



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL**

Diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial**

AUTORA:

Karen Elizabeth Quispe Girón

ASESORA:

Mg. Rocío Bernaza Zavala

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

**ARTE VISUAL Y SOCIEDAD: ANÁLISIS Y DESARROLLO DE PROCESOS DE
COMUNICACIÓN VISUAL, EN EL AVANCE DE LA SOCIEDAD
CONTEMPORÁNEA**

LIMA - PERÚ

2018



ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Código : P07-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don(a) QUISPE GIRON KAREN ELIZABETH cuyo título es:

DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA SOBRE EL TAHUANTINSUYO Y EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ALUMNOS DE 5TO Y 6TO DE PRIMARIA DE TRES I.E EN EL DISTRITO DE PUENTE PIEDRA, LIMA 2018.

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de:16..... (número)dieciséis..... (letras).

Lima, 05 de julio de 2018.

Ph.D Cornejo Guerrero, Miguel Antonio
PRESIDENTE

Mg. Melchor Agüero, Liliana
SECRETARIO

Dr. Apaza Quispe, Juan
VOCAL

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

DEDICATORIA

A mis padres, quienes me ayudaron desde un inicio a perseguir mi sueño y fueron el mayor soporte para continuar mi camino universitario. A mi hermana, quien me apoyó en cada proyecto difícil y me animó con sus ocurrencias.

AGRADECIMIENTO

A mis asesoras, tanto de noveno ciclo como décimo, quienes supieron como guiarme durante el proceso de desarrollo de tesis. A la universidad y a los profesores que nos impartieron cada una de las clases. ¡Muchas gracias!

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo Karen Elizabeth Quispe Giron con DNI N° 72785837, a afecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces. 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 de la Universidad Cesar Vallejo.

Lima, 05 de Junio del 2018



Karen Elizabeth Quispe Giron

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada “Diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima, 2018”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título profesional de Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial.

Karen Elizabeth Quispe Giron

ÍNDICE

Página de jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de gráficos	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática	2
1.2. Trabajos Previos	4
1.3. Teorías relacionadas al tema	9
1.4. Formulación del problema	16
1.5. Justificación de estudio	17
1.6. Hipótesis	18
1.7. Objetivo	19

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación	22
2.2. Variables, operacionalización	23
2.3. Población, muestra y muestreo	25
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
2.5. Validez y confiabilidad	26
2.6. Método de análisis de datos	27
2.7. Aspectos éticos	50

III. RESULTADOS	51
------------------------	-----------

IV. DISCUSIÓN	57
V. CONCLUSIÓN	61
VI. RECOMENDACIONES	64
VII. REFERENCIAS	66

ANEXOS

Anexo1: Matriz de Consistencia

Anexo 2: Matriz de Operacionalización de variables

Anexo 3: Instrumento

Anexo 4: Validación de los instrumentos

Anexo 5: Cartas de permiso a las instituciones educativas

Anexo 6: Data de SPSS

Anexo 7: Aspectos Administrativos

Anexo 8: Brief de producto

Anexo 9: Registro de campo

ÍNDICE DE TABLAS	Pág.
Tabla 1. Operacionalización del diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo	24
Tabla 2. Operacionalización del aprendizaje cooperativo	24
Tabla 3. Prueba binomial	26
Tabla 4. Estadístico de confiabilidad de Cronbacht	27
Tabla 5. Frecuencia de indicador 1: Color.	28
Tabla 6. Frecuencia de indicador 2: Posición.	29
Tabla 7. Frecuencia de indicador 3: Espacio.	30
Tabla 8. Frecuencia de indicador 4: Reglas.	31
Tabla 9. Frecuencia de indicador 5: Tablero.	32
Tabla 10. Frecuencia de indicador 6: Piezas.	33
Tabla 11. Frecuencia de indicador 7: Personajes.	34
Tabla 12. Frecuencia de indicador 8: Composición social.	35
Tabla 13. Frecuencia de indicador 9: Recursos rentables.	36
Tabla 14. Frecuencia de indicador 10: Modelos económicos.	37
Tabla 15. Frecuencia de indicador 11: Interdependencia positiva.	38
Tabla 16. Frecuencia de indicador 12: Responsabilidad individual y grupal.	39
Tabla 17. Frecuencia de indicador 13: La interacción estimuladora.	40
Tabla 18. Frecuencia de indicador 14: Los grupos Informales.	41

Tabla 19. Frecuencia de indicador 15: Los grupos de base cooperativos.	42
Tabla 20. Prueba de normalidad de las variables.	43
Tabla 21. Correlación de las variables.	43
Tabla 22. Prueba de normalidad de las dimensiones: Organización formal y elementos esenciales.	44
Tabla 23. Correlación de las dimensiones: Organización formal y elementos esenciales.	44
Tabla 24. Prueba de normalidad de las dimensiones: Estructura y elementos esenciales.	45
Tabla 25. Correlación de las dimensiones: Estructura y elementos esenciales.	45
Tabla 26. Prueba de normalidad de las dimensiones: Aspectos organizativos y elementos esenciales.	46
Tabla 27. Correlación de las dimensiones: Aspectos organizativos y elementos esenciales.	46
Tabla 28. Prueba de normalidad de las dimensiones: Organización formal y tipos de agrupaciones.	47
Tabla 29. Correlación de las dimensiones: Organización formal y tipos de agrupaciones.	47
Tabla 30. Prueba de normalidad de las dimensiones: Estructura y tipos de agrupaciones.	48
Tabla 31. Correlación de las dimensiones: Estructura y tipos de agrupaciones.	48
Tabla 32. Prueba de normalidad de las dimensiones: Aspectos organizativos y tipos de agrupaciones.	49
Tabla 33. Correlación de las dimensiones: Aspectos organizativos y tipos de agrupaciones.	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS	Pág.
Gráfico 1. Frecuencia de indicador 1: Color.	28
Gráfico 2. Frecuencia de indicador 2: Posición.	29
Gráfico 3. Frecuencia de indicador 3: Espacio.	30
Gráfico 4. Frecuencia de indicador 4: Reglas.	31
Gráfico 5. Frecuencia de indicador 5: Tablero.	32
Gráfico 6. Frecuencia de indicador 6: Piezas.	33
Gráfico 7. Frecuencia de indicador 7: Personajes.	34
Gráfico 8. Frecuencia de indicador 8: Composición social.	35
Gráfico 9. Frecuencia de indicador 9: Recursos rentables.	36
Gráfico 10. Frecuencia de indicador 10: Modelos económicos.	37
Gráfico 11. Frecuencia de indicador 11: Interdependencia positiva.	38
Gráfico 12. Frecuencia de indicador 12: Responsabilidad individual y grupal.	39
Gráfico 13. Frecuencia de indicador 13: La interacción estimuladora.	40
Gráfico 14. Frecuencia de indicador 14: Los grupos Informales.	41
Gráfico 15. Frecuencia de indicador 15: Los grupos de base cooperativos.	42

RESUMEN

La presente investigación propone el diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo como refuerzo didáctico, que sumado a las técnicas basadas en el aprendizaje cooperativo, facilite la integración y el conocimiento cultural entre los estudiantes. El objetivo principal es determinar la relación entre el diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos del 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.]

Durante el desarrollo de la investigación se trabajó con la variable diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y aprendizaje cooperativo, las cuales según su importancia se componen respectivamente en variable independiente y dependiente. El tipo de investigación es aplicada de carácter transversal, el diseño es no experimental y el nivel correlacional. La población está conformada por una población finita de 1000 niños del 5to y 6to de primaria de la I.E Virgen de Fátima, I.E República de Japón y el I.E 5170 Perú – Italia. La muestra está compuesta por 278 estudiantes, teniendo como nivel de confianza un 95%. El muestreo es probabilístico con procedimiento aleatorio simple y el proceso de recolección de datos fue a través de la encuesta, cuyo instrumento fue un cuestionario de 15 preguntas con grado de evaluación en la escala de Likert. Éste instrumento fue previamente evaluado y validado por expertos, obteniendo como resultado un Alfa de Cronbach de 0,772, lo cual significa que el instrumento es aceptable. Los datos recolectados se procesaron a través del programa IBM SPSS Statistics 19, donde se obtuvo como resultado 0,622 con respecto a la correlación de las variables, determinando entonces que existe una correlación positiva media, por lo que se acepta la hipótesis de investigación.

Palabras claves: Diseño gráfico, juego de mesa, aprendizaje cooperativo.

ABSTRACT

The following investigation proposes the design of a board game about the Tahuantinsuyo as an didactic reinforcement, that with the techniques based on the cooperative learning, facilitates the integration and cultural knowledge among the students. The main objective is to determine the relationship between the design of a board game about Tahuantinsuyo and cooperative learning in 5th and 6th grade students of three IES in Puente Piedra district, Lima 2018.

During the development of the research, we worked with the variable design of a board game about the Tahuantinsuyo and cooperative learning, which according to their importance are composed respectively in independent and dependent variable. The type of research is applied transversally, the design is non-experimental and the correlation level. The population is conformed by a finite population of 1000 children of the 5th and 6th grade of the I.E Virgin of Fátima, I.E Republic of Japan and the I.E 5170 Peru - Italy. The sample is composed of 278 students, with a 95% confidence level. Sampling is probabilistic with simple random procedure and the data collection process was through the survey, whose instrument was a questionnaire of 15 questions with degree of evaluation on the Likert scale. This instrument was previously evaluated and validated by experts, obtaining as a result a Cronbach's Alpha of 0.772, which means that the instrument is acceptable. The data collected was processed through the IBM SPSS Statistics 19 program, where 0.622 was obtained with respect to the correlation of the variables, determining then that there is a medium positive correlation, which is why the research hypothesis is accepted.

Keywords: Graphic design, board game, cooperative learning.

CAPÍTULO 1
INTRODUCCIÓN

1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA

A nivel mundial, la educación es considerada una herramienta promotora del desarrollo sostenible. Sin embargo, ofrecer una educación de calidad sin la presencia del aprendizaje sería imposible. Tal como lo menciona la UNESCO (2016), el aprendizaje es una función que se origina con el nacimiento y se extiende conjuntamente con el crecimiento (p.10). Por esa razón, se tiene como finalidad integrar al individuo dentro del medio físico y social a partir de experiencias previas que lo incentivarán a adquirir un nuevo comportamiento.

Ahora bien, en Latinoamérica se verificó que el aprendizaje dirigido al nivel escolar se ve ligeramente afectado por factores que llegan a incluir desde la situación familiar, hasta la propia residencia del estudiante (Murillo, 2007, p. 120). Pero el más resaltante se enfoca sin duda en los recursos adquiridos para impartir la enseñanza. Resultados que demuestran las dificultades que los niños encuentran en las aulas, perjudicando no sólo su rendimiento, sino también sus vínculos sociales.

Por otro lado, el Perú enfrenta la indiferencia e incompetencia dentro de la educación a nivel escolar. Se creía que las poblaciones con menos posibilidades eran aquellas que carecían de un adecuado método de enseñanza; no obstante, el problema ha logrado ascender hasta las escuelas ubicadas en el sector urbano y no estatal, indicando que la reproducción de desigualdades culturales está esparciéndose y no solucionándose. Una situación preocupante que también se refleja en Lima, donde muchos estudiantes se encuentran por debajo del nivel de aprendizaje acostumbrado.

Esta situación también surge en las asignaturas de humanidades, donde el contenido suele variar dependiendo de la información y del tema en cuestión. De ahí que el aprendizaje no se logre concretar de forma correcta; primero por la ausencia de un material didáctico que sirva como apoyo o refuerzo para el educador, y segundo porque la conexión entre éste y el educando no siempre es eficaz. Se debe agregar también que los recursos lúdicos no son frecuentemente vistos como una herramienta de enseñanza, más aún si se trata de juegos de

mesa, pues estos desde siempre han sido utilizados para fomentar el entretenimiento y no necesariamente para instruir.

De ahí que el problema que se presenta en estas tres instituciones educativas del distrito de Puente Piedra, en el año 2018, sea la ausencia de un material que le permita al estudiante comprender las clases de historia, en especial aquellas basadas en el imperio incaico, una época exponente de la cultura peruana que es importante abordar para reforzar la identificación del alumno con la sociedad en la que vive. Así lo evidencia el estudio de Chigualla (2006), reconociendo que el bajo nivel sociocultural es un aspecto que debilita el propio distrito (p.23).

Es por ello que dichas escuelas, al ser partidarias de la innovación y dedicación para con sus estudiantes, se encuentran en constante evaluación con respecto a las técnicas de aprendizaje proporcionadas. Así pues, darían pie a que esta pieza gráfica les permita experimentar y reforzar un tema que se encuentra vigente dentro de la currícula, ofrecer a sus estudiantes un material exclusivo que no ha sido anteriormente utilizado con fines educativos y compartir este tipo de enseñanza a otras escuelas que se sientan interesadas.

Por tal razón, el producto contendrá conceptos fácilmente comprensibles por los alumnos gracias al cuidado de los elementos visuales, y se adaptará al contexto actual con la participación del maestro responsable del área de historia del Perú. A su vez, se cuenta con una técnica de juego que coloca el trabajo en equipo por encima de la competitividad propia de los tableros lúdicos, fortaleciendo la interacción y comunicación entre los estudiantes. Finalmente, y con el fin de ofrecer un material recreativo en beneficio a la educación, esta investigación tiene como finalidad determinar si existe relación entre el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primera de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

1.2. TRABAJOS PREVIOS

El área de diseño gráfico aún no cuenta con demasiadas investigaciones enfocadas en la relación del juego de mesa y el aprendizaje cooperativo, por tal razón, este estudio realizó una búsqueda exhaustiva de tesis y artículos científicos que aportaran positivamente al tema observado.

Los hallazgos más sobresalientes relacionados a estudios internacionales se muestran a continuación:

Liévano y Leclercq (2013) en *Efectividad de seis juegos de mesa en enseñanza de conceptos básicos de nutrición*. Esta investigación tuvo como objetivo evaluar la eficacia de seis juegos de mesa e incentivar la enseñanza de conceptos de alimentación y nutrición, higiene personal y práctica de actividad física en niños de educación básica, de 7 a 12 años, matriculados en las escuelas del distrito de Bogotá, Colombia. El estudio experimental contó con la intervención de 880 estudiantes, utilizando un cuestionario autoadministrado por las autoras de cada juego y previamente validado por expertos. Asimismo, se concluye lo siguiente: La utilización del juego de mesa como una estrategia metodológica sigue siendo escasa en el nivel nacional e internacional, impidiendo que la población estudiantil adquiera información beneficiosa. Si bien el conocimiento inicial de los estudiantes con respecto al tema era bajo, se observó que la intervención del material lúdico incrementó el aprendizaje a medida que se desarrollaba el tema. La puntuaciones obtenidas antes y después de la actividad, señalan que el juego puede ser considerado un recurso educativo en favor de la enseñanza escolar.

Morales, Plested, y Aedo (2015) en *El Coco-Game un juego de mesa para co-crear, potenciación del trabajo colaborativo y creativo*, la mencionada investigación tuvo como objetivo demostrar, en un proceso de ideación, la efectividad del Coco-Game, herramienta lúdica diseñada para generar ideas entre grupos heterogéneos en Medellín, Colombia. El estudio de carácter cualitativo tomó como unidad de análisis a un grupo de profesionales tecnológicos, investigadores de principales universidades y representantes de empresas reconocidas, empleando dos instrumentos de recolección. Los autores formulan

las siguientes conclusiones: El juego incita a la competencia, una capacidad que promueve la interacción e impulsa el trabajo individual y colectivo, permitiendo que los participantes tengan oportunidad de argumentar, sostener o desistir con respecto a las estrategias concebidas tras la comprensión de la trama expuesta. De igual modo se evidencia la escasez de material práctico y conceptual que favorezca, y estimule, la habilidad creativa y los trabajos colaborativos desde el contexto educativo. Un componente ideal para fomentar el desenvolvimiento e integración de las personas dentro de la sociedad.

Carmona y Díaz (2013) en *Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana, Santiago de Cali*. Trabajo de grado para optar al título de Licenciadas en Educación básica con mención en Ciencias Naturales y Educación Ambiental. Dicha investigación es de corte cualitativo, enfocándose directamente en estudiantes de décimo y undécimo grado, quienes aportaron en la recolección de datos no estandarizados tales como evaluaciones y puntos de vista. A continuación las inferencias de las autoras: La utilidad que los materiales didácticos demuestran durante el proceso del aprendizaje han motivado que otra variedad de juegos implementen el contenido de los mismos con el único fin de despertar en el alumno el interés por la exploración, la mejora de sus habilidades, conducta y valores que lleguen a presenciar en su entorno a través de una actividad poco convencional. Así mismo, se logró incluir una estrategia basada en el trabajo cooperativo, lo que significa que los participantes consiguieron intercambiar opiniones o buscar soluciones para lograr sus objetivos personales y colectivos. No obstante, el resultado más favorable fue crear vínculos entre estudiantes y docentes, así como también la empatía de los primeros para con los problemas sociales o ambientales.

Placencia y Díaz (2015) en *El aprendizaje cooperativo como estrategia didáctica para enseñar estudios sociales a los estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad educativa Sinincay, Ecuador*. Tesis previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación. La investigación cualitativa tuvo como muestra de estudio a 43 estudiantes, utilizando como instrumentos de recopilación de datos varias entrevistas y cuestionarios

aplicados a docentes, estudiantes y padres de familia. Las conclusiones más resaltantes por parte de las autoras son las siguientes: El aprendizaje cooperativo es un mecanismo útil en el desarrollo de la enseñanza, sobretodo porque se comporta como un mediador entre el docente y alumno, logrando que éste último intensifique sus propias capacidades sociales y educativas. La disposición del docente no es lo único que debe tomarse en cuenta al momento de instruir, las instituciones educativas están en la obligación de mejorar su infraestructura, empezando por adaptar espacios que permitan la interacción y desenvolvimiento.

De León (2013) en *Aprendizaje cooperativo como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés*. Tesis previa a conferirle el grado académico de Licenciada pedagoga con orientación en Administración y Evaluación Educativa. La mencionada investigación cualitativa tomó a 74 estudiantes de segundo grado básico, de las secciones A y C, con edades entre los 13 y 15 años del Instituto Nacional Experimental Dr. Werner Ovalle López, de la ciudad de Quetzaltenango. El instrumento utilizado para la recopilación de datos fueron los pre test y post test así como también una guía de observación. Las conclusiones de la autora son las siguientes: El trabajo cooperativo impartido en el aula refuerza las competencias comunicativas que exige el idioma inglés, en especial el oír y dialogar, un ejercicio práctico y beneficioso para el desenvolvimiento colectivo de los estudiantes. De igual manera se comprobó que la enseñanza ejecutada permitía que el docente dedique debida atención a los alumnos con mayores dificultades, los cuales evidenciaron mejoras en valores y aptitudes de importancia.

