordinal.

Variable 2: Convivencia escolar

Está conformada por la asociación de relaciones interpersonales que conforman una comunidad educativa. Se construye colectivamente y cotidianamente en el cual todos asumen la responsabilidad. (Minedu, 2018).

Operacionalmente se define como el nivel de las relaciones interpersonales cotidianas entre los miembros de la comunicada, desde la perspectiva de los estudiantes medido a través de una lista de cotejo. Se encuentra conformado por las siguientes dimensiones: Interacción: Respeta las diferencias, de todos los integrantes de la escuela, interactúa con ellos promoviendo el dialogo, la reflexión para solucionar situaciones que afecten la convivencia. Construye normas Los estudiantes de manera participativa y colaborativa elaboran normas o acuerdos de convivencia y promueven su cumplimiento. Maneja conflictos de manera constructiva: Actúa con asertividad frente a diversas situaciones de conflicto que se presenten pone de manifiesto diferentes estrategias para resolverlos de manera pacífica y creativa. Deliberación sobre asuntos públicos: Dialoga y reflexiona sobre diferentes asuntos públicos expresando sus ideas, respetando las de sus compañeros, permitiéndole llegar a acuerdos y consensos teniendo en cuenta los derechos y principios de la democracia. Y por último participa para promover el bienestar común: Propone gestiona acciones para el bien común, defiende los derechos dentro de la escuela y fuera. Promueve la participación activa y democrática. La escala de medición aplicada es la ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

De acuerdo con Hernández, Fernández y Batispta, (2014); la población está constituida por la totalidad de los elementos, con quienes se podrá generalizar los resultados del estudio; así mismo hace referencia a las características comunes que presenta el colectivo y que son precisadas en un tiempo y espacio determinado

Tabla 1.

Distribución de población

Estudiantes	Cantidad
Hombres	4
Mujeres	16
total	20

Nota: Elaborado en base a las Nóminas de matrícula 2019

La muestra debe definirse y delimitarse con precisión, forma parte representativa de la población. La muestra en estudio estará constituida por la misma población

Tabla 2.

Distribución de muestra

Estudiantes	Cantidad
Hombres	4
Mujeres	16
total	20

Nota: Elaborado en base a las Nóminas de matrícula 2019

El muestreo es no probabilístico debido a que no se aplicó algún método estadístico para seleccionar la muestra, además la muestra es igual a la población.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos; constituyen un conjunto de procedimientos establecidos por medio de la metodología de la investigación con el propósito de poder recoger de manera sistemática la información; en atención de las variables que constituyen el estudio; para lo cual se han diseñado instrumentos previamente validados y confiables.

El instrumento que compete a la variable convivencia escolar ha permitido recoger los datos de los estudiantes y proceder al análisis estadístico para la explicación del contexto en el cual suceden los hechos; se ha hecho uso de una lista de cotejo; la cual ha sido construida en atención a las dimensiones e indicadores del proceso de operacionalización de las variables. Los instrumentos aplicados han sido previamente validados por el criterio de jueces o expertos conocedores del tema;

así mismo al ser una medición de tipo ordinal se ha hecho uso de la prueba de fiabilidad otorgada por el alfa de Crombach. Así mismo cabe destacar que la construcción del instrumento se ha desarrollado de una manera fácil para su mejor comprensión y entendimiento; teniendo en cuenta la edad de los sujetos y el nivel educativo en el cual se encuentran.

El nivel de confiabilidad del instrumento fue desarrollado en atención al detalle de los ítems revisando el contexto y las condiciones a quienes está dirigido; tomando también en cuenta los fenómenos que se han suscitado en el desarrollo de la investigación. El desarrollo del proceso de confiabilidad se justifica debido a que los ítems deben de poseer la llamada consistencia interna; esto implica correlación entre la pregunta y el indicador que a la vez responde a la dimensión de la variable que debe de medir lo que realmente se desea medir.

Tal como se ha señalado la medición de este factor se ha realizado por medio de la aplicación del llamado alfa de Crombach; cuyos valores teóricos oscilan entre cero y uno; cuanto más cerca se encuentre del uno; el resultado de la confiabilidad es mejor y si se aleja pierde esa categoría; el instrumento en cuestión debe de arrojar como mínimo un 0,7 para afirmar que es un valor aceptable. En nuestro caso el valor resultante fue de 0,811 en el instrumento sobre la lista de cotejo de los juegos cooperativos y en la variable convivencia escolar el resultado fue de 0,826 cuyo valor también se encuentra dentro del rango de confiabilidad aceptable.

3.5. Procedimiento.

El procedimiento que se realizó para la obtención de datos fue de manera muy minuciosa y consistió en aplicar el instrumento de investigación en la muestra seleccionada, los datos que se recogieron se tabularon de forma sistemática en relación a las variables de estudio y atendiendo a las dimensiones para una mejor explicación del contexto en el cual se encuentran; se ha hecho uso de tablas y de gráficos en función de frecuencias y porcentajes. Posteriormente se procedió a la realización de la interpretación, el cual se desarrolló haciendo uso de los datos recogidos y tabulados, con ello se procedió a la interpretación correspondiente, de cada una de las tablas y gráficos.

3.6. Método de análisis de datos

Codificación: Se codificará el instrumento, para salvaguardar la identificación de las personas y los datos.

Calificación: Se considera el valor que puede tener el instrumento en base a los resultados recogidos en cada una de las preguntas. En base a ello se concluirá respecto a lo hallado.

Tabulación: Los datos obtenidos fueron presentados dentro de las tablas de frecuencia, asimismo se estableció los gráficos estadísticos.

Interpretación: Se utilizan los datos y en base a ellos hacen las interpretaciones correspondientes, de cada una de las tablas y gráficos que se encuentran ya tabuladas.

3.7. Aspectos éticos

Se solicitar a la Autoridad competente, los permisos que fueran necesarios para incluirlos en la investigación. Y se mantendrá en reserva la identidad de los estudiantes para evitar cualquier implicancia.

IV. RESULTADOS

Tabla 3.

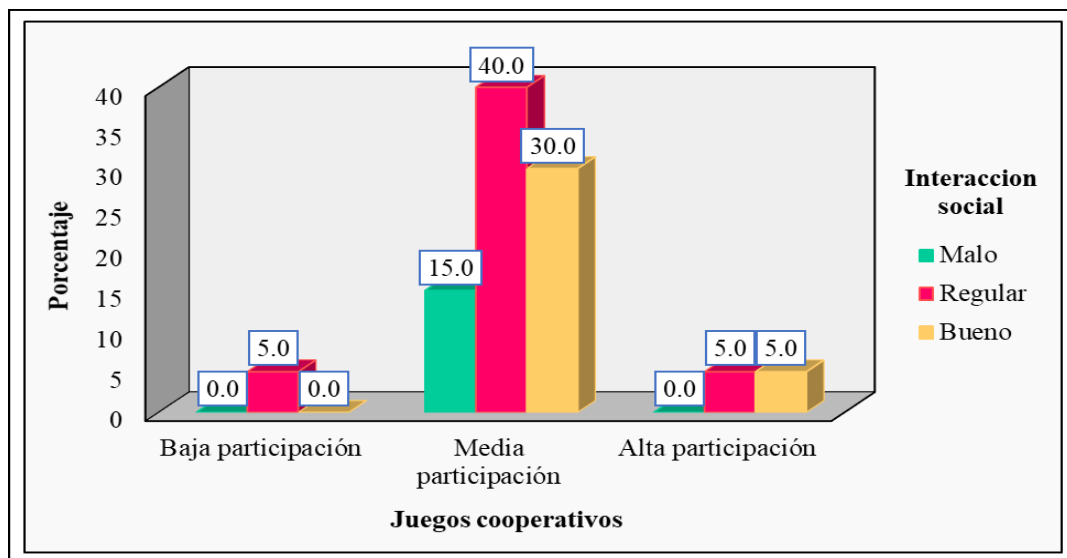
*Tabla cruzada Juegos cooperativos*Interacción social*

			Interacción social			
			Malo	Regular	Bueno	Total
Juegos cooperativos	Baja participación	Recuento	0	1	0	1
		% del total	0%	5%	0%	5%
	Media participación	Recuento	3	8	6	17
		% del total	15%	40%	30%	85%
	Alta participación	Recuento	0	1	1	2
		% del total	0%	5%	5%	10%
Total		Recuento	3	10	7	20
		% del total	15%	50%	35%	100%

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

Figura 1.

