



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PRIMARIA**

Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el  
aprendizaje cooperativo en los estudiantes del ciclo III de Comas, 2019

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTORA:**

Campomanes Matienzo Guadalupe Zonaly (ORCID: 0000-0002-9968-5622)

**ASESOR:**

Mtro. Jhon Alexander Holguin Alvarez (ORCID: 0000-0001-5786-0763)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

**LIMA – PERÚ**

2019

## **Dedicatoria**

Agradezco a dios y a mi madre y hermanos, fue muy importante la motivación y el apoyo que me brindaron en todo mi proyecto académico.

## **Agradecimiento**

En primer lugar, agradezco a dios por guiarme hacia el cumplimiento de todo mi proyecto de investigación y por permitirme vivir y disfrutar de cada día, también quiero agradecer a mi familia, por apoyarme en cada decisión de mi trabajo. Gracias a mi familia por permitirme cumplir con excelencia en el desarrollo de esta tesis. Gracias por creer en mí.

## Página del jurado

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS</b>	Código : F07-PP-PR-02.02
		Versión : 10
		Fecha : 10-06-2019
		Página : 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (ña) Campomanes Matienzo, Guadalupe Zonaly cuyo título es:

"Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del ciclo III de Comas, 2019"

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: ..... 13 (número) ..... MCE ..... (letras).

Lima, 17 de diciembre del 2019

  
.....  
**PRESIDENTE**

  
.....  
**SECRETARIO**

  
  
.....  
**VOCAL**

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

### **Declaratoria de autenticidad**

Yo, Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo con DNI n° 48768451, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Escuela de Educación Primaria, declaro bajo juramento que toda documentación que acompaña a la tesis, "*Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el Aprendizaje Cooperativo en los estudiantes del ciclo III de Comas, 2019*", declaro que dicha investigación es veraz y auténtica.

Así mismo, 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 documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 04 de diciembre del 2019



---

Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo

DNI: 48768451

## Índice

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Página del jurado .....	iv
Declaratoria de autenticidad .....	v
Índice .....	vi
Resumen .....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO .....	24
2.1 Tipo y diseño de la investigación .....	24
2.2 Operacionalización de variables .....	26
2.3 Población, muestra y muestreo .....	29
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad .....	30
2.5 Métodos de análisis de datos .....	31
2.6 Aspectos éticos .....	31
2.7 Procedimiento.....	32
III. RESULTADOS .....	37
IV. DISCUSIÓN.....	46
V. CONCLUSIONES.....	52
VI. RECOMENDACIONES .....	54
REFERENCIAS .....	55
ANEXOS.....	61

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo demostrar que la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III, esta se desarrolló mediante enfoque cuantitativo, diseño experimental, nivel descriptivo, la muestra fue de 25 estudiantes ( $X=7,8$ ; D.E. =0,40), en el distrito de Comas, Perú. Se utilizó el instrumento *encuesta de medición del aprendizaje cooperativo*, se encontró que la ludificación y aprendizaje cooperativo sufrió cambios significativos en la medición de posttest ( $Mdn_{(postest)}= 59,16$ ; sig.= ,0005;  $p<,005$ ). Se concluye en las diferencias significativas de la variable ludificación y aprendizaje cooperativo y en la dimensión interacción de apoyo cara a cara; se recomienda realizar más estudios de investigaciones experimentales sobre la ludificación, ya que hay escasos estudios acerca de esa variable

**Palabras claves:** aprendizaje cooperativo; habilidades sociales; interacción de apoyo; ludificación.

## **Abstract**

The objective of this research was to demonstrate that the ludification for obtaining medals influences the development of cooperative learning in students in cycle III, this was developed through quantitative approach, experimental design, descriptive level, the sample was 25 students ( $X = 7, 8$ ;  $DE, = 0.40$ ), in the district of Comas, Peru. The cooperative learning measurement survey instrument was used, it was found that cooperative learning and learning underwent significant changes in the posttest measurement ( $Mdn$  (posttest) = 59.16; sig. =, 0005;  $p <, 005$ ). It concludes in the significant differences of the ludification and cooperative learning variable and in the face-to-face interaction interaction dimension; It is recommended to conduct more experimental research studies on gamification, since there are few studies on this variable

**Keywords:** cooperative learning; social skills; support interaction; gamification



## I. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje cooperativo en diversas investigaciones se definió como el método de enseñanza aprendizaje basado en actividades con equipos de trabajo, en pequeños grupos que tienen el propósito significativo de que los sujetos logren su meta, también ayuda a crear confianza, resolver problemas, tomar decisiones y tener liderazgo (Erdogan, 2019; Chatila & Husseiny, 2017). Estudios de investigaciones científicas refieren que el aprendizaje cooperativo ayuda a los sujetos a desenvolverse, perder la timidez, ayuda también ensayar, elaborar y cumplir sus conocimientos, por lo que el aprendizaje cooperativo busca que todos los individuos se involucren en las tareas grupales como mesa redonda, juegos de roles, debates y entrevistas (Erbil, 2017; Genc, 2015).

El aprendizaje cooperativo se dimensiona en: a) la interacción positiva, b) momento de interacción de apoyo cara a cara, c) la responsabilidad individual y del grupo, d) habilidades sociales (Genc, 2015). En la primera, los estudiantes se necesitan ayudar de manera mutua para poder trabajar en grupo y así lograr el éxito del grupo. En la segunda se define como actividades cognitivas de dinámicas interpersonales que el individuo tiene que trabajar en conjunto, compartir recursos y ayudarse unos a otros con la finalidad de que todo el grupo logre un aprendizaje significativo. La tercera se define como el valor de la responsabilidad para hacer el trabajo en equipo con la ayuda de un líder del grupo que conozca a sus integrantes sus fortalezas, debilidades y habilidades sociales es que cada miembro de grupo sepa relacionarse de manera clara y eficaz, es decir que tenga habilidades sociales.

El aprendizaje cooperativo en el modelo Latinoamericano son pocas las investigaciones que menciona o indiquen que el aprendizaje cooperativo es un método de procesos de interacción social, ayuda a los estudiantes a desarrollarse, desenvolverse y perder la timidez y tener una responsabilidad individual. Por lo contrario, en el enfoque europeo son muchas investigaciones que afirma que el aprendizaje cooperativo fomenta el esfuerzo de los estudiantes para lograr objetivos, mejora las relaciones interpersonales y aumenta mucho la autoestima, también manifiesta que los estudiantes ahí están más integrados a vida social. Por el contrario, en el enfoque de Asia el aprendizaje cooperativo

fomenta la integración de los estudiantes ya que el individuo construye sus propias ideas, significados, argumentos y proposiciones desde la integración con los otros sujetos.

El Banco Mundial (BM, 2017) informó que ha aumentado el aprendizaje individual y grupal en los cursos de matemática y comunicación en los estudiantes de 8 a 11 años de edad, ya que dicho aumento fue de un 25% a 55% en el 2017. El Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2017), mencionó el currículo nacional de educación que ahora es poco informativo, sino que también didáctico y educativo. La transformación pedagógica del currículo ha encontrado la necesidad de mejorar el rendimiento académico de los sujetos, basándose como en el logro de la identidad y la capacidad necesarias para la convivencia. Un punto importante en las instituciones educativas de Comas, en el Proyecto Educativo Local (PEL, 2011) mencionó que los estudiantes deben construir situaciones de interacción y aprendizaje en conjunto, pero era poco difícil debido a las dificultades en las relaciones sociales (excluidos, tímidos y a quienes les cuesta relacionarse), alumnos hostiles y agresivos que incumplían con las normas de convivencia y resolución de conflictos en el aula. En el nivel institucional, el Proyecto Educativo Institucional (PEI, 2016), constató que los estudiantes presentaron incidencias en las relaciones de las dificultades de reaccionarse entre compañeros, comunicación, trabajo cooperativo y la participación democrática.

En cuanto a los antecedentes en lengua inglesa, Erdogan (2019), sugirió como objetivo examinar el efecto del aprendizaje cooperativo con el apoyo de las actividades de pensamiento reflexivo sobre habilidades de pensamiento crítico, es de investigación experimental, diseño cuasi- experimental, la muestra es de 70 alumnos entre varones y mujeres de 10 años, en la ciudad de Turquí; utilizó el instrumentos de prueba *de Cornell Pensamiento crítico, Nivel X (CCT-X)*, su principal resultado fue que hallaron similitudes entre las dos variables de estudio, concluyó que la relación fue muy positiva y significativa entre la enseñanza cooperativo y el aprendizaje reflexivo sobre la base de la educación de los individuos, también la investigación examinó los efectos de proporción entorno al aprendizaje cooperativo en las habilidades de pensamiento crítico.

Erbil & Kocabaş (2018), propusieron por objetivo la aplicación del método de enseñanza cooperativa en los estudiantes; la investigación es de enfoque cuantitativo, en tipo de investigación pre experimental, la muestra fue de 40 alumnos entre varones y

mujeres del tercer grado, en la ciudad de Turquía; utilizó el instrumento Herramientas de recopilación de datos la *Escala de Actitud Democrática (DAS)*, su principal resultado fue la importancia del desarrollo del método de aprendizaje cooperativo en la actitud democrática, la responsabilidad y la misión de trabajar en equipo mediante el pensamiento positivo y sin discriminación en los estudiantes de primaria. Concluyeron que el método del aprendizaje cooperativo es muy importante en los estudiantes, mediante trabajos en equipos o dinámicas, también muestra el desarrollo de la enseñanza cooperativo en las mejoras de las actitudes democráticas.

Chatila & Husseiny (2017), propusieron por objetivo investigar el efecto de la estrategia de aprendizaje cooperativo en la enseñanza de habilidades científicas en los grados siete y diez; la investigación de estudio es de enfoque cuantitativo, de tipo de investigación experimental de diseño cuasi experimental; la muestra de 120 alumnos de los grados siete y diez; Beirut; utilizó el instrumento de *cuadriculas de autoevaluación con una escala de cinco puntos*; su principal resultado fue que encontró que el estudio muestra que el aprendizaje cooperativo tiene un efecto valioso en las capacidades de los estudiantes mediante la enseñanza y práctica de habilidades científicas, en el grado 10, sin embargo, ningún efecto significativo se muestran en la adquisición de nuevos conocimientos científicos para estudiantes del grado siete; concluyeron que el estudio ha demostrado mejora significativa en el éxito de las habilidades científicas en el grado diez de los sujetos, sin embargo el grado siete se muestran mejora pero significativa.

Genc (2016), propusieron por objetivo investigar la efectividad del aprendizaje cooperativo en el logro de las clases de ciencias a los estudiantes de la escuela primaria y designar sus ideas de cada uno sobre la estrategia de aprendizaje cooperativo, en una investigación cuantitativa y de modelo de cuatro grupos de Solomon, la muestra de 135 estudiantes de sexto grado, Turquía; utilizó los instrumentos la *Escala Cooperativa proceso de aprendizaje (CLPS)* y la *Prueba de Ciencias de Logro (SAT)* se utilizarán para recopilar datos, su principal resultado fue que el aprendizaje cooperativo tiene efecto eficaz sobre el rendimiento de los estudiantes, concluyó que la relación fue positiva la enseñanza cooperativo en las clases de ciencias y que ayudó mucho a los estudiantes a interactuar y hacer trabajos en equipos.

Fernández et al. (2017), propusieron por objetivo investigar el impacto de una intervención de aprendizaje cooperativo sostenida en la motivación de los estudiantes, la indagación es cuantitativo de diseño cuasi-experimental, la muestra de 240 estudiantes, departamento Castilla y León, España; utilizó el instrumento de un cuestionario que incluía el *Locus Percibido de Causalidad Escala y la sub escala de aprendizaje cooperativo*, su principal resultado fue que mostraron que la motivación peculiar de los estudiantes y la regulación identificada aumentaron significativamente al final del programa de intervención sólo en el grupo que experimentó el aprendizaje cooperativo, concluyeron que este estudio ha demostrado que el aprendizaje cooperativo aplicará de forma sostenida puede aumentar la mayoría de los tipos de auto-determinado de la motivación, la participación y la regulación de identificada, en los estudiantes de educación primaria.

Wallhead & Dyson (2016), propusieron por objetivo investigar los estudios de acción conjuntos en Didáctica para entender cómo construyen los profesores y estudiantes interacciones conocimientos durante el aprendizaje cooperativo (CL). La base de CL es que los alumnos aprendan los unos de los otros a través de una relación de interdependencia estructurada, la investigación es cualitativa de tipo de diseño descriptivo, la muestra de 5 estudiantes de primaria, en la ciudad de Nueva Zelanda; utilizó los instrumentos de entrevista de *aprendizaje cooperativo (CL)*, su principal resultado fue que revelaron que la aplicación persistente de equipos CL puede ser eficaz en el desarrollo positivo interacciones de los estudiantes, la interdependencia y el compromiso con variedad de contenido dentro del contexto de educación física primaria de diversas etnias, concluyeron que los estudiantes en la estructura CL menudo inician propuestas y acciones que alteran el ambiente de aprendizaje para iniciar la brecha en el contrato didáctico.

Najmonnsa & Saad (2017), propusieron como objetivo presentar el impacto de los métodos de aprendizaje cooperativo en estudiantes en el beneficio académico en la materia de ciencias, en una investigación cuantitativa y de diseño cuasi-experimental, la muestra es de 18 estudiantes entre varones y mujeres, de la ciudad de Pakistán; utilizaron los instrumentos *la prueba de clase (prueba de rendimiento)*, su principal resultado fue que encontró la relación del aprendizaje cooperativo en la mejora de los conocimientos y habilidades tales como la observación, el razonamiento y la resolución. Concluyeron que es

eficaz y positiva el aprendizaje cooperativo en todo el proceso educativo ya que ayuda mejor los conocimientos y habilidades del sujeto.

Halloluwa & Usoof (2017), propusieron por objetivo investigar un estudio de comparación entre estudiantes que aprendieron a través de los métodos tradicionales de enseñanza y los que aprendieron a través de la aplicación de la tablet gamified; la investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo de investigación experimental; la muestra es de 130 estudiantes y 4 profesores de primaria, la ciudad de Sri Lanka, utilizó el instrumento de entrevista, su principal resultado fue que los niños utilizaban las Tablet como parte de sus actividades escolares; concluyeron que la investigación fue positiva ya que las aplicaciones móviles pueden mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes.

Hursen (2019), sugirieron como objetivo determinar el impacto de las aplicaciones de gamificación en la educación, la investigación es de enfoque mixto como cualitativo y cuantitativo; la muestra es 16 estudiantes de primaria del cuarto grado, la ciudad de Nicosia, Chipre; utilizó el instrumento de cuestionario; su principal resultado es que encontraron similitudes con su variable de estudio; concluyó que los estudiantes manifiestan opiniones positivas sobre el uso de la gamificación y también se encontró que las aplicaciones de la gamificación en la enseñanza generó impacto positivo en la motivación de los aprendizajes.

Copodiecì et al. (2016), propusieron como objetivo que los maestros capacitados utilicen procedimientos de aprendizaje cooperativo con los alumnos en su aula de clase, la investigación es de enfoque cuantitativo, de diseño experimental; la muestra es de 30 niños con edades 6 a 10 años; al noroeste de Italia; utilizaron el instrumento de un cuestionario; su principal resultado fue que el aprendizaje cooperativo mejoró mucho la integración de los niños con TDAH; concluyeron que este estudio ofrece nuevas informaciones importantes sobre el aprendizaje cooperativo ya que mejoró de manera positiva a los estudiantes.

Baek & Touati (2019), propusieron como objetivo comparar la actitud de los alumnos de juego, los sentimientos hacia el trabajo en grupo; la investigación de estudio es de enfoque cuantitativo, de tipo de investigación factorial; la muestra es de 174 estudiantes del

sexto grado; la ciudad de Corea del Sur; utilizó el instrumento *de escala de actitud juego*; su principal resultado indicó que los grupos con equilibrio y colaboración muestran de forma significativa mayor logro de los grupos que poco se integraban en equipo; concluyeron que la actitud de los alumnos mejoró al trabajar en equipo y ayudarse unos a otros.