Rosas (2016). *Juegos lúdicos y aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa Mis Abejitas, Trujillo 2014*, la mencionada investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de juegos lúdicos en el aprendizaje en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la institución educativa particular Mis Abejitas. El diseño aplicado fue pre experimental con una muestra de 25 estudiantes, mientras tanto, su recolección de datos consistió en el uso de pruebas de entrada y salida: pretest y postest. Su instrumento fue la ficha de observación. La principal conclusión de la autora es la siguiente: La población de estudio provocó que el objetivo previsto sea aprobado. Es decir, los estudiantes respondieron satisfactoriamente al nuevo estilo de

aprendizaje a través de la lúdica con temática matemática, obteniendo porcentajes superiores a los adquiridos al inicio el proceso de estudio. Sin embargo, se comprobó que aquellos participantes respondieron con mayor efectividad luego de impartirles una breve explicación de los objetivos y el papel importante que tendrían los juegos lúdicos, un material que era desconocido para algunos.

Martinez (2017) en *Diseño de un libro pop-up sobre el reciclaje de residuos sólidos y el aprendizaje en niños 7 a 8 años de tres instituciones educativas en San Juan de Lurigancho, Lima-2017*. Tesis de licenciatura en Arte y Diseño Gráfico Empresarial. El tipo de investigación realizada es de tipo aplicada, de diseño no experimental transversal y de nivel correlacional, teniendo como muestra de estudio a 285 niños de 7 a 8 años de tres instituciones educativas y empleando la técnica de la encuesta como herramienta de recolección de datos. La autora concluye lo siguiente: El diseño del material pop-up aporta significativamente en el aprendizaje de los infantes. A su vez, queda demostrado que la aplicación de esta técnica en materiales didácticos logra ser efectiva gracias al contenido claro y estructurado que posee, características que incentivan la práctica del tema expuesto. Con respecto a este último, se logró el entendimiento ya que se aplicó un sistema interactivo para explicar la información. Así mismo, se comprueba que los colores y texturas de las ilustraciones cumplieron un papel importante en la comprensión del tema.

Ita (2016) en *La influencia del diseño del libro objeto sobre técnicas de reciclaje en el aprendizaje de niños de 8 a 10 años en tres colegios de Carabayllo, Lima – 2016*. Tesis de licenciatura en Arte y Diseño Gráfico Empresarial. El tipo de investigación es no experimental, de nivel correlacional causal y de enfoque mixto, teniendo como muestra de estudio a 268 alumnos de 8 a 10 años y empleando como instrumento de recolección de datos la entrevista y una encuesta validada anticipadamente por expertos. La autora determina lo siguiente: La tipografía, el color y la ilustración son elementos que se encargan de reforzar los dibujos y organizadores gráficos, consiguiendo que la comprensión sea sencilla y las técnicas expuestas sobre el reciclaje sean correctamente asociadas. De igual manera, estos elementos complementan la información

colocada en el libro objeto. El color, por ejemplo, busca que las técnicas de reciclaje sean relacionadas con los colores aplicados dentro del material.

Machuca (2016). *Diseño de un juego de mesa como herramienta de aprendizaje de los hábitos alimenticios de los alumnos del 5° de primaria del colegio Sulpicio García Peñaloza en la Molina*. Proyecto final de tesis para obtener el título de Licenciado en arte y diseño empresarial. La mencionada investigación es cualitativa, utilizando como unidad de estudio a 30 alumnos. Los instrumentos empleados fueron encuestas, dinámicas motivacionales, charlas y entrevistas. El autor concluye lo siguiente: El lenguaje sencillo y claro utilizado en el manual de instrucciones del juego permitió que los alumnos lo comprendiesen con facilidad. De igual manera, se logró captar el interés al momento de exponer los personajes y las características con las que cuentan durante la actividad didáctica. Finalmente, se puede afirmar que el juego de mesa cumplió el objetivo deseado así como también permitió la interacción entre los estudiantes, la práctica de los valores y un concepto más acertado de lo que es la alimentación saludable.

Bujaico y Gonzales (2015), *Estrategias de enseñanza cooperativa, rompecabezas e investigación grupal, en el desarrollo de habilidades sociales en quinto grado de educación primaria en una I.E.P de Canto Grande*. Tesis para optar el título de Licenciadas en Educación. Dicha investigación cuantitativa contó con una muestra de 40 niños con edades entre 9 y 10 años, aplicando posteriormente la guía de observación y lista de cotejos como instrumentos de recaudación de datos. Las conclusiones de las autoras son: Los estudiantes consiguieron desarrollar sus vínculos sociales gracias al material estratégico que se le facilitó en clase, aquellos que fueron seleccionados basándose en la técnica de enseñanza que maneja el docente. Así mismo, se observó que el proceso didáctico impartido por las maestras era efectivo cuando se empleaba el juego, caso distinto a cuando se llevaba a cabo el proceso de investigación, pues la secuencia afectaba la naturaleza líder de los alumnos: la toma de decisiones.

Camacho (2012) *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación con mención en Educación inicial. El tipo de investigación realizada es

de tipo descriptivo, teniendo como muestra de estudio a 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa y empleando la técnica de la lista de cotejo como herramienta de recolección de datos. La autora concluye lo siguiente: Los juegos cooperativos practicados en el aula consiguieron mejorar las habilidades sociales de las participantes, especialmente aquellas relacionadas al nivel de comunicación. Éste material de carácter lúdico no sólo impulsó el trabajo colectivo con el fin de alcanzar un objetivo común, sino también aseguró la actividad del participante a través de las secuencias expuestas, las reglas y tiempo determinado.

1.3. TEORÍAS RELACIONADAS AL TEMA

El diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo carece de bases teóricas que lo definan como tal, por esa razón, la presente investigación se respaldará dividiendo conceptos que incluyan tanto el aspecto visual como el temático.

Empezaremos entonces haciendo referencia a González (1994), quien define al diseño como el curso evolutivo que ejecuta el diseñador para llegar a un resultado físico que refleja los objetivos exigidos por el hombre, muchos de los cuales son materiales a favor de su propio beneficio y las necesidades que se originan dentro del ambiente en donde éste se desenvuelve (p.37). No obstante, los cambios tecnológicos han tomado ventaja al instaurar en la mente del ciudadano estímulos relacionados con sus logros, haciendo que éste, sin percatarse, establezca nuevas exigencias dentro del mercado.

Son estas variaciones las responsables de opacar ciertos elementos que merecen ser modernizados, más no sustituidos. Uno de ellos es el juego de mesa, un material lúdico que contiene una esencia proveniente de años pasados y que debido al mecanismo instaurado sigue atrapando a individuos sin orden de edad; particularidad que se ha logrado mantener gracias a la innovación acorde a la época actual.

Según Nallar (2015), el juego de mesa tiene como propósito hallar una idea y que ésta a su vez sea funcional siguiendo los términos que implica el proyecto (p.72). Contribuyendo a lo mencionado por el autor, esta herramienta recreativa busca adoptar mecánicas auténticas para conseguir una apropiada forma de entretenimiento.

Es probable que la primera definición asociada al juego de mesa tenga referencia con actividades entretenidas o de ocio, también es válido creer que éstas no tienen un fin instructivo, lo que no cambia es la experiencia satisfactoria que se obtiene como resultado. Así también lo refuerzan García y Torrijos (2002), quienes explican que el juego de mesa es un escenario dificultoso, pues contiene normas, metas y un material con el cual deben interactuar. Sin embargo, si pese a todo lo anterior el jugador se mantiene expectante y ansioso por continuar, se ha conseguido el objetivo por el cual se creó el juego: captar el interés y entregar un momento divertido a quien lo utilice.

Por consiguiente, los juegos de mesa se categorizan teniendo en cuenta determinados factores, entre ellos destacan la composición física del tablero y las estrategias o temáticas que adoptará el mismo.

Continuando con el primer punto, se debe pensar en la manera más directa de capturar la atención del usuario, quien habitualmente suele seguir las reacciones involuntariamente seleccionadas por su visión para después otorgar su interés en el valor agregado del producto. Por ende, es necesario entregarle una composición estéticamente elaborada, sin desmerecer ninguna de las partes que lo conforman.

Así pues, antes de comenzar con las pruebas o bocetos del diseño en general, se recomienda determinar el espacio del empaque y cuáles serán los requisitos que debe cumplir para que los elementos incluidos en el juego de mesa se adapten fácilmente.

González (1994) detalla que nuestros sentidos, conjuntamente con algunos elementos de la organización formal como el color, el tamaño, la forma, luces, sombras y posición de los cuerpos, contribuyen a la percepción del espacio. (p.237). Si bien cada componente es poseedor de un tamaño diferente, el

observar una parte del objeto va a provocar que nuestra visión, casi por obligación, admire todo el espacio como si fuese una forma integrada. Por tal razón se debe analizar la idea que se plasmará en el empaque, la cual debe concordar de manera individual (basándose en las dimensiones volumétricas) y grupal.

Siguiendo con los componentes físicos, es indispensable reconocer la estructura del material lúdico, para ello Nallar (2015) manifiesta: “Un juego de mesa tiene reglas, un tablero, piezas (fichas, dados, cartas, miniaturas), y un avatar o personaje para controlar. Los jugadores representan un rol, es decir, simulan ser personajes que se mueven por el tablero y deciden las acciones por éstos” (p.74).

No es desconocido que el tablero sea la parte más notable; con su forma cuadrangular y sus posiciones establecidas, es quien marca las pautas para que las fichas y personajes actúen siguiendo el procedimiento del juego. Aunque dentro de las ejecuciones hay ciertos elementos predominantes que aparecen de forma no muy evidente en el desarrollo de la partida.

Entre ellos tenemos a: Los obstáculos, aquellos distribuidos sin un orden en específico dentro del tablero, pero ciñéndose al método de juego; pueden ser permanentes o eventuales. Los atajos y saltos, quienes afectan directamente la trayectoria de las piezas, apresurando o retrasando su velocidad dentro de la cuadrícula. Y los eventos al azar por medio de dados u otro elemento que incluya el factor suerte. (Nallar, 2015, p. 75-77). El autor menciona otros elementos, pero éstos no serán descritos dado que no intervienen en la presente investigación.

Con respecto a los personajes, Nallar (2015) indica que cada uno debe ser diferente del otro, pues la distinción otorga a la partida versatilidad. Además pueden tener características, habilidades o poderes vinculados con la temática, lo importante es que cause interés, aunque al principio no se desplacen con familiaridad sino hasta que el jugador domine las reglas del juego (p. 79).

Ahora bien, para que los objetivos de las piezas antes mencionadas generen el resultado deseado, es importante situarlas dentro del campo visual sin que pierdan relación con la estructura. Tal como menciona González (1994), nuestra

visión otorga a todas las formas una ubicación que les permite entablar una semejanza con el fondo, de tal manera que si alguna de ellas ocupa el lugar central, las demás fuerzas se equilibran (p.230). Esto implica que la distribución de las piezas no debe obstaculizar el desarrollo del juego, por el contrario, conviene mantener total limpieza y orden que les permita trasladarse.

Volviendo al aspecto visual del producto, en relación al juego de mesa y su estructura, el color es un componente acertado e influyente en el consumidor. Navarro (2007) manifiesta que el color es producido gracias a una estimulación sobre nuestros ojos, y es a partir de esta sensación que nuestro cerebro le da el reconocimiento como tal (p.35).

Secundando lo dicho por el autor, el color tiende a considerarse un elemento primordial dentro del diseño, ya que nuestra visión, al estar en contacto con la luz, capta numerosas tonalidades. Partiendo de aquel concepto es que se le considera estético, pues el interpretar diversas señales nerviosas logra que los colores se instalen en las mentes de las personas, pero asignándoles un propio significado.

Ricupero (2007) refuerza aquel concepto afirmando que los significados son expuestos a través de las sensaciones producidas por las tonalidades, aquellas que buscan impactar más allá de las palabras (p.13). De ahí que el color entregue indirectamente, y de forma gratuita, ventajas que utiliza dentro del mensaje visual.

Otro factor a tomar en cuenta durante la aplicación de color es el no abusar de un mismo tono, ya que al hacerlo estaríamos sobrecargando y distrayendo la visión del jugador. Lo mismo sucede con las piezas y personajes, quienes además de contar con una valiosa función, deben expresar desigualdad para no generar confusión entre los mismos. En síntesis, la presencia del color mejoraría notoriamente la apariencia del juego si es utilizado en base al mensaje que se desea transmitir.

Sin embargo, aunque la apariencia del juego de mesa es un factor relevante dentro de la producción, no es el principal. Antes de proseguir con la composición física es indispensable definir el tema que se desarrollará, el cual varía dependiendo el contexto y el público objetivo. Así, por ejemplo, un material lúdico

con fines comerciales será distinto a uno educativo, pues este último exige que la información transmitida sea de nivel más instructivo y sin dejar el lado recreativo.

Bernis (2008) afirma que para captar la atención del infante se están elaborando materiales didácticos novedosos a favor de su aprendizaje, ya que son ellos quienes se exponen fácilmente a los estímulos y por consiguiente se requiere de gran responsabilidad al momento de su creación (p.10).

Debido a esos requerimientos la temática elegida debe permitir que sus conceptos sean descompuestos y adaptados positivamente a la partida. Como es el caso del imperio inca, más conocido como Tahuantinsuyo; el tema seleccionado para el presente diseño.

Rostworowski (1999) define al Tahuantinsuyu como cuatro regiones unidas entre sí (Tahua: cuatro, ntin: unidos entre sí, y suyu: región amplia)” (p. 252). Este extenso territorio estuvo bajo el poder de los incas y exigió su división en cuatro regiones luego que los barrios asentados en el Cuzco se ampliaran. No obstante, la separación demandó que dichos sectores, en este caso los cuatro suyos, estén ordenados teniendo en cuenta las secciones de Hanansaya y Urinsaya.

Lumbreras, Burga y Garrido (1999) indican que el sector Hanansaya estuvo conformado por las regiones de Chinchaysuyo y Andesuyo, mientras que Urinsaya por Collasuyo y Condesuyo. (p. 437-438).

Otra de las razones por las que se dividió al Tahuantinsuyo fue para instalar un sistema organizativo que ordenara y comprometiera tanto a la población como a la nobleza. Una creación que instauró una escala sociopolítica que encabezaba el inca, siendo inmediatamente seguido por una serie de individuos con funciones importantes. Entre ellos tenemos a:

La élite, la cual estaba conformada por dieciséis panacas, de entre cuyos miembros se seleccionaba a los gobernantes, y diez ayllus “custodios”. Los señores, quienes se trasladaban a la capital del imperio como muestra de fidelidad. Los curacas eventuales, leales al inca y partidarios del régimen; eran removidos si no demostraban capacidad. Los curacas yanas, nombramiento que otorgaba el inca a los criados que demostraban fidelidad y se ganaban su

confianza. Los administradores, encargados de fiscalizar ingresos del estado, los bienes acumulados o la organización de la fuerza de trabajo. Otros personajes que también resaltaban en la dirección del estado eran los supervisores, quienes vigilaban que las órdenes dadas por altos miembros de la nobleza se llevaran a cabo; y los contadores, quienes contaban con sus quipucamayoc (expertos en llevar cuentas por medio de los quipus). Ya en un nivel inferior se encontraban los Tocricamayoc, supervisores de los artesanos (Rostoworowski, 1999, p. 203-225).

La mayoría de estos cargos pertenecían a la nobleza, cada uno de ellos dotados de grandes responsabilidades. Silva (2006) también menciona que durante el imperio inca existía un consejo que era compuesto por los Suyuyuc Apu, los líderes de los cuatro suyos (p.180). Evidenciando el poder y alto rango que ocupaban en la organización social incaica.

La clase popular, por su parte, estaba compuesta por: Los artesanos, especializados en platería, orfebrería, cerámica y otros tipos de arte. Los hatun runa, quienes abarcaban la mayor parte de la población, eran campesinos considerados la fuerza de trabajo del estado. Los pescadores, no poseían tierras de cultivo y tampoco eran obligados a la mita agrícola. Los mitimaes, grupos de familias indígenas enviados a otras regiones para cumplir servicios. Los yana, individuos que se encargaban de servir al estado, criados del inca. Las mamacona, jóvenes alejadas de sus ayllus para formar parte del aclla huasi o “casa de las escogidas”, ejercían labores textiles, brindaban asistencias en los ritos y eran ofrecidas como esposas. Los piña, prisioneros y últimos en la escala del imperio (Rostoworowski, 1999, p. 234 – 250).

Como se observa, las clases y jerarquías tenían una distribución muy marcada dentro del Tahuantinsuyo, más no era lo único notable. Esta organización adquirió un modelo de poder denominado diarquía, la cual dividía al gobierno en dos mitades complementarias, pero con clara diferencia de estatus.

Así lo menciona Lumbreras, Burga y Garrido (1999), quienes afirman que la separación entre Hanansaya y Urinsaya tuvo como principal motivo el linaje inca. De tal modo que la región Hanan estuvo compuesta por generaciones asociadas a la tradición antigua, mientras que la región Urin fue conformada por descendencia

relacionada al desarrollo inca (p. 465).

En cuanto a sus fuentes de ingresos, el estado inca tuvo que valerse de recursos que si pudiesen ser contados y calculados para contrarrestar sus necesidades. El dinero era algo que ellos desconocían, pero aun así buscaron la manera de controlar los aspectos políticos y económicos que exigía su gobierno. Es así que se fundan tres fuentes de ingreso: la fuerza de trabajo, la posesión de tierras y la ganadería estatal (Rostoworowski, 1999, p. 257).

Rostoworowski (1999) aclara también que la más sobresaliente fue la mita, un sistema regulador de la fuerza de trabajo. Se le conocía así a la prestación recíproca de servicios que serían efectuados en un determinado momento; usualmente era practicado para el uso agrario, pesquero, minero, guerrero u obrero (p. 259 – 260).

Es gracias a la efectividad de la reciprocidad en el trabajo que también se establece el trueque, un intercambio económico que beneficiaba a la sociedad andina con objetos u alimentos distintos a los que producían. Este proceso se realizaba solamente para satisfacer las necesidades a través de productos de valores semejantes (Rostoworowski, 1999, p. 293).

Teniendo en cuenta que el Tahuantinsuyo es considerado uno de los imperios más notables en Sudamérica, no sólo por su amplitud sino también por sus logros y gran legado a la actualidad, se pretende transmitir el conocimiento previamente expuesto planteando el uso del aprendizaje cooperativo como una estrategia pedagógica que mejora el rendimiento estudiantil.