Juegos cooperativos Interacción social



Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 3 y Figura 1, se presenta la tabla de doble entrada de los juegos cooperativos y la interacción social, lo más relevante es que el 40,0% califican en nivel Media su participación en los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular la interacción social.

Tabla 4.

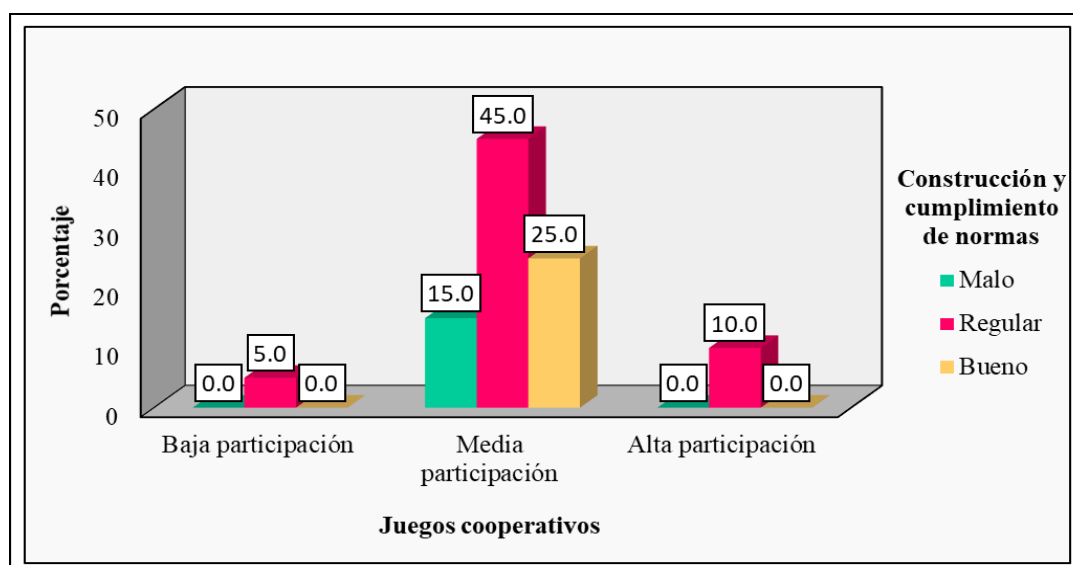
Tabla cruzada Juegos cooperativos Construcción y cumplimiento de normas*

			Construcción y cumplimiento de normas			
			Malo	Regular	Bueno	Total
Juegos cooperativos	Baja participación	Recuento	0	1	0	1
		% del total	0,0%	5,0%	0,0%	5,0%
	Media participación	Recuento	3	9	5	17
		% del total	15,0%	45,0%	25,0%	85,0%
	Alta participación	Recuento	0	2	0	2
		% del total	0,0%	10,0%	0,0%	10,0%
Total		Recuento	3	12	5	20
		% del total	15,0%	60,0%	25,0%	100,0%

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

Figura 2

Juegos cooperativos Construcción y cumplimiento de normas*



Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 4 y Figura 2, se presenta la tabla de doble entrada de los juegos cooperativos y la construcción y cumplimiento de normas, evidenciándose que el 45,0% califican en nivel Media su participación en los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular la construcción y cumplimiento de normas.

Tabla 5

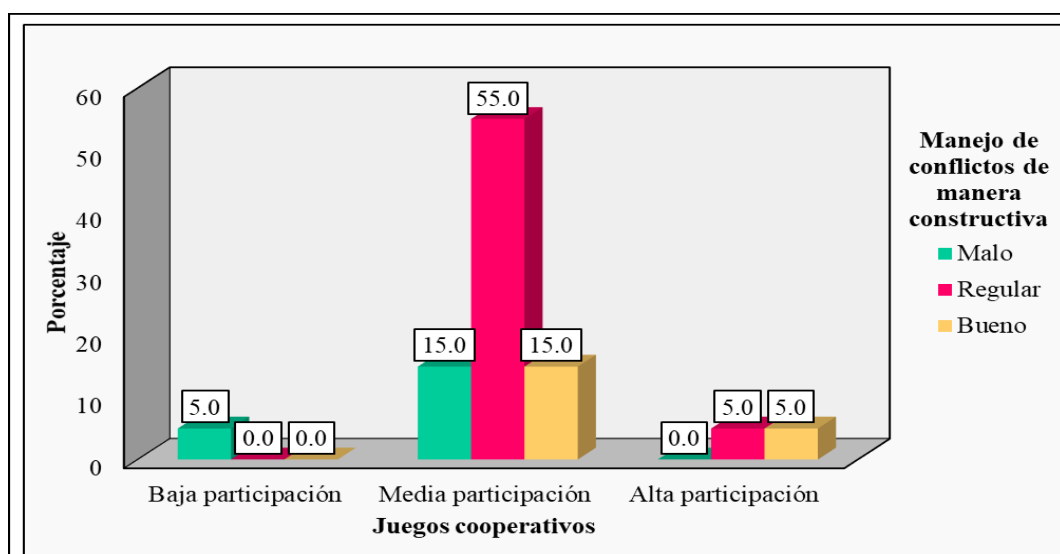
Tabla cruzada Juegos cooperativos*Maneja conflictos de manera constructiva

		Manejo de conflictos de manera constructiva				
			Malo	Regular	Bueno	Total
Juegos cooperativos	Baja participación	Recuento	1	0	0	1
		% del total	5,0%	0,0%	0,0%	5,0%
	Media participación	Recuento	3	11	3	17
		% del total	15,0%	55,0%	15,0%	85,0%
	Alta participación	Recuento	0	1	1	2
		% del total	0,0%	5,0%	5,0%	10,0%
Total		Recuento	4	12	4	20
		% del total	20,0%	60,0%	20,0%	100,0%

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

Figura 3

Juegos cooperativos Maneja conflictos de manera constructiva



Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 5 y Figura 03, se presenta la tabla de doble entrada de los juegos cooperativos y el manejo de conflictos de manera constructiva, evidenciándose que el 55,0% califican en nivel Media su participación en los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular el manejo de conflictos de manera constructiva.