Yáñez (2016), tuvo como objetivo una experiencia efectivo mediante la gamificación, en una investigación de diseño experimental, enfoque cuantitativo, investigó a 30 estudiantes de primer grado de primaria de Colombia; utilizó como instrumento *de seguimiento y evaluación*, el principal resultado fue que encontraron que el programa de gamificación en 18 aulas desarrolla estrategias de razonamiento y de reconocimiento del valor posicional de cantidades en el sistema de numeración decimal, concluyó que esta investigación es efectiva en procesos de aprendizaje ya que se encontraron puntajes entre 8.0 en porcentaje del 73.33% y puntajes sobre 10 correspondientes al 26.67% de lo cual, alega que la gamificación en el aprendizaje del valor posicional de cantidades es estrategia buena.

Mavletova (2015), propusieron como objetivo medir el efecto de la gamificación en las encuestas longitudinales en la web, la investigación es de enfoque cuantitativa, de diseño experimental, investigado en 735 niños entre las edades de 7 y 15 años, Rusia, utilizó el instrumento de *encuesta de papel de acceso en línea voluntario*, el principal resultado fue que la encuesta de la gamificación es el efecto significativo en la puntuación de la prueba cognitivo, concluyó que la gamificación en las encuestas longitudinales web puede diferir en la implementación de elementos gamificados en encuestas transversales.

Huang et al. (2017), determinaron como objetivo los efectos del aprendizaje cooperativo, en una investigación cuantitativa de diseño experimental, investigado en 87 varones y 83 mujeres en un total de 170 estudiantes del quinto grado, Taipéi, utilizó el instrumento de evaluación de habilidades de razonamiento, el resultado fue que mostró que se encontraron mejoras en las habilidades de baloncesto que en las habilidades de pensamiento crítico, concluyeron que el método de enseñanza proporciona mejor asistencia en los alumnos del baloncesto que en el pensamiento crítico.

Antun (2015), determinaron como objetivo investigar la eficiencia de la implementación del plan de aprendizaje preparado con el método de aprendizaje cooperativo, en una investigación de enfoque cuantitativa y de diseño experimental, investigado en 20 estudiantes de sexto grado, Estambul – Turquía, utilizó el instrumento *técnica de análisis*, el resultado principal fue que encontraron similitudes en las dos variables de estudio, concluyó que el aprendizaje proporcionó oportunidades para el éxito, como también contribuyó al desarrollo de habilidades personales.

En cuanto a los antecedentes en español, Núñez et al. (2016), Opiniones de estudiantes universitarios acerca de la utilización de mapas mentales en dinámica de aprendizaje cooperativo, propusieron por objetivo realizar un exploración de las entrevistas de los individuos sobre el proceso del aprendizaje cooperativo, a partir de una investigación de enfoque cuantitativo y de diseño cuasi experimental, investigado en 130 estudiantes de la ciudad de México, el instrumento fue una encuesta, el resultado más importante fue que los mapas mentales o dinámicas de aprendizaje cooperativo son muy efectivos para la realización de trabajos en equipo, concluyeron que la mayoría de los estudiantes encuestados afirmó que el proceso de aprendizaje cooperativo contribuyó bastante en los trabajos individuales como grupales.

León et al. (2016), su estudio proporcionó identificar sobre el perfil de la estrategia *bullying*, es importante en la intervención del aprendizaje, tipo de investigación de enfoque cuantitativo de diseño cuasi – experimental, muestra de 311 alumnos, 160 cursaban el quinto grado de primaria y 151 cursaban el sexto grado en un promedio de edad de 10 y 12, España, el instrumento fue un cuestionario de escala de frecuencia, su principal resultado fue que la investigación indicó que se ha originado una mejora importante del acoso escolar como efecto de la intervención del aprendizaje, concluyeron que la enseñanza en grupo en el aula favorece la convivencia e integración del estudiantes y disminuye la violencia.

Polo et al. (2017), Objetivo proporcionó el manejo de estrategias de aprendizaje cooperativo en el aula redujo las agresiones o abusos, el tipo de investigación es de enfoque cuantitativo y de diseño cuasi – experimental, muestra de 110 niños entre 10 y 12 años de la provincia de Cáceres, España, el instrumento fue de escalas de frecuencias de acoso escolar, el principal resultado fue que se encontró relación entre la variable que estudio. Concluyeron

que el empleo de las estrategias de trabajar en grupos en el salón, redujeron los malos tratos entre estudiantes y las agresiones verbales.

Valls et al. (2017), su estudio proporcionó determinar la importancia de la cooperación para seguir una meta propia y colectiva, la investigación es de enfoque cuantitativa y diseño cuasi -experimental, investigado en 96 estudiantes de cuarto grado, Valencia- España, utilizó el instrumento de un *cuestionario de clima motivacional*, el resultado principal fue que se encontró relación con la variable que estudia, concluyeron que el clima motivacional mejora mucho a los estudiantes a resolver las tareas, también resulto ser eficaz para la agrupación de los estudiantes y para la mejora de sus actividades académicas.

Osés et al. (2016), su estudio proporcionó evaluar los efectos de un programa de interacción de juegos cooperativos y creativos sobre los comportamientos asertivos; tipo de investigación de enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental; muestra de 89 estudiantes de sexto grado. Mérida, Yucatán; el instrumento fue *escala de comportamiento asertivo*; el principal resultado fue que se encontró relación entre la variable de estudio; concluyó que las actividades lúdicas a través de los juegos cooperativos ayudan mucho a mejorar la conducta de los estudiantes y a resolver conflictos.

El enfoque relacionado a la variable ludificación, se centró en la teoría del descubrimiento de Jean Piaget trata de la construcción de los nuevos conocimientos a través de las actividades realizadas o basadas en experiencia ya sea buena o mala la experiencia. El enfoque de constructivista es la interpretación de los procesos de aprendizaje por el cual el sujeto va experimentar y construir su propio trabajo mediante la vivencia. También el constructivismo en la educación propone buena enseñanza mediante el proceso dinámico, participativo e interactivo del niño para que se desarrolle y pierda la timidez (Piaget ,1973).

El enfoque constructivista es el conocimiento que se basa en la construcción de aprendizaje del individuo; cada persona observa su realidad o contexto y construye de forma dependiente de sus estados emocionales o de la capacidad física en que se encuentre, así como también de su condición económica, social y cultural (Charmaz,2016). El constructivismo de Piaget observa el aprendizaje como un proceso y estrategia en el cual el



sujeto crea y modifica las nuevas ideas o conceptos basados en los conocimientos, ya que mejora la integración de los niños y construye los conocimientos de cada sujeto.

El enfoque constructivista tiene grandes características como aprendizaje positivo y el mecanismo intelectual, los niños tendrán que trabajar en equipo para llegar a la meta (Ortiz, 2015), También menciona que el constructivismo se construye desde la etapa temprana en los sujetos ya que eso les ayuda a relacionar lo pasado con lo presente y les ayuda a solucionar cualquier dificultad que se le presente en su vida.

El enfoque constructivista destaca la importancia sobre el proceso de aprendizaje, este enfoque pretende a que el estudiante sea autónomo busque sus propias herramientas, estrategias para fortalecer su conocimiento y poder resolver sus propios problemas. Por lo tanto, se mencionó que los sujetos son los principales actores de construir su propio aprendizaje, basado en su realidad o contexto vivido, les permite desenvolverse o desarrollarse entre ellos, para afianzar sus capacidades y aptitudes necesarias para acercarse al contexto educativo, por lo tanto, el aprendizaje está sustentado con el desarrollo de las potencialidades cognitivas.

El enfoque relacionado a la variable aprendizaje cooperativo, se centra en la teoría del cognitivismo (Piaget, 1973). Que está formado en el rol del niño como participante activo, colaborativo de su propio aprendizaje, estudia los procesos que llevan a la elaboración del conocimiento y la construcción de su aprendizaje como puede ser el almacenar, reconocer, comprender, organizar y utilizar toda la información a través de sus sentidos. El cognitivismo busca reconocer como los sujetos comprenden la realidad en la que viven a partir de la transformación de la información sensorial, los conocimientos ayudan a mejorar o desarrollar los planes y fijarse retos, así minimizar las consecuencias negativas.

Mencionó que los cognitivismos se conciben desde el nacimiento o inicio de maduración del proceso de pensamiento (Piaget, 1969). Determinó cuatro factores que están vinculados en la variación de razonamiento, que son la maduración, actividad, experiencia social y el equilibrio. También manifiesta para que haya aprendizaje significativo es necesario que los sujetos vivencien con el material concreto (Piaget, 1969). La teoría cognitiva manifiesta que el desarrollo de la maduración biológica conlleva al proceso

cognitivo, por lo tanto, manifiesta gran relación con el ambiente en el que se encuentre el sujeto y el mayor aprendizaje que contribuye a una mejor adaptación. En síntesis, Piaget (1969), afirmó que la teoría cognitiva es el proceso de adquisición de los conocimientos mediante la información recibida en su contexto. El proceso se divide en 4 fases: 1) Sensorio motor, 2) preoperatorio, 3) operatorio concreto, 4) operatorio formal.

El enfoque del cognitivismo es la habilidad innata del niño para que se pueda adaptar a su entorno social, también menciona que los procesos mentales como, (la percepción, la memoria, la sensación y la resolución de problemas). El aprendizaje cognitivo es el medio en el cual los individuos aprenden e imparten significado del objeto o alguna idea (Carstensen, 2019). El cognitivismo desarrolla la capacidad de resolver problemas nuevos sin la necesidad de que estos hayan sido aprendidos, también considera al aprendizaje como adquisición y modificación de conocimientos.

La ludificación o gamificación se definió como estrategias educativas que incentiven la participación y la motivación de los estudiantes por el estudio y tratar de hacer visualizar a los estudiantes más allá que la simple rutina diaria, sino que siempre debe pensar en un plan a futuro. Uno de esos métodos es el llamado gamificación, este método trata de aplicar la dinámica de juegos digitales para el desarrollo de los estudiantes, ya que por medio de los juegos ellos pueden aprender y tener una buena retroalimentación de lo aprendido. La gamificación es la estrategia importante en la educación ya que se utiliza juegos digitales para mejorar el interés y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje.

La gamificación en el entorno de la educación considera las actividades lúdicas o dinámicas para aprender a llevar al aula, la disposición y las instrucciones de un juego, con el único objetivo de mejorar a los alumnos y ofrecerles una forma totalmente diferente de aprendizaje (Groos ,1902). Es muy importante para el aprendizaje de los estudiantes ya que contribuye en el incremento de desempeño y capacidades para realizar sus actividades y poder solucionar problemas, mencionó que los niños mediante el juego empiezan a desarrollarse y a conocerse. También mencionó sobre los beneficios de la gamificación en la educación: a) como generar retroalimentación, b) aprendizaje significativo, c) generar conectividad, d) información docente, e) fomenta el trabajo en equipo, f) promueve aprendizajes activos, g) mejora mucho el aprendizaje de los estudiantes.

En conclusión, se definió que el juego es la habilidad de los estudiantes, porque gracias al juego el estudiante se desarrolla de manera mental y busca muchas tácticas para aprender a resolver cada problema de su estudio y a ser más competitivo de manera académica. La gamificación influye mucho en los comportamientos de los niños y en el disfrute de sus actividades que se realice, también crea experiencias, sentimientos. Ya que puede mejorar la conducta y el aprendizaje de los estudiantes mediante los juegos de roles, enseñanza de idioma, enseñanza matemática y hasta en la enseñanza del idioma (Groos, 1902).

La gamificación es el juego digital, para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes mediante incentivos, ganancias, puntos, de esa forma también se mejora la conducta de los sujetos. Porque desde que nace cada persona está acostumbrado a llevar a cabo una determinada actitud para conseguir determinado bien común, para ello se crea sistema adecuado de la gamificación para obtener el buen comportamiento de los estudiantes (Kapp, 2012).

La gamificación también ayuda al profesor para que pueda emplear diferentes maneras de juego, ya que es instrumento muy importante en el ámbito educativo como es la competencia esta tiene la intención de captar la atención y concentración de los estudiantes y buscar atraer el interés de cada integrante sobre la actividad que se va a realizar (Halloluwa & Usoof, 2017) manifestó que está más que demostrado que los estudiantes están más comprometidos a hacer actividades educativas, fundamentado en formatos digitales que, en las actividades tradicionales, esto sucede con frecuencia cuando están fuera de la escuela. Por lo tanto, la gamificación es el uso de mecanismo, elementos y estrategias de diseño de juego que ayudan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante la retroalimentación, para así conseguir el aprendizaje significativo.

La gamificación llega como consecuencia de evolución positiva en lo que se denomina aprendizaje invertido. A este nuevo nivel de adquisición de conocimientos es clave el uso de las nuevas tecnologías se le conoce como *Flipped-Mastery*, que engloba procedimientos para individualizar el aprendizaje del estudiante. Así, como los docentes tienen la oportunidad de hacer trabajos didácticos, dinámicos y de competencia ya que se aplicó la gamificación como la estrategia innovadora (Alsawaier, 2018).

La gamificación es una estrategia de aprendizaje de enseñanza que cambia la dinámica del estudio por medio de los juegos tecnológicos para mejorar el ámbito educativo y conseguir buenos resultados, que pueda servir para obtener conocimientos, habilidades y destreza de los estudiantes. Las principales claves de la ludificación es que los alumnos deben de entender los diferentes cursos mediante los juegos tecnológicos, todas ellas tienen por objetivo a comprometer al sujeto a jugar y avanzar adelante para alcanzar sus metas mientras se realiza en la actividad. Las cuales algunas dimensiones son la fidelización, motivación y esfuerzo (Sakai & Shiota 2016).

La gamificación consiste en uso de competencia y trabajo en grupo de manera sana, motivante y divertida. Los sujetos aprenden mediante la práctica y la retroalimentación, eso hace que los estudiantes mejoren la capacidad académica, tienen metas claras y con el objetivo de salir adelante. En la actualidad hay varios maestros que utilizan la gamificación como la estrategia pedagógica para mejorar la atención y concentración del sujeto.

El aprendizaje cooperativo se define como práctica educativa que se ha llevado con mucho éxito en las últimas décadas, ya que mejoró el aprendizaje de los estudiantes, la interacción de cada uno de ellos con sus compañeros. El aprendizaje cooperativo son grupos pequeños de personas que trabajan de manera mutua con el solo propósito de llegar a obtener una meta favorable. Varios estudios e investigaciones científicas demuestran la actividad y la importancia del aprendizaje cooperativo y su determinación eficaz para el beneficio del aprendizaje en semejanza con otras formas y maneras de organización del proceso educativo.

Define el aprendizaje cooperativo, es la teoría didáctica de grupos pequeños en los que los estudiantes trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los compañeros. También menciona que es táctica pedagógica que consiste en el trabajo de grupos con el propósito de alcanzar metas en común y lograr el buen resultado con el beneficio de todos los integrantes del grupo y no solo de manera individual. Este método del aprendizaje cooperativo es trabajar en equipo con ayuda de todos los integrantes con la finalidad de obtener altas calificaciones y llegar siempre a una meta alta. El aprendizaje cooperativo posee elementos muy útiles que permiten y ayudan a los procesos de la conducta social, motivacional y sobre todo al rendimiento académico (Johnson & Johnson 1999).

La cooperación es el trabajo en grupo de los sujetos, esto implica que al juntar a los estudiantes en la misma clase es buen trabajo en equipo, por ello en el trabajo en equipo se deben participar y opinar todos los integrantes del grupo, pensar en conjunto en obtener altas calificaciones, lograr todos los retos de su vida escolar. El aprendizaje cooperativo también tiene muchas ventajas en el ámbito escolar: a) fomenta la interacción de los estudiantes, b) promueve el desarrollo de destrezas, c) desarrolla la integración, d) mejora el rendimiento académico, e) Ayuda a perder la timidez y a relacionarse en la sociedad escolar.