D. Johnson, R. Johnson y Holubec (1993) mencionan que el aprendizaje cooperativo es aquel que se efectúa a grupos pequeños, logrando que los alumnos que lo conforman puedan trabajar de manera didáctica, reforzando no sólo su trabajo individual, sino el colectivo (p.5). Se demuestra entonces que esta técnica pretende sustituir todo método de enseñanza que no incentive la interacción, por otra que mejore el rendimiento y fomente el trabajo en equipo.

En la actualidad, la mayoría de docentes ejecutan un plan de enseñanza basado en cúmulos de información que los infantes acatan sin llevar a cabo la

retroalimentación, cometiendo otro grave error social al no relacionarse con los demás.

Por el contrario, el aprendizaje cooperativo permite que el docente amplifique el rendimiento de todos sus alumnos, incentive las relaciones entre los mismos y facilite habilidades beneficiosas para su desarrollo social, psicológico y cognitivo. Son estas ventajas las que colocan al aprendizaje cooperativo por encima de las demás herramientas de enseñanza (D. Johnson, R. Johnson y Holubec, 1993, p. 5). No obstante, para que los objetivos logren funcionar se tienen que incorporar ciertos elementos en clase.

El principal es la interdependencia positiva, consiste en que los alumnos deben creer que el éxito sólo puede ser alcanzado si trabajan conjuntamente para alcanzar el mismo objetivo. El segundo es la responsabilidad individual, el cual plantea dividir las tareas entre los miembros del equipo para luego evaluar el desempeño personal en relación con sus propósitos. Y por último la interacción estimuladora, este tercer elemento se identifica por la interacción entre sus participantes y el apoyo que se demuestran académica y personalmente para lograr sus ideales (D. Johnson, R. Johnson y Holubec, 1993, p. 9).

A su vez, el aprendizaje cooperativo incorpora tipos de agrupaciones que deben incluirse dentro de cualquier método de estudio. El primero de ellos son los grupos informales, los cuales funcionan algunos minutos o una hora de clase y es recomendable utilizarlo para captar el interés de los alumnos o generar expectativa; de este modo la enseñanza sería totalmente directa, permitiendo al docente evaluar si sus estudiantes realizan la actividad integrando la nueva información brindada. El segundo son los grupos de base cooperativos, éstos tienden a ser integrados por miembros permanentes y de carácter diverso; operan a largo plazo y tienen como objetivo brindarse apoyo mutuo así como respaldarse o motivarse durante su etapa escolar. (D. Johnson, R. Johnson y Holubec, 1993, p. 6). Los grupos clasificados en la referencia son tres; sin embargo, el presente estudio sólo considera dos teniendo en cuenta los objetivos que se desea alcanzar.

1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Problema general

¿Qué relación existe entre el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018?

Problemas específicos:

1. ¿Qué relación existe entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018?
2. ¿Qué relación existe entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018?
3. ¿Qué relación existe entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018?
4. ¿Qué relación existe entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018?
5. ¿Qué relación existe entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018?
6. ¿Qué relación existe entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente

1.5. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Esta investigación propone el diseño de un material lúdico-didáctico para alumnos del 5to y 6to grado de primaria, dado que las diversas piezas instructivas que existen en la actualidad han caído en lo tradicional, ignorando por completo que el aspecto visual tiene tanta importancia como el educativo. De esta manera, los elementos del diseño gráfico en conjunto con las estrategias de aprendizaje permitirán instaurar una nueva manera de enseñanza, entregándoles a los menores un juego de mesa correctamente diseñado para su fácil comprensión. Además, se considerará como un material precedente para cualquier otra investigación que desee ahondar en el tema, ya que el producto gráfico de esta tesis cuenta con escasa referencia nacional dentro del rubro científico.

1.6. HIPÓTESIS

Hipótesis general

Existe relación entre el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

Hipótesis específicas:

1. Hi: Existe relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.
Ho: No existe relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.
2. Hi: Existe relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

Ho: No existe relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

3. Hi: Existe relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

Ho: No existe relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

4. Hi: Existe relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

Ho: No existe relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

5. Hi: Existe relación entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

Ho: No existe relación entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

6. Hi: Existe relación entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

Ho: No existe relación entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

1.7. OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar la relación entre el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

Objetivos específicos:

1. Determinar la relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima, 2018.
2. Determinar la relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.
3. Determinar la relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.
4. Determinar la relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.
5. Determinar la relación entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.
6. Determinar la relación entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

CAPÍTULO 2

MÉTODO

2.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se encuentra dentro del enfoque cuantitativo porque permite que los datos reunidos sean analizados con ayuda de la estadística, reforzando de esta manera sus bases teóricas. De igual forma, el diseño de investigación se considera no experimental, siendo el tipo de investigación aplicada de carácter transversal porque se recogieron datos en un tiempo único. Y finalmente, es de nivel correlacional ya que establece una relación entre las variables, ya que como lo indican Hernández, Fernández y Baptista (2010): “Este tipo de estudio tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables de un concepto en particular” (p. 83).

Diagrama:

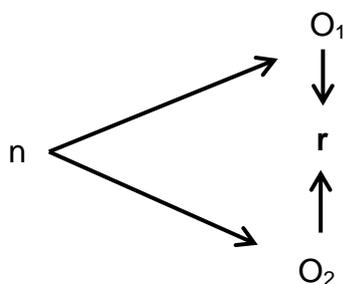


Figura 1. Simbología del diseño correlacional.

Dónde:

n = Alumnos de 5to y 6to de primaria.

O₁ = Diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo.

O₂ = El aprendizaje cooperativo.

r = Relación entre las variables.

2.2. VARIABLES, OPERACIONALIZACIÓN

Variable 1

Diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo.

Proceso que realiza un diseñador para elaborar un juego de tablero y piezas diferentes en relación a la división de cuatro territorios que los incas denominaron Tahuantinsuyo.

- Variable independiente
- Variable cualitativa
- Escala ordinal

Variable 2

El aprendizaje cooperativo.

Practica que se efectúa a grupos pequeños, logrando que los alumnos que lo conforman puedan trabajar de manera didáctica, reforzando no sólo su trabajo individual, sino el colectivo.

- Variable dependiente
- Variable cualitativa
- Escala ordinal

- Tabla 1. Operacionalización del diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo:

VARIABLE 1	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo	"Diseño no es la expresión final de una forma visible, sino el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma" (González, 1994, p.30).	Proceso que realiza el diseñador para proyectar los objetivos del consumidor.	Organización Formal (González, 1994, p.185).	Color (p.209)
				Posición (p.230)
				Espacio (p.237)
	"Un juego de mesa tiene reglas, un tablero, piezas (fichas, dados, cartas, miniaturas), y un avatar o personaje para controlar. Los jugadores representan un rol, es decir, simulan ser personajes que se mueven por el tablero y deciden las acciones por éstos" (Nallar, 2015, p.74).	Denominación dada a los juegos realizados sobre un tablero y fichas diferentes.	Estructura (Nallar, 2015, p.74).	Reglas (p.74)
				Tablero (p.74)
				Piezas (p.74)
				Personajes (p.74)
	"[...] Tahuantinsuyu que significa las cuatro regiones unidas (<i>tahua</i> , cuatro; <i>ntin</i> , sufijo plural con una idea de unión entre sí; <i>suyu</i> parcialidad, en sentido amplio de región)" (Rostworowski, M., 1999, p.252).	Los incas denominaron Tahuantinsuyo o cuatro partes a este territorio.	Aspectos organizativos (p.49 y p. 200)	Composición social (p. 201)
				Recursos rentables (p. 257)
				Modelos económicos (p. 285).

- Tabla 2. Operacionalización del aprendizaje cooperativo:

VARIABLE 2	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
El aprendizaje cooperativo.	"Es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás" (D. Johnson, R. Johnson y Holubec, 1993, p.5).	Reunión grupal con el fin de motivar el aprendizaje colectivo.	Elementos esenciales (Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E, 1993, p.9 y10).	Interdependencia positiva (p.9)
				Responsabilidad individual y grupal (p.9)
				La interacción estimuladora (p.9)
			Tipos de agrupaciones (Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E, 1993, p.9 y10).	Los grupos informales (p.6)
				Los grupos de base cooperativos (p.6)

2.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

2.3.1. Población:

Valero (1998) menciona que la población presenta cualidades diferentes, y que a su vez, está conformada por grupos finitos e infinitos de individuos, casos o componentes (p.19). La presente investigación posee una población finita, ya que se cuenta con un número exacto de estudiantes del 5to y 6to grado de primaria, todos ellos pertenecientes a las instituciones educativas Virgen de Fátima, República de Japón y Perú-Italia.

2.3.2. Muestra:

Valero (1998, p.92) lo describe como un fragmento de la población que es escogido al azar para ser analizado. Debe ser característico, de manera que cada uno de los componentes de la población obtenga probabilidad de ser seleccionado y mostrado en su estudio.

El muestreo es probabilístico con procedimiento aleatorio simple, está compuesto de 278 estudiantes de 5to y 6to grado de primaria de las instituciones educativas Virgen de Fátima, República de Japón y Perú-Italia del distrito de Puente Piedra, Lima 2018. La cantidad fue hallada por la siguiente fórmula de población finita:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{e^2 \cdot (N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)} \quad n = \frac{1000 \times (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}{(0.05)^2 (1000 - 1) + (1.96)^2}$$

$$n = \frac{960}{3.4575} \quad n = 278$$

Donde:

N = Población y universo

e = 0.05

p = Proporción esperada

Z = Valor de nivel de confianza

2.4. TÉCNICA DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El procedimiento de recolección de datos serán las encuestas. Asimismo, el instrumento a utilizar será un cuestionario de propia autoría, el cual está compuesto por 15 preguntas sobre el diseño de un juego de mesa y el aprendizaje cooperativo en niños de 08 a 10 años. El grado de evaluación fue según la escala de Likert con el propósito de medir la relación de las dos variables de estudio.

2.5. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

• VALIDEZ:

El instrumento empleado en la presente investigación para el recogimiento de datos se autorizó luego de una evaluación previa con asesores expertos en el tema utilizando una tabla de validación que será anexada.

Tabla 3. Prueba binomial

Prueba binomial						
		Categoría	N	Proporción observada	Prop. de prueba	Sig. exacta (bilateral)
Profesora Magaly Labán	Grupo 1	SI	11	1,00	,50	,001
	Total		11	1,00		
Profesora Jessica Rodarte	Grupo 1	SI	11	1,00	,50	,001
	Total		11	1,00		
Profesora Rocío Bernaza	Grupo 1	SI	11	1,00	,50	,001
	Total		11	1,00		
Profesor Juan Apaza	Grupo 1	SI	11	1,00	,50	,001
	Total		11	1,00		

Fuente: Elaboración propia.

La prueba binomial valida el instrumento de medición porque según los expertos se debe obtener un valor < 0.05 y el resultado que arrojó en la tabla es ,001.

- **CONFIABILIDAD:**

Para medir el grado de confiabilidad se recurrió a la medida de solidez interna más utilizada: Alfa de Cronbach, el cual indica que mientras el valor de alfa sea mayor, el grado de fiabilidad también lo será.

Tabla 4. Estadístico de confiabilidad de Cronbacht

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,772	15

Fuente: Elaboración propia.

El resultado de la tabla indica que el rango en el que se encuentra el alfa de Cronbacht es de ,772, una magnitud considerada como muy confiable. El número de elementos es perteneciente a la cantidad de preguntas que contiene el instrumento.

2.6. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

El método de análisis aplicado en esta investigación es estadístico descriptivo, puesto que la herramienta de recaudación de datos fue un cuestionario de 15 preguntas con respuestas en grado Likert. Éste instrumento fue previamente revisado por cuatro expertos, quienes luego de validarlo, permitieron el encuestar a 278 alumnos que representan el muestreo de la población.

Luego de recolectar la información de los cuestionarios, y posteriormente calcular los datos a través del programa estadístico IBM SPSS Statistics 19, se comprobó que el instrumento era confiable gracias al resultado del análisis de Cronbacht.

- **ANÁLISIS DESCRIPTIVO:**

Luego de realizar la encuesta, en la que se formuló 15 preguntas con 5 alternativas de respuesta, se procedió a calcularon los resultados obtenidos.

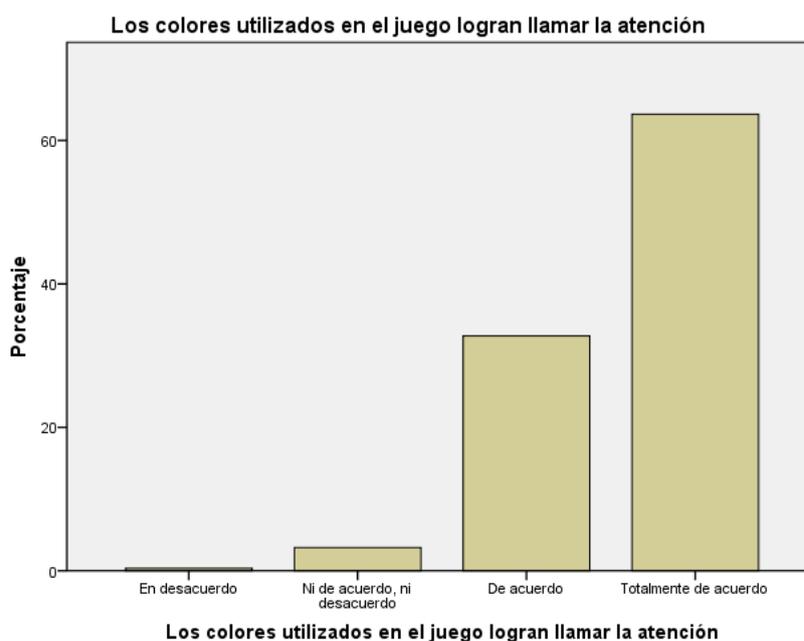
Tabla 5. Frecuencia de indicador 1: Color.

Pregunta 1:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	En desacuerdo	1	,4	,4	,4
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	9	3,2	3,2	3,6
	De acuerdo	91	32,7	32,7	36,3
	Totalmente de acuerdo	177	63,7	63,7	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 1. Frecuencia de indicador 1: Color.



Interpretación:

La tabla señala que de la muestra de 278 alumnos, el 63,7% está totalmente de acuerdo con que los colores utilizados en el juego logran llamar la atención y el 0,4% se encuentra en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

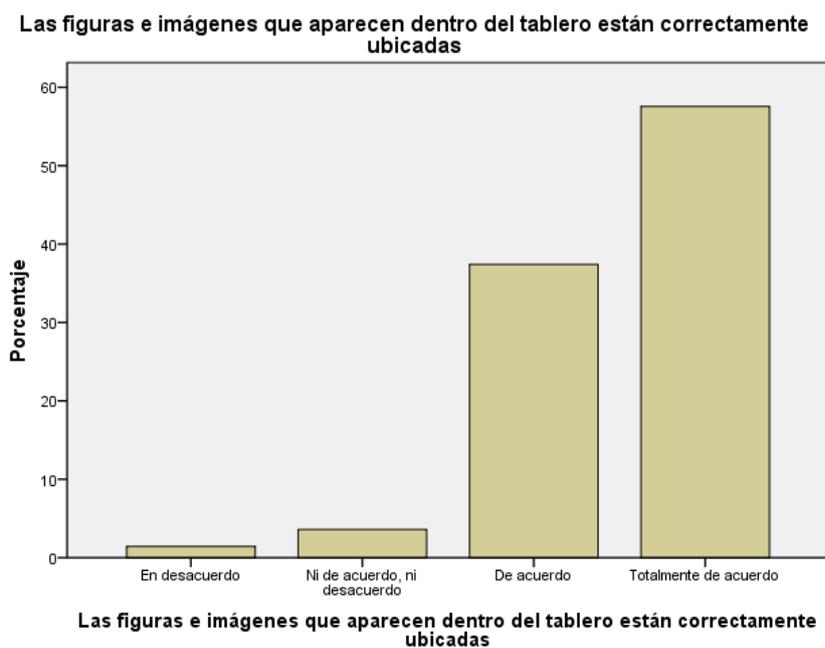
Tabla 6. Frecuencia de indicador 2: Posición.

Pregunta 2:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	En desacuerdo	4	1,4	1,4	1,4
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	10	3,6	3,6	5,0
	De acuerdo	104	37,4	37,4	42,4
	Totalmente de acuerdo	160	57,6	57,6	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 2. Frecuencia de indicador 2: Color.



Interpretación:

La tabla evidencia que de la muestra de 278 alumnos, el 57,6% está totalmente de acuerdo con las figuras e imágenes que aparecen dentro del tablero están correctamente ubicadas y el 1,4% mantiene su postura en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

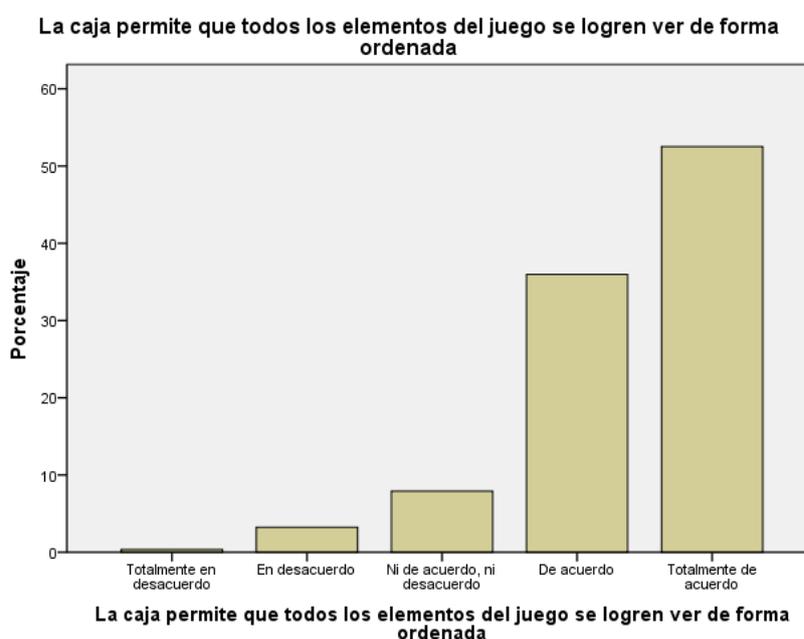
Tabla 7. Frecuencia de indicador 3: Espacio.

Pregunta 3:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	1	,4	,4	,4
	En desacuerdo	9	3,2	3,2	3,6
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	22	7,9	7,9	11,5
	De acuerdo	100	36,0	36,0	47,5
	Totalmente de acuerdo	146	52,5	52,5	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 3. Frecuencia de indicador 3: Espacio.