Tabla 6

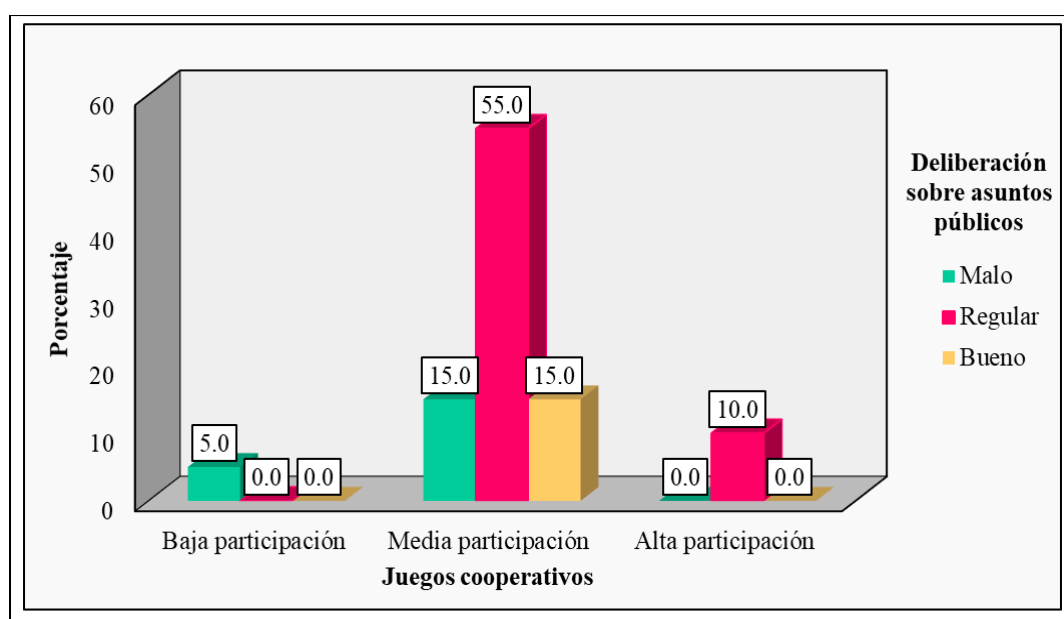
Tabla cruzada Juegos cooperativos*Deliberación sobre asuntos públicos

		Deliberación sobre asuntos públicos				
			Malo	Regular	Bueno	Total
Juegos cooperativos	Baja participación	Recuento	1	0	0	1
		% del total	5,0%	0,0%	0,0%	5,0%
	Media participación	Recuento	3	11	3	17
		% del total	15,0%	55,0%	15,0%	85,0%
	Alta participación	Recuento	0	2	0	2
		% del total	0,0%	10,0%	0,0%	10,0%
	Total	Recuento	4	13	3	20
		% del total	20,0%	65,0%	15,0%	100,0%

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

Figura 2.

Juegos cooperativos Deliberación sobre asuntos públicos



Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 6 y Figura 4, se presenta la tabla de doble entrada de contingencia de los juegos cooperativos y la deliberación sobre asuntos públicos, evidenciándose que el 55,0% califican en nivel Media su participación los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular la deliberación sobre asuntos públicos.

Tabla 7

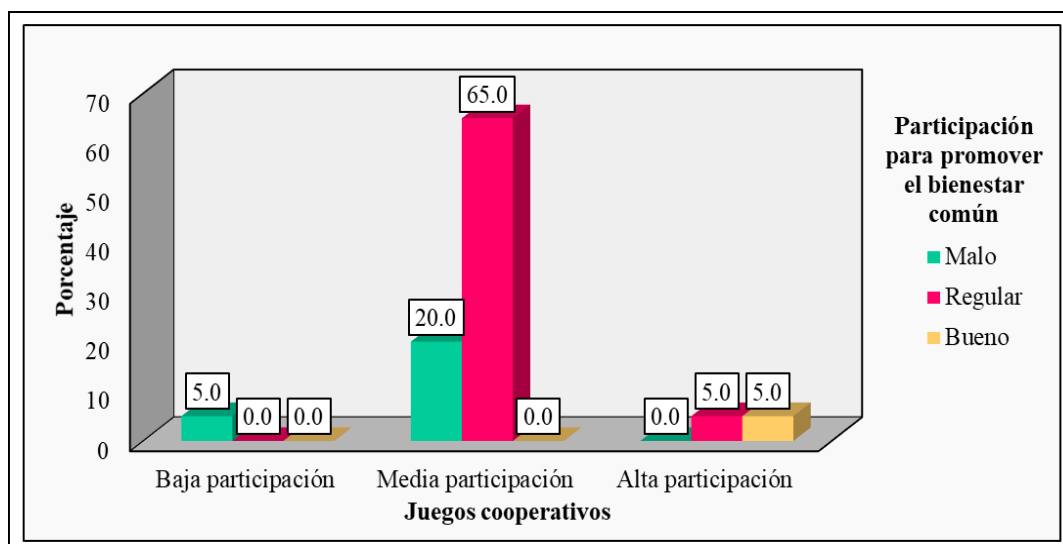
Tabla cruzada Juegos cooperativos*Participación para promover el bienestar común

			Participación para promover el bienestar común			
			Malo	Regular	Bueno	Total
Juegos cooperativos	Baja participación	Recuento	1	0	0	1
		% del total	5,0%	0,0%	0,0%	5,0%
	Media participación	Recuento	4	13	0	17
		% del total	20,0%	65,0%	0,0%	85,0%
	Alta participación	Recuento	0	1	1	2
		% del total	0,0%	5,0%	5,0%	10,0%
Total		Recuento	5	14	1	20
		% del total	25,0%	70,0%	5,0%	100,0%

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

Figura 3.

Juegos cooperativos*Participación para promover el bienestar común



Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 7 y Figura 5, se presenta la tabla de doble entrada de los juegos cooperativos y la participación para promover el bienestar común, evidenciándose que el 65,0% califican en nivel Media su participación los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular la participación para promover el bienestar común.

Tabla 8

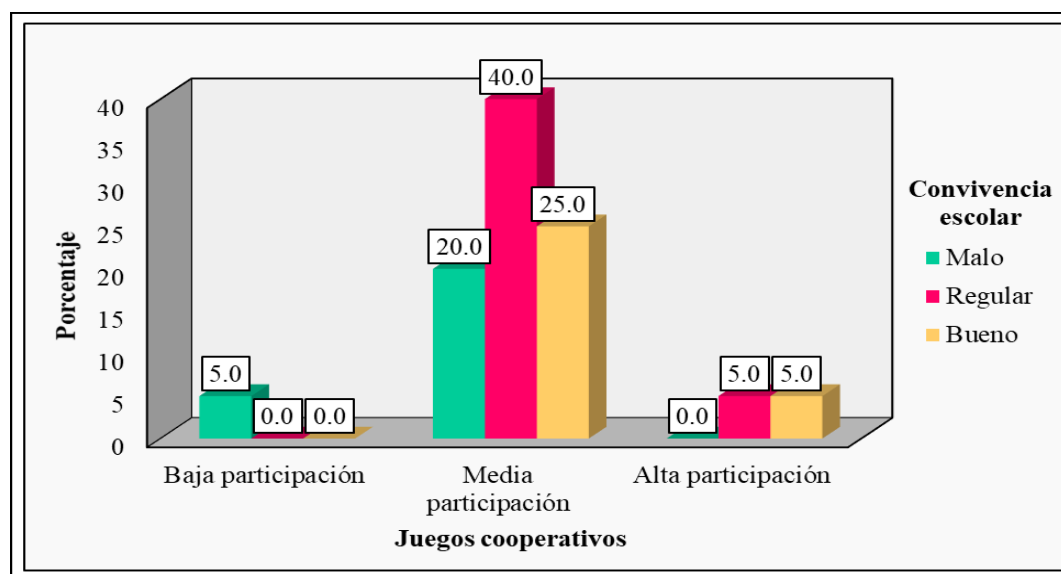
Tabla general cruzada Juegos cooperativos*Convivencia escolar

			Convivencia escolar			
			Malo	Regular	Bueno	Total
Juegos cooperativos	Baja participación	Recuento	1	0	0	1
		% del total	5,0%	0,0%	0,0%	5,0%
	Media participación	Recuento	4	8	5	17
		% del total	20,0%	40,0%	25,0%	85,0%
	Alta participación	Recuento	0	1	1	2
		% del total	0,0%	5,0%	5,0%	10,0%
Total		Recuento	5	9	6	20
		% del total	25,0%	45,0%	30,0%	100,0%

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

Figura 4.