Manifestó que el aprendizaje cooperativo es estrategia innovadora, basado en actividades con equipos de trabajo, organizado conforme a sus principios concretos, y que ha demostrado ser muy activo en el aprendizaje y el crecimiento de las habilidades sociales e interpersonales, así como el estímulo de las inteligencias múltiples y diferentes estilos de aprendizaje. El aprendizaje cooperativo ofrece la respuesta adecuado a la necesidad de incentivar el desarrollo integral de las personas y crear ambiente de integración e inclusión en la escuela, pues se basa en el principio de cada integrante del equipo con sus cualidades especiales y únicas (Prova, 2017).

Definió que el aprendizaje cooperativo es el trabajo mutuo con ayuda a los alumnos a elaborar, ensayar y ampliar sus conocimientos, por lo tanto, los aprendizajes cooperativos requieren que los estudiantes se involucren en las tareas de grupo para que ellos tengan mejora en los procesos de aprendizaje y en las relaciones sociales. Por medio del aprendizaje cooperativo se logrará reflexionar y motivar a los alumnos a que participen de forma activa en la construcción de nuevas competencias y saberes de los estudiantes. La interacción entre el estudiante es desarrollar la empatía y las relaciones interpersonales, por medio de los trabajos grupales, las dinámicas, las reuniones, para que así los alumnos logren mejorar en el rendimiento académico y favorezca la meta cognición en la enseñanza (Genc, 2015).

El aprendizaje cooperativo es trabajar con cada miembro del grupo que sea responsable y propicie las dinámicas para el trabajo o para las sesiones de clases. El aprendizaje cooperativo ayuda a resolver problemas, tomar decisiones, tener buen liderazgo y tener bien alta la autoestima. Las tareas o trabajos cooperativas permiten mucho asimilar métodos pedagógicos, características que promueven el aprendizaje y la sociabilización del estudiante. Para mejorar las capacidades cognitivas relacionadas con las metas de los

trabajos educativos que realizan en equipo ya sea en la interacción, organización, planificación, toma de decisiones resoluciones de problemas (Erbil, 2017).

El aprendizaje cooperativo es el estudio integral que pone en práctica la participación, las habilidades de los estudiantes en el aprendizaje y su ámbito emocional para que pueda participar y aprender a mejorar su calidad de aprendizaje mediante estrategias de dinámicas, música o movimientos, participativas y de construcción social (Erdogan, 2019). En este tipo de aprendizaje, el alumno descubre el valor de trabajar en conjunto con sus compañeros y en la resolución que se debe tomar como grupo unido, respetar siempre las diferentes opiniones de cada integrante, la igualdad de derechos y mejorar el clima escolar para así lograr su meta. Menciona que el aprendizaje cooperativo es muy importante hoy en día en la educación ya que eso ayuda a los estudiantes a mejorar su autoestima y la integración con sus compañeros.

La dimensión interdependencia positiva es el lugar a la interacción, fomentar y facilitar los esfuerzos de los demás para lograr, completar tareas, y producir con el fin de alcanzar las metas de equipo. A pesar de la interdependencia positiva en sí misma puede tener algún resultado sobre las enseñanzas, es la interacción promotora cara a cara entre las personas impulsadas las interrelaciones positivas, y el ajuste psicológico y en el desafío social. La interacción se caracteriza por individuos que proporcionan uno al otro con ayuda y la asistencia eficiente y eficaz; el intercambio de los materiales necesarios, tales como la información y las estrategias, procesar la información de manera más eficiente y eficaz; proporcionar retroalimentación entre sí con el fin de mejorar su rendimiento posterior; desafiando las conclusiones y el razonamiento de los demás con el fin de promover la toma de decisiones de mayor calidad y un mayor conocimiento de los problemas que se están considerando; por el ejercicio de esfuerzo para lograr objetivos comunes y se influye de forma mutua sus esfuerzos para lograr los objetivos del grupo; actuar de maneras de confianza y de confianza; estar motivado para luchar por el bienestar mutuo; y el mantenimiento de un nivel mejorado académico.

Johnson & Johnson (en Arias, 2014), la interdependencia positiva es el motor del aprendizaje cooperativo. Por lo tanto, cada miembro debe ser responsable para obtener el éxito de grupo y no solo individual sino también el éxito de los demás (todos para uno y uno

para todos) es decir que cada integrante del grupo tiene la capacidad de que cada forma de trabajo en equipo ayudará a mejorar el trabajo en grupo o también a perjudicar. En la investigación de la interdependencia positiva se contextualizó y estudió desde la teoría basada en la interdependencia social, también es la capacidad de promover la comunicación y el esfuerzo de competir de forma sana en los trabajos grupales de cada estudiante.

Johnson & Johnson (en Genc, 2015), la interdependencia social es el esfuerzo de los estudiantes de tener muchas ganas de voluntad y cooperación de ayudar a sus compañeros de grupo para poder lograr un triunfo o éxito de aprendizaje, también el autor dice que la interdependencia social es que los profesores siempre realicen sus clases de maneras grupales de ese modo se puede observar si todos los estudiantes trabajan de la misma forma y ver como se llevan todos si hay compañerismo o desunión. La interdependencia positiva debe considerarse cuando se haya alcanzado la comprensión y la contribución de todos los miembros del grupo y así lograr el éxito grupal y nunca el éxito individual.

Johnson & Johnson (en Erdogan, 2019), La interdependencia positiva es que cada integrante de grupo debe estar muy interesado y entusiasmado en el trabajo que realizará, y también es pensar siempre en positivo ya trazándose una meta a futuro, todos los estudiantes tienen la responsabilidad de aprender el material asignado y asegurar que todo el miembro del grupo lo haya realizado. La interdependencia positiva es el esfuerzo de todos los integrantes de los grupos para poder obtener la buena calificación grupal. La interdependencia positiva es la característica de los integrantes del grupo cuando sientan que están vinculados con los demás de manera que es difícil lograr el éxito sin la ayuda de sus compañeros, entre las claves del éxito está que el aprendizaje cooperativo debe romper con los esquemas de que haya competencia y trabajo individualizado, se trata de defender las metas en conjunto como equipo.

La dimensión de interacción de apoyo cara a cara fue definida por Johnson & Johnson (en Nuñez et al., 2016), la interacción de cara a cara es de trabajar en equipo con el fin de aprender todos para lograr los objetivos previstos, tener que compartir recursos, conocimientos y promover el éxito de los demás, apoyándose mutuamente, eso implica tener un líder que brinde confianza y que haya buena comunicación y siempre llegar a un acuerdo democrático. La interacción de apoyo cara a cara consiste en los estudiantes necesitan

relacionarse, interactuar, por tanto, todo el grupo siempre debe estar en contacto unos con otros, activándose de forma mutua para lograr el buen resultado en los trabajos.

Johnson & Johnson (En Wallhead & Dyson, 2016) manifestó que la interacción de apoyo cara a cara es importante ya que existen conjuntos de actividades cognitivas, resoluciones de problemas y juegos de vínculos, que solo puede ocurrir cuando los estudiantes conversan y participan entre ellos. Por ejemplo, eso se puede observar en la realización de trabajo en equipo o debates, pero siempre debe ser de manera presencial, también menciona que es el apoyo de todos los integrantes alentar el esfuerzo de todo el equipo para logra la meta en común.

Johnson & Johnson (Genc, 2015), indicó que la interacción es que los estudiantes y maestros deben promover el interés del aprendizaje y siempre trabajar juntos compartiendo recursos, ayudándose y sobre todo respetándose mucho. En síntesis, la interacción cara a cara es la capacidad para ayudar y apoyar al compañero para hacer buen trabajo. La interacción es el elemento que consiste en apoyar o alentar a tu compañero de trabajo por el esfuerzo que realiza por contribuir con ideas en el equipo. También la interacción es la presencia de los integrantes del grupo sea de manera presencial para que ellos dialoguen sobre las ideas y opiniones de sus compañeros.

La dimensión de responsabilidad individual y de equipo tiene como propósito de equipo es de ser encargado de la organización, compromiso de obtener sus logros y metas de cada integrante para que así puedan cumplir con el trabajo asignado. El equipo debe tener bien en claro los objetivos y evaluarse los progresos que están realizando día a día, también se debe enseñar a los estudiantes a conocerse y confiar unos de los otros para sí resolver el conflicto. La responsabilidad individual es ser personas con valores y saber respetar a los compañeros y maestros. Siempre cumplir con las tareas asignadas y resolverlas a tiempo.

Johnson & Johnson (en Rio et al., 2017), la responsabilidad individual y de grupo es cumplir con el valor de la responsabilidad para hacer un trabajo en equipo, cada integrante de un grupo debe hacer o resolver su parte y también está sujeto a todos los integrantes del mismo grupo. Cada estudiante debe hacerse responsable del éxito de los logros de su equipo o trabajo grupal. La responsabilidad individual y de grupo está basada de la reciprocidad del



esfuerzo, y motivación de todo el grupo, es de cada integrante ser muy responsable en los trabajos y acuerdos del grupo, con la finalidad de que todo el grupo sea beneficiado.

Johnson & Johnson (en Najmonnssa & Saad, 2017), definen que la responsabilidad individual y de grupo es reflexionar y discutir si se obtienen buenos resultados y así llegar a la meta y mantener las relaciones interpersonales y trabajar de manera equitativo sin que exista el individualismo, solo debe existir el apoyo de cada integrante en su grupo, con la finalidad de lograr retos que beneficien al equipo.

La dimensión de habilidades sociales es la cooperación del buen funcionamiento y armonía del equipo que puede alcanzar en el futuro y que pueden cumplir a desarrollar las habilidades para resolver conflictos de uno con otro en forma constructiva. Es poco probable que el grupo funcione de forma correcta si nunca hay el líder para ello, los estudiantes deben hacer una pequeña votación de forma democrática para poder elegir a su líder.

Johnson & Johnson (en Erdel, 2017), menciona que las habilidades sociales son participaciones y experiencias cotidianas que tienen los estudiantes en la escuela al convivir de forma armoniosa de y con responsabilidad. Por ejemplo, menciona que los niños día a día fomentan, interactúan con sus compañeros a través de las actividades, juegos e ideas. En conclusión, las habilidades sociales es saber relacionarte con las personas ya sean amigos o amigas y trabajar siempre en grupo y tener en cuenta a todos los integrantes. También podemos decir que las habilidades sociales es el grupo de conocimientos y habilidades interpersonales, por lo que se expresan habilidades, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos.

Se definió que las habilidades sociales es que cada miembro del grupo vincule con los demás de manera clara e eficiente, es decir que tenga habilidades interpersonales. El trabajo en equipo es la interacción continua, también colisión que sería oportuno de solucionar de forma asertiva y sin pelea. Los integrantes de los grupos deben de tener guía o líder para que haya buena comunicación, toma de opiniones, crear el clima agradable de confianza de tranquilidad en todo el grupo (Prova, 2017).

La dimensión interdependencia positiva es el lugar a la interacción, fomentar y facilitar los esfuerzos de los demás para lograr, completar tareas, y producir con el fin de alcanzar las metas de equipo. A pesar de la interdependencia positiva en sí misma puede tener algún resultado sobre las enseñanzas, es la interacción promotora cara a cara entre las personas impulsadas las interrelaciones positivas, y el ajuste psicológico y en el desafío social. La interacción se caracteriza por individuos que proporcionan uno al otro con ayuda y la asistencia eficiente y eficaz; el intercambio de los materiales necesarios, tales como la información y las estrategias, procesar la información de manera más eficiente y eficaz; proporcionar retroalimentación entre sí con el fin de mejorar su rendimiento posterior; desafiando las conclusiones y el razonamiento de los demás con el fin de fomentar la toma de decisiones de mayor disposición y un mayor conocimiento de los obstáculos que se están considerando; se aboga por el ejercicio de esfuerzo para lograr objetivos comunes; influyendo sus esfuerzos para lograr los objetivos del grupo; actuar de maneras de confianza y de confianza; estar motivado para luchar por el bienestar mutuo; y el mantenimiento de nivel mejorado.

La dimensión interdependencia positiva fue definida por Johnson & Johnson (en Genc, 2015), la interdependencia social es el esfuerzo de los estudiantes, voluntad y cooperación de ayudar a sus compañeros de grupo para poder lograr un triunfo o éxito de aprendizaje, también el autor mencionó que la interdependencia social es que los profesores siempre tienen que ejecutar sus clases de maneras grupales para así poder observar si todos los estudiantes trabajan de la misma forma y ver como se llevan todos si hay compañerismo o desunión. La interdependencia positiva debe considerarse cuando se haya alcanzado la comprensión y la colaboración de todos los integrantes del grupo y así obtener el éxito grupal y disminuir el éxito individual.

Johnson & Johnson (en Arias, 2014), la interdependencia positiva es el motor del aprendizaje cooperativo. Donde cada miembro debe ser responsable para obtener el éxito de grupo y jamás el individual sino también el éxito de los demás (todos para uno y uno para todos) es decir que cada integrante del grupo tiene la capacidad de que cada forma de trabajo en equipo ayudar a mejorar el trabajo en grupo o también a perjudicar. En la investigación de la interdependencia positiva ha sido contextualizada y estudiada desde la teoría basada en

la interdependencia social, también es la capacidad de promover la comunicación y el esfuerzo de competir de manera sana en los trabajos grupales de cada estudiante.

Johnson & Johnson (en Erdogan, 2019), La interdependencia positiva es que cada integrante de grupo debe estar muy interesado y entusiasmado en el trabajo que va a realizar, y también es pensar siempre en positivo ya trazándose una meta a futuro, todos los estudiantes tienen la responsabilidad de aprender el material asignado y asegurar que todos los miembros del grupo lo hagan. La interdependencia positiva es el esfuerzo de todos los integrantes de los grupos para obtener la buena calificación grupal. La interdependencia positiva es la característica de los integrantes del grupo cuando sientan que están vinculados con los demás de manera que logren el éxito sin la ayuda de sus compañeros, entre las claves del éxito está que el aprendizaje cooperativo debe romper con los esquemas de que haya competencia y trabajo individualizado, se trata de defender las metas en conjunto como equipo.

La dimensión interacción de apoyo cara a cara fue definida por Johnson & Johnson (en Nuñez et al., 2016), la interacción de cara a cara es de trabajar en equipo con el fin de aprender todos para lograr los objetivos previstos, tener que compartir recursos, conocimientos y promover el éxito de los demás, apoyándose de forma mutua, eso implica tener un líder que brinde confianza y que haya la buena comunicación y siempre llegar a un acuerdo democrático. La interacción de apoyo cara a cara consiste en los estudiantes necesitan relacionarse, interactuar, por tanto, todo el grupo siempre tiene que estar en contacto unos con otros, activándose para lograr un buen resultado en los trabajos.

Johnson & Johnson (En Wallhead & Dyson, 2016), manifiesta que la interacción de apoyo cara a cara es importante ya que existen conjuntos de actividades cognitivas, resoluciones de problemas y juegos de vínculos, que solo puede ocurrir cuando los estudiantes conversan y participan entre ellos. Por ejemplo, eso se puede observar en la realización de trabajo en equipo o debates, pero siempre debe ser de manera presencial, también menciona que es el apoyo de todos los integrantes que aliente el esfuerzo de todo el equipo para lograr la meta en común.

Johnson & Johnson (Genc 2015), nos dice que la interacción es que los estudiantes y maestros deben promover el interés del aprendizaje y siempre trabajar juntos y compartir recursos, ayudándose y sobre todo mostrar respeto mutuo. En síntesis, la interacción cara a cara es la capacidad de apoyar al compañero para hacer el buen trabajo. La interacción es el elemento que consiste en apoyar o alentar a tu compañero de trabajo por el esfuerzo que realiza por contribuir con ideas en el equipo. También la interacción es la presencia de los integrantes del grupo sea de manera presencial para que ellos dialoguen sobre las ideas y opiniones de sus compañeros.