Interpretación:

La tabla muestra que de 278 alumnos, el 52,5% está totalmente de acuerdo con que la caja permite que todos los elementos del juego se logren ver de forma ordenada y el 0,4% indica estar totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

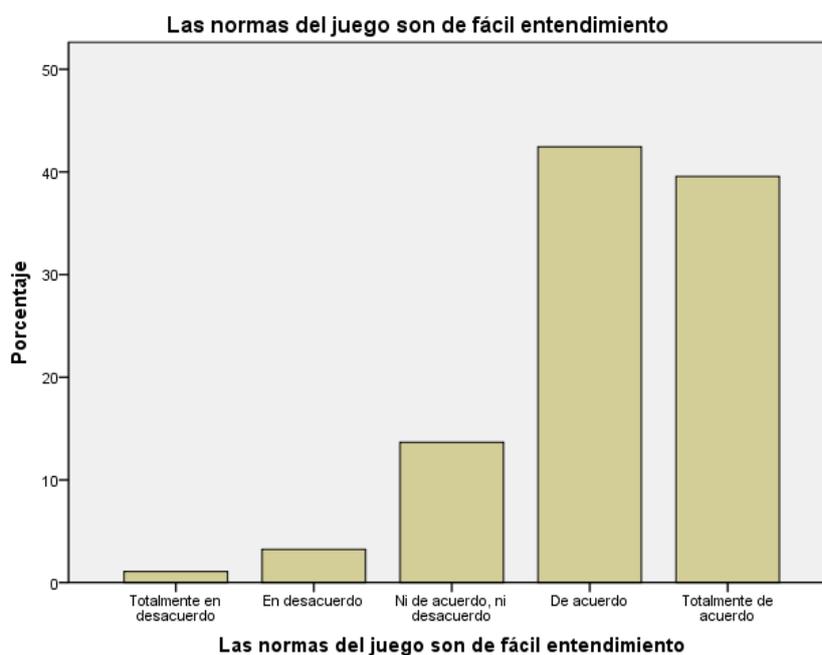
Tabla 8. Frecuencia de indicador 4: Reglas.

Pregunta 4:

		Las normas del juego son de fácil entendimiento			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	3	1,1	1,1	1,1
	En desacuerdo	9	3,2	3,2	4,3
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	38	13,7	13,7	18,0
	De acuerdo	118	42,4	42,4	60,4
	Totalmente de acuerdo	110	39,6	39,6	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 4. Frecuencia de indicador 4: Reglas.



Interpretación:

La tabla señala que de la muestra de 278 alumnos, el 42,4% está de acuerdo con que las normas del juego son de fácil entendimiento y el 1,1% indica estar totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue de acuerdo.

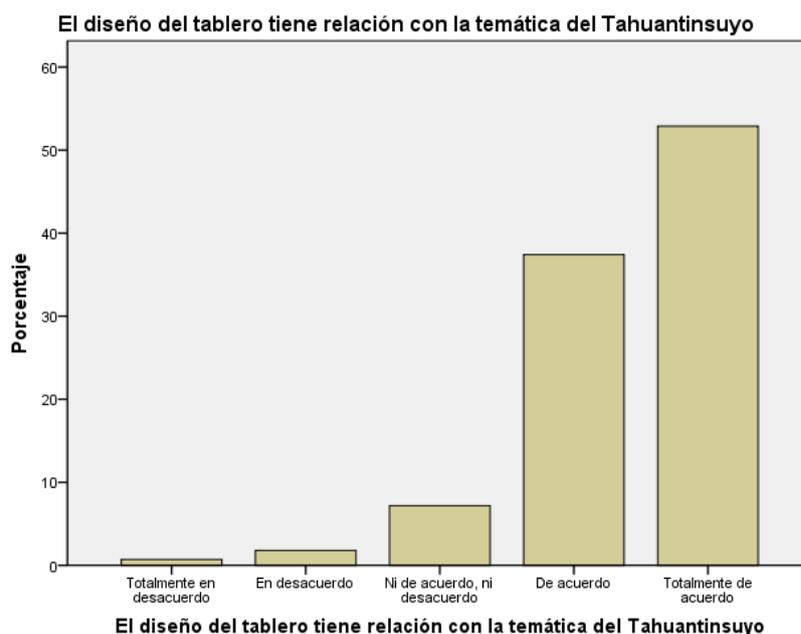
Tabla 09. Frecuencia de indicador 5: Tablero.

Pregunta 5:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	2	,7	,7	,7
	En desacuerdo	5	1,8	1,8	2,5
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	20	7,2	7,2	9,7
	De acuerdo	104	37,4	37,4	47,1
	Totalmente de acuerdo	147	52,9	52,9	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 5. Frecuencia de indicador 5: Tablero.



Interpretación:

La tabla evidencia que de la muestra de 278 alumnos, el 52,9% está totalmente de acuerdo con que el diseño del tablero tiene relación con la temática del Tahuantinsuyo y el 0,7% señala estar totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

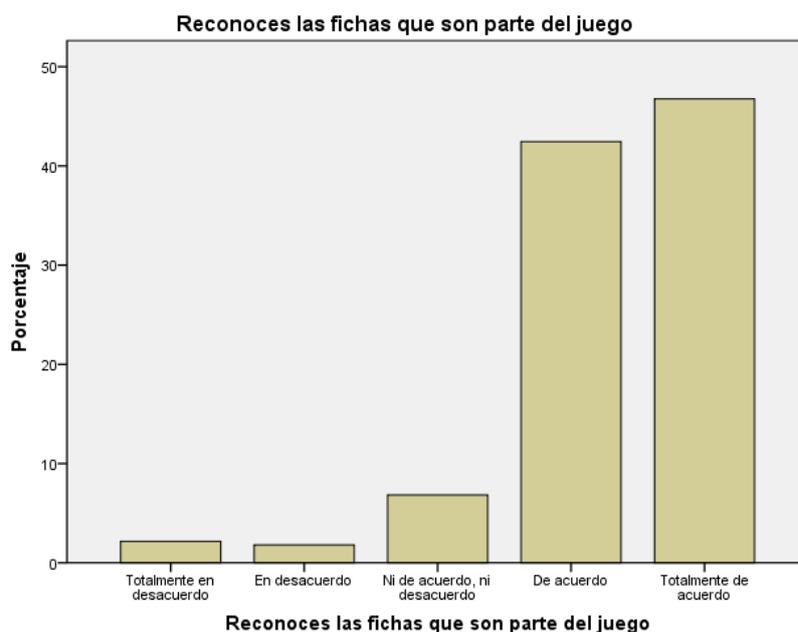
Tabla 10. Frecuencia de indicador 6: Piezas.

Pregunta 6:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	6	2,2	2,2	2,2
	En desacuerdo	5	1,8	1,8	4,0
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	19	6,8	6,8	10,8
	De acuerdo	118	42,4	42,4	53,2
	Totalmente de acuerdo	130	46,8	46,8	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 6. Frecuencia de indicador 6: Piezas.



Interpretación:

La tabla muestra que de 278 alumnos, el 46,8% está totalmente de acuerdo con reconocer las fichas que son parte del juego y el 2,2% evidencia estar totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

Tabla 11. Frecuencia de indicador 7: Personajes.

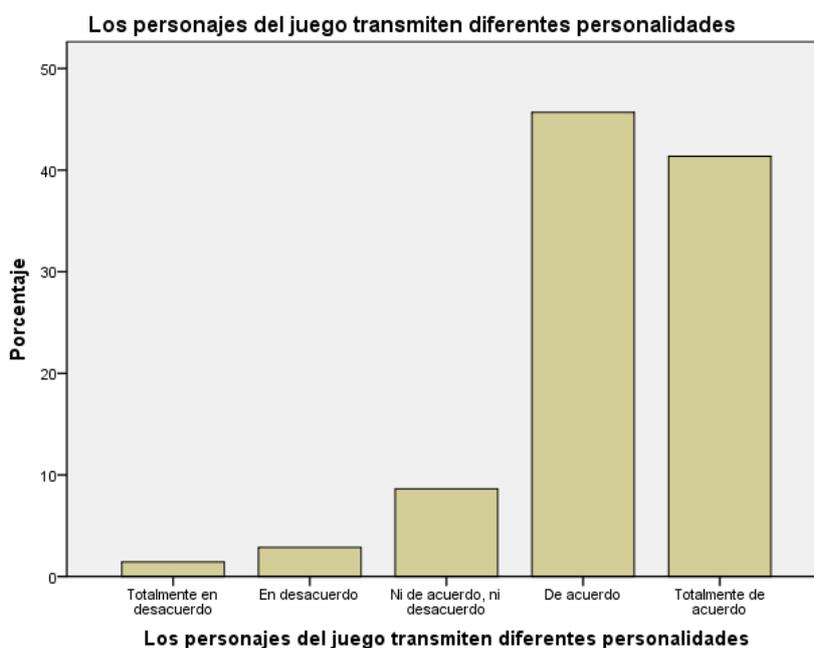
Pregunta 7:

Los personajes del juego transmiten diferentes personalidades

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	4	1,4	1,4	1,4
	En desacuerdo	8	2,9	2,9	4,3
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	24	8,6	8,6	12,9
	De acuerdo	127	45,7	45,7	58,6
	Totalmente de acuerdo	115	41,4	41,4	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 7. Frecuencia de indicador 7: Personajes.



Interpretación:

La tabla señala que de la muestra de 278 alumnos, el 45,7% está de acuerdo con que los personajes del juego transmiten diferentes personalidades y el 1,4% señala estar totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue de acuerdo.

Tabla 12. Frecuencia de indicador 8: Composición social.

Pregunta 8:

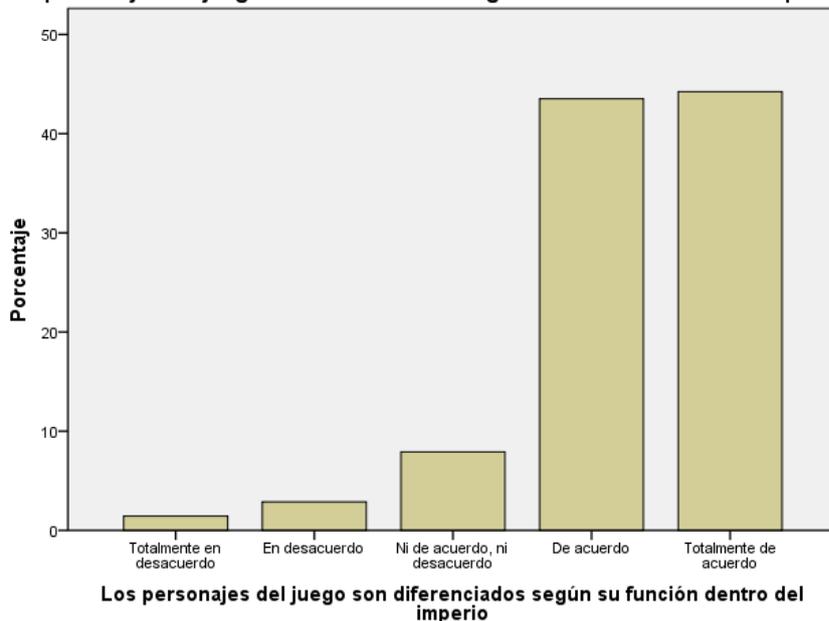
Los personajes del juego son diferenciados según su función dentro del imperio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	4	1,4	1,4	1,4
	En desacuerdo	8	2,9	2,9	4,3
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	22	7,9	7,9	12,2
	De acuerdo	121	43,5	43,5	55,8
	Totalmente de acuerdo	123	44,2	44,2	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 8. Frecuencia de indicador 8: Composición social.

Los personajes del juego son diferenciados según su función dentro del imperio



Interpretación:

La tabla evidencia que de la muestra de 278 alumnos, el 44,2% está totalmente de acuerdo con que los personajes son diferenciados según su función dentro del imperio y el 1,4% se muestra totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

Tabla 13. Frecuencia de indicador 9: Recursos rentables.

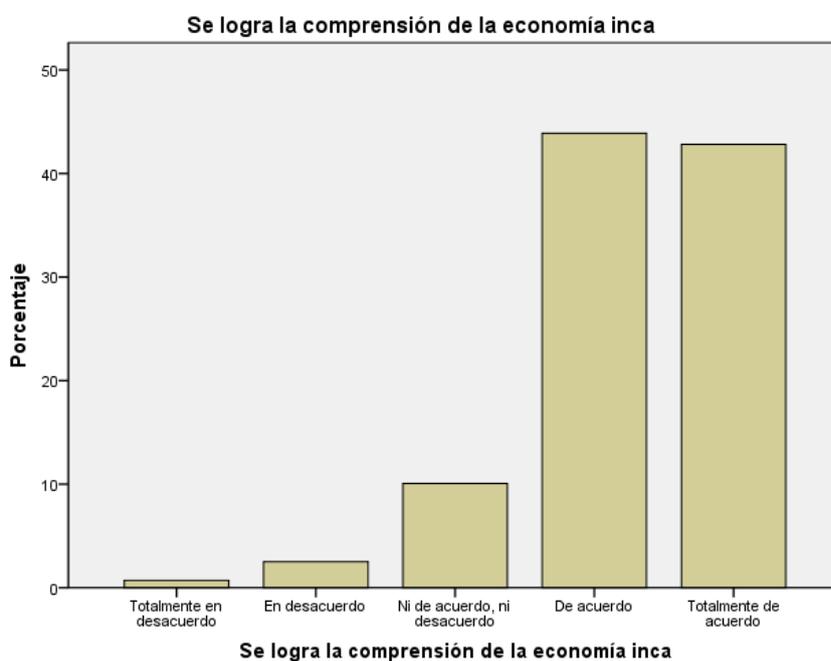
Pregunta 9:

Se logra la comprensión de la economía inca

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	2	,7	,7	,7
	En desacuerdo	7	2,5	2,5	3,2
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	28	10,1	10,1	13,3
	De acuerdo	122	43,9	43,9	57,2
	Totalmente de acuerdo	119	42,8	42,8	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 9. Frecuencia de indicador 9: Recursos rentables.



Interpretación:

La tabla muestra que de 278 alumnos, el 43,9% está de acuerdo con que se logra la comprensión de la economía inca y el 0,7% indica estar totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue de acuerdo.

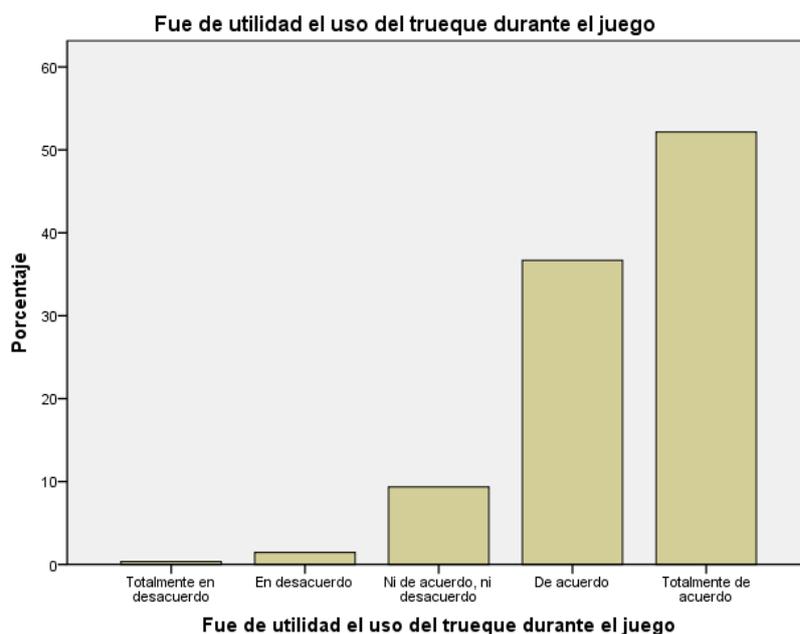
Tabla 14. Frecuencia de indicador 10: Modelos económicos.

Pregunta 10:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	1	,4	,4	,4
	En desacuerdo	4	1,4	1,4	1,8
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	26	9,4	9,4	11,2
	De acuerdo	102	36,7	36,7	47,8
	Totalmente de acuerdo	145	52,2	52,2	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 10. Frecuencia de indicador 10: Modelos económicos.



Interpretación:

La tabla señala que de la muestra de 278 alumnos, el 52,2% está totalmente de acuerdo con que el trueque fue de utilidad durante el juego y el 0,4% señala estar en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

Tabla 15. Frecuencia de indicador 11: Interdependencia positiva.

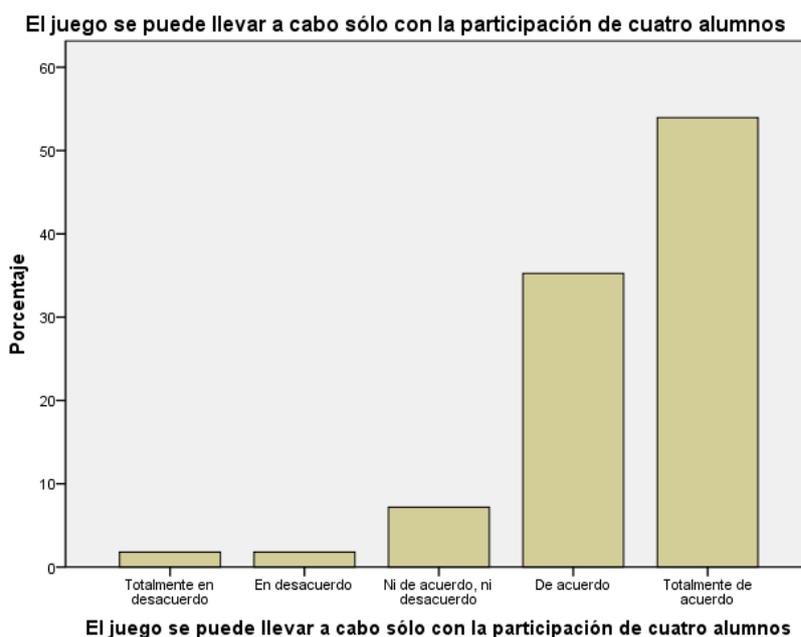
Pregunta 11:

El juego se puede llevar a cabo sólo con la participación de cuatro alumnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	5	1,8	1,8	1,8
	En desacuerdo	5	1,8	1,8	3,6
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	20	7,2	7,2	10,8
	De acuerdo	98	35,3	35,3	46,0
	Totalmente de acuerdo	150	54,0	54,0	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 11. Frecuencia de indicador 11: Interdependencia positiva.



Interpretación:

La tabla evidencia que de la muestra de 278 alumnos, el 54.0% está totalmente de acuerdo con que el juego se puede llevar a cabo sólo con la participación de cuatro alumnos y el 1,8% indica estar totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

Tabla 16. Frecuencia de indicador 12: Responsabilidad individual y grupal.