Juegos cooperativos Convivencia escolar



Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 8 y Figura 6, se presenta la tabla de doble entrada de los juegos cooperativos y la convivencia escolar, evidenciándose que el 40% de los estudiantes califican en nivel Media de participación los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular la convivencia escolar.

Tabla 9

Contrastación de hipótesis 1: Influencia de los juegos cooperativos en la interacción social

		Juegos cooperativos	Interacción social
Juegos cooperativos	Correlación de Pearson	1	0,628**
	Sig. (bilateral)		0,003
	N	20	20
Interacción social	Correlación de Pearson	0,628**	1
	Sig. (bilateral)	0,003	
	N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 9 se muestra la influencia entre los juegos cooperativos en la interacción social, observándose una significancia de $0.003 < 0.05$, entonces existe influencia significativa de los juegos cooperativos en la interacción social y según Pearson es Alta ($r=0,628$).

Tabla 10.

Coefficiente de Determinación (R2) de hipótesis 1

Resumen del modelo		
Modelo	R	R cuadrado
1	0,628 ^a	0,394

a. Predictores: (Constante), Juegos cooperativos

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 10, se calculó el coeficiente de determinación R2 para conocer la influencia de los juegos cooperativos en la interacción social; el mismo que tiene valor de 0,394. En otras palabras, la interacción social está siendo influenciado por los juegos cooperativos en un 39.4%.

Tabla 11.

Contrastación de hipótesis 2: Influencia de los juegos cooperativos en la construcción y cumplimiento de normas

Correlaciones		Juegos cooperativos	Construcción y cumplimiento de normas
Juegos cooperativos	Correlación de Pearson	1	0,496*
	Sig. (bilateral)		0,026
	N	20	20
Construye normas	Correlación de Pearson	0,496*	1
	Sig. (bilateral)	0,026	
	N	20	20

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 11 se muestra la influencia entre los juegos cooperativos en la construcción y cumplimiento de normas, observándose una significancia de $0.026 < 0.05$, entonces existe influencia significativa de los juegos cooperativos en la construcción y cumplimiento de normas y según Pearson es Moderada ($r=0,496$).

Tabla 12

Coeficiente de Determinación (R²) de hipótesis 2

Resumen del modelo		
Modelo	R	R cuadrado
1	0,496 ^a	0,246

a. Predictores: (Constante), Juegos cooperativos

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 12, se calculó el coeficiente de determinación R² para conocer la influencia de los juegos cooperativos en la construcción y cumplimiento de normas; el mismo que tiene valor de 0,246. En otras palabras, la construcción y cumplimiento de normas está siendo influenciado por los juegos cooperativos en un 24.6%.

Tabla 13.

Contrastación de hipótesis 3: Influencia de los juegos cooperativos en el manejo de conflictos de manera constructiva

Correlaciones

		Juegos cooperativos	Maneja conflictos de manera constructiva
Juegos cooperativos	Correlación de Pearson	1	0,591**
	Sig. (bilateral)		0,006
	N	20	20
Maneja conflictos de manera constructiva	Correlación de Pearson	0,591**	1
	Sig. (bilateral)	0,006	
	N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 13 se muestra la influencia entre los juegos cooperativos en el manejo de conflictos de manera constructiva; observándose una significancia de $0.006 < 0.05$, entonces existe influencia significativa de los juegos cooperativos en el manejo de conflictos de manera constructiva y según Pearson es Moderada ($r=0,591$).

Tabla 14

Coefficiente de Determinación (R2) de hipótesis 3

Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado
1	0,591 ^a	0,350

a. Predictores: (Constante), Juegos cooperativos

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 14, se calculó el coeficiente de determinación R2 para conocer la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de conflictos de manera constructiva; el mismo que tiene valor de 0,350. En otras palabras, el manejo de conflictos de manera constructiva está siendo influenciado por los juegos cooperativos en un 35%.

Tabla 15.

Contrastación de hipótesis 4: Influencia de los juegos cooperativos en la deliberación sobre asuntos públicos

Correlaciones

		Juegos cooperativos	Deliberación sobre asuntos públicos
Juegos cooperativos	Correlación de Pearson	1	0,398
	Sig. (bilateral)		0,082
	N	20	20
Deliberación sobre asuntos públicos	Correlación de Pearson	0,398	1
	Sig. (bilateral)	0,082	
	N	20	20

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 15 se muestra la influencia entre los juegos cooperativos en la deliberación sobre asuntos públicos; observándose una significancia de $0.082 > 0.05$, entonces no existe influencia significativa de los juegos cooperativos en la deliberación sobre asuntos públicos y según Pearson es Baja ($r=0,398$).

Tabla 16.

Coefficiente de Determinación (R2) de hipótesis 4

Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado
1	0,398 ^a	0,159

a. Predictores: (Constante), Juegos cooperativos

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 16 se calculó el coeficiente de determinación R2 para conocer la influencia de los juegos cooperativos en la deliberación sobre asuntos públicos; el mismo que tiene valor de 0,398. En otras palabras, la deliberación sobre asuntos públicos está siendo influenciado por los juegos cooperativos en un 15.9%.

Tabla 17

Contrastación de hipótesis 5: Influencia de los juegos cooperativos en la participación para promover el bienestar común

Correlaciones

		Juegos cooperativos	Participación para promueve el bienestar común
Juegos cooperativos	Correlación de Pearson	1	0,679**
	Sig. (bilateral)		0,001
	N	20	20
Participación para promueve el bienestar común	Correlación de Pearson	0,679**	1
	Sig. (bilateral)	0,001	
	N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 17 se muestra la influencia entre los juegos cooperativos en la participación para promover el bienestar común, observándose una significancia de $0.001 < 0.05$, entonces existe influencia significativa de los juegos cooperativos en la participación para promover el bienestar común y según Pearson es Alta ($r=0,679$).

Tabla 18

Coefficiente de Determinación (R2) de hipótesis 5

Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado
1	0,679 ^a	,461

a. Predictores: (Constante), Juegos cooperativos

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 18, se calculó el coeficiente de determinación R2 para conocer la influencia de los juegos cooperativos en la participación para promover el bienestar común; el mismo que tiene valor de 0,461. La participación para promover el bienestar común está siendo influenciado por los juegos cooperativos en un 46.1%.

Tabla 19

Contrastación de hipótesis general: Influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar

Correlaciones		Juegos cooperativos	Convivencia escolar
Juegos cooperativos	Correlación de Pearson	1	,720**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
Convivencia escolar	Correlación de Pearson	,720**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 19 se muestra la influencia entre los juegos cooperativos en la convivencia, observándose que se tiene una significancia de $0.000 < 0.05$, entonces existe influencia significativa de los juegos cooperativos en la convivencia escolar y según Pearson es Muy alta ($r=0,720$).

Tabla 20

Coefficiente de Determinación (R2) de hipótesis general

Resumen del modelo		
Modelo	R	R cuadrado
1	,720 ^a	,519

a. Predictores: (Constante), Juegos cooperativos

Nota: Elaborado por: García Correa Leslie.

En la Tabla 20, se calculó el coeficiente de determinación R2 para conocer la influencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar; el mismo que tiene valor de 0,519. En otras palabras, la convivencia escolar está siendo influenciado por los juegos cooperativos en un al 51.9%.

V. DISCUSIÓN

Respecto al primer objetivo específico, establecer la influencia de los juegos cooperativos en la interacción social entre estudiantes, se observa que el 40,0 califican en nivel Media su participación en los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular la interacción social. Así también, se evidencia que existe influencia Alta de los juegos cooperativos en la interacción social ($r=0,628$).