La dimensión de la responsabilidad individual y de grupo fue encargado de la organización, compromiso de obtener sus logros y metas de cada integrante para que así puedan cumplir con el trabajo asignado. El equipo siempre lograra alcanzar sus metas y sostener los objetivos y evaluarse los progresos que se va a realizar día a día, también se debe enseñar a los estudiantes a conocerse y confiar unos de los otros para sí resolver el conflicto. La responsabilidad individual es ser personas con valores y saber respetar a los compañeros y maestros. Siempre cumplir con las tareas asignadas y resolverlas a tiempo.

Johnson & Johnson (en Rio et al 2017), menciona que la responsabilidad individual y de grupo es cumplir con el valor de la responsabilidad para hacer el trabajo en equipo, cada integrante del grupo debe hacer o resolver su parte y también está sujeto a todos los integrantes del mismo grupo. Cada estudiante debe hacerse responsable del éxito de los logros de su equipo o trabajo grupal. La responsabilidad individual y de grupo está basada de la reciprocidad del esfuerzo, y motivación de todo el grupo, es de cada integrante ser muy responsable en los trabajos y acuerdos del grupo, con la finalidad de que todo el grupo sea el beneficiado.

Johnson & Johnson (en Najmonnssa & Saad, 2017), definen que la responsabilidad individual y de grupo es reflexionar y discutir si se alcanza las metas trazadas y se mantiene las relaciones personales y trabajar de manera responsable sin que exista el individualismo, solo debe existir el apoyo de cada integrante en su grupo, con la finalidad de lograr retos que beneficien al equipo.

La dimensión de las habilidades sociales es la cooperación del buen funcionamiento y armonía del equipo que puede alcanzar en el futuro y que pueden cumplir a desarrollar las

habilidades para resolver conflictos de uno con otro en forma constructiva. El grupo demuestra deficiencias si hay poca comunicación y falta de líder para ello los estudiantes deben hacer pequeñas votaciones de forma democrática para elegir a su líder.

Johnson & Johnson (en Erdel, 2017), mencionan que las habilidades sociales son participaciones y experiencias cotidianas que tienen los estudiantes en la escuela al convivir de forma armoniosa de y con responsabilidad. Por ejemplo, mencionó que los niños día a día fomentan, interactúan con sus compañeros a través de las actividades, juegos e ideas. En conclusión, las habilidades sociales es saber relacionarte con las personas ya sean amigos o amigas y trabajar siempre en grupo y tener en cuenta a todos los integrantes. También se puede decir que las habilidades sociales es el grupo de conocimientos y habilidades interpersonales, por lo que se expresan habilidades, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos.

Prova (2017), define que las habilidades sociales es que cada miembro del equipo se relacione con sus compañeros de manera clara e eficaz, es decir que se desenvuelva en las actividades. El trabajo en equipo es la interacción continua, también conflictos que se deben de solucionar de modo asertivo y sin agresividad. Los integrantes de los grupos elegirán al guía o líder para que ayude a que haya buena comunicación, toma de decisiones, crear clima agradable de confianza de tranquilidad en todo el grupo.

Revisado el marco teórico, el problema general planteado fue: ¿De qué manera influirá la ludificación por obtención de medallas en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019? Los problemas específicos formulados fueron: ¿De qué manera influirá la ludificación por obtención de medallas en el desarrollo de la interdependencia positiva del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019?, ¿De qué manera influirá la ludificación por obtención de medallas en el desarrollo de la interacción de apoyo cara a cara del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019?, ¿De qué manera influirá la ludificación por obtención de medallas en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019?, ¿De qué manera influirá la ludificación por obtención de medallas en el desarrollo de las habilidades sociales del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019?.

La investigación se justificó de manera teórica debido a que el aprendizaje cooperativo en la educación es de mucha importancia ya que ayuda a los estudiantes a formar grupos pequeños de manera conjunta, a sociabilizarse y a desenvolverse de manera que le ayude a desaparecer el temor con todos sus compañeros, con este procedimiento de aprendizaje cooperativo el maestro busca que todos los niños logren la meta de aprendizaje conjunta. También mediante el aprendizaje cooperativo a los estudiantes se les evalúa la capacidad de su competencia y destreza que se logra en los trabajos grupales para obtener los primeros lugares y luchar por las metas. La enseñanza cooperativa es el trabajo de equipos reducidos de los estudiantes para poder alcanzar sus metas en las actividades escolares y lograr el aprendizaje significativo y también los estudiantes trabajen de forma coordinada entre sí.

La investigación se justificó en metodología debido a que en la investigación se trabajó la variable aprendizaje cooperativo en sus dimensiones, mediante la estrategia pedagógica de aprender por medio de la ludificación, en relación al mecanismo de acción, los cuales son: distribución, desafío, competencia y logro; distribuido en 40 actividades en el programa de un semestre, avanzado en el enfoque cognitivo, el objetivo fue si la ludificación influye en el aprendizaje cooperativo, mediante diversas estrategias en que los estudiantes trabajen en equipo. Por lo tanto, se validó el instrumento de encuesta y medición del aprendizaje cooperativo, mediante el juicio de 5 expertos en psicología educativa que validó las dimensiones de interdependencia positiva, interacción de apoyo cara a cara, responsabilidad individual y grupal y habilidades sociales.

Los resultados contribuyen a entender que la investigación describió las dimensiones de la variable ludificación por obtención de medallas para desarrollar el aprendizaje cooperativo: interdependencia positiva, interacción de apoyo cara a cara, la responsabilidad individual y de grupo, y las habilidades sociales.

Todo esto provocó el planteamiento de hipótesis la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019: las hipótesis específicas fueron: a) La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la interdependencia positiva del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019; b) La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la interacción de apoyo cara a cara del aprendizaje cooperativo

en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019; c) La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019; d) La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de las habilidades sociales del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

El objetivo general fue demostrar que la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019. los objetivos específicos fueron: a) Comprobar que la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la interdependencia positiva del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019; b) Comprobar que la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la interacción de apoyo cara a cara del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019; c) Comprobar que la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019; d) Comprobar la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de las habilidades sociales del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

## II. MÉTODO

### 2.1 Diseño de la investigación

#### *Enfoque*

El enfoque fue cuantitativo (Carrasco ,2005). Esta investigación se definió como cuantitativa porque indaga en una variable cualitativa para cuantificarla a través de recolección de datos, mediciones de instrumentos, es para contestar preguntas de investigación y probar todas las hipótesis establecidas. El enfoque fue cuantitativo porque midió la variable del aprendizaje cooperativo a través de una encuesta de medición del aprendizaje cooperativo, con el que se obtuvo puntuaciones y resultados.

#### *Tipo de estudio*

Este tipo de investigación fue aplicada por el cual busca el uso o aplicación de los conocimientos que se obtengan para solucionar situaciones o problemas concretas (Tamayo y Tamayo, 2011). Investigación aplicada necesita de un marco teórico, e indaga la teoría con la realidad. El tipo de estudio fue aplicado porque buscó resolver el problema determinado o planteamiento específico en el cual analizó y profundizó las teorías.

#### *Diseño*

El diseño de investigación fue experimental ya que se manipula de manera intencional 1 o 2 variables que se ejercen como causales de variable dependiente, también este diseño consiste en permitir la comparación, experimentación y control (Hernández et al., 2015; Méndez, 2016). El diseño fue experimental ya que se utilizó deliberada una o más variables, relacionar a las razones, para evaluar la intensidad que tiene otra variable. También es el análisis estadístico para revisar resultados, con la finalidad de obtener conclusiones válidas.

#### *Tipo de diseño o nivel*

El tipo de diseño fue el pre - experimental por lo que es un estudio que sirve para determinar o establecer el posible efecto de una causa que se manipula intencional de una o más variables independientes, también mide el efecto de la variable, ya que debe cumplir el control y la validez de la situación experimental, por lo tanto el diseño pre- experimental es el conjunto de procesos o estrategias de investigación orientado a la evaluación, cambios que se observan en los sujetos (Tamayo y Tamayo, 2011; Ortiz & García, 2015 ). El tipo de



diseño o nivel fue pre – experimental porque estudió el afecto causal de la variable independiente, y también porque los sujetos o grupos son asignados de manera aleatoria.

### *Corte*

La indagación fue de corte transeccional ya que se recolectan datos en un solo instante y un tiempo único, el objetivo es describir la variable, analizar las incidencias en su momento dado (Hernández et al., 2015). La investigación fue de corte transeccional porque la investigación provee de datos recogidos en momento determinado durante el trimestre de año lectivo de los sujetos.

## 2.2 Variables, operacionalización

Tabla 1

*Operacionalización de la variable aprendizaje cooperativa.*

Indicadores	Preguntas / Ítems	Respuestas y puntuaciones	
Dimensión 1 Interdependencia positiva.	1.- Quiero que mi grupo sea el mejor en mi aula 2.- Deseo sacar buena calificación en mi exposición.		
	- Plantea metas en su trabajo grupal. - Desea lograr buenas calificaciones en grupo.	3.- Quiero obtener altas calificaciones en mis trabajos grupales.	- Siempre (3)
	- Busca la excelencia académica en grupo.	4.- Animo a participar en debates y reuniones con los compañeros de mi aula.	- Casi siempre. (2)
		5.- Participo activamente en mis trabajos grupales.	- Nunca ( 1)
		6.- Resuelvo mis dudas en cada tarea nueva.	

		7.- Me dijo " Si puedo" cuando un trabajo es difícil.		
	- Interioriza metas.	8.- Me gusta concentrarme antes de hacer una exposición.	- Siempre	3
Dimensión 2	- Siente que puede lograr sus metas			
Interacción de apoyo cara a cara	con el esfuerzo de todos.	9.- Siento alegría por hacer los trabajos con mi grupo / equipo.	- Casi siempre.	2
	- Realiza sus trabajos sin que lo exijan.	10.- Me da alegría ayudar con mi grupo a otros amigos.	- Nunca.	1
		11.- Hago mi tarea por mi cuenta.		
		12.- Estudio todos los días sin que me exijan.		
		13.- Puedo enseñar a mi compañero cuando no entiende.	- Siempre	3
Dimensión 3	- Se siente realizado al ayudar a su compañero.	14.- Estoy feliz de ayudar a otros en tareas difíciles.	- Casi siempre.	2
Responsabilidad individual y grupal		15.- Estudio y participo mucho en las actividades escolares.	- Nunca.	1
	- Desea sobresalir en los trabajos del aula.	16.- estudio con anticipación para una exposición.		

---

		17.- Tomo decisiones de manera democrática entre los compañeros de grupo.		
		18.-Con cada integrante del grupo dialogo para llegar a un acuerdo.		
	- Mantiene buena comunicación con sus compañeros.		- Siempre	3
	- Manifiesta actitudes positivas frente a los retos.	19.- Trabajamos de manera amable unos con otros.	- Casi siempre.	2
Dimensión 4		20.- Llegamos a acuerdos entre opiniones diferentes o conflictos.	- Nunca.	1
Habilidades sociales	-Manifiesta			
	Desafíos y habilidades en su vida escolar.	21.- Puedo superar los miedos para lograr buenas calificaciones.		
		22.- Siento que tengo la capacidad suficiente para superar desafíos.		

---

*Fuente:* elaboración propia

## **2.3 Población, muestra y muestreo**

### ***Población***

La población fue el conjunto de sujetos que tienen la misma característica y que se desea conocer o trabajar en una investigación (Millan y Schumacher, 2005; Gómez, 2016). Por tanto, en la investigación la población fue de 30 estudiantes mujeres y varones 7 a 8 años de edad del segundo grado de primaria. Por tanto, la población en la investigación es el conjunto de elementos que cumplen con características diferentes en su contexto.

### ***Muestra***

La muestra fue el subconjunto o parte de la población en que se llevará a cabo toda la investigación (Hernández et al., 2015). La muestra de la investigación es no probabilística porque se elige de manera conveniente para el estudio. La muestra de esta investigación fue de 25 niños y niñas del segundo grado "A" ( $X = 7,8$  años;  $D. E = 0.40$ ), los cuales se conformaron de ambos géneros.

### ***Muestreo***

El muestreo fue una técnica empleada para recopilar o seleccionar datos de una población, los cuales obedecen unos ciertos aspectos o rasgos de la investigación. Por lo tanto, el muestreo es no probabilístico por criterio de conveniencia que significa que los criterios fueron elegidos de manera intencional por el investigador (Carrasco, 2005; Gómez, 2016).

### ***Criterios de selección***

Los criterios de inclusión fueron:

- Estudiantes de segundo grado de primaria

Los criterios de exclusión fueron:

- Alumnos comportamientos violentos
- Alumnos que no asistieron
- Alumnos con problemas de lectoescritura

## 2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

### *Técnicas*

La técnica fue la encuesta escrita.

### *Instrumento*

*Encuesta de medición del aprendizaje cooperativo (ad hoc).* Fue un instrumento de tipo politómico, tiempo de resolución 25 minutos, tipo de aplicación individual, constó de 22 preguntas. A su vez estaba dividida de cuatro dimensiones: interdependencia positiva, interacción de apoyo cara a cara, responsabilidad individual y de grupo y habilidades sociales; y por último se codifica o clasifica con valoraciones: = 3 siempre; = 2 casi siempre; = 1 nunca.

### *Validez.*

La validez se desarrolló mediante el juicio de 5 expertos en la materia de psicología educativa y educación, en la variable ludificación por obtención de medallas para el desarrollo del aprendizaje cooperativo, para medir las características de relevancia, claridad y adecuación, del cual se consiguió un puntaje aprobatorio mayor al 88%.

### *Confiabilidad.*

La confiabilidad se calculó a partir del plan piloto aplicado a 20 estudiantes del segundo grado de primaria, pertenecientes a la población de estudio, y se obtuvo como índice aceptable de fiabilidad el mayor a 0,888.

Tabla 3

*Confiabilidad del Instrumento Encuesta de Medición del Aprendizaje Cooperativo.*

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0.888	20

*Fuente: base de datos de análisis en el spss del estudio.*

## **2.5 Métodos de análisis de datos**

La investigación es de enfoque cuantitativo. Por lo tanto, el método de análisis de datos que se empleó o utilizó son los programas estadísticos de Excel y el SPSS. Para el análisis de los datos se utilizó el Excel y el programa del SPSS 21, para ello los datos serán procesados para identificar el nivel de confiabilidad de los instrumentos.

## **2.6 Aspectos éticos**

La investigación es original y autentica ya que no hay otra investigación igual. Además, la investigación tiene las referencias bibliográficas actualizadas, según el manual APA sexta edición en español. También los sujetos mostraron su conformidad con la participación en la presente investigación, se tuvo mucho cuidado con los resultados obtenidos, busca siempre proteger la integridad de los sujetos, quienes tuvieron la libertad de elegir de participar o no en la investigación.

## 2.7 Procedimiento

El proceso de investigación se realizó la gestión de permiso con la dirección de la institución educativa mediante una carta de presentación (anexo 7), y luego un consentimiento informado para los padres de familia (anexo 6), el cual fue firmado por los padres de los escolares, y también los docentes autorizaron para la aplicación del instrumento “*encuesta de medición del aprendizaje cooperativo*”. Se llevó a cabo la aplicación del programa pedagógico “*aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo*”, basado en la teoría de Piaget, (1973). Este programa se aplicó en 20 minutos por cada una de las 40 actividades desarrolladas mediante las fases pedagógicas: a) distribución, b) desafío, c) competencia, d) logro. Estas se basaron en el trabajo en equipo, para ello se elaboró materiales lúdicos y concretos. La ejecución, se desarrolló durante los meses de agosto, setiembre y octubre.

Una de las actividades que se realizaron con los niños fue el de las “*manitos alzadas*” para motivar el trabajo en equipo y el respeto hacia su compañero al hablar. Para ello se le entregó a cada grupo unas figuras con formas de mano de diferentes colores (figura 1), por lo cual se le indicaron que las manitos que se había entregado eran para que ellos opinen con respeto.



Figura 1. Trabajo de los estudiantes en la actividad *manitos alzados* y los recursos utilizados.

Fuente: Bitácora de investigación.

Nota: A= aplicación del trabajo en equipo; B= recurso didáctico de la actividad.