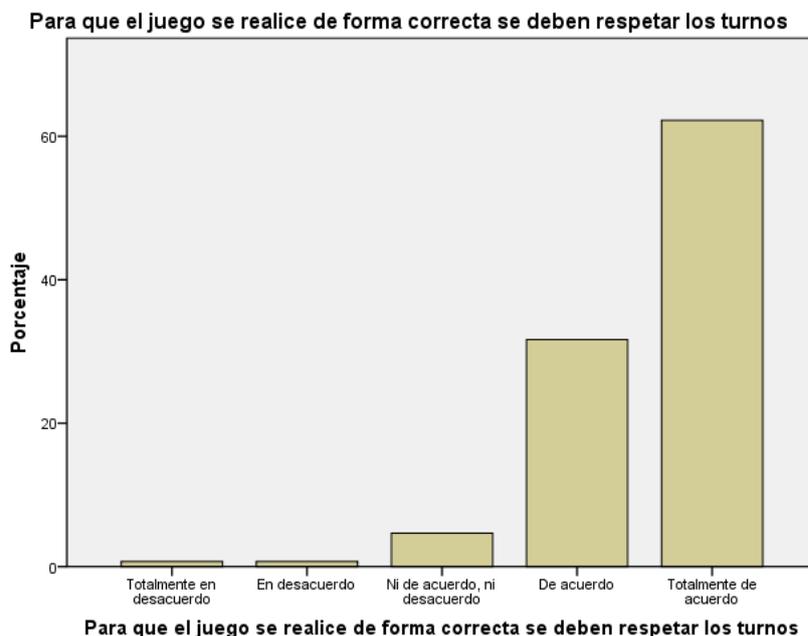
Pregunta 12:

Para que el juego se realice de forma correcta se deben respetar los turnos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	2	,7	,7	,7
	En desacuerdo	2	,7	,7	1,4
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	13	4,7	4,7	6,1
	De acuerdo	88	31,7	31,7	37,8
	Totalmente de acuerdo	173	62,2	62,2	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 12. Frecuencia de indicador 12: Responsabilidad individual y grupal.



Interpretación:

La tabla muestra que de 278 alumnos, el 62,2% está totalmente de acuerdo en que para que el juego se realice de forma correcta se deban respetar turnos, mientras el 0,7% se encuentra totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

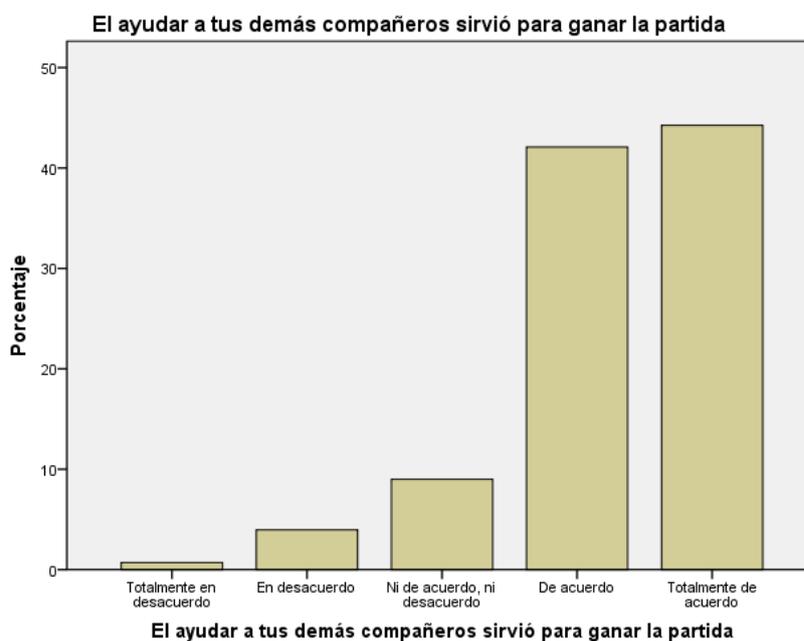
Tabla 17. Frecuencia de indicador 13: La interacción estimuladora.

Pregunta 13:

		El ayudar a tus demás compañeros sirvió para ganar la partida			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	2	,7	,7	,7
	En desacuerdo	11	4,0	4,0	4,7
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	25	9,0	9,0	13,7
	De acuerdo	117	42,1	42,1	55,8
	Totalmente de acuerdo	123	44,2	44,2	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 13. Frecuencia de indicador 13: La interacción estimuladora.



Interpretación:

La tabla señala que de la muestra de 278 alumnos, el 44,2% está totalmente de acuerdo con que ayudar a sus demás compañeros sirvió para ganar la partida y el 0,7% indica estar totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

Tabla 18. Frecuencia de indicador 14: Los grupos informales.

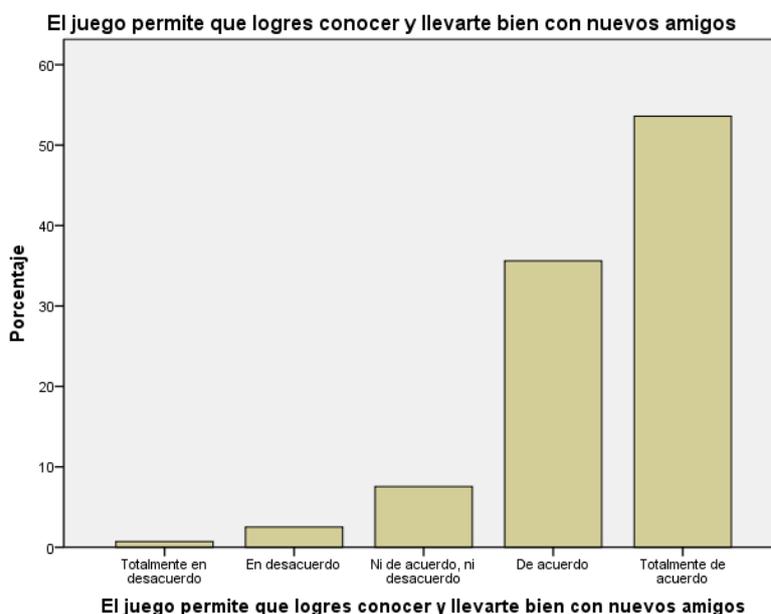
Pregunta 14:

El juego permite que logres conocer y llevarte bien con nuevos amigos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	2	,7	,7	,7
	En desacuerdo	7	2,5	2,5	3,2
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	21	7,6	7,6	10,8
	De acuerdo	99	35,6	35,6	46,4
	Totalmente de acuerdo	149	53,6	53,6	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas.

Gráfico 14. Frecuencia de indicador 14: Los grupos informales.



Interpretación:

La tabla evidencia que de la muestra de 278 alumnos, el 53,6% está totalmente de acuerdo en que el juego permite que logren conocer y llevarse bien con nuevos amigos, mientras que el 0,7% indica estar totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

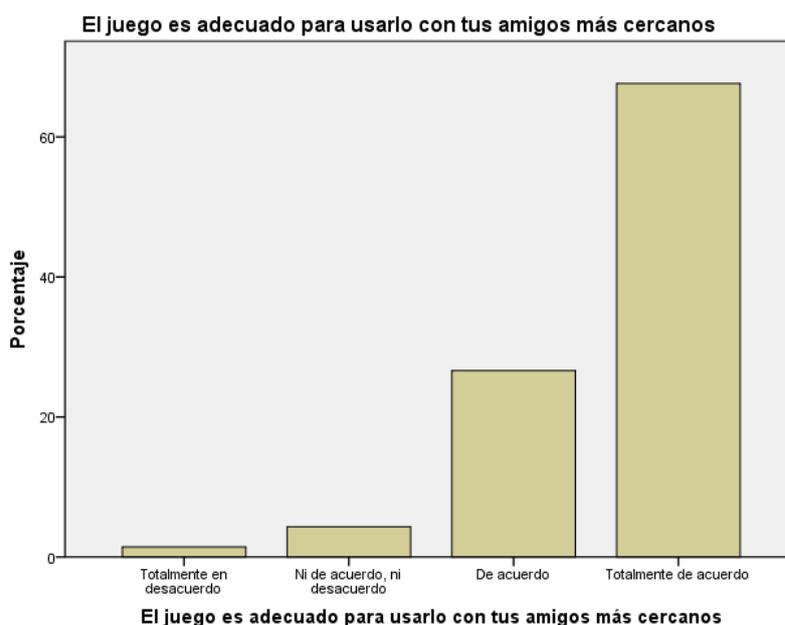
Tabla 19. Frecuencia de indicador 15: Los grupos de base cooperativos.

Pregunta 15:

		El juego es adecuado para usarlo con tus amigos más cercanos			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente en desacuerdo	4	1,4	1,4	1,4
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	12	4,3	4,3	5,8
	De acuerdo	74	26,6	26,6	32,4
	Totalmente de acuerdo	188	67,6	67,6	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta realizada a 278 niños de tres instituciones educativas. .

Gráfico 15. Frecuencia de indicador 15: Los grupos de base cooperativos.



Interpretación:

La tabla muestra que de 278 alumnos, el 67,6% está de totalmente de acuerdo con que el juego es adecuado para usarlo con sus amigos más cercanos, por otro lado, el 1,4% evidencia estar totalmente en desacuerdo. La alternativa que obtuvo mayor frecuencia fue totalmente de acuerdo.

- **ANÁLISIS INFERENCIAL**

Se trabajó con el nivel de medición de las variables según Hernández, Fernández y Baptista (2010).

Tabla 20. Prueba de normalidad de las variables.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1	,098	278	,000	,961	278	,000
V2	,156	278	,000	,866	278	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Los resultados indican que la significancia obtenida por la primera variable es menor a 0.05 por lo que se debe emplear una prueba no paramétrica. En tanto, la significancia obtenida por la segunda variable es menor a 0.05 por lo que también se aplicará una prueba no paramétrica.

Tabla 21. Correlación de las variables.

Correlaciones			
		V1	V2
V1	Correlación de Pearson	1	,622**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
V2	Correlación de Pearson	,622**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

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

El resultado de la tabla demuestra que si existe correlación entre la variable 1: “Diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo” y la variable 2: “Aprendizaje cooperativo”, debido a que el resultado de ambos arroja ,622 que se

considera como correlación positiva media. De igual manera se obtuvo una significancia menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Tabla 22. Prueba de normalidad de las dimensiones: Organización formal y elementos esenciales.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1_D1	,195	278	,000	,886	278	,000
V2_D1	,186	278	,000	,886	278	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Los resultados indican que la significancia obtenida por la primera dimensión de la primera variable es menor a 0.05 por lo que se debe emplear una prueba no paramétrica. En tanto, la significancia obtenida por la primera dimensión de la segunda variable es menor a 0.05 por lo que también se aplicará una prueba no paramétrica.

Tabla 23. Correlación de las dimensiones: Organización formal y elementos esenciales.

		V1_D1	V2_D1
V1_D1	Correlación de Pearson	1	,390**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
V2_D1	Correlación de Pearson	,390**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

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

El resultado de la tabla demuestra que existe una débil correlación entre la dimensión 1 de la primera variable: “Organización formal” y la dimensión 1 de la segunda variable: “Elementos esenciales”, debido a que el resultado de ambos

arroja ,390 que se considera como correlación positiva muy débil. De igual manera se obtuvo una significancia menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Tabla 24. Prueba de normalidad de las dimensiones: Estructura y elementos esenciales.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1_D2	,181	278	,000	,885	278	,000
V2_D1	,186	278	,000	,886	278	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Los resultados indican que la significancia obtenida por la segunda dimensión de la primera variable es menor a 0.05 por lo que se debe emplear una prueba no paramétrica. En tanto, la significancia obtenida por la primera dimensión de la segunda variable es menor a 0.05 por lo que también se aplicará una prueba no paramétrica.

Tabla 25. Correlación de las dimensiones: Estructura y elementos esenciales.

Correlaciones			V1_D2	V2_D1
V1_D2	Correlación de Pearson		1	,503**
	Sig. (bilateral)			,000
	N		278	278
V2_D1	Correlación de Pearson		,503**	1
	Sig. (bilateral)		,000	
	N		278	278

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

El resultado de la tabla demuestra que si existe correlación entre la dimensión 2 de la primera variable: “Estructura” y la dimensión 1 de la segunda variable: “Elementos esenciales”, debido a que el resultado de ambos arroja ,503 que se

considera como correlación positiva media. De igual manera se obtuvo una significancia menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Tabla 26. Prueba de normalidad de las dimensiones: Aspectos organizativos y elementos esenciales.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1_D3	,171	278	,000	,922	278	,000
V2_D1	,186	278	,000	,886	278	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Los resultados indican que la significancia obtenida por la tercera dimensión de la primera variable es menor a 0.05 por lo que se debe emplear una prueba no paramétrica. En tanto, la significancia obtenida por la primera dimensión de la segunda variable es menor a 0.05 por lo que también se aplicará una prueba no paramétrica.

Tabla 27. Correlación de las dimensiones: Aspectos organizativos y elementos esenciales.

Correlaciones			
		V1_D3	V2_D1
V1_D3	Correlación de Pearson	1	,523**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
V2_D1	Correlación de Pearson	,523**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

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

El resultado de la tabla demuestra que si existe correlación entre la dimensión 3 de la primera variable: “Aspectos organizativos” y la dimensión 1 de la segunda variable: “Elementos esenciales”, debido a que el resultado de ambos arroja ,523

que se considera como correlación positiva media. De igual manera se obtuvo una significancia menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Tabla 28. Prueba de normalidad de las dimensiones: Organización formal y tipos de agrupaciones.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1_D1	,195	278	,000	,886	278	,000
V2_D2	,255	278	,000	,735	278	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Los resultados indican que la significancia obtenida por la primera dimensión de la primera variable es menor a 0.05 por lo que se debe emplear una prueba no paramétrica. En tanto, la significancia obtenida por la segunda dimensión de la segunda variable es menor a 0.05 por lo que también se aplicará una prueba no paramétrica.

Tabla 29. Correlación de las dimensiones: Organización formal y tipos de agrupaciones.

Correlaciones			
		V1_D1	V2_D2
V1_D1	Correlación de Pearson	1	,245**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
V2_D2	Correlación de Pearson	,245**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

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

El resultado de la tabla demuestra que existe una correlación débil entre la dimensión 1 de la primera variable: "Organización formal" y la dimensión 2 de la

segunda variable: “Tipos de agrupaciones”, debido a que el resultado de ambos arroja ,245 que se considera como correlación positiva débil. De igual manera se obtuvo una significancia menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Tabla 30. Prueba de normalidad de las dimensiones: Estructura y tipos de agrupaciones.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1_D2	,181	278	,000	,885	278	,000
V2_D2	,255	278	,000	,735	278	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Los resultados indican que la significancia obtenida por la segunda dimensión de la primera variable es menor a 0.05 por lo que se debe emplear una prueba no paramétrica. En tanto, la significancia obtenida por la segunda dimensión de la segunda variable es menor a 0.05 por lo que también se aplicará una prueba no paramétrica.

Tabla 31. Correlación de las dimensiones: Estructura y tipos de agrupaciones.

Correlaciones			
		V1_D2	V2_D2
V1_D2	Correlación de Pearson	1	,414**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
V2_D2	Correlación de Pearson	,414**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

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

El resultado de la tabla demuestra que existe una débil correlación entre la dimensión 2 de la primera variable: “Estructura” y la dimensión 2 de la segunda

variable: “Tipos de agrupaciones”, debido a que el resultado de ambos arroja ,414 que se considera como correlación positiva débil. De igual manera se obtuvo una significancia menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Tabla 32. Prueba de normalidad de las dimensiones: Aspectos organizativos y tipos de agrupaciones.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1_D3	,171	278	,000	,922	278	,000
V2_D2	,255	278	,000	,735	278	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Los resultados indican que la significancia obtenida por la tercera dimensión de la primera variable es menor a 0.05 por lo que se debe emplear una prueba no paramétrica. En tanto, la significancia obtenida por la segunda dimensión de la segunda variable es menor a 0.05 por lo que también se aplicará una prueba no paramétrica.

Tabla 33. Correlación de las dimensiones: Aspectos organizativos y tipos de agrupaciones.

Correlaciones			V1_D3	V2_D2
V1_D3	Correlación de Pearson		1	,358**
	Sig. (bilateral)			,000
	N		278	278
V2_D2	Correlación de Pearson		,358**	1
	Sig. (bilateral)		,000	
	N		278	278

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

El resultado de la tabla demuestra que existe una correlación débil entre la dimensión 3 de la primera variable: “Aspectos organizativos” y la dimensión 2 de la segunda variable: “Tipos de agrupaciones”, debido a que el resultado de ambos arroja ,358 que se considera como correlación positiva débil. De igual manera se obtuvo una significancia menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación.

2.7. ASPECTOS ÉTICOS

El soporte teórico de esta investigación se determinó con la ayuda de libros escritos por autores expertos en el tema, por ende se respetaron las normas del manual APA para citar las referencias utilizadas. Por otro lado, el análisis de resultados y la confiabilidad del instrumento de investigación se desarrollaron por medio del programa estadístico SPSS 19, lo que refuerza su veracidad. Asimismo, y siguiendo las pautas a respetar, las instituciones educativas recibieron y firmaron el documento redactado por la universidad, concediendo el permiso de realizar encuestas. De igual modo se analizó conscientemente la situación económica, la cual permitió que el estudio de campo se llevara a cabo sin inconvenientes.

CAPÍTULO 3
RESULTADOS

A continuación se muestran los resultados más resaltantes de la investigación, aquellos que han sido obtenidos por medio del instrumento aplicado en alumnos de 5to y 6to de primaria de las instituciones educativas Virgen de Fátima, República de Japón y Perú-Italia, en el distrito de Puente Piedra.

Tabla 23. Correlación de las dimensiones: Organización formal y elementos esenciales.

		V1_D1	V2_D1
V1_D1	Correlación de Pearson	1	,390**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
V2_D1	Correlación de Pearson	,390**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

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

Interpretación:

Según los resultados obtenidos, las dimensiones organización formal y los elementos esenciales exponen una correlación positiva débil (0,390) con una significancia de 0,000 (menor de 0,01). De esta forma queda demostrado que el aspecto visual influye en la ejecución del juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo, dado que la conexión entre los alumnos se logra en base a las imágenes, ilustraciones y posiciones establecidas; entregando así una pieza correctamente diseñada y en base a los objetivos trazados.

Tabla 25. Correlación de las dimensiones: Estructura y elementos esenciales.