Así mismo, según el coeficiente de determinación R^2 los juegos cooperativos influyen en un 39.4% en la interacción social. En otras palabras, teniendo en cuenta lo que sostiene Dávila (1987), es la capacidad del estudiante para concentrar su voluntad, su inteligencia, conocer sus restricciones y potencialidades para efectuar ciertas actividades influye directamente con la facilidad del estudiante para respetar las diferencias con los demás integrantes de la escuela y reflexiona para solucionar situaciones que afecten la convivencia.

De acuerdo a lo descrito, a mayores niveles de los juegos cooperativos mayores niveles de interacción social y a su vez, a menores niveles de los juegos cooperativos menores niveles de interacción social en los estudiantes. Los resultados descritos se relacionan con los resultados encontrados por López (2017), quien concluye que los juegos cooperativos reducen las conductas agresivas, se dan interacciones buenas.

Respecto al segundo objetivo específico, establecer la influencia de los juegos cooperativos en la construcción y cumplimiento de normas en estudiantes se observó que el 45,0% califican en nivel Media su participación los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular la construcción y cumplimiento de normas. Así también, se evidencia que existe influencia Moderada de los juegos cooperativos en la construcción y cumplimiento de normas. ($r=0,496$).

Así mismo, según el coeficiente de determinación R^2 los juegos cooperativos influyen positivamente con el 24.6% en la construcción y cumplimiento de normas. En otras palabras, teniendo en cuenta lo que sostiene Vigotsky (1987), su capacidad para generar un área de desarrollo potencial a través del juego influye directamente con su manera participativa y colaborativa en la elaboración de normas o acuerdos de convivencia y promover su cumplimiento. De acuerdo a lo

descrito, a mayores niveles de los juegos cooperativos mayores niveles de construcción y cumplimiento de normas y a su vez, a menores niveles de los juegos cooperativos menores niveles de construcción y cumplimiento de normas en los estudiantes.

Los resultados descritos se relacionan con los resultados encontrados por Moreno (2014), quien concluye que los juegos cooperativos son una herramienta muy importante para evitar la violencia en los estudiantes y cumplir acuerdos que contribuyen de manera activa en la construcción de la convivencia.

Respecto al tercer objetivo específico, establecer la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de conflictos de manera constructiva en estudiantes, se observó que el 55,0% califican en nivel Mediasu participación los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular el manejo de conflictos de manera constructiva. Así también, se evidencia que existe influencia moderada de los juegos cooperativos en el manejo de conflictos de manera constructiva ($r=0,591$).

Así mismo, según el coeficiente de determinación R^2 los juegos cooperativos influyen con el 35.0% en el manejo de conflictos de manera constructiva. En otras palabras, teniendo en cuenta lo que sostiene Terry y Orlick (1996), la capacidad del estudiante para desarrollar habilidades sociales positivas a través del juego influye directamente con las diferentes estrategias para resolverlos de manera pacífica y creativa de las diversas situaciones de conflicto que se presentan en la escuela.

De acuerdo, a mayores niveles de los juegos cooperativos mayores niveles de manejo de conflictos de manera constructiva y a su vez, a menores niveles de los juegos cooperativos menores niveles de manejo de conflictos de manera constructiva en los estudiantes. Los resultados descritos se relacionan con los resultados encontrados por Meza (2018), quien concluye que los estudiantes alcanzaron un nivel de tolerancia social, proceso de auto aceptación, logrando sentirse plenos en relación a las acciones que se les presenta con el juego.

Respecto al cuarto objetivo específico, establecer la influencia de los juegos cooperativos en la deliberación sobre asuntos públicos en estudiantes, se observó que el 55,0% de los mismos califican en nivel Media su participación los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular la deliberación sobre asuntos

públicos. Así también, se evidencia que no existe influencia de los juegos cooperativos en la deliberación sobre asuntos públicos. En otras palabras, teniendo en cuenta lo que sostiene Dávila (1987), si bien es cierto el juego disminuye conductas de agresividad en los estudiantes a través de actitudes de sensibilizar, cooperar, comunicar y solidaridad, no influye directamente con el diálogo y reflexión sobre diferentes ideas, respetando la de sus compañeros permitiéndole llegar a acuerdos y consensos teniendo en cuenta los derechos y principios de la democracia.

Respecto al quinto objetivo específico, establecer la influencia de los juegos cooperativos en la participación para promover el bienestar común en estudiantes, se observó que el 65,0% califican en nivel Media su participación los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular la participación para promover el bienestar común. Así también, se evidencia que existe influencia Alta de los juegos cooperativos en la participación para promover el bienestar común ($r=0,679$).

Así mismo, según el coeficiente de determinación R^2 los juegos cooperativos con el 46.1% en la participación para promover el bienestar común. En otras palabras, teniendo en cuenta lo que sostiene Vigotsky (1987), cuando el estudiante genera en el juego una situación ficticia, esta a su vez genera un área de desarrollo potencial, que sujeta en sí mismo una forma de lograr un acuerdo influye directamente con la acción de gestionar acciones para el bien común, defiende los derechos dentro de la escuela y fuera, asimismo, promueve la participación activa y democrática dentro de la escuela.

De acuerdo a lo descrito, a mayores niveles de los juegos cooperativos mayores niveles de participación para promover el bienestar común y a su vez, a menores niveles de los juegos cooperativos menores niveles de participación para promover el bienestar común en los estudiantes. Los resultados descritos se relacionan con los resultados encontrados por Montalván (2015), quien concluye que el programa aplicado permitió mejorar significativamente el desarrollo social y se recomienda a los docentes considerar juegos en su programación curricular.

En cuanto al objetivo general, determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de la convivencia escolar en estudiantes, se observó que el 40,0%

califican en nivel Media su participación los juegos cooperativos y a la vez califican en nivel Regular la convivencia escolar. Así también, entonces existe influencia Alta de los juegos cooperativos en la convivencia escolar ($r=0,720$).

Así mismo, según el coeficiente de determinación R^2 los juegos cooperativos influye con el 51.9% en la convivencia escolar. En otras palabras, teniendo en cuenta lo que sostiene Pérez Oliveras (1998), la capacidad del estudiante para jugar superando desafíos u obstáculos influye directamente en acción de construir colectivamente y cotidianamente entre estudiantes un ambiente favorable compartiendo responsabilidades (MINEDU, 2018).

De acuerdo a lo descrito, a mayores niveles de los juegos cooperativos mayores niveles de convivencia escolar y a su vez, a menores niveles de los juegos cooperativos menores niveles convivencia escolar en los estudiantes. Los resultados descritos se relacionan con los resultados encontrados por Haro (2019), quien concluye que la agresividad cuando se desarrollan juegos cooperativos también disminuye las conductas agresivas, aumenta la cooperación, participación.

VI. CONCLUSIONES

1. Existe influencia directa y significativa Alta ($r=0.628$) de los juegos cooperativos en la interacción social entre estudiantes, con un coeficiente R^2 (0.394). Esto significa que cuando los estudiantes participan en juegos que promueven la cooperación contribuye de manera directa a reconocer que todos sus compañeros son valiosos.
2. Existe influencia directa y significativa Moderada ($r=0.496$) de los juegos cooperativos en la construcción y cumplimiento de normas entre estudiantes, con un coeficiente R^2 (0.246). Esto explica que cuando los estudiantes participan en juegos que promueven actitudes cooperativas fortalece a la vez, su predisposición por cumplir las normas.
3. Existe influencia directa y significativa Moderada ($r=0.591$) de los juegos cooperativos en el manejo de conflictos de manera constructiva entre estudiantes, con un coeficiente R^2 (0.350). Lo que significa que cuando los estudiantes juegan en forma cooperativa incide directamente en el desarrollo de sus habilidades para solución a conflictos.
4. No existe influencia directa y significativa de los juegos cooperativos en la deliberación sobre asuntos públicos entre estudiantes. Esto explica que los juegos que promueven la solidaridad en los estudiantes no tiene incidencia en la preocupación por el desarrollo de la comunidad.
5. Existe influencia directa y significativa Alta ($r=0.679$) de los juegos cooperativos en la participación para promover el bienestar común entre estudiantes, con un coeficiente R^2 (0.461). Esto indica que el uso de juegos cooperativos en las actividades de aprendizaje incide directamente en la gestión del bienestar de todos los miembros del aula.
6. Existe influencia directa y significativa Muy alta ($r=0.720$) de los juegos cooperativos en la convivencia escolar entre estudiantes, con un coeficiente R^2 (0.519). Lo que significa que los juegos en el que se participa cooperativamente influye positivamente en el conjunto de relaciones interpersonales de los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