En la actividad “*conos de números*” (figura 2) los estudiantes prestaron atención, concentración, ya que el juego era trabajar en equipo para construir o armar la torre de cono para ello se necesitaba que los integrantes de cada grupo estén bien concentrados, interactuar en equipo y que haya buena comunicación. Esta actividad ayudó a mejorar la productividad de la clase.



Figura 2. Trabajo de los estudiantes en equipo en la actividad *conos de números*.

Fuente: Bitácora de investigación.

Nota: C = juego en equipo armando la torre de conos; D = equipo ganador que termino armando.

En la otra actividad “*Las emociones en marcha*” (figura 3) consistió que todos los niños formados en equipos trabajen ayudándose, y valoren los esfuerzos de sus compañeros. Cada estudiante cogió la imagen que se asemeje a su característica y a su emoción. Luego ellos expresarán a la maestra de por qué escogieron la imagen ya sea de estar tristes, alegres, en silencio. Con esta actividad los sujetos cultivaron el vocabulario emocional, al destacar palabras o emociones que hayan sentido, al fijarse en cómo se expresa sus sentimientos en todo el cuerpo, al observar a los demás, al prestar atención a la comunicación emocional, gestos y expresiones.

**E**



**F**



**G**



*Figura 3. Trabajo de los estudiantes en equipo en la actividad “Las emociones en marcha” y los recursos utilizados.*

*Fuente:* Bitácora de investigación.

Nota: E = eligiendo las imágenes de emociones; F = Los niños compartiendo las ideas de cada figura que escogieron; G = demostrando su emoción a su compañera.

La actividad del *semáforo de la conducta* (figura 4), consistió que la maestra ha presentado el cartel llamado el semáforo de la conducta en la pizarra, ese cartel estaba separado por tres hojas de colores. Uno de color rojo que es el mal comportamiento de los niños en clases, color amarillo fue que mejoró su comportamiento y responsabilidad en su trabajo en equipo y el color verde es que el estudiante logró trabajar muy bien en equipo, con silencio y respeto a la opinión de sus compañeros y estar bien atento en clase. El líder de cada grupo escribió en la carta de cómo fue su comportamiento en clases y de acuerdo a eso el líder colocó la tarjeta del color que corresponde.

**H**



**I**



Figura 4: trabajo de los estudiantes en equipo en la actividad “semáforo de la conducta”

Fuente: Bitácora de investigación.

Nota: F = aplicación de los trabajos en equipos; G = líder del equipo ubicando los nombres de sus compañeros en el semáforo de la conducta.

Al término de la actividad número 40, se aplicó la encuesta de *medición del aprendizaje cooperativo* en el pretest y postest.

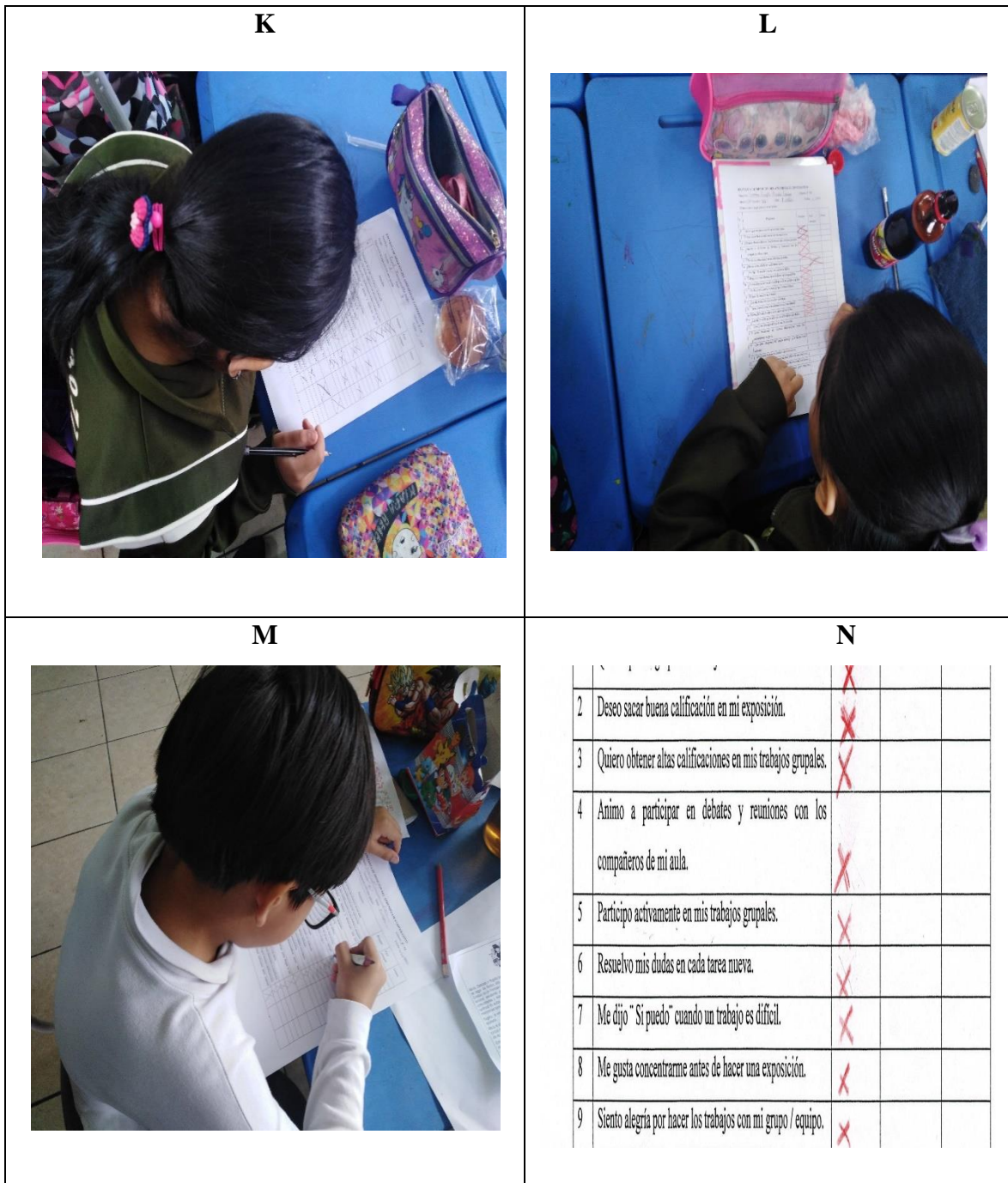


Figura 5: de la medición pretest y postest

Fuente: Bitácora de investigación.

Nota: K = aplicación de la encuesta pretest de la niña L = aplicación de la encuesta postest de la niña L= la encuesta M= aplicación de la encuesta pretest del niño N= aplicación de la encuesta postest.

### III. RESULTADOS

#### 3.1 Resultados inferenciales.

**Contraste de hipótesis general:** Aprendizaje cooperativo

**Hipótesis:**

**Hi:** La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

**Ho:** La ludificación por obtención de medallas no influye en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

**Índices de probabilidad:**

Probabilidad de error = 5%

Sig. <0.05= acepta la hipótesis alterna (Hi)

Sig. >0.05= acepta la hipótesis nula (Ho)

Tabla 4.

*Análisis de comparación entre medidas en pretest y postest de la variable aprendizaje cooperativo.*

			Rango	Suma	de Z	Sig.
Aprendizaje cooperativo		N	promedio	rangos		
Pretest – Postest	Rangos	0 <sup>a</sup>	,00	,00		
	negativos				-4,026 <sup>b</sup>	,000
	Rangos	21 <sup>b</sup>	11,00	231,00		
	positivos					
	Empates	4 <sup>c</sup>				
Total		25				

*Fuente:* Base de datos de la investigación.

Nota:  $Mdn_{(pretest)} = 41,76$ ;  $Mdn_{(postest)} = 59,16$ ; N = diferencias; Z = distribución; Sig. = significancia bilateral.

## Contraste de hipótesis específica 1: Dimensión Interacción positiva

### Hipótesis:

**Hi:** La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la interdependencia positiva del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

**Ho:** La ludificación por obtención de medallas no influye en el desarrollo de la interdependencia positiva del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019

### Índices de probabilidad:

Probabilidad de error = 5%

Sig. <0.05= acepta la hipótesis alterna (Hi)

Sig. >0.05= acepta la hipótesis nula (Ho)

Tabla 5.

*Análisis de comparación entre medidas en pretest y posttest de la dimensión Interacción positiva.*

Interdependencia positiva		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
Pretest – Posttest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00		
	Rangos positivos	17 <sup>b</sup>	9,00	153,00	-3,714 <sup>b</sup>	,000
	Empates	8 <sup>c</sup>				
	Total	25				

*Fuente:* Base de datos de la investigación.

Nota:  $Mdn_{(pretest)} = 11,44$ ;  $Mdn_{(posttest)} = 17,04$ ; N = diferencias; Z = distribución; Sig. = significancia bilateral.

## Contraste de hipótesis específica 2: Dimensión interacción de apoyo cara a cara.

### Hipótesis:

**Hi:** La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la interacción de apoyo cara a cara del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

**Ho:** La ludificación por obtención de medallas no influye en el desarrollo de la interacción de apoyo cara a cara del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

### Índices de probabilidad:

Probabilidad de error = 5%

Sig. <0.05= acepta la hipótesis alterna (Hi)

Sig. >0.05= acepta la hipótesis nula (Ho)

Tabla 6.

*Análisis de comparación entre medidas en pretest y postest de la dimensión interacción de apoyo cara a cara.*

Interacción de apoyo cara a cara.		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
Pretest – Postest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00	-3,624 <sup>b</sup>	,000
	Rangos positivos	16 <sup>b</sup>	8,50	136,00		
	Empates	9 <sup>c</sup>				
	Total	25				

*Fuente:* Base de datos de la investigación.

Nota:  $Mdn_{(pretest)} = 9,84$ ;  $Mdn_{(postest)} = 15,36$ ; N = diferencias; Z = distribución; Sig. = significancia bilateral.

### Contraste de hipótesis específica 3: Dimensión responsabilidad individual y grupal.

#### Hipótesis:

**Hi:** La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019

**Ho:** La ludificación por obtención de medallas no influye en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

#### Índices de probabilidad:

Probabilidad de error = 5%

Sig. <0.05= acepta la hipótesis alterna (Hi)

Sig. >0.05= acepta la hipótesis nula (Ho)

Tabla 7.

*Análisis de comparación entre medidas en pretest y postest de la dimensión responsabilidad individual y grupal.*

Responsabilidad individual y grupal.	N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
Pretest – Postest	0 <sup>a</sup>	,00	,00		
Rangos negativos				-3,697 <sup>b</sup>	,000
Rangos positivos	16 <sup>b</sup>	8,50	136,00		
Empates	9 <sup>c</sup>				
Total	25				

*Fuente:* Base de datos de la investigación.

Nota:  $Mdn_{(pretest)} = 8,92$ ;  $Mdn_{(postest)} = 11,64$ ; N = diferencias; Z = distribución; Sig. = significancia bilateral.



#### Contraste de hipótesis específica 4: Dimensión habilidades sociales.

##### Hipótesis:

**Hi:** La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de las habilidades sociales del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

**Ho:** La ludificación por obtención de medallas no influye en el desarrollo de las habilidades sociales del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

##### Índices de probabilidad:

Probabilidad de error = 5%

Sig. <0.05= acepta la hipótesis alterna (Hi)

Sig. >0.05= acepta la hipótesis nula (Ho)

Tabla 8.

*Análisis de comparación entre medidas en pretest y postest de la dimensión de habilidades sociales.*

Habilidades sociales.	N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
Pretest – Postest					
Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00		
Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8,00	120,00	-3,771 <sup>b</sup>	,000
Empates	10 <sup>c</sup>				
Total	25				

*Fuente:* Base de datos de la investigación.

Nota:  $Mdn_{(pretest)} = 11,56$ ;  $Mdn_{(postest)} = 15,12$ ; N = diferencias; Z = distribución; Sig. = significancia bilateral.

### 3.2 Resultados descriptivos.

**Variable:** Aprendizaje cooperativo.

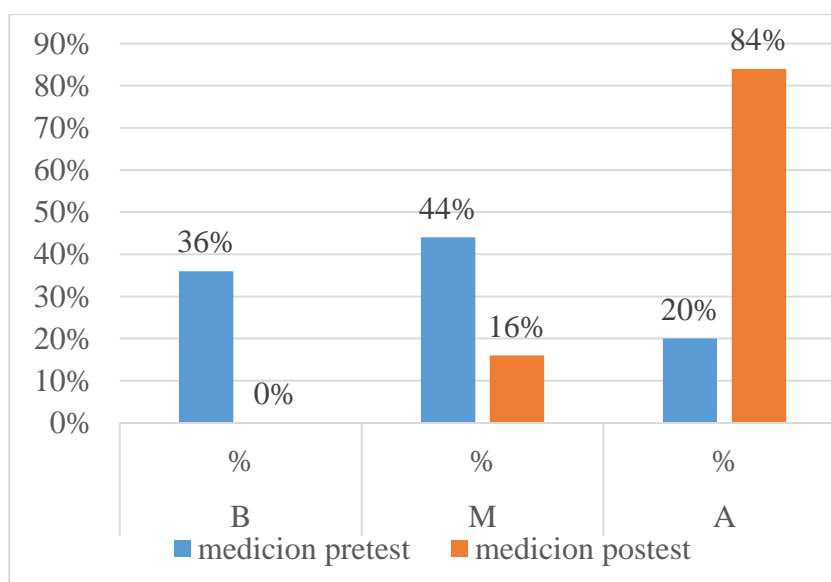
Tabla 9.

*Frecuencia y porcentaje del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de primaria.*

Aprendizaje cooperativo	Bajo		Moderado		Alto	
	f	%	f	%	f	%
medición pretest	9	36 %	11	44 %	5	20 %
medición postest	0	0 %	4	16 %	21	84 %

*Fuente:* Base de datos de la investigación.

Nota: f= frecuencia; % = porcentajes



*Figura 6.* Porcentajes pretest y postest del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de primaria.

*Fuente:* Base de datos de la investigación.

Nota: B= bajo; M= Medio; A= alto.

### Dimensión 1: Interdependencia positiva.

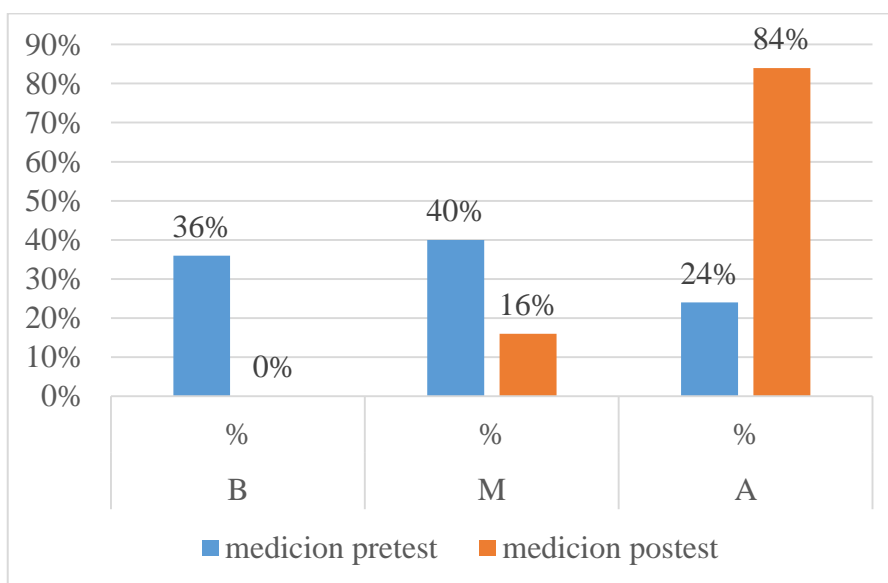
Tabla 10.