		V1_D2	V2_D1
V1_D2	Correlación de Pearson	1	,503**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
V2_D1	Correlación de Pearson	,503**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

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

Interpretación:

Según los resultados obtenidos, las dimensiones estructura y los elementos esenciales exponen una correlación positiva media (0,503) con una significancia de 0,000 (menor de 0,01). De esta forma se demuestra que el planteamiento organizativo del juego de mesa interviene en el desempeño del jugador, ya que de él depende su relación con el equipo, y por ende la identificación de las pautas del juego para lograr un objetivo meta. Esto también se vio reflejado durante el trabajo de campo, puesto que el contenido y la explicación del juego fueron claves para que el desarrollo del mismo se llevase a cabo sin inconvenientes.

Tabla 27. Correlación de las dimensiones: Aspectos organizativos y elementos esenciales.

		Correlaciones	
		V1_D3	V2_D1
V1_D3	Correlación de Pearson	1	,523**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
V2_D1	Correlación de Pearson	,523**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

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

Interpretación:

Según los resultados obtenidos, las dimensiones aspectos organizativos y los elementos esenciales exponen una correlación positiva media (0,523) con una significancia de 0,000 (menor de 0,01). De esta forma se demuestra que el planteamiento correcto de la temática del juego guarda relación con el desenvolvimiento del jugador, lo que significa que el estudiante tendrá que identificar las normas establecidas y tomar decisiones beneficiosas para su equipo. Esto también se vio reflejado durante el trabajo de campo, dado que se tuvo que hacer una previa introducción del tema como tal y también una breve explicación de lo que trataba el juego, incluyendo el procedimiento que debían seguir para obtener buenos resultados.

Tabla 31. Correlación de las dimensiones: Estructura y tipos de agrupaciones.

		V1_D2	V2_D2
V1_D2	Correlación de Pearson	1	,414**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
V2_D2	Correlación de Pearson	,414**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

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

Interpretación:

Según los resultados obtenidos, las dimensiones estructura y tipos de agrupaciones exponen una correlación positiva media (0,414) con una significancia de 0,000 (menor de 0,01). De esta forma se demuestra que los elementos que forman parte del juego de mesa son esenciales para captar la atención del infante, y por consiguiente, obtener una opinión favorable que permita su difusión. Esto también se vio reflejado durante el trabajo de campo, ya que las piezas del juego fueron las principales causantes de la formación de grupos, todos en base a los personajes, piezas y reglas. Además de ello, el correcto desarrollo del proyecto causó una buena impresión en los niños, quienes aseguraron recomendar el juego a sus allegados.

Tabla 33. Correlación de las dimensiones: Aspectos organizativos y tipos de agrupaciones.

		Correlaciones	
		V1_D3	V2_D2
V1_D3	Correlación de Pearson	1	,358**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	278	278
V2_D2	Correlación de Pearson	,358**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	278	278

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

Interpretación:

Según los resultados obtenidos, las dimensiones aspectos organizativos y tipos de agrupaciones exponen una correlación positiva débil (0,358) con una significancia de 0,000 (menor de 0,01). De esta forma se demuestra que la temática elegida para el juego promueve el trabajo colectivo, por ello se preocupó por un buen contenido, que además de informativo sea sencillo para su comprensión. Esto también se vio reflejado durante el trabajo de campo, puesto que tras la explicación del juego, los infantes tuvieron una conexión más notable, y esto con el fin de lograr los objetivos que dictaminaba el juego.

CAPÍTULO 4

DISCUSIÓN

La presente investigación planteó como objetivo general determinar la relación entre el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Luego de recopilar y analizar las respuestas obtenidas en los centros educativos, se comprobó a través de la prueba de Pearson que existe una relación positiva media de 0,622 entre las dos variables, con una significancia de 0,000. De esta manera se confirma la hipótesis general y se concluye que el diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo si tiene relación con el aprendizaje cooperativo, es decir, que el material lúdico-didáctico puede aportar en el aprendizaje de los estudiantes a través de una propuesta basada en técnicas cooperativas y trabajo en equipo.

Este resultado se ve reforzado con lo dicho por Lévano y Leclerq (2013) en su artículo científico titulado “Efectividad de seis juegos de mesa en enseñanza de conceptos básicos de nutrición, higiene personal y práctica de actividad física en niños de educación básica, de 7 a 12 años, matriculados en las escuelas del distrito de Bogotá – Colombia”. No se cuenta con la misma metodología que los autores, ni con la población utilizada, pero concuerdo con ellos en el tema, ya que mencionan que el uso del juego de mesa como estrategia metodológica consigue incrementar el aprendizaje de los infantes conforme se desarrolla el tema. Del mismo modo, Carmona y Díaz (2013) en su tesis “Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana, Santiago de Cali”, menciona que este tipo de material, en unión con la estrategia cooperativa, mejora las habilidades del infante, así como también su comunicación, vínculos sociales y el compromiso para con sus objetivos personales.

Además de lo expuesto anteriormente, este estudio propone que el diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo establezca un estilo de trabajo en equipo con ayuda de elementos visuales, cuyas referencias fueron seleccionadas minuciosamente del libro “Estudio de diseño” de González (1994), el cual indica que las partes que conforman la forma visual, o audiovisual, tienen una organización establecida para que éstas funcionen como un todo, conjuntamente

con el contexto con el que se convive. De esta manera, y teniendo en cuenta lo dicho por el autor, se establece que el juego de mesa se enfocó en los aspectos visuales pensando en el público objetivo y el ambiente en el que éste se encuentra.

Según lo expuesto por Machuca (2016) en su tesis titulada “Diseño de un juego de mesa como herramienta de aprendizaje de los hábitos alimenticios de los alumnos del 5° de primaria del colegio Suplicio García Peñaloza en la Molina”, la claridad del lenguaje expuesto en el manual de juego permitió su fácil comprensión, así como la revelación de los personajes consiguió el interés del estudiante. De igual modo, se cumple con el objetivo, el cual es lograr la interacción y la práctica de valores entre los alumnos. Dicha investigación incluye una de las variables de estudio, además concuerda con los resultados correspondientes a la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones, ya que el planteamiento correcto de las partes del juego influye en el aprendizaje de los estudiantes, entregándoles la posibilidad de relacionarse grupalmente y en base a los objetivos trazados.

En parte, esta investigación también se ve reforzada con lo señalado por Camacho (2012), donde se promovió el juego cooperativo con el fin de mejorar las habilidades sociales en niñas de 5 años. La similitud con esta tesis es el tema de estudio y la mención de algunos indicadores que también forman parte de la estructura en el diseño de juego de mesa, lo que evidentemente deja una semejanza con el objetivo. La autora afirma que el material lúdico utilizado en clase reforzó la comunicación entre sus alumnas, asimismo la comprensión del juego se consiguió a través de los elementos que lo componen, siendo las reglas unas de las principales. De acuerdo a esta conclusión es que se reconoce la relación entre la estructura del juego y los elementos esenciales que intervienen durante el proceso de aprendizaje.

Respecto a los estudios con los que se coincide en cuanto al nivel correlacional y a la muestra de población utilizada, se encontraron dos autoras que aportan positivamente a la presente investigación. Martínez (2017) en Diseño de un libro

pop-up sobre el reciclaje de residuos sólidos y el aprendizaje en niños de 7 a 8 años de tres instituciones educativas en San Juan de Lurigancho, Lima – 2017, apostó por un material lúdico en beneficio del aprendizaje, aquel que consiguió respuestas favorables dado que muestra un contenido claro y bien organizado. Sin embargo, el aspecto en el que se halla el parecido con la presente investigación es la aparición del indicador color, concluyendo entonces que los elementos visuales cumplen con un papel importante dentro del diseño de cualquier material lúdico-didáctico.

Así también lo ratifica Ita (2016) en La influencia del diseño del libro objeto sobre técnicas de reciclaje en el aprendizaje de niños de 8 a 10 años en tres colegios de Carabaylo, Lima – 2016, indicando que el color cumple la función de comunicar la información de una manera eficaz por medio del concepto de relación. Otros dos indicadores mencionados aquí son la textura y las ilustraciones, pero dado que el producto de esta investigación no ha tenido una conexión más cercana con el sentido del tacto, y el aspecto ilustrativo no ha contado con un indicador que permita darle un concepto con amplitud, no se ha podido generar una comparación.

CAPÍTULO 5
CONCLUSIÓN

CONCLUSIÓN GENERAL

Existe relación entre el diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Ello se corrobora luego que el análisis inferencial mostrara una significancia de 0,000, la cual al ser menor que 0,05 denota un 5% de probabilidad de error. De esta manera, se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Es decir, el diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo promueve el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de dichas instituciones.

CONCLUSIONES ESPECÍFICAS

Existe relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Esto se afirma gracias al resultado obtenido, el cual señala que los elementos tales como el color, la posición y el espacio adoptan un papel importante dentro del juego, permitiendo así que los estudiantes identifiquen las instrucciones a seguir para que el trabajo en equipo tenga efectividad.

Existe relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Esto se afirma gracias al resultado obtenido, el cual señala que el aspecto visual del juego despierta el interés en los estudiantes gracias a las ilustraciones atractivas acorde a su edad. Esto influye principalmente en la decisión de compartirlo, difundirlo y tenerlo como alternativa cuando se requiera mejorar el trabajo grupal o cooperativo.

Existe relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Esto se afirma gracias al resultado obtenido, el cual señala que los elementos que conforman la estructura del juego de mesa contribuyen en la comprensión de pautas que los jugadores

deben tener en cuenta para un mejor desempeño como equipo.

Existe relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Esto se afirma gracias al resultado obtenido, el cual señala que las reglas, tablero, piezas y personajes son puntos clave para captar la atención del infante, ya que de ello depende la difusión que se haga a partir de su propia experiencia.

Existe relación entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Esto se afirma gracias al resultado obtenido, el cual señala que los elementos que conforman la organización temática del juego, cuya área a reforzar es la de humanidades, se adaptan con facilidad a las pautas que el jugador debe reconocer para que el trabajo cooperativo sea eficaz; incluyendo las posibles estrategias en base al tema.

Existe relación entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Esto se afirma gracias al resultado obtenido, el cual señala que la temática del juego basada en el Tahuantinsuyo, y la estructura establecida para su comprensión, tiene conexión con el estudiante. Esto permitirá que el infante comparta la información promoviendo el aprendizaje cooperativo.

CAPÍTULO 6
RECOMENDACIONES

La culminación de la presente investigación generó una serie de ideas que a continuación se exponen como sugerencias para los próximos estudios:

El juego de mesa educativo, al ser un material dirigido a estudiantes de nivel primario, debe contener información correctamente estructurada, para que de este modo su comprensión logre cumplir con el objetivo planeado: un correcto aprendizaje.

Al momento de diseñar un juego de mesa de carácter educativo se sugiere examinar con mayor énfasis los elementos visuales tales como el color, la posición y el espacio que ocuparan las fichas, puesto que éstos, además de reforzar el método de juego, establecen una conexión especial con el estudiante.

Promover el uso de un material educativo con tendencias lúdicas-cooperativas sobre temas que aparecen en la currícula estudiantil contribuiría en el desarrollo de la enseñanza, pues de este modo los infantes alcanzarían nuevos conocimientos a través de prácticas didácticas, entretenidas y sencillas.

Es recomendable dar a conocer más sobre el aprendizaje cooperativo a través de materiales lúdicos como el juego de mesa en los estudiantes que cursen el 5to y 6to de primaria, esto evitaría el trabajo individualista y la falta de interacción entre los alumnos.

Se sugiere la utilización de juegos de mesa cooperativos en áreas como matemáticas, comunicación o ciencias naturales, ya que la interacción del alumno con el método de juego generaría interés por el tema, y por ende, el seguir aprendiendo.

De poner en marcha la propagación de este material lúdico-educativo, se propone repartir cinco piezas por colegios, estas serían distribuidas de acuerdo al plan curricular y posteriormente utilizadas en clase bajo la supervisión del profesor de turno.

CAPÍTULO 1

REFERENCIAS

- Bernis, L. (2008). Elaboración de pautas para la creación de un manual educativo para el 3°, 4° y 5° año de la enseñanza primaria que cumpla con pautas didácticas establecidas por los Contenidos Básicos Comunes (CBC) y gráficas. (Tesis de Licenciatura). Recuperado de: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC080473.pdf>
- Bujaico, M. y Gonzales, G. (2015). *Estrategias de enseñanza cooperativa, rompecabezas e investigación grupal, en el desarrollo de habilidades sociales en quinto grado de educación primaria en una I.E.P de Canto Grande*. (Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú).
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. (Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú).
- Carmona, V. y Díaz, C. (2013). Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana. (Tesis de Licenciatura). Recuperado de: <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/6769/1/CD-0395385.pdf>
- Chiguala, A. (2006). Diagnóstico Final de Puente Piedra - Lima. Recuperado de: http://www.cicad.oas.org/fortalecimiento_institucional/savia/PDF/diagnostico_ofinal/Diagnostico_Final_PuentePiedra.pdf
- De León, M. (2013). Aprendizaje cooperativo como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés. (Tesis de Licenciatura). Recuperado de: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/De%20Leon-Maria.pdf>
- García, G. y Torrijos, E. (2002). *Juegos de mesa. Los más populares*. Historia y reglas. México: LD Books.

- González, G. (1994). Estudio de diseño: sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad. Argentina: Emecé Editores.
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación*. (2ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Ita, C. (2016). La influencia del diseño del libro objeto sobre técnicas de reciclaje en el aprendizaje de niños de 8 a 10 años en tres colegios de Carabayllo, Lima – 2016. (Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo).
- Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (1993). Cooperative Learning in the Classroom. Virginia, EE.UU: Association For Supervision and Curriculum Development.
- Liévano, F. y Leclercq, B. (Junio, 2013). Efectividad de seis juegos de mesa en enseñanza de conceptos básicos de nutrición. *Revista Chilena de Nutrición*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4692852200>
- Lumbreras, L., Burga, M., Garrido, M. (1999). Historia de América Andina: Las sociedades aborígenes. Quito, Ecuador: Libresa.
- Machuca, M. (2016). Diseño de un juego de mesa como herramienta de aprendizaje de los hábitos alimenticios de los alumnos del 5° de primaria del colegio Sulpicio García Peñalosa en la Molina. (Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola).
- Martínez, M. (2017). Diseño de un libro pop-up sobre el reciclaje de residuos sólidos y el aprendizaje en niños de 7 a 8 años de tres instituciones educativas en San Juan de Lurigancho, Lima – 2017. (Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo).

- Morales, H., Plested, M. y Aedo, J. (enero/abril, 2015). El Coco-Game un juego de mesa para co-crear, potenciación del trabajo colaborativo y creativo. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=82338020003>
- Murillo, F.J. (2007). *Investigación Iberoamericana sobre Eficacia Escolar*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Nallar, D. (2015). *Diseño de Juegos en América Latina: Estructura Lúdica*. Buenos Aires, Argentina: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Navarro, L. (2007). *Fundamentos del diseño*. España: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Placencia, Z. y Díaz, X. (2015). El aprendizaje cooperativo como estrategia didáctica para enseñar estudios sociales a los estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad educativa Sinincay. (Tesis de Licenciatura). Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8782/1/UPS-CT005004.pdf>
- Rostworowski, M. (1999). *Historia del Tahuantinsuyo*. (2ª ed.). Lima: Instituto de Estudios Peruanos / Promperú.
- Ricupero, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula: Guía de trabajos prácticos*. Buenos Aires: Nobuko.
- Rosas, A. (julio, 2016). Juegos lúdicos y aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa Mis Abejitas, Trujillo 2014. *Revista científica de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. Recuperado de: <http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/view/1192>

Silva, O. (2006). *Civilizaciones prehispánicas de América*. (8^{va} ed.). Santiago de Chile: Editorial Universitaria, S. A.

UNESCO (2016). *Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo, 2016: La Educación al servicio de los pueblos y el planeta*. Francia: Place de Fontenoy, 75352 París 07.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

	FORMULACIÓN	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
G E N E R A L	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué relación existe entre el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018? 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar la relación entre el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. 	<ul style="list-style-type: none"> Hi: Existe relación entre el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Ho: No existe relación entre el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. 	DISEÑO DE JUEGO DE MESA SOBRE EL TAHUANTINSUYO	Organización Formal	Color
					Estructura	Posición
						Espacio
						Reglas
						Tablero
						Piezas
						Personajes
						Composición social
						Recursos rentables
						Modelos económicos
E S P E C I F I C O S	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué relación existe entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018? ¿Qué relación existe entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018? ¿Qué relación existe entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018? ¿Qué relación existe entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018? 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar la relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Determinar la relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Determinar la relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los elementos esenciales en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Determinar la relación entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. 	<ul style="list-style-type: none"> Hi: Existe relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Ho: No existe relación entre la organización formal en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Hi: Existe relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Ho: No existe relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Hi: Existe relación entre la estructura en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. Ho: No existe relación entre los aspectos organizativos en el diseño de juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y los tipos de agrupaciones en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018. 	APRENDIZAJE COOPERATIVO	Elementos esenciales	Interdependencia positiva
						La interacción estimuladora
						Los grupos informales
					Tipos de agrupaciones	Los grupos cooperativos

ANEXO 2

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE 1	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Diseño de juego de mesa sobre el Tahuantins	<p>“Diseño no es la expresión final de una forma visible, sino el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma” (González, 1994, p.30).</p>	<p>Proceso que realiza el diseñador para proyectar los objetivos del consumidor.</p>	<p>Organización Formal (González, 1994, p.185).</p>	Color (p.209)	Los colores utilizados en el juego logran llamar la atención.
				Posición (p.230)	Las figuras e imágenes que aparecen dentro del tablero están correctamente ubicadas.
				Espacio (p.237)	La caja permite que todos los elementos del juego se logren ver de forma ordenada.
	<p>“Un juego de mesa tiene reglas, un tablero, piezas (fichas, dados, cartas, miniaturas), y un avatar o personaje para controlar. Los jugadores representan un rol, es decir, simulan ser personajes que se mueven por el tablero y deciden las acciones por éstos” (Nallar, 2015, p.74).</p>	<p>Denominación dada a los juegos realizados sobre un tablero y fichas diferentes.</p>	<p>Estructura (Nallar, 2015, p.74).</p>	Reglas (p.74)	Las normas del juego son de fácil entendimiento.
				Tablero (p.74)	El diseño del tablero tiene relación con la temática del Tahuantinsuyo.
				Piezas (p.74)	Reconoces las fichas que son parte del juego.
				Personajes (p.74)	Los personajes del juego transmiten diferentes personalidades.
	<p>“[...] Tahuantinsuyu que significa las cuatro regiones unidas (<i>tahua</i>, cuatro; <i>ntin</i>, sufijo plural con una idea de unión entre sí; <i>suyu</i> parcialidad, en sentido amplio de región)” (Rostworowski, M., 1999, p.252).</p>	<p>Los incas denominaron Tahuantinsuyo o cuatro partes a este territorio.</p>	<p>Aspectos organizativos (p. 201)</p>	Composición social (p. 201)	Los personajes del juego son diferenciados según su función dentro del imperio.
				Recursos rentables (p.257)-	Se logra la comprensión de la economía inca.
				Modelos económicos (p. 285).	Fue de utilidad el uso del trueque durante el juego.