1. A los directivos de la institución educativa Huaypira – Lancones gestionar la capacitación de los docentes para el uso de juegos como estrategia para promover la actitud cooperativa de los estudiantes que contribuya a mejorar el nivel de interacción social entre la población estudiantil.
2. A los docentes de la institución educativa Huaypira – Lancones diseñar y ejecutar estrategias de juego cooperativo que contribuyan en los estudiantes a consensuar y a cumplir los principios y reglas de convivencia.
3. A los docentes de la institución educativa Huaypira – Lancones gestionar y ejecutar talleres de capacitación a los estudiantes referente al manejo de conflictos que contribuya a mejorar el nivel de trabajo cooperativo.
4. A los docentes de la institución educativa Huaypira – Lancones sensibilizar y concientizar a los estudiantes sobre la necesidad de colaborar y aportar para el desarrollo de la comunidad.
5. A los docentes de la institución educativa Huaypira – Lancones planificar la organización de los estudiantes de tal forma que juntos busquen cooperativamente bienestar común dentro de las aulas.
6. A los directivos y docentes de la institución educativa Huaypira – Lancones consensuar actividades en el Plan Anual de Trabajo que contribuya a fortalecer la actitud cooperativa de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanto, W. (2014). *Diseño y Desarrollo del Proyecto de Tesis*. Guía de Aprendizaje. Universidad César Vallejo. Trujillo.
- Aleman, I. et al. (2012). *Convivencia escolar: percepciones de los profesores de primaria y secundaria de la ciudad autónoma de Melilla*. Revista Iberoamericana de Educación, 60 (1), 1-15.
- Amao, S.; Paredes, G. y Quinteros, R. (2017). *Percepción del clima escolar en estudiantes del cuarto al sexto grado de primaria de una institución educativa pública del distrito de Tarapoto*. Lima: Universidad Macelino Champagnat.
- Aponte, F. (2018). *Estrategias afectivas y su efecto en la convivencia escolar en estudiantes de secundaria*. Universidad San Pedro, Piura, Perú.
- Arroyo y Suárez (2012). *Juegos Recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes de 5to grado de educación Primaria de la Escuela Estatal N° 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de La Laspata Huancayo-Perú*.
- Barreto (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para incentivar el valor del respeto en los niños de segundo grado de primaria en el colegio nidia quintero Turbay sede b. Colombia*.
- Bedoya, C. (2002). *Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando*. Cooperante acción.
- Benbenishty, R. y Astor, R. (2005). *Violencia escolar en contexto: cultura, barrio, familia, escuela y género*. Prensa de la Universidad de Oxford.
- Bendezú, M. (2015). *Juego cooperativo con la formación de habilidades sociales en la Institución Educativa Inicial N°. 114 "Corazón de Jesús" Ventanilla - Callao 2014*.
- Brotto, F. (1999). *Juegos cooperativos. El juego y el deporte como un ejercicio de convivencia, disertación Maestrazgo, Campinas*. Facultad de Educación Física de la Universidad Estatal de Campinas.

- Brotto, F. (2001). *Juegos cooperativos. El juego es el deporte como un ejercicio de convivencia*. Santos, Proyecto Cooperación, 170 pp.
- Caballero, M. (2010). *Convivencia Escolar. Un estudio sobre buenas prácticas*. Paz y Conflictos, 3, 154-169.
- Dávila, R. (1987). *El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica*. Merida: Talleres Graficos de la ULA.
- Desclée de Brouwer, S. y Vigotsky, L. (1979). *El Juego en Pedagogía Preescolar*. La Habana: Edt. Pueblo y Educación.
- Diario oficial el Peruano (2018). *Decreto Supremo N° 004-2018 – MINEDU*. Lima, Perú, Domingo 13 de mayo de 2018.
- Díaz, J. (2004). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- Dobarro (2011). *Evaluación de la convivencia escolar en los centros educativos del principado de Asturias- 2011*.
- Garaigordobil, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*.
- Garretón, P. (2013). *Estado de la convivencia escolar, conflictividad y su forma de abordarla en establecimientos educacionales de alta vulnerabilidad social de la Provincia de Concepción, Chile*. Tesis doctoral. Universidad de Cordova. Chile.
- Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. Barcelona: Oceano Ambar.
- Granado, N. y Garayo, A. (2015). *Juegos cooperativos, aprender a cooperar, cooperar para aprender*. Recuperado de <https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueoqt.pdf>.
- Groos, K. (1898). *El juego como escuela de vida*. Revista Miscelania de investigación N° 22, 7-22. Paris, Francia.
- Gross, K (2004). *El juego del hombre*. Nueva York: Appleton.

- Haro (2018). *Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de tercer grado de primaria de una institución educativa de El Porvenir Trujillo-Perú.*
- Hernández, R. (2015). *Metodología de investigación.* Colombia: MsGrawHall
- Hernández, R., Fernández, C. y Batista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta. Ed). México. D.F. México: Mc Graw Hill Interamericana.
- Herrera, N. (2016). *Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la institución educativa n° 10925 César Vallejo- Chiclayo 2015”.*
- Kuetz, O. y Peretti, M. (2013). *Juegos cooperativos. Revista Issuu.* Recuperado de https://issuu.com/fundacionbica/docs/juegos_cooperativos.
- Lazcarro (2015). *Juegos cooperativos para la convivencia sin violencia en la escuela amiga.* Mexico, D.F.
- López, L. (2017). *Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en niños de 5 años de la institución educativa “Fundación para los niños del Perú”. Piura, Perú.*
- Manriquez, M. S. (2014). *Convivencia y Clima Escolar: Claves de la Gestión del conocimiento.* Red de Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal, 41.
- Meza M (2018). *Juegos Cooperativos para mejorar la convivencia escolar en el quinto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima de Chinchero.* Cuzco-Perú.
- Minedu (2016). *¿Qué son los enfoques transversales?.* Lima, Perú: Ministerio de educación.
- Minedu (2018). *Guía lúdica y de apertura a la educación formal.*
- Monjas (2003). *Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social.* Madrid: Ediciones Ciencias de la Educación Pre escolar y/o especial. (6ta. Edic.).
- Montalván, J. (2015), *“Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa*

Jardín Real” de la urbanización bancaria-Piura. Universidad Nacional de Piura, Perú. Perú

- Moreno, J. (2002). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Universidad de Murcia, España.
- Moreno. (2014). *Juego cooperativo: Una herramienta mediadora frente a la violencia escolar en los estudiantes del colegio Magdalena Ortega*.
- Navarro A. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona. INDE public.
- Ochoa, A. y Salinas, J. (2013) *Diagnóstico de la convivencia escolar en escuelas de educación básica de la ciudad de Querétaro (México) Observatorio de la convivencia Escolar*. Facultad de Psicología. Universidad Autónoma.
- Orellana, E. y Segobia, J. (2014). *Evaluación del clima social escolar mediante semilleros de convivencia de los Octavos de Educación General Básica (Tesis de Licenciatura)*. Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Orlick, T. (1996) *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona. Paidotribo.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Otero, V. (2001) *Convivencia escolar problemas y soluciones. Departamento de Teoría e Historia de la Educación Facultad de Educación-Centro de Formación del Profesorado Universidad Complutense de Madrid*.
- Pérez, E. (1998). “*Juegos cooperativos: juegos para el encuentro*”. *Lecturas: Educación Física y Deportes. Año 3, n ° 9, página 1*. Buenos Aires.
- Pinedo, E. (2017). *Clima Social Escolar en Estudiantes del cuarto grado de Secundaria con familias monoparentales de la Institución Educativa Fe y Alegría del Distrito de Comas (Tesis de Maestría)*. Lima: Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Rabasa, B. (2005): *Resolución pacífica de conflictos en el aula: la mediación escolar*. Granada: Grupo Editorial Universitario.