*Frecuencia y porcentaje de la interdependencia positiva en estudiantes del ciclo III de primaria.*

Interdependencia positiva	Bajo		Moderado		Alto	
	f	%	f	%	f	%
medición pretest	9	36 %	10	40 %	6	24 %
medición posttest	0	0 %	4	16 %	21	84 %

*Fuente:* Base de datos de la investigación.

Nota: f= frecuencia; % = porcentajes



*Figura 7.* Porcentajes pretest y posttest de la interdependencia positiva en estudiantes del ciclo III de primaria.

*Fuente:* Base de datos de la investigación.

Nota: B= bajo; M= Medio; A= alto.

## Dimensión 2: Interacción de apoyo cara a cara.

Tabla 11.

*Frecuencia y porcentaje de la interacción de apoyo cara a cara en estudiantes del ciclo III de primaria.*

Interacción de apoyo cara a cara.	Bajo		Moderado		Alto	
	f	%	f	%	f	%
medición pretest	13	52 %	8	32 %	4	16 %
medición posttest	0	0 %	11	44 %	14	56 %

Fuente: Base de datos de la investigación.

Nota: f= frecuencia; % = porcentajes

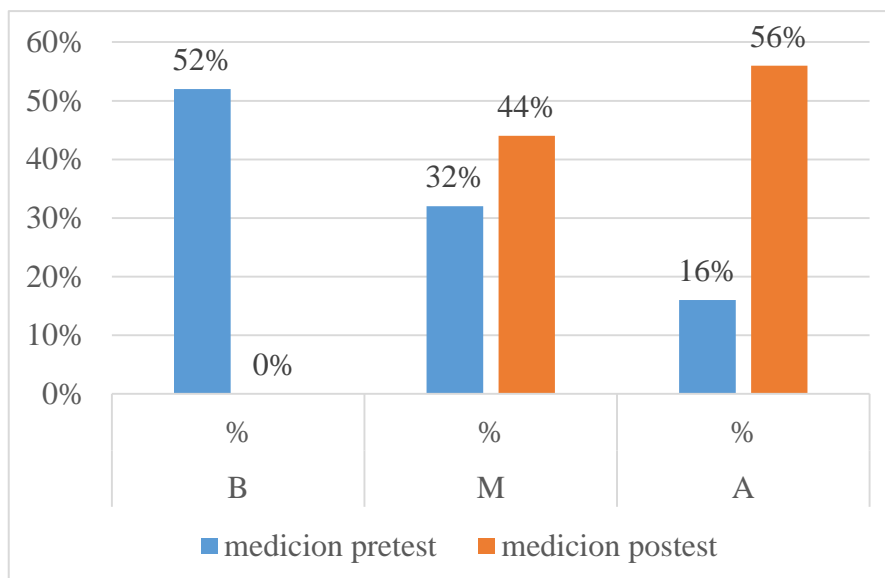


Figura 8. Porcentajes pretest y posttest de la interacción de apoyo cara a cara en estudiantes del ciclo III de primaria.

Fuente: Base de datos de la investigación.

Nota: B= bajo; M= Medio; A= alto.

### Dimensión 3: Responsabilidad individual y grupal.

Tabla 12.

*Frecuencia y porcentaje de la responsabilidad individual y grupal en estudiantes del ciclo III de primaria.*

Responsabilidad individual y grupal.	Bajo		Moderado		Alto	
	f	%	f	%	f	%
medición pretest	3	12 %	13	52 %	9	36 %
medición posttest	0	0 %	2	8 %	23	92 %

Fuente: Base de datos de la investigación.

Nota: f= frecuencia; % = porcentajes

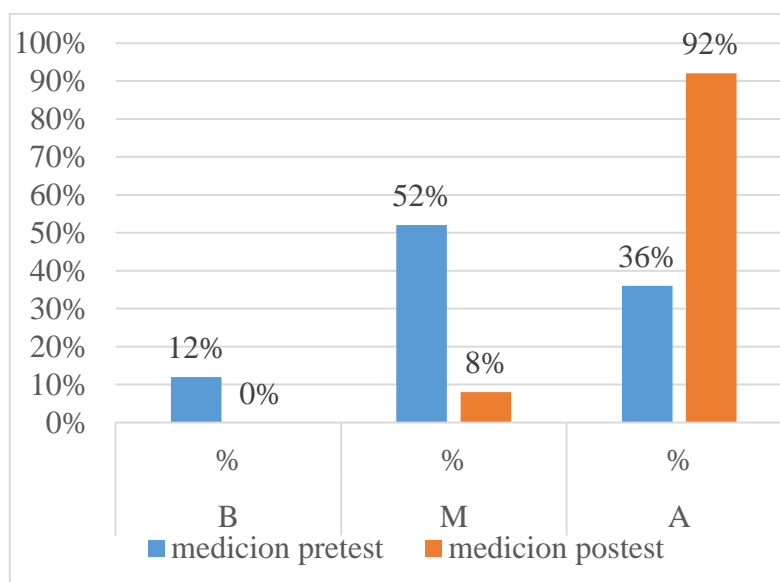


Figura 9. Porcentajes pretest y posttest de la responsabilidad individual y grupal en estudiantes del ciclo III de primaria.

Fuente: Base de datos de la investigación.

Nota: B= bajo; M= Medio; A= alto.

#### Dimensión 4: Habilidades sociales.

Tabla 13.

Frecuencia y porcentaje de las habilidades sociales en estudiantes del ciclo III de primaria.

Habilidades sociales.	Bajo		Moderado		Alto	
	f	%	f	%	f	%
medición pretest	7	28 %	13	52 %	5	20 %
medición postest	0	0 %	12	48 %	13	52 %

Fuente: Base de datos de la investigación.

Nota: f= frecuencia; % = porcentajes

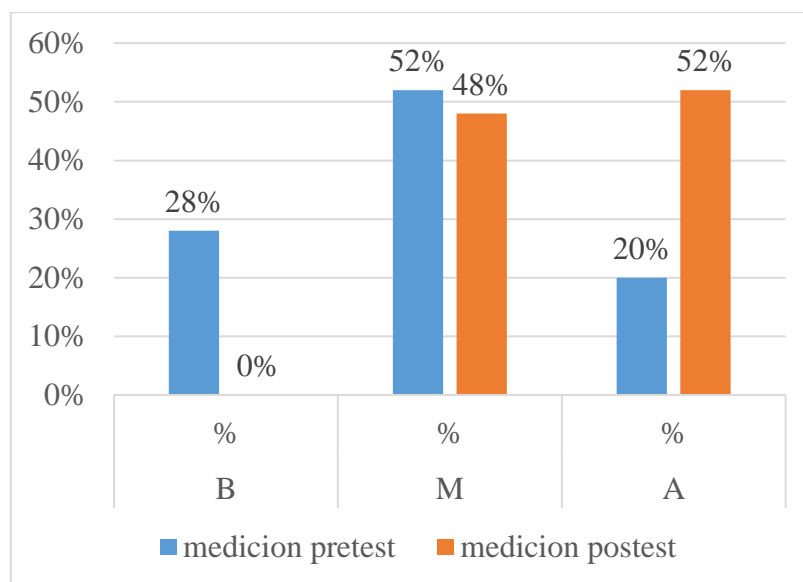


Figura 10. Porcentajes pretest y postest de las habilidades sociales en estudiantes del ciclo III de primaria.

Fuente: Base de datos de la investigación.

Nota: B= bajo; M= Medio; A= alto.

## IV. DISCUSIÓN

En función de la hipótesis general, aprendizaje cooperativo, se obtuvieron diferencias significativas ( $Mdn_{(pretest)} = 41,76$ ;  $Mdn_{(postest)} = 59,16$ ; sig. = ,001;  $p < .005$ ). Se aceptó la hipótesis alterna, por lo tanto, la ludificación reafirmó la variable aprendizaje cooperativo. Las cifras porcentuales reportaron que el 36 % se encuentra en nivel bajo, 44% en nivel moderado y el 20 % en nivel alto en la medición del pretest del aprendizaje cooperativo. De la misma manera los estudiantes presentaron 0% de nivel bajo, 16 % de nivel moderado y un 84% de nivel alto en la medición del postest de la variable en estudio. En cuanto a este nivel, los estudiantes representaron mayor porcentaje de las dimensiones interacción de apoyo cara a cara y habilidades sociales.

Otros estudios en sus resultados reportaron similitudes, lo cual mencionaron que la ludificación es muy importante como un método pedagógico de enseñanza. Basado en juegos, este método fue un impacto positivo en la motivación de su aprendizaje de los individuos. Ya que ayudó a los estudiantes a comprender, razonar y desarrollar de manera significativa sus actividades escolares y buscar nuevas alternativas de cómo resolver problemas reales, También la ludificación o juegos hace que mejore la concentración, competencia, interacción o recibir nuevos retos en su vida escolar, aumentan su efectividad en el aprendizaje y sienten mayor motivación e interés en sus clases, los juegos influyen en la motivación y el aprendizaje de los sujetos, considerado de manera positiva por los maestros, ya que la ludificación potencia el nivel de concentración y logro (Hursen, 2019; Halloluwa & Usoof, 2017; Sakai & Shiota 2016).

Se hallaron diferentes investigaciones con otra metodología más efectiva que era las de imágenes ilustrativas y funcionales que ayudaba a los estudiantes a desarrollar la tarea más rápido, ser participativos, divertidos y disfrutar de la experiencia en el aula y mejoraron mucho en expresar sus necesidades y emociones y lograr buenos resultados académicos (Mavletova, 2015; Yáñez, 2016).

El enfoque de teoría del constructivismo fue aceptable, ya que menciona que todo conocimiento es adquirido desde el nacimiento por experiencias vividas por el individuo, ya

que el sujeto debe construir sus propios procedimientos para resolver la situación problemática. Los sujetos forman nuevas ideas y formas de comprender el aprendizaje a través de su experiencia y su contexto (Piaget, 1999).

En relación a la hipótesis específica 1, de la interdependencia positiva, se manifestaron efectos significativos en los individuos de la muestra. Se determinó que las diferencias fueron significativas; ( $Mdn_{(pretest)} = 11,44$ ;  $Mdn_{(posttest)} = 17,04$ ; sig. = ,001;  $p < .005$ ), por lo cual se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Las cifras porcentuales del pretest reportaron que el 36% se encuentra en el nivel bajo, 40% en nivel moderado; y 24% en nivel alto. Al terminar el estudio disminuyó a 0% de nivel bajo, 16% nivel moderado y el nivel del alto aumentó a 84% de total de los sujetos en la medición del postest. Por lo cual, los indicadores más desarrollados e influenciados fueron: metas en su trabajo grupal, con el objetivo de lograr buenas calificaciones en grupo y buscar la excelencia académica en grupo.

Estas investigaciones reportaron semejanza, que la interdependencia positiva es la parte fundamental del aprendizaje cooperativo ya que ayuda a los estudiantes a ser responsables para lograr obtener el éxito en su vida escolar. Consideró de manera positiva, el trabajo en equipo para promover la comunicación y el esfuerzo de competir de manera sana en las tareas escolares, desarrollo la actitud democrática, la responsabilidad y la misión de trabajar en grupo con el pensamiento positivo y sin discriminación en los sujetos, ha mejorado de manera significativa el aprendizaje y las tareas académicas (Arias, 2014; Erbil & Kocabas ,2018; Genc ,2015).

Presentaron diferentes resultados debido a que en este estudio se desarrolló otra metodología más activa ya que la interdependencia positiva se consigue cuando se establece un objetivo o criterio de éxito grupal que requiere del trabajo y la implementación de todos los miembros del grupo. De mismo modo, estos hechos llevarán a desarrollar acciones, secuencias en equipo desde las perspectivas del trabajo y aprendizaje cooperativo, permitirá vencer los obstáculos y que el equipo debe comprender que solo tendrá éxito si lo tienen también los integrantes (Valls et al. 2017).

El enfoque de la teoría del cognitivismo fue aceptable, ya que está centrado en el rol del sujeto como el participante activo, colaborativo de su propio aprendizaje y la



construcción de su aprendizaje como puede ser almacenar, reconocer, comprender, organizar y utilizar toda la información a través de su sentido, para que el niño logre el aprendizaje significativo es necesario que los sujetos vivencien con el material concreto (Piaget ,1969).

En función a la hipótesis específica 2, de la interacción de apoyo cara a cara, se manifestaron efectos significativos en los individuos de la muestra. Se determinó que las diferencias fueron significativas, ( $Mdn_{(pretest)} = 9,84$ ;  $Mdn_{(postest)}=15,36$ ; sig. = ,001;  $p <.005$ ), por lo cual se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Las cifras porcentuales del pretest reportaron que el 52% se encuentra en el nivel bajo, 32% en nivel moderado; y 16% en nivel alto. Al terminar el programa disminuyó el 0% del nivel bajo, 44% nivel moderado y el nivel del alto aumentó a 56 % de total de los sujetos en la medición del postest. Por lo cual, los indicadores más desarrollados e influenciados fueron: Interioriza metas, siente que puede lograr sus metas con el esfuerzo de todos y realiza sus trabajos sin que lo exijan.

Estos estudios reportaron similitudes, que la interacción de apoyo cara a cara, ya que proveen información más efectiva, intercambian recursos como información y materiales, proveen la retroalimentación para mejorar su desempeño en las tareas y responsabilidades, comparten conclusiones y razonamiento para la tomas de decisiones correctas; se motivan entre pares al alcanzar la meta y beneficios mutuos, promueve actividades cognitivas y de dinámica interpersonal, ayuda a los estudiantes a mejorar el trabajo en equipo, buena comunicación y argumentar o defender sus propias opiniones o creencias o para oponerse a aquellas con la que se está en desacuerdo (Fernández et al., 2017; Wallhead & Dyson 2016; Copodiecic et al., 2016).

Con respecto a la hipótesis específica 3, los resultados sobre la dimensión responsabilidad individual y grupal, éste tiene el efecto positivo en los sujetos de la muestra. Se determinó que las diferencias fueron significativas; ( $Mdn_{(pretest)} = 8,92$ ;  $Mdn_{(postest)}=11,64$ ; sig. = ,001;  $p <.005$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. En cuanto al análisis descriptivo, se obtuvo que el 12% se encontraran en nivel bajo, 52% en el nivel moderado; y 36 % en nivel de alto, al finalizar el programa disminuyó a 0% en el nivel bajo 8% en el nivel moderado, en cuanto al nivel alto aumentó a

92% del total de individuos en la medición postest. Por lo cual los indicadores fueron: se siente realizado al ayudar a su compañero, desea sobresalir en los trabajos del aula.

Otros estudios reportaron que la responsabilidad individual y grupal, es muy importante ya que es el interés por lo que ocurre en su entorno o en su equipo de cada estudiante, participar y ayudar es muy importante porque ayuda a mejorar la interacción de los sujetos, existen intereses y necesidades comunes en los sujetos o grupos, por ello estos se organizan para cubrir esas necesidades y mejorar de manera conjunta, sumar esfuerzo y voluntad para lograr el objetivo en común, esta labor conjunta se llama trabajo en equipo, de la misma manera mejoró la conducta, los conocimientos y habilidades tales como la observación, el razonamiento y la resolución, redujeron los malos tratos entre estudiantes y las agresiones verbales (Najmonnsa & Saad, 2017; Osés et al., 2016; Polo et al., 2017).

En razón a la hipótesis específica 4, los resultados sobre la dimensión habilidades sociales, éste presenta un efecto positivo en los sujetos de la muestra. Se determinó que las diferencias fueron significativas; ( $Mdn_{(pretest)} = 11,57$   $Mdn_{(postest)} = 15,12$ ; sig. = ,001;  $p < .005$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. En cuanto al análisis descriptivo, se obtuvo que el 28% se encontraran en nivel bajo, 52% en el nivel moderado; y 20 % en nivel de alto, al finalizar el programa disminuyó a 0% en el nivel bajo 48% en el nivel moderado, en cuanto al nivel alto aumentó a 52% del total de individuos en la medición postest. Por lo cual los indicadores más desarrollados fueron: mantiene buena comunicación con sus compañeros, manifiesta actitudes positivas frente a los retos y manifiesta desafíos y habilidades en su vida escolar.