VARIABLE 2	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
El aprendizaje cooperativo.	"Es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás" (D. Johnson, R. Johnson y Holubec, 1993, p.5).	Reunión grupal con el fin de motivar el aprendizaje colectivo.	Elementos esenciales (Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E, 1993, p.9 y10).	Interdependencia positiva (p.9)	El juego se puede llevar a cabo sólo con la participación de cuatro alumnos.
				Responsabilidad individual y grupal (p.9)	Para que el juego se realice de forma correcta se deben respetar los turnos.
				La interacción estimuladora (p.9)	El ayudar a tus demás compañeros sirvió para ganar la partida.
			Tipos de agrupaciones (Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E, 1993, p.9 y10).	Los grupos informales (p.6)	El juego permite que logres conocer y llevarte bien con nuevos amigos.
				Los grupos de base cooperativos (p.6)	El juego es adecuado para usarlo con tus amigos más cercanos.

ANEXO 3

INSTRUMENTO

ENCUESTA



Ahora encontrarás una serie de preguntas relacionadas sobre el tema expuesto. Después de leer cuidadosamente cada una de ellas, marca con una X el número que corresponda y completa tus datos personales.

Nombre: _____ Género: _____ Grado: _____

1. Los colores utilizados en el juego logran llamar la atención.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

2. Las figuras e imágenes que aparecen dentro del tablero están correctamente ubicadas.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

3. La caja permite que todos los elementos del juego se logren ver de forma ordenada.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

4. Las normas del juego son de fácil entendimiento.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

5. El diseño del tablero tiene relación con la temática del Tahuantinsuyo.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

6. Reconoces las fichas que son parte del juego.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

7. Los personajes del juego transmiten diferentes personalidades.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

8. Los personajes del juego son diferenciados según su función dentro del imperio.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo



9. Se logra la comprensión de la economía inca.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

10. Fue de utilidad el uso del trueque durante el juego.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

11. El juego se puede llevar a cabo sólo con la participación de cuatro alumnos.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

12. Para que el juego se realice de forma correcta se deben respetar los turnos.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

13. El ayudar a tus demás compañeros sirvió para ganar la partida.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

14. El juego permite que logres conocer y llevarte bien con nuevos amigos.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

15. El juego es adecuado para usarlo con tus amigos más cercanos.

Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo, ni desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo



ANEXO 4

VALIDACIONES DEL INSTRUMENTO



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: APAZA QUISPE JOAN

Título y/o Grado:

Ph. D... () Doctor... Magister... () Licenciado... () Otros. Especifique _____

Universidad que labora: UCV LIMA NORTE

Fecha: 20 10 18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "X" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:

.....

Firma del experto:

 10453803



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Podarte Santos Jessica Marisol

Título y/o Grado:

Ph. D... () Doctor... () Magister... (x) Licenciado... () Otros. Especifique _____

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 26.01.2018

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño de un juego de mesa sobre el Tokantinsuyo y el aprendizaje cooperativo, en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra Lima, 2018.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los items indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		10	01	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Labañ Salguero, Magaly Patricia

Título y/o Grado:

Ph. D... () Doctor... () Magister... (X) Licenciado... () Otros. Especifique _____

Universidad que labora: UCV

Fecha: 25, 04, 18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to grado de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima, 2018

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "X" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Bernabe Zuñiga Rosio L.

Título y/o Grado:

Ph. D... () Doctor... () Magister... (x) Licenciado... () Otros. Especifique _____

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 20/09/18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño de un juego de mesa sobre el voluntariado y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to grado de primaria de tres I.E. en el distrito de Puente Piedra, Lima, 2018.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	x		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	x		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	x		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	x		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	x		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	x		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		x	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	x		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

40196229

ANEXO 5

CARTAS DE PERMISO A LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS



fb/ucv.peru
@ucv_peru
#saliradelante
ucv.edu.pe

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

CARTA-057-2018-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 02 de mayo de 2018

Señora
LUCÍA DE LA CRUZ YACHACHIN
Directora
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "VIRGEN DE FÁTIMA"
Mz. B Lt. 3 y 4 Av. Trece de Mayo-Puente Piedra
Presente.-

De mi consideración:

Por medio de la presente permitame saludarla cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculado en el X ciclo (semestre 2018-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	QUISPE GIRÓN KAREN ELIZABETH	72785837

En el marco de la agenda académica, el estudiante en mención solicita permiso para realizar unas encuestas a sus alumnos para el Desarrollo de su Proyecto de Investigación, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



Mg. Juan José Tanta Restrepo
Coordinador de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte



LIMA NORTE Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos. Tel.:(+511) 202 4342 Fax.:(+511) 202 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Anx.:2510.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.:(+511) 200 9030 Anx.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Anx.: 2650.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA-056-2018-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 02 de mayo de 2018

Señor
DANTE TARAZONA REYES
Director
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 5186 "REPÚBLICA DE JAPÓN"
Mz. F. 11. 1 Asociación de Vivienda Las Fresas-Puente Piedra
Presente.

De mi consideración:

Por medio de la presente permitame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante, quien actualmente se encuentra matriculado en el X ciclo (semestre 2018-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

ESTUDIANTE	
1	QUISPE GIRÓN KAREN ELIZABETH
	72785837

En el marco de la agenda académica, el estudiante en mención solicita permiso para realizar unas encuestas a sus alumnos para el Desarrollo de su Proyecto de Investigación, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



Mg. Juan José Tanta Restrepo
Coordinador de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte



Dante Oliver Tarazona Reyes
DIRECCIÓN

Recibido: 04-05-2018.

UCV.EDU.PE



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA-058-2018-ADGE/LIMA-NORTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Lima, 02 de mayo de 2018

Señora:
ORIANA FERNÁNDEZ
Directora
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 5170 "PERÚ-ITALIA"
Calle 02 Mz. A Asociación de Vivienda Cruz de Motupe-Puente Piedra
Presente.

De mi consideración:

Por medio de la presente permítame saludarla cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante, quien actualmente se encuentra matriculado en el X ciclo (semestre 2018-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

1	QUISPE GIRÓN KAREN ELIZABETH	72785837
---	------------------------------	----------

En el marco de la agenda académica, el estudiante en mención solicita permiso para realizar unas encuestas a sus alumnos para el desarrollo de su Proyecto de Investigación, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradezco por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



Stata
Mg. Juan José Tanta Restrepo
Director de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad Cesar Vallejo
Lima Norte



Lozano
Oriana Fernández Lozano
DIRECTORA
DNI 08684317
Recibido 3/5/2018

UCV.EDU.PE

ANEXO 6

DATA DEL SPSS

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composició _social	Recursos_re rables	Modelos_eco nómicos	Interdepende ncia_positiva	Responsabili dad_socialy upal	Interacción_e stimuladora	Grupos_infor males	Grupos_coop erativos
1	4	3	5	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4
2	4	5	5	3	5	3	5	3	3	3	5	5	3	5	5
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	3	4	5	4	3	5
5	5	3	3	4	4	5	4	5	4	3	5	5	4	5	4
6	5	5	3	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5
7	5	4	5	3	5	5	4	4	4	3	4	5	3	4	5
8	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
10	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
11	5	5	3	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	5	3
12	5	4	4	5	5	5	4	5	4	3	4	5	3	4	5
13	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5
14	4	4	5	3	4	2	5	3	1	3	5	5	3	5	5
15	5	4	4	4	1	1	1	1	5	4	4	1	2	2	1
16	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4
17	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4
18	5	2	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5
19	3	4	4	5	3	5	5	3	3	5	4	3	5	4	4
20	5	4	4	3	2	4	2	4	1	4	4	5	4	5	4
21	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5
22	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composició _social	Recursos_re rables	Modelos_eco nómicos	Interdepende ncia_positiva	Responsabili dad_socialy upal	Interacción_e stimuladora	Grupos_infor males	Grupos_coop erativos
22	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5
23	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4
24	5	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
25	3	2	4	3	4	3	3	2	4	5	5	4	4	5	3
26	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4
27	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5
28	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5
29	4	4	5	3	5	5	3	5	4	5	5	5	3	5	5
30	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
31	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
32	5	5	5	5	3	5	2	2	4	5	5	4	5	3	5
33	5	4	3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	3
34	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5
35	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5
36	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	3	5
37	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	4	5
38	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	2	5
39	5	5	3	4	4	5	2	4	4	4	4	5	2	4	4
40	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5
41	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
42	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	3
43	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composicion_social	Recursos_rentables	Modelos_económicos	Interdependencia_positiva	Responsabilidad_social_y_gupal	Interacción_estimuladora	Grupos_informales	Grupos_cooperativos
43	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5
44	5	4	3	5	4	3	5	4	5	4	5	3	5	4	5
45	5	5	4	5	4	3	5	5	4	4	5	4	5	4	5
46	5	4	3	5	5	1	5	5	3	5	5	4	5	4	5
47	5	5	4	4	4	5	5	3	4	5	5	4	5	4	5
48	5	5	5	4	5	4	3	4	3	4	4	4	5	4	3
49	5	5	5	5	4	2	5	3	3	3	4	4	3	5	5
50	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	2	1
51	5	5	4	3	3	2	4	3	5	3	5	5	2	5	4
52	4	4	4	3	4	3	1	4	5	4	4	5	5	5	5
53	5	4	3	4	5	3	5	5	4	3	1	5	4	5	4
54	5	4	4	2	2	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5
55	5	4	3	4	5	1	5	5	4	3	1	5	4	5	4
56	4	5	5	4	4	1	4	4	3	3	5	5	4	5	5
57	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5
58	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5
59	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	5
60	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4
61	5	4	5	1	2	5	2	4	3	1	5	4	2	4	5
62	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5
63	5	5	4	5	5	4	4	4	2	4	2	4	5	4	4
64	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composicion_social	Recursos_rentables	Modelos_económicos	Interdependencia_positiva	Responsabilidad_social_y_gupal	Interacción_estimuladora	Grupos_informales	Grupos_cooperativos
43	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5
44	5	4	3	5	4	3	5	4	5	4	5	3	5	4	5
45	5	5	4	5	4	3	5	5	4	4	5	4	5	4	5
46	5	4	3	5	5	1	5	5	3	5	5	4	5	4	5
47	5	5	4	4	4	5	5	3	4	5	5	4	5	4	5
48	5	5	5	4	5	4	3	4	3	4	4	4	5	4	3
49	5	5	5	5	4	2	5	3	3	3	4	4	3	5	5
50	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	2	1
51	5	5	4	3	3	2	4	3	5	3	5	5	2	5	4
52	4	4	4	3	4	3	1	4	5	4	4	5	5	5	5
53	5	4	3	4	5	3	5	5	4	3	1	5	4	5	4
54	5	4	4	2	2	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5
55	5	4	3	4	5	1	5	5	4	3	1	5	4	5	4
56	4	5	5	4	4	1	4	4	3	3	5	5	4	5	5
57	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5
58	5	5	4	5	4	4	5	6	4	5	4	5	4	5	5
59	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	5
60	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4
61	5	4	5	1	2	5	2	4	3	1	5	4	2	4	5
62	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5
63	5	5	4	5	5	4	4	4	2	4	2	4	5	4	4
64	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composicion_social	Recursos_rentables	Modelos_económicos	Interdependencia_positiva	Responsabilidad_social_y_gupal	Interacción_estimuladora	Grupos_informales	Grupos_cooperativos
88	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5
89	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5
90	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4
91	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5
92	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	5
93	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5
94	4	4	3	1	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4
95	5	4	5	4	4	5	4	3	5	4	5	4	3	4	5
96	5	5	3	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4
97	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
98	5	4	5	5	5	4	5	2	5	5	5	5	5	4	5
99	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
100	5	5	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	2	3	3
101	5	5	2	4	5	5	4	4	5	5	5	4	2	4	4
102	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5
103	5	5	5	5	5	3	3	3	4	5	5	4	3	5	4
104	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
105	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
106	5	5	4	5	5	4	4	5	2	4	5	5	4	4	4
107	4	3	4	4	4	5	3	4	4	2	1	3	4	2	3
108	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
109	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composicion_social	Recursos_rentables	Modelos_económicos	Interdependencia_positiva	Responsabilidad_social_y_gupal	Interacción_estimuladora	Grupos_informales	Grupos_cooperativos
109	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
110	5	5	3	2	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5
111	4	5	3	4	5	3	3	4	5	5	3	4	4	3	5
112	5	5	5	5	5	5	5	1	5	4	5	5	5	5	5
113	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	5	5	4	5	5
114	5	4	4	5	5	4	3	2	5	5	4	5	5	3	4
115	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4
116	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
117	5	4	3	3	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5
118	5	4	4	5	4	5	4	2	4	4	4	4	4	5	5
119	5	5	4	3	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
120	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
121	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	5
122	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5
123	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4
124	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
125	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
126	5	4	5	4	5	5	4	2	2	5	5	5	4	5	5
127	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
128	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	2	5	4
129	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4
130	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composició _social	Recursos_rer tables	Modelos_eco nómicos	Interdepende ncia_positiva	Responsabili dad_socialy upal	Interacción_e stimuladora	Grupos_infor males	Grupos_coop erativos
130	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
131	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4
132	4	4	4	5	4	2	4	4	4	4	4	5	5	5	5
133	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
134	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
135	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5
136	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	3	5	4	5	5
137	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
138	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	5	6	4	4	5
139	5	5	5	3	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5
140	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
141	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
142	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
143	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
144	5	5	5	5	1	5	2	1	5	5	5	2	5	4	5
145	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
146	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5
147	5	5	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4
148	5	5	5	3	4	5	3	5	4	5	4	4	3	5	4
149	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
150	5	4	5	4	5	4	5	4	2	5	3	5	4	3	5
151	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	2	5	5	5	5

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composició _social	Recursos_rer tables	Modelos_eco nómicos	Interdepende ncia_positiva	Responsabili dad_socialy upal	Interacción_e stimuladora	Grupos_infor males	Grupos_coop erativos
151	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	2	5	5	5	5
152	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4
153	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	5
154	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5
155	4	5	4	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5
156	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5
157	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5
158	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5
159	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5
160	4	5	5	4	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4
161	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5
162	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5
163	5	3	4	4	4	5	3	3	3	5	4	4	4	5	5
164	5	4	2	3	4	4	1	4	2	5	5	1	4	2	4
165	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4
166	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
167	4	3	4	3	5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3
168	5	5	5	3	5	5	3	3	3	5	4	5	5	4	5
169	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	3
170	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
171	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4
172	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5

Vista de datos Vista de variables

Dividir área de estado de archivos IBM SPSS Statistics Processor está listo

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composici_ón_social	Recursos_re_rtables	Modelos_eco_nómicos	Interdependencia_positiva	Responsabili_dad_social_y_upal	Interacción_e_stimuladora	Grupos_infor_males	Grupos_coop_erativos
172	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5
173	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4
174	5	4	5	3	4	5	5	5	3	2	3	5	4	3	5
175	4	4	3	4	4	5	4	4	5	3	3	3	4	5	5
176	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5
177	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5
178	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4
179	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	3	3	5
180	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5
181	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5
182	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5
183	4	5	4	3	4	3	4	4	3	5	4	5	3	4	4
184	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4
185	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5
186	5	4	5	2	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4
187	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5
188	4	5	2	3	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	5
189	5	5	4	5	5	4	5	4	3	4	5	5	4	3	3
190	4	5	5	4	4	5	4	5	3	4	5	5	4	4	5
191	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5
192	4	5	2	5	4	3	4	2	5	3	4	5	3	4	5
193	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composici_ón_social	Recursos_re_rtables	Modelos_eco_nómicos	Interdependencia_positiva	Responsabili_dad_social_y_upal	Interacción_e_stimuladora	Grupos_infor_males	Grupos_coop_erativos
193	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5
194	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	3	5	4	5	5
195	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5
196	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
197	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4
198	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5
199	5	4	4	3	5	4	4	5	3	3	2	5	1	4	5
200	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5
201	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
202	5	4	4	4	3	5	4	3	4	5	4	5	5	5	4
203	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
204	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
205	5	4	2	1	3	5	1	4	4	5	5	4	4	2	4
206	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
207	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5
208	4	5	2	4	3	5	4	4	3	3	5	4	4	5	4
209	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
210	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
211	5	4	4	2	2	1	4	4	4	4	5	5	2	1	3
212	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
213	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4
214	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composición_social	Recursos_rentables	Modelos_económicos	Interdependencia_positiva	Responsabilidad_social_y_gupal	Interacción_estimuladora	Grupos_informativos	Grupos_cooperativos
214	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4
215	4	4	5	4	3	4	5	4	4	3	4	5	5	5	5
216	5	5	5	2	5	5	5	1	3	4	5	2	1	1	1
217	5	5	5	4	3	4	4	3	5	4	5	4	3	4	5
218	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5
219	4	5	4	5	4	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4
220	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5
221	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5
222	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5
223	4	4	5	3	5	4	5	4	5	4	3	5	5	4	4
224	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
225	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
226	4	5	3	4	4	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4
227	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5
228	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
229	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
230	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	3	5	5	5	4
231	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
232	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
233	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
234	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
235	5	5	4	3	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composición_social	Recursos_rentables	Modelos_económicos	Interdependencia_positiva	Responsabilidad_social_y_gupal	Interacción_estimuladora	Grupos_informativos	Grupos_cooperativos
235	5	5	4	3	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5
236	5	4	4	3	5	4	4	5	3	5	4	5	5	5	5
237	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
238	3	4	3	4	3	4	2	3	3	5	1	4	3	4	4
239	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
240	5	4	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5
241	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
242	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
243	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4
244	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
245	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
246	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5
247	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
248	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
249	4	4	2	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
250	5	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5	3
251	4	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5
252	4	5	5	3	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5
253	3	5	5	4	3	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4
254	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5
255	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
256	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	3	4

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor es Centro de actividades

Encuestas_2018.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

	Color	Posición	Espacio	Reglas	Tablero	Piezas	Personajes	Composición_social	Recursos_ref tables	Modelos_eco nómicos	Interdepende ncia_positiva	Responsabili dad_social_yg upal	Interacción_e stimuladora	Grupos_infor males	Grupos_coop erativos
257	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5
258	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5
259	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
260	4	3	5	3	3	4	4	3	3	5	4	3	4	5	5
261	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5
262	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	5	4
263	5	4	5	5	4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	5
264	3	2	5	4	5	4	4	4	5	3	4	5	4	3	5
265	4	5	5	4	5	3	5	4	5	4	5	3	5	4	4
266	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	3	5	5	4	5
267	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5
268	4	5	3	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	3	5
269	4	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	4	3	5	4
270	3	4	4	3	5	4	4	5	4	5	3	5	4	5	5
271	4	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	3	5	4	5
272	4	3	5	4	5	2	4	4	4	5	4	3	5	4	4
273	4	5	4	3	4	5	4	4	2	4	5	4	4	5	4
274	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5
275	2	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	5
276	4	5	3	5	4	5	5	4	4	5	1	4	5	4	4
277	4	2	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5
278	4	5	4	2	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

ANEXO 7

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

○ RECURSOS Y PRESUPUESTO

El desarrollo de esta investigación se logró con la ayuda de un asesor, quien direccionó y validó la información que se necesitaba recolectar en el informe. Asimismo, se contó con un ordenador personal y los programas de diseño instalados previamente, una cámara fotográfica para capturar el trabajo realizado en la institución y piezas del juego de mesa que se emplearon para la charla antes de encuestar.