- Sarria, L. (2016). *Clima en el aula y el logro académico en el área de comunicación en estudiantes de secundaria (Tesis de Maestría)*. Lima: Universidad San Martín de Porres.
- Spencer, H. (1855). *Principios de psicología*. Madrid, España: Calpe.
- Torres, C. (2008) “*El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*” Núcleo Universitario Rafael Rangel de la Universidad de los Andes (ULA) – Venezuela. Venezuela
- Unicef (2011). *La prevención de la violencia contra las mujeres y las niñas el contexto educativo*. Perú: ONU.
- Uribe, N. (2015) *La convivencia escolar desde la perspectiva de la resiliencia: un apoyo a la gestión educativa*. Universidad libre de Colombia Facultad de Ciencias de la Educación.
- Velasco, S. (2017). *El juego cooperativo como recurso en educación física para el desarrollo de habilidades sociales*.
- Vigotsky, L. (1987). *El papel del juego en el desarrollo del niño. En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Grijalbo.

ANEXOS

Anexo 1:**Instrumento de la variable “Juegos cooperativos”**

INSTRUMENTO DE JUEGOS COOPERATIVOS

LISTA DE COTEJO

Objetivo: Analizar el nivel de participación en los juegos cooperativos de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución educativa “Mariscal Ramón Castilla” Huaypira, Lancones -2019

Código del estudiante:

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	1	2	3
		Nunca	A veces	Siempre
JUEGOS PARA CONOCERSE				
1	Participa activamente en los juegos			
2	Durante los juego muestra confianza y amistad			
3	Durante los juego respeta las diferencias con sus compañeros			
JUEGOS DE COMUNICACIÓN				
4	Participa activamente en los juegos			
5	Durante los juegos muestra uso adecuado de la comunicación verbal			
6	Durante los juegos muestra uso adecuado de la comunicación no verbal			
JUEGOS DE COLABORACIÓN				
7	Participa activamente en los juegos			
8	Durante los juegos contribuye para lograr las metas planteadas			
9	Durante los juegos propone alcanzar nuevas metas			
JUEGOS DE RELAJACIÓN				
10	Participa activamente en los juegos			
11	El desarrollo de los juegos ayudan a superar sus tensiones internas			
12	El desarrollo de los juegos ayudan a orientar la energía hacia otros objetivos			

NIVEL Y ESCALA DE LA VARIABLE

JUEGOS COOPERATIVOS

	Baja participación	Media participación	Alta participación
Juegos para conocerse	03 – 05	06 – 07	08 – 09
Juegos de comunicación	03 – 05	06 – 07	08 – 09
Juegos de colaboración	03 – 05	06 – 07	08 – 09
Juegos de relajación	03 – 05	06 – 07	08 – 09
Total	12 – 21	22 – 29	30 – 36

Anexo 2:

Instrumento de la variable “Convivencia escolar”

INSTRUMENTO DE CONVIVENCIA ESCOLAR

Objetivo: Analizar el nivel de convivencia escolar de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución educativa “Mariscal Ramón Castilla” Huaypira, Lancones -2019.

Código del estudiante:

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	1	2	3
		Nunca	A veces	Siempre
INTERACCIÓN				
1	Respeto las características físicas , culturales de sus compañeros (as)			
2	Establece relaciones armónicas con sus compañeros(as)			
3	Trabaja y juega en grupos de manera colaborativa			
4	Expresa sus ideas y pensamientos de forma clara y coherente			
CONSTRUYE NORMAS				
5	Participa en la elaboración de normas de convivencia			
6	Cumple con las normas de convivencia establecidas			
7	Utiliza palabras mágicas en el aula y escuela.			
8	Promueve el cumplimiento de las normas de convivencia			
MANEJA CONFLICTOS DE MANERA CONSTRUCTIVA				
9	Propone soluciones para enfrentar un conflicto			
10	Soluciona un conflicto con un compañero (a) utilizando estrategias con ayuda docente o persona adulta.			
11	Usa estrategias individuales para manejar conflictos: Alejarte de la situación, contar hasta diez.			
12	Reconoce que una conducta inadecuada puede afectar a otros.			
13	Acepta disculpas de tus compañeros después de un conflicto			
14	Promueve el buen trato entre compañeros(as)			
15	Comprende que los conflictos se originan por no controlar las reacciones emocionales.			

DELIBERACIÓN SOBRE ASUNTOS PÚBLICOS				
16	Expresa sus opiniones sobre temas que involucran a los miembros del aula			
17	Asumes los acuerdos que benefician a todos (as) los miembros del aula			
18	Se preocupa por los problemas de su comunidad			
PARTICIPACIÓN PARA PROMUEVE EL BIENESTAR COMÚN				
19	Conoce cuáles son sus derechos y límites			
20	Respetar los derechos de los demás			
21	Es solidario con sus compañeros			

NIVEL Y ESCALA DE LA VARIABLE
 CONVIVENCIA ESCOLAR

	Malo	Regular	Bueno
Interacción	04 – 07	08 – 10	11 – 12
Construye normas	04 – 07	08 – 10	11 – 12
Maneja conflictos de manera constructiva	07 – 12	13 – 17	18 – 21
Deliberación sobre asuntos públicos	03 – 05	06 – 07	08 – 09
Participación para promueve el bienestar común	03 – 05	06 – 07	08 – 09
Total	21 – 37	38 – 50	51 – 63

Anexo 3

Validación de los instrumentos

Anexo 3
Matriz de validación

Título: Influencia del juego cooperativo para mejorar la convivencia escolar en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019.

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opciones de Respuesta				Criterios de evaluación								Observaciones y/o Recomendaciones
				Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Relación entre la Variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y los indicadores		Relación entre los indicadores y los ítems		Relación entre los ítems y la opción de respuesta		
								Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
VI. Juegos cooperativos	Juegos para conocerse	Participación activa en el juego	Participa activamente en los juegos.					X		X		X		X		
		Muestra confianza y amistad	Durante los juego muestra confianza y amistad.					X		X		X		X		
		Respeto las diferencias con sus compañeros	Durante los juego respeta las diferencias con sus compañeros.					X		X		X		X		
Juegos de comunicación	Participación activa en el juego	Participa activamente en los juegos.					X		X		X		X			
	Muestra uso adecuado de la comunicación verbal	Durante los juegos muestra uso adecuado de la comunicación verbal					X		X		X		X			
	Muestra uso adecuado de la comunicación no verbal	Durante los juegos muestra uso adecuado de la comunicación no verbal.					X		X		X		X			
Juegos de colaboración	Participación activa en el juego	Participa activamente en los juegos.					X		X		X		X			

49

	Contribuye al logro de metas planteadas	Durante los juegos contribuye para lograr las metas planteadas.						X		X		X		X		
	Propone alcanzar nuevas metas	Durante los juegos propone alcanzar nuevas metas.						X		X		X		X		
Juegos de relajación	Participación activa en el juego	Participa activamente en los juegos.						X		X		X		X		
	Supera sus tensiones internas	El desarrollo de los juegos ayudan a superar sus tensiones internas.						X		X		X		X		
	Orienta su energía hacia otros objetivos	El desarrollo de los juegos ayudan a orientar la energía hacia otros objetivos.						X		X		X		X		

FIRMA DEL EVALUADOR

50

Matriz de validación

Título: Influencia del juego cooperativo para mejorar la convivencia escolar en la institución educativa Huaypira – Lanocones 2019.