Otros estudios reportaron similitudes en las habilidades sociales, son básicos entre los individuos en cualquier ámbito de la vida. Se ha desarrollado con más factibilidad alcanzar las metas y lograr la estabilidad en el trato con los demás y en el desempeño personal, que favorecieron en el rendimiento como persona o grupo, presentaron efecto valioso en las capacidades de los estudiantes mediante la enseñanza y práctica de habilidades científicas, ayuda a mejorar el conocimiento y confianza entre los integrantes del grupo, comunicación precisa y evita ambigüedad, aceptación de unos a otros, solución de conflictos de forma constructiva, el aprendizaje proporcionó oportunidades para el éxito, como también

contribuyó al desarrollo de habilidades personales (Antun, 2015; Chatila & Husseiny, 2017; Huang et al., 2017).

Presentaron diferentes investigaciones debido a que en este estudio se desarrolló otra metodología más activa ya que las habilidades sociales son conjunto de estrategias de conducta y capacidades para aplicar a dichas conductas que ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está, permite expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en la cual el individuo respeta las conductas de los otros. Así, hace mejorar las relaciones interpersonales, sentirse bien, obtener lo que quiere y conseguir lograr sus objetivos, estos comportamientos son necesarios para interactuar y relacionarse con los demás de forma efectiva y mutua (Baek & Touati 2019; León et al., 2016).

El enfoque de la teoría del cognitivismo son las habilidades sociales sirven para que los sujetos se desempeñen de manera adecuada ante los demás y en su contexto, también menciona como prioridad que ayuda a mejorar la conducta y conseguir un objetivo, ser asertivo en la expresión de su emoción y deseo (Piaget ,1969).

## V. CONCLUSIONES

### ***Primera:***

En función de la hipótesis general sobre el aprendizaje cooperativo, se concluye en la existencia de diferencias significativas obtenidas en la medición pretest ( $Mdn_{(postest)} = 41,76$ ; postest ( $Mdn_{(postest)} = 59,16$ ; sig.= ,0005;  $p < ,005$ ). por lo tanto, se aceptó la hipótesis alterna que probó la mejora del aprendizaje cooperativo luego de aplicar el programa experimental “*Aprendo mediante la ludificación*”, las diferencias entre los resultados descriptivos: en el pretest los individuos demostraron el nivel bajo 36%, moderado 44 % y el alto 20%; luego de la aplicación del programa se demostró que 0% se encuentra en el nivel bajo, en el nivel moderado 16 % y en el nivel alto 84%. Esto indicó que el programa resultó de manera efectiva y favoreció a los estudiantes en el desarrollo de esta variable; ya que empleó herramientas lúdicas para analizar mejorar el aprendizaje cooperativo.

### ***Segunda:***

En relación de la hipótesis específica, dimensión interdependencia positiva, se evidenciaron diferencias significativas obtenidas en la medición pretest ( $Mdn_{(postest)} = 11,44$ ; postest ( $Mdn_{(postest)} = 17,04$ ; sig.= ,0005;  $p < ,005$ ), lo que permite señalar que existe efecto positivo del programa “*Aprendo mediante la ludificación*”, las diferencias entre los resultados descriptivos: en el pretest los individuos demostraron nivel bajo 36%, moderado 40 % y el alto 24%; luego de la aplicación del programa se demostró que 0% se encuentra en el nivel bajo, en el nivel moderado 16 % y en el nivel alto 84%. Esto indicó que el programa resultó de manera efectiva y favoreció a los estudiantes en el desarrollo de la dimensión; ya que empleó el trabajo en equipo.

### ***Tercera:***

De acuerdo de la hipótesis específica, dimensión de interacción de apoyo cara a cara, se evidenciaron diferencias significativas obtenidas en la medición pretest ( $Mdn_{(postest)} = 9,84$ ; postest ( $Mdn_{(postest)} = 15,36$ ; sig.= ,0005;  $p < ,005$ ), lo que permite señalar que hay efecto positivo del programa “*Aprendo mediante la ludificación*”, las diferencias entre los resultados descriptivos: en el pretest los sujetos demostraron nivel bajo 52%, moderado 32 % y el alto 16%; luego de la aplicación del programa se demostró que 0% se encontraron

en el nivel bajo, en el nivel moderado 44 % y en el nivel alto 56%. Esto indicó que el programa resultó de manera efectiva y favoreció a los estudiantes en el desarrollo de la dimensión; por lo cual cada estudiante trabaja en pares para lograr un objetivo en común.

## **VI. RECOMENDACIONES**

### ***Primera:***

En relación a la metodología, se recomienda realizar más estudios de investigaciones experimentales sobre la ludificación, ya que hay escasos estudios acerca de esa variable.

### **Segunda:**

En función a la literatura es necesario que docentes en formación y en servicio investiguen acerca de estrategias metodológicas para aplicarlas en el aula referente al aprendizaje cooperativo.

### **Tercera:**

En razón al instrumento de estudio, se sugiere realizar instrumentos propios ya que existe muy poca diversidad y los existentes todavía están contextualizados a la realidad.

## VII. REFERENCIAS

- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Antun, S. (2015), the Effect of Cooperative Learning on Students' Achievement and Views on the Science and Technology Course. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 7(3), 451-468. Recuperado de <https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/91>
- Baek, Y. & Touati, A. (2019). Comparing Collaborative and Cooperative Gameplay for Academic and Gaming Achievements. *Journal of Educational Computing Research*. 57(8), 2110–2140. <https://doi.org/10.1177/0735633118825385>
- Buchs, C.; Filippou, D.; Pulfrey, C.; & Volpé, Y. (2017). Challenges for cooperative learning implementation: reports from elementary school teachers. *Journal of Education for Teaching*, 43(3), 296–306. <http://dx.doi.org/10.1080/02607476.2017.1321673>
- Brigham, T. J. (2015). An Introduction to Gamification: Adding Game Elements for Engagement. *Medical Reference Services Quarterly*, 34(4), 471–480. <https://doi.org/10.1080/02763869.2015.1082385>
- Banco Mundial (BM, 2015). Latinoamérica: *aprendizaje cooperativo e inclusión* Recuperado de: <http://www.bancomundial.org/es/news/feature/2015/01/26/latin-america-are-kidssafe-at-school>
- Carrasco, S. (2017). *Metodología de la investigación científica pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (12° Ed.). Lima, Perú: San Marcos E.I.R.L.

- Capodieci, A., Rivetti, T., & Cornoldi, C. (2016). A Cooperative Learning Classroom Intervention for Increasing Peer's Acceptance of Children with ADHD. *Journal of Attention Disorders*. <https://doi.org/10.1177/1087054716666952>.
- Carstensen, K.-U. (2019). From motion perception to Bob Dylan. A Cognitivist attentional semantics of directionals. *Linguistik Online*, 95(2), 17–50. <https://doi.org/10.13092/lo.95.5514>
- Casey, A., & Fernandez-Rio, J. (2019). Cooperative Learning and the Affective Domain. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 90(3), 12–17. <https://doi.org/10.1080/07303084.2019.1559671>
- Castillo et al., (2016). Aprendizaje matemático mediante aplicaciones tecnológicas en un enfoque de Gamificación. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*. 4(2), 1-12. Recuperado de <http://www.pag.org.mx/index.php/PAG>
- Clapper, T. (2015). Aprendizaje basado en cooperativas y la zona de desarrollo próximo. *Simulation & Gaming*, 46 (2), 148-158. <https://doi.org/10.1177/1046878115569044>
- Charmaz, K. (2016). The Power of Constructivist Grounded Theory for Critical Inquiry. *Qualitative Inquiry*, 23(1), 34–45. <https://doi.org/10.1177/1077800416657105>
- Chatila, H. & Husseiny, F. (2017). Effect of cooperative learning strategy on students' acquisition and practice of scientific skills in Biology. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, 3(1), 88-99. <https://doi.org/10.21891/jeseh.280588>
- Erbil, D. G. & Kocabaş, A. (2018) Cooperative Learning as a Democratic Learning Method, *Journal of Research in Childhood Education*, 32(1), 81-93. <https://doi.org/10.1080/02568543.2017.1385548>



- Erdogan, F. (2019). Effect of Cooperative Learning Supported by Reflective Thinking Activities on Students' Critical Thinking Skills. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19 (80), 89-112. <http://dergipark.org.tr/ejer/issue/43338/548907>
- Fernández-Río, J.; Sanz, N.; Fernández-Cando, J.; & Santos, L. (2017). Impact of a sustained Cooperative Learning intervention on student motivation. *Physical Education and Sport pedagogy*, 22(1), 89- 105. <http://dx.doi.org/10.1080/17408989.2015.1123238>
- Genç, M. (2015). An evaluation of the cooperative learning process by sixth-grade students. *Research in Education*, 95(1), 19–32. <https://doi.org/10.7227/RIE.0018>
- Gennari, R., Melonio, A.; & Torello, S. (2017). Gamified probes for cooperative learning: a case study. *Multimedia Tools & Applications*, 76(4), 4925–4949. <https://doi.org/10.1007/s11042-016-3543-7>
- Gómez, M. (2016). *Introducción a la metodología de la investigación científica*, Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
- Goehle, G. & Wagaman, J. (2015). The Impact of Gamification in Web Based Homework. *PRIMUS*, 26(6), 557–569. <http://dx.doi.org/10.1080/10511970.2015.1122690>
- Halloluwa, T.; Vyas, D.; Usoof, H.; & Hewagamage, K. P. (2017). Gamification for development: a case of collaborative learning in Sri Lankan primary schools. *Personal and Ubiquitous Computing*, 22(2), 391–407. <https://doi.org/10.1007/s00779-017-1073-6>
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª Ed.). México D.F.: Mc Graw-Hill.
- Heras, E. (2019). Pragmatism, enactivism, and ecological psychology: towards a unified approach to post-cognitivism, *Synthese*, 1-27. <https://doi.org/10.1007/s11229-019-02111-1>

- Hitchens, M., & Tulloch, R. (2018). A gamification design for the classroom. *Interactive Technology and Smart Education*, 15(1), 28–45. <https://doi.org/10.1108/ITSE-05-2017-0028>
- Hursen, C.; B. (2019). Use of Gamification applications in Science Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(1), 4 – 23. <http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v14i01.8894>.
- Huang, M.-Y.; Tu, H.-Y.; Wang, W.-Y.; Chen, J.-F.; Yu, Y.-T.; & Chou, C.-C. (2017). Effects of cooperative learning and concept mapping intervention on critical thinking and basketball skills in elementary school. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 207–216. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.01.002>
- Johnson, D.; Johnson, R. & Holubec E. (2013), *Cooperation in the Classroom*, Edina, Interaction Book Company.
- Johnson, D. W. (2003). Social Interdependence: Interrelationships Among Theory, Research, and Practice. *American Psychologist*, 58(11), 934–945. <https://doi:10.1037/0003-066x.58.11.934>
- Johnson, D. W.; & Johnson, R. (1992). Positive interdependence: Key to effective cooperation. In R. Hertz-Lazarowitz & N. Miller (Eds.), *Interaction in cooperative groups: The theoretical anatomy of group learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mavletova, A. (2015). A Gamification Effect in Longitudinal Web Surveys among Children and Adolescents. *International Journal of Market Research*, 57(3), 413–438. <https://doi.org/10.2501/IJMR-2015-035>
- Méndez, C. (2016). *Metodología: diseño y desarrollo del proceso de investigación con énfasis en ciencias empresariales*, México, D.F, México: Editorial Limusa.

- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2017). Programa curricular de Educación Primaria. 2ª Ed. Ministerio de Educación: Lima.
- Munir, M. T.; Baroutian, S.; Young, B. R., & Carter, S. (2018). Flipped classroom with cooperative learning as a cornerstone. *Education for Chemical Engineers*, 23, 25–33. <https://doi: 10.1016/j.ece.2018.05.001>.
- Najmonnisa, M. & Saad, I. (2017). The Role of Cooperative Learning Method in Teaching of Science Subject at Elementary School Level: An Experimental Study. *Bulletin of Education*, 39 (2), 1-17. Recuperado de: <http://pu.edu.pk/home/journal/32/Online-Contents.html>
- Opdecam, E. & Everaert, P. (2018). *Seven disagreements about cooperative learning*. Accounting Education, 27(3), 223–233. <https://doi.org/10.1080/09639284.2018.1477056>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19), 93-110. Doi. 10.17163/soph. n18.2015.05.
- Ortiz, F. & García, M. (2015). *Metodología de la investigación: El proceso y sus técnicas*. Balderas, México: Editorial Limusa.
- Osés, R. M.; Duarte, E. y Pinto, M. L. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(3), 176-186. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/886>
- Piaget J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Piaget, J. (1973). *La representación del Mundo en el Niño*. Madrid: Morata.
- Prova, A. (2017). *La práctica del aprendizaje cooperativo: Propuestas operativas para el grupo – clase*. Madrid. Narcea ediciones.

La, P. A. (2017). *La práctica del aprendizaje cooperativo: Propuestas operativas para el grupo-clase*. Madrid: Narcea.

Wallhead, T., & Dyson, B. (2016). A didactic analysis of content development during Cooperative Learning in primary physical education. *European Physical Education Review*, 23(3), 311–326. <https://doi.org/10.1177/1356336X16630221>

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de consistencia

**Título de investigación:** LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019

**Autor:** Guadalupe Campomanes Matienzo

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Tipo de investigación	Aplicada	Población		Instrumento	
¿De qué manera influirá la ludificación por obtención de medallas en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019?	Demostrar que la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.	<p><b>Hi:</b> La ludificación por obtención de medallas influyen en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.</p> <p><b>Ho:</b> La ludificación por obtención de medallas no influye en el desarrollo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.</p>	<b>Diseño</b>	Experimental	<b>Distrito de procedencia</b>	<b>Cantidad de población</b>	<b>Nombre del instrumento</b>	Encuesta de medición del aprendizaje cooperativo

<b>Problema específico 1</b>	<b>Objetivo específico 1</b>	<b>Hipótesis específica 1</b>	<b>Tipo de diseño (nivel)</b>	Pre - experimental	Comas	30	<b>Cantidad de preguntas</b>	22
¿De qué manera influirá la ludificación por obtención de medallas en el desarrollo de la interdependencia positiva del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019?	Comprobar que la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la interdependencia positiva del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.	<p><b>Hi:</b> La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la interdependencia positiva del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.</p> <p><b>Ho:</b> La ludificación por obtención de medallas no influye en el desarrollo de la interdependencia positiva del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019</p>	<b>Corte</b>	Transeccional	<b>Muestra</b>		<b>Tipo de instrumento</b>	Es politómico
<b>Problema específico 2</b>	<b>Objetivo específico 2</b>	<b>Hipótesis específica 2</b>			<b>Cantidad de muestra</b>	<b>Tipo de muestra</b>	<b>% de validación</b>	Índice de confiabilidad
¿De qué manera influirá la ludificación por	Comprobar que la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo	<b>Hi:</b> La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la interacción de			20	No probabilístico	.89 %	.888

<p>obtención de medallas en el desarrollo de la interacción de apoyo cara a cara del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019?</p>	<p>de la interacción de apoyo cara a cara del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.</p>	<p>apoyo cara a cara del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019. <b>Ho:</b> La ludificación por obtención de medallas no influye en el desarrollo de la interacción de apoyo cara a cara del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.</p>					
<p><b>Problema específico 3</b></p>	<p><b>Objetivo específico 3</b></p>	<p><b>Hipótesis específica 3</b></p>		<p><b>Muestreo</b></p>			
<p>¿De qué manera influirá la ludificación por obtención de medallas en el desarrollo de la</p>	<p>Comprobar que la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupo del aprendizaje cooperativo</p>	<p><b>Hi:</b> La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupo del aprendizaje cooperativo en</p>		<p>Criterio de conveniencia</p>			