Con respecto a la inversión, se trabajó seis piezas del material debido a que era necesario encuestar a cada salón por medio de intervención grupal. Ello costó alrededor de S/. 700.00.

Tabla: Recursos y presupuestos detallados.

RECURSOS Y PRESUPUESTO		
1	Transporte y salida de campo	S/. 20.00
2	Material bibliográfico (fotocopia)	S/. 10.00
3	Dados y accesorios durante la encuesta.	S/. 24.00
4	Impresión del juego de mesa (6 unidades / 9no ciclo, 1 unidad /10mo ciclo)	S/. 400.00
5	Impresión de 300 encuestas	S/. 30.00
7	Impresión de 8 anillados – Pre sustentaciones	S/. 95.00
8	Impresión de anillados – Final	S/. 50.00
9	Solicitud de asesor y jurado	S/. 40.00
10	Varios imprevistos	S/. 50.00
	TOTAL	S/. 719.00

○ FINANCIAMIENTO

La ejecución de este proyecto se financió con recursos propios.

TAWA

BRIEF



LA MARCA:

- La palabra “**Tawa**” proviene del quechua y significa cuatro, exactamente la cantidad de suyos que integraban el imperio incaico (más conocido como Tahuantinsuyo).
- Además se puede observar la aparición de tres líneas que representan el sol, una divinidad adorada en el **Tahuantinsuyo**.



TIPOGRAFÍA DE LOGO:

Dunkin

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ**

abcdefghijklm

nopqrstuvwxyz

0123456789!@#

La tipografía es sin serif ya que se busca transmitir frescura y sencillez, sensaciones que logran capturar la atención de los infantes.

COLORES:

#1C6CA5

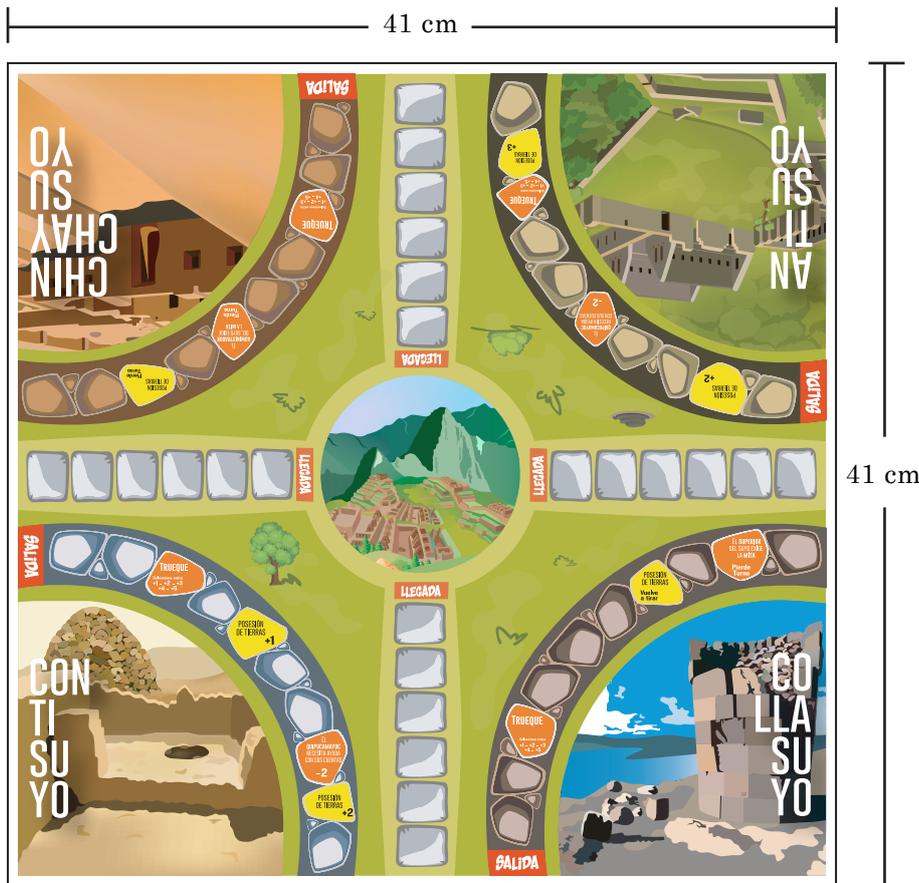
#D6182D

#F5F227

#187E30

La creación del logotipo se basó en los colores primarios, teniendo en cuenta que éstos tenían mayor aparición en la época inca.

EL TABLERO:



Material:

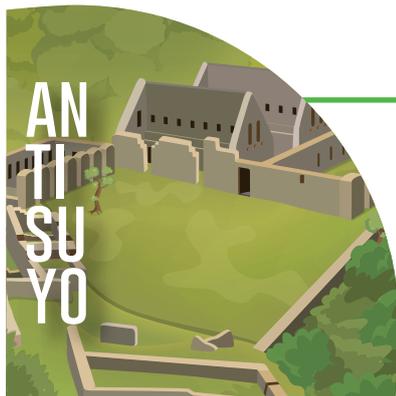
Folcote plastificado de 12 g.

POSICIONES EN EL TABLERO:

SALIDA

Casillero de salida y llegada, se utilizó el color rojo para captar la atención del jugador.

LLEGADA



Nombre y ubicación de cada suyo según le corresponda. Cabe decir que se utilizó un sitio arqueológico para diferenciar cada uno.

Tamaño: 13 cm x 13 cm

TRUEQUE

POSESIÓN DE TIERRAS
+2

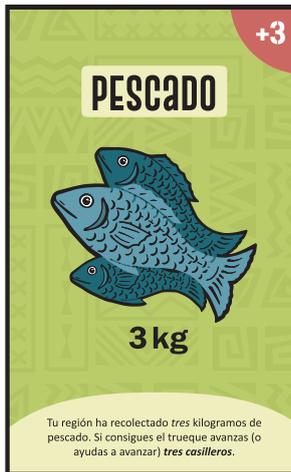
Selecciona entre
+1 - +2 - +3
+4 - +5

Obstáculos presentes en el tablero. Las fichas amarillas funcionan sólo para la clase noble, las naranjas para la clase popular.

Tamaño: 2,5 cm x 2,5 cm

LAS PIEZAS:

LAS TARJETAS:



10 cm

6 cm

Tarjetas usadas para el "Trueque". Éstas fueron diseñadas en colores claros para diferenciar las cantidades que se intercambiarán.

Material:

Folcote plastificado y contraplacado de 6 g.

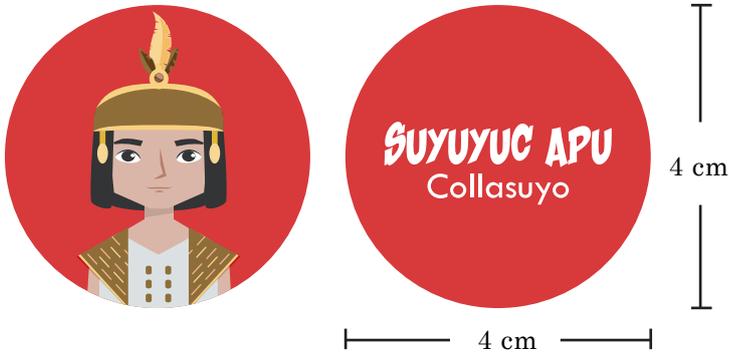
TIPOGRAFÍA UTILIZADA:



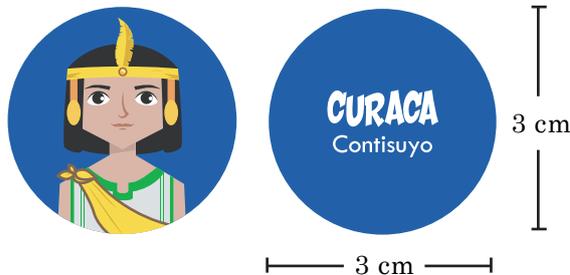
La tipografía es sin serif, particularmente alargada y semi bold. Esto con el fin que los títulos puedan resaltar y diferenciarse fácilmente del resto del tablero.

LAS PIEZAS:

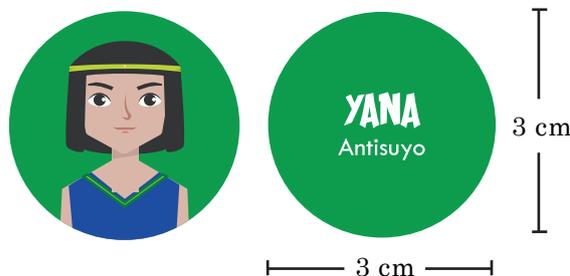
LOS PERSONAJES:



Fichas de mayor tamaño debido a que representan a los líderes de cada suyo.



Fichas de menor tamaño debido a que representan a la clase noble y popular.



Material:

Folcote contraplacado de 6 g.

TIPOGRAFÍA UTILIZADA:

SHAKA POW UPRIGHT
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

La tipografía es serif y ligeramente bold. Se hizo uso de ella ya que posee personalidad divertida y se asemeja a las usadas en materiales gráficos, tales como las historietas.

LA CAJA:

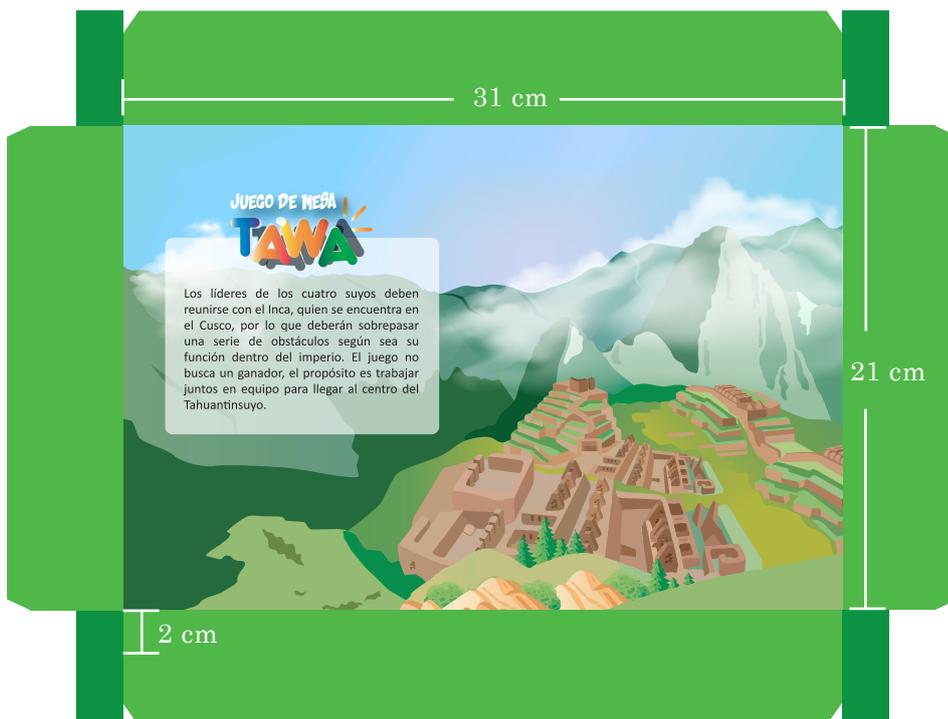
PARTE FRONTAL:



Material:

PARTE POSTERIOR:

Folcote plastificado de 12 g.



EL MANUAL DE JUEGO:

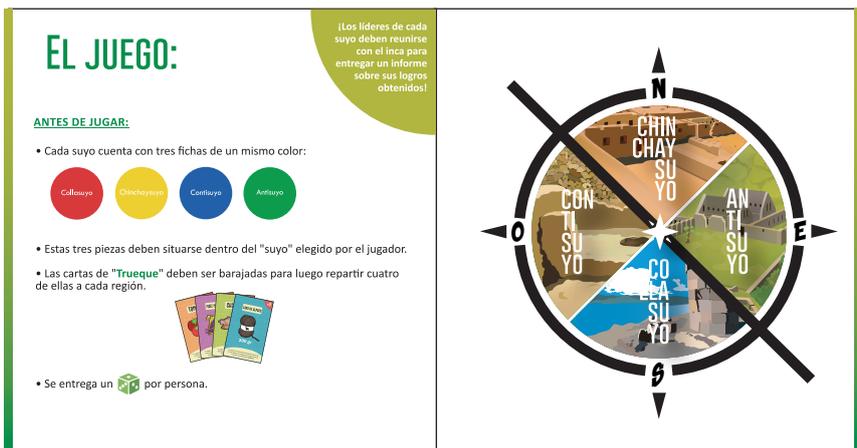


11,5 cm

12 cm

Contenido: 11 pág.

Material: Couché.



#A4B21D

#14712C

La tipografía utilizada para los títulos es **Gobold**, mientras que para el resto del texto es **Myriad Pro**. Se le dio mayor protagonismo al color verde, ya que está asociado directamente con el producto y el ambiente paisajístico que cubre la ciudad del Cusco.

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN:

OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN:

- Adquisición y empleo del juego de mesa (durante las clases de Historia del Perú) en las instituciones educativas de Lima Norte.
- Brindar información de manera lúdica sobre el Tahuantinsuyo, consiguiendo que los estudiantes refuercen su conocimiento y vínculos sociales dentro de la escuela.
- Transmitir el mensaje de identidad nacional a través del juego, así como también el trabajo en equipo.

TARGET:

- Este juego de mesa está dirigido a niños de 5to y 6to de primaria pertenecientes a tres instituciones educativas en el distrito de Puente Piedra.
- El juego presenta lenguaje sencillo por lo que no causará dificultad en la comprensión de los menores.
- Su fin es reunir dentro de una partida a estudiantes inquietos o divertidos con otros de carácter reservado. Tarde o temprano ambas personalidades deberán interactuar si se desea conseguir la victoria.

SITUACIÓN DE COMPETENCIA EN EL MERCADO:

- Se ubica como competencia a todos los juegos de mesa creados por la marca Hasbro, en especial aquellos provenientes de alguna serie o película, cuyo fin es entretenimiento al 100%.
- Otras piezas graficas que compiten con este producto son los materiales didácticos como el libro objeto.

PERFIL DEL CONSUMIDOR:

PERFIL DEMOGRÁFICO:

- Público: Niños y niñas.
- Grado estudiantil: 5to y 6to.
- Condición: Estudiante de nivel primario.
- N.S.E: B y C.

PERFIL PSICOLÓGICO:

- El material lúdico va dirigido a niños, pero el usuario directo vendría a ser la institución educativa. En este caso la responsabilidad recae en el director y el profesor encargado de la clase de historia.
- Éste último sobretodo tiene la responsabilidad de convencer y justificar el porqué sería importante adquirir el juego de mesa dentro de la escuela (y por ende dentro su clase).
- Otro futuro comprador sería el ministerio de educación, el cual debe vigilar el sistema de enseñanza y mantener vigente la identidad

ANEXO 10

REGISTRO DE CAMPO

1. Colegio República de Japón



2. Colegio Perú – Italia



3. Virgen de Fátima.





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE Licenciado (a) en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTORA:
Karen Quispe Giron





Resumen de coincidencias

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Concidencias

1	Entregado a Universidad...	19 %
2	ISSUU.com	1 %
3	revistas.tladsch.edu.pe	<1 %
4	Entregado a Universidad...	<1 %
5	Entregado a Universidad...	<1 %
6	biblio3.uni.edu.gt	<1 %
7	Entregado a Universidad...	<1 %

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : FO6-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
--	---	---

Yo, Bernaza Zavala, Rocio Lizett docente de la Facultad Ciencias de la Comunicación y Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo sede Lima Norte, revisor (a) de la tesis titulada.

“DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA SOBRE EL TAHUANTINSUYO Y EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ALUMNOS DE 5TO Y 6TO DE PRIMARIA DE TRES I.E EN EL DISTRITO DE PUENTE PIEDRA, LIMA 2018.”, del (de la) estudiante QUISPE GIRON KAREN ELIZABETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 2.2% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/La suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 23 de Julio de 2018.



Firma

Mg. Bernaza Zavala, Rocio Lizett

DNI: 40196226

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

Facultad de Ciencias de la Comunicación
Escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Karen Elizabeth Quispe Grón

INFORME TITULADO:

Diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

SUSTENTADO EN FECHA: 05/07/2018

NOTA O MENCIÓN: 16



[Signature]
DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE
TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL
UCV**

Código : F06-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

Yo QUISPE GIRON KAREN ELIZABETH Identificado con DNI N° 72785837 Egresado de la Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad César Vallejo, autorizo (X), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA SOBRE EL TAHUANTINSUYO Y EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ALUMNOS DE 5TO Y 6TO DE PRIMARIA DE TRES I.E EN EL DISTRITO DE PUENTE PIEDRA, LIMA 2018."; en el Repositorio institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo N° 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

FIRMA

DNI: 72785837

FECHA: 19 DE Julio DEL 2018.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: Quispe Giron Karen Elizabeth
D.N.I. : 72785837
Domicilio : Mz. A Lt 28 Las Mercedes II etapa – Puente Piedra
Teléfono : Fijo : 013011219 Móvil : 934685973
E-mail : kquispe2601@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Ciencias de la Comunicación
Escuela : Arte y Diseño Gráfico Empresarial
Carrera : Arte y Diseño Gráfico Empresarial
Título : Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial.

Tesis de Post Grado

Maestría

Grado :

Mención :

Doctorado

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:
Quispe Giron Karen Elizabeth

Título de la tesis:

Diseño de un juego de mesa sobre el Tahuantinsuyo y el aprendizaje cooperativo en alumnos de 5to y 6to de primaria de tres I.E en el distrito de Puente Piedra, Lima 2018.

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

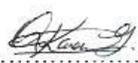
A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma : 

D.N.I. : 72785837

Fecha: 03/04/2019