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opciones de Respuesta					Criterios de evaluación								Observaciones y/o Recomendaciones
				Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	siempre	Relación entre Variable y la dimensión		Relación entre dimensión y los indicadores		Relación entre los indicadores y los ítems		Relación entre los ítems y la opción de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
VI. Convivencia escolar	Interacción	Respetar las diferencias con sus compañeros	Respeta las características físicas, culturales de sus compañeros (as)						X		X		X		X		
		Interactúa con sus compañeros	Establece relaciones armónicas con sus compañeros(as)						X		X		X		X		
			Trabaja y juega en grupos de manera colaborativa						X		X		X		X		
	Construye normas	Se expresa libremente	Expresa sus ideas y pensamientos de forma clara y coherente						X		X		X		X		
		Participación de elaboración de normas	Participa en la elaboración de normas de convivencia						X		X		X		X		
		Cumple y hace cumplir normas	Cumple con las normas de convivencia establecidas							X		X		X		X	
	Promueve el cumplimiento de las normas de convivencia								X		X		X		X		
	Maneja conflictos de manera constructiva	Aceptan sanciones	Acepta las sanciones cuando incumplen las normas.						X		X		X		X		
			Propone soluciones para enfrentar un conflicto						X		X		X		X		
		Soluciona conflictos	Soluciona un conflicto con un compañero (a) utilizando estrategias con ayuda docente o persona adulta.						X		X		X		X		

52

Evita conflictos	Reconoce que una conducta inadecuada puede afectar a otros.							X		X		X		X		
	Usa estrategias individuales para manejar conflictos: Alejarte de la situación, contar hasta diez							X		X		X		X		
Actúa con asertividad	Acepta disculpas de tus compañeros después de un conflicto							X		X		X		X		
	Promueve el buen trato entre compañeros(as)							X		X		X		X		
Deliberación sobre asuntos públicos	Comprende que los conflictos se originan por no controlar las reacciones emocionales.							X		X		X		X		
	Expresa sus opiniones sobre temas que involucran a los miembros del aula							X		X		X		X		
	Asume los acuerdos que benefician a todos (as) los miembros del aula							X		X		X		X		
Participa para promover el bienestar común	Preocupación por problema de la comunidad	Se preocupa por los problemas de su comunidad						X		X		X		X		
	Conoce derechos y límites	Conoce cuáles son sus derechos y límites dentro del aula	X					X		X		X		X		
Se preocupa por los demás	Respetar los derechos de sus compañeros							X		X		X		X		
	Es solidario con sus compañeros							X		X		X		X		

Mg. Ilac. Nelson Chayapitanda Y.
 DIRECTOR GENERAL DE I.E. Nº 10010
 CERR.

FIRMA DEL EVALUADOR

53

Anexo 3
Matriz de validación

Titulo: Influencia del juego cooperativo para mejorar la convivencia escolar en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019.

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opciones de Respuesta				Criterios de evaluación								Observaciones y/o Recomendaciones
				Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Relación entre la Variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y los indicadores		Relación entre los indicadores y los ítems		Relación entre los ítems y la opción de respuesta		
								Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
VI: Juegos cooperativos	Juegos para conocerse	Participación activa en el juego	Participa activamente en los juegos.					X		X		X	X			
		Muestra confianza y amistad	Durante los juego muestra confianza y amistad.					X		X		X	X			
		Respeto las diferencias con sus compañeros	Durante los juego respeta las diferencias con sus compañeros.					X		X		X	X			
	Juegos de comunicación	Participación activa en el juego	Participa activamente en los juegos.					X		X		X	X			
		Muestra uso adecuado de la comunicación verbal	Durante los juegos muestra uso adecuado de la comunicación verbal					X		X		X	X			
		Muestra uso adecuado de la comunicación no verbal	Durante los juegos muestra uso adecuado de la comunicación no verbal.					X		X		X	X			
	Juegos de colaboración	Participación activa en el juego	Participa activamente en los juegos.					X		X		X	X			

49

Juegos de relajación	Contribuye al logro de metas planteadas	Durante los juegos contribuye para lograr las metas planteadas.					X		X		X	X		
	Propone alcanzar nuevas metas	Durante los juegos propone alcanzar nuevas metas.					X		X		X	X		
	Participación activa en el juego	Participa activamente en los juegos.					X		X		X	X		
	Supera sus tensiones internas	El desarrollo de los juegos ayudan a superar sus tensiones internas.					X		X		X	X		
	Orienta su energía hacia otros objetivos	El desarrollo de los juegos ayudan a orientar la energía hacia otros objetivos.					X		X		X	X		

GOBIERNO REGIONAL PIURA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE TALLARÁ
PROF. ANTONIO ACOSTA DEVALLOS
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN BÁSICA

FIRMA DEL EVALUADOR

50

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Convivencia escolar

OBJETIVO: Analizar el nivel de convivencia escolar en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019.

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Nelson Chuquiwanca Yacahuanca

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: M.S.C. Maestro

VALORACIÓN:

DEFICIENTE	REGULAR	BUENA	EXCELENTE
------------	---------	-------	-----------


Mg. Nelson Chuquiwanca Y.
DOCENTE DE LA UNF - FIE
C.C.N.N.
FIRMA DEL EVALUADOR

54

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Juegos cooperativos

OBJETIVO: Determinar el nivel del juego cooperativo en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019.

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Adriano Enrique Aguero Corvalan

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Especialista de Educación

VALORACIÓN:

DEFICIENTE	REGULAR	BUENA	EXCELENTE
------------	---------	-------	-----------


GOBIERNO REGIONAL DEL PERÚ
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PARA
VALLE DE SULLO
PROF. ADRIANO ENRIQUE AGUERO CORVALAN
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN BÁSICA
FIRMA DEL EVALUADOR

51

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Convivencia escolar

OBJETIVO: Analizar el nivel de convivencia escolar en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019.

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Agurto Gervallos Aparicio E.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Especialista de Educación

VALORACIÓN:

DEFICIENTE	REGULAR	BUENA	EXCELENTE
------------	---------	-------	-----------

GOBIERNO REGIONAL DE HUAYPIRA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
AGURTO GERVALLLOS APARICIO E.
PROF. APARICIO GERVALLLOS APARICIO E.
SPECIALISTA EN EDUCACIÓN
FIRMA DEL EVALUADOR

54

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Juegos cooperativos

OBJETIVO: Determinar el nivel del juego cooperativo en la institución educativa Huaypira – Lancones 2019.

DIRIGIDO A: Estudiantes

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Rojas Bustamante, Wilmer

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Docente en Ciencias de la Educación

VALORACIÓN:

DEFICIENTE	REGULAR	BUENA	EXCELENTE
------------	---------	-------	-----------

WILMER ROJAS BUSTAMANTE
FIRMA DEL EVALUADOR

51



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR/ AUTORES

Yo, **LESLIE GARCÍA CORREA**; egresada de la Escuela de Posgrado del Programa Académico de Maestría en Psicología de la Educación de la Universidad César Vallejo (Piura), declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación / Tesis titulado:

“INFLUENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUAYPIRA- LANCONES 2019 ”; es de mi (nuestra) autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación / Tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Piura, 21 de octubre del 2021

GARCÍA CORREA LESLIE	
DNI: 03669168	
ORCID: 0000-0002-0777-782X	