<p>responsabilidad individual y grupo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019?</p>	<p>en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019</p>	<p>estudiantes del ciclo III de Comas, 2019</p> <p><b>Ho:</b> La ludificación por obtención de medallas no influye en el desarrollo de la responsabilidad individual y grupo del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.</p>			
<p><b>Problema específico 4</b></p>	<p><b>Objetivo específico 4</b></p>	<p><b>Hipótesis específica 4</b></p>			
<p>¿De qué manera influirá la ludificación por obtención de medallas en el desarrollo de las habilidades sociales del aprendizaje cooperativo en</p>	<p>Comprobar la ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de las habilidades sociales del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.</p>	<p><b>Hi:</b> La ludificación por obtención de medallas influye en el desarrollo de las habilidades sociales del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.</p> <p><b>Ho:</b> La ludificación por obtención de medallas</p>			



estudiantes del ciclo III de Comas, 2019?		no influye en el desarrollo de las habilidades sociales del aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.		
---	--	--	--	--

## Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Variable 1: Aprendizaje cooperativo

	Indicadores	Preguntas / Ítems	Respuestas y puntuaciones
Dimensión 1 Interdependencia positiva.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantea metas en su trabajo grupal.</li> <li>- Desea lograr buenas calificaciones en grupo.</li> <li>- Busca la excelencia académica en grupo.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Quiero que mi grupo sea el mejor en mi aula</li> <li>2.- Deseo sacar buena calificación en mi exposición.</li> <li>3.- Quiero obtener altas calificaciones en mis trabajos grupales.</li> <li>4.- Animo a participar en debates y reuniones con los compañeros de mi aula.</li> <li>5.- Participo activamente en mis trabajos grupales.</li> <li>6.- Resuelvo mis dudas en cada tarea nueva.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siempre 3</li> <li>- Casi siempre. 2</li> <li>- Nunca 1</li> </ul>
Dimensión 2 Interacción de apoyo cara a cara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interioriza metas.</li> <li>- Siente que puede lograr sus metas con el esfuerzo de todos.</li> <li>- Realiza sus trabajos sin que lo exijan.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7.- Me dijo " Si puedo" cuando un trabajo es difícil.</li> <li>8.- Me gusta concentrarme antes de hacer una exposición.</li> <li>9.- Siento alegría por hacer los trabajos con mi grupo / equipo.</li> <li>10.- Me da alegría ayudar con mi grupo a otros amigos.</li> <li>11.- Hago mi tarea por mi cuenta.</li> <li>12.- Estudio todos los días sin que me exijan.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siempre 3</li> <li>- Casi siempre. 2</li> <li>- Nunca. 1</li> </ul>

<p>Dimensión 3 Responsabilidad individual y grupal</p>	<p>- Se siente realizado al ayudar a su compañero.</p> <p>- Desea sobresalir en los trabajos del aula.</p>	<p>13.- Puedo enseñar a mi compañero cuando no entiende.</p> <p>14.- Estoy feliz de ayudar a otros en tareas difíciles.</p> <p>15.- Estudio y participo mucho en las actividades escolares.</p> <p>16.- estudio con anticipación para una exposición.</p>	<p>- Siempre 3</p> <p>- Casi siempre. 2</p> <p>- Nunca. 1</p>
<p>Dimensión 4 Habilidades sociales</p>	<p>- Mantiene buena comunicación con sus compañeros.</p> <p>- Manifiesta actitudes positivas frente a los retos.</p> <p>-Manifiesta Desafíos y habilidades en su vida escolar.</p>	<p>17.- Tomo decisiones de manera democrática entre los compañeros de grupo.</p> <p>18.-Con cada integrante del grupo dialogo para llegar a un acuerdo.</p> <p>19.- Trabajamos de manera amable unos con otros.</p> <p>20.- Llegamos a acuerdos entre opiniones diferentes o conflictos.</p> <p>21.- Puedo superar los miedos para lograr buenas calificaciones.</p> <p>22.- Siento que tengo la capacidad suficiente para superar desafíos.</p>	<p>- Siempre 3</p> <p>- Casi siempre. 2</p> <p>- Nunca. 1</p>

**Anexo 3.** Instrumento de investigación.

**ENCUESTA DE MEDICIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO**

Nombres: \_\_\_\_\_

Género: F / M

Grado:      Sección: “ \_\_\_\_ ”      Edad: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_/\_\_/2019

Marca con un aspa (x) solo una opción

N	Preguntas	Siempre	Casi siempre	Nunca
1	Quiero que mi grupo sea el mejor en mi aula.			
2	Deseo sacar buena calificación en mi exposición.			
3	Quiero obtener altas calificaciones en mis trabajos grupales.			
4	Animo a participar en debates y reuniones con los compañeros de mi aula.			
5	Participo activamente en mis trabajos grupales.			
6	Resuelvo mis dudas en cada tarea nueva.			
7	Me dijo “ Si puedo ” cuando un trabajo es difícil.			
8	Me gusta concentrarme antes de hacer una exposición.			
9	Siento alegría por hacer los trabajos con mi grupo / equipo.			
10	Me da alegría ayudar con mi grupo a otros amigos.			
11	Hago mi tarea por mi cuenta.			
12	Estudio todos los días sin que me exijan.			
13	Puedo enseñar a mi compañero cuando no entiende.			
14	Estoy feliz de ayudar a otros en tareas difíciles.			
15	Estudio y participo mucho en las actividades escolares.			
16	Estudio con anticipación para una exposición.			
17	Tomo decisiones de manera democrática entre los compañeros de grupo.			
18	Con cada integrante del grupo dialogo para llegar a un acuerdo.			
19	Trabajamos de manera amable unos con otros.			
20	Llegamos a acuerdos entre opiniones diferentes o conflictos.			
21	Puedo superar los miedos para lograr buenas calificaciones.			
22	Siento que tengo la capacidad suficiente para superar desafíos.			

## Tabla de Baremación del instrumento.

*Baremo del instrumento.*

Componente	Alto	Moderado	Bajo
Variable	66 - 52	51 - 37	36 - 22
Interdependencia positiva	20 - 16	15 - 11	10 - 6
Interacción de apoyo cara a cara	20 - 16	15 - 11	10 - 6
Responsabilidad individual y grupal	12 - 10	9 - 7	6 - 4
Habilidades sociales	20 - 16	15 - 11	10 - 6

*Fuente: elaboración propia.*

*Nota: año y mes*

Base de datos de la investigación del pre test

Género F = 1 M = 2	Edad	it 1	it 2	it 3	it 4	it 5	it 6	it 7	it 8	it 9	it 10	it 11	it 12	it 13	it 14	it 15	it 16	it 17	it 18	it 19	it 20	it 21	it 22	D1_Pr e	D2_Pr e	D3_Pr e	D4_Pr e	VARIABLE
1	8	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	10	6	12	12	40
1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	12	12	12	6	42
1	8	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	12	6	8	6	32
1	8	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	12	6	8	12	38
2	8	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	12	18	8	18	56
2	8	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	6	12	12	12	42
2	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	18	12	12	12	54
2	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	12	18	66
2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	12	12	8	12	44
2	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	18	12	4	12	46
2	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	4	6	22
1	7	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	12	6	8	6	32
1	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	12	18	66
1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	6	6	12	12	36
1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	12	12	8	12	44
1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6	6	8	12	32
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	18	12	12	12	54
1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	4	6	22
1	8	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	12	6	8	12	38
1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6	6	7	12	31
1	8	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	12	6	8	12	38
1	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	12	18	66
1	8	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	12	6	8	6	32
2	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	6	6	8	18	38
1	7	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	6	12	8	7	33

### Base de datos de la investigación pos test

Género	Edad	it 1	it 2	it 3	it 4	it 5	it 6	it 7	it 8	it 9	it 10	it 11	it 12	it 13	it 14	it 15	it 16	it 17	it 18	it 19	it 20	it 21	it 22	D1_Pos	D2_Pos	D3_Pos	D4_Pos	VARIABLE_Pos
1	8	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	12	18	12	12	54
1	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	18	18	12	12	60
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	18	12	12	12	54
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	12	12	18	60
2	8	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12	18	12	18	60
2	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	18	12	12	12	54
2	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	18	12	12	12	54
2	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	12	18	66
2	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	12	18	66
2	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	12	8	12	50
2	7	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	18	12	12	12	54
1	7	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	18	12	12	12	54
1	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	12	18	66
1	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	12	18	66
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	12	11	18	59
1	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	12	18	66
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	12	12	18	60
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	18	12	11	12	53
1	8	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12	18	12	18	60
1	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	18	9	12	57
1	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	12	18	66
1	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	12	18	66
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	18	12	12	12	54
2	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	18	12	18	66
1	7	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	12	18	12	12	54

### Tabla de normalidad de datos

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
D1_Pre	,822	25	,001
D2_Pre	,753	25	,000
D3_Pre	,802	25	,000
D4_Pre	,816	25	,000
Variable pre	,920	25	,050
D1_Pos	,445	25	,000
D2_Pos	,634	25	,000
D3_Pos	,423	25	,000
D4_Pos	,639	25	,000
Variable pos	,843	25	,001
a. Corrección de significación de Lilliefors			



## Anexo 4. Validación de instrumentos

Anexo 4. Validación de instrumentos (contenido)

Investigación: Justificación por obtención de medallas para desarrollar el Aprendizaje Cooperativo en los

Variable: Aprendizaje Cooperativo de estudiantes del ciclo III de Comos, 2019.

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1 Interdependencia positiva.	1	Quiero que mi grupo sea el mejor en mi aula.	X		X		X		
	2	Deseo sacar buena calificación en mi exposición.	X		X		X		
	3	Quiero obtener altas calificaciones en mis trabajos grupales.	X		X		X		
	4	Animo a participar en debates y reuniones con los compañeros de mi aula.	X		X		X		
	5	Participo activamente en mis trabajos grupales.	X		X		X		
	6	Resuelvo mis dudas en cada tarea nueva.	X		X		X		
Dimensión 2 Interacción de apoyo cara a cara	7	Me dijo " Si puedo" cuando un trabajo es difícil.	X		X		X		
	8	Me gusta concentrarme antes de hacer una exposición	X		X		X		
	9	Siento alegría por hacer los trabajos con mi grupo / equipo.	X		X		X		
	10	Me da alegría ayudar con mi grupo a otros amigos.	X		X		X		
	11	Hago mi tarea por mi cuenta.	X		X		X		
	12	Estudio todos los días sin que me exijan	X		X		X		
	13	Puedo enseñar a mi compañero cuando no entiende.	X		X		X		

14	Estoy feliz de ayudar a otros en tareas difíciles.	X		X		X	
15	Estudio y participo mucho en las actividades escolares.	X		X		X	
16	Estudio con anticipación para una exposición.	X		X		X	
17	Tomo decisiones de manera democrática entre los compañeros de grupo. (cm)	X		X		X	
18	Con cada integrante del grupo diálogo para llegar a un acuerdo.	X		X		X	
19	Trabajamos de manera amable unos con otros.	X		X		X	
20	Llegamos a acuerdos entre opiniones diferentes o conflictos.	X		X		X	

Apellidos y nombres del juez: Higinio Abay, Juan Alexander  
Especialidad: Psicología educativa, Fecha de validación: 6-6-2019  
Firma: [Firma] DNI / CNI: 42641226



**Anexo 4.** Validación de instrumentos

**Investigación:** Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del ciclo III de Comas,2019.

**Variable:** Aprendizaje cooperativo

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1</b> Interdependencia positiva.	1	Quiero que mi grupo sea el mejor en mi aula.	X		X		X		
	2	Deseo sacar buena calificación en mi exposición.	X		X		X		
	3	Quiero obtener altas calificaciones en mis trabajos grupales.	X		X		X		
	4	Animo a participar en debates y reuniones con los compañeros de mi aula.	X		X		X		
	5	Participo activamente en mis trabajos grupales.	X		X		X		
	6	Resuelvo mis dudas en cada tarea nueva.	X		X		X		
<b>Dimensión 2</b> Interacción de apoyo cara a cara	7	Me dijo " Si puedo" cuando un trabajo es difícil.	X		X		X		
	8	Me gusta concentrarme antes de hacer una exposición	X		X		X		
	9	Siento alegría por hacer los trabajos con mi grupo / equipo.	X		X		X		
	10	Me da alegría ayudar con mi grupo a otros amigos.	X		X		X		
	11	Hago mi tarea por mi cuenta.	X		X		X		
	12	Estudio todos los días sin que me exijan	X		X		X		
	13	Puedo enseñar a mi compañero cuando no entiende.	X		X		X		

14	Estoy feliz de ayudar a otros en tareas difíciles.	X		X		X	
15	Estudio y participo mucho en las actividades escolares.	X		X		X	
16	Estudio con anticipación para una exposición.	X		X		X	
17	Tomo decisiones de manera democrática entre los compañeros de grupo.	X		X		X	
18	Con cada integrante del grupo dialogo para llegar a un acuerdo.	X		X		X	
19	Trabajamos de manera amable unos con otros.	X		X		X	
20	Llegamos a acuerdos entre opiniones diferentes o conflictos.	X		X		X	

Apellidos y nombres del juez: Samame Gamarra Silvia

Especialidad: Mgtr. Psicología Educativa. Fecha de validación: 18-06-2018

Firma:  DNI / CNI: 46179250



**Anexo 4. Validación de instrumentos**

**Investigación:** Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

**Variable:** Aprendizaje cooperativo

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1 Interdependencia positiva.	1	Quiero que mi grupo sea el mejor en mi aula.	X		X		X		
	2	Deseo sacar buena calificación en mi exposición.	X		X		X		
	3	Quiero obtener altas calificaciones en mis trabajos grupales.	X		X		X		
	4	Animo a participar en debates y reuniones con los compañeros de mi aula.	X		X		X		
	5	Participo activamente en mis trabajos grupales.	X		X		X		
	6	Resuelvo mis dudas en cada tarea nueva.	X		X		X		
Dimensión 2 Interacción de apoyo cara a cara	7	Me dijo " Si puedo" cuando un trabajo es difícil.	X		X		X		
	8	Me gusta concentrarme antes de hacer una exposición	X		X		X		
	9	Siento alegría por hacer los trabajos con mi grupo / equipo.	X		X		X		
	10	Me da alegría ayudar con mi grupo a otros amigos.	X		X		X		
	11	Hago mi tarea por mi cuenta.	X		X		X		
	12	Estudio todos los días sin que me exijan	X		X		X		
	13	Puedo enseñar a mi compañero cuando no entiende.	X		X		X		

14	Estoy feliz de ayudar a otros en tareas difíciles.	X		X		X	
15	Estudio y participo mucho en las actividades escolares.	X		X		X	
16	Estudio con anticipación para una exposición.	X		X		X	
17	Tomo decisiones de manera democrática entre los compañeros de grupo.	X		X		X	
18	Con cada integrante del grupo dialogo para llegar a un acuerdo.	X		X		X	
19	Trabajamos de manera amable unos con otros.	X		X		X	
20	Llegamos a acuerdos entre opiniones diferentes o conflictos.	X		X		X	

Apellidos y nombres del juez: GUZMÁN PARDO NANCY ISABEL

Especialidad: Psicología Educativa . Fecha de validación: 18/06/19

Firma:  DNI / CNI: 08507293



**Anexo 4.** Validación de instrumentos

**Investigación:** Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el aprendizaje cooperativo en estudiantes del ciclo III de Comas, 2019.

**Variable:** Aprendizaje cooperativo

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1</b> Interdependencia positiva.	1	Quiero que mi grupo sea el mejor en mi aula.	✓		✓		✓		
	2	Deseo sacar buena calificación en mi exposición.	✓		✓		✓		
	3	Quiero obtener altas calificaciones en mis trabajos grupales.	✓		✓		✓		
	4	Animo a participar en debates y reuniones con los compañeros de mi aula.	✓		✓		✓		
	5	Participo activamente en mis trabajos grupales.	✓		✓		✓		
	6	Resuelvo mis dudas en cada tarea nueva.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2</b> Interacción de apoyo cara a cara	7	Me dijo " Si puedo" cuando un trabajo es difícil.	✓		✓		✓		
	8	Me gusta concentrarme antes de hacer una exposición	✓		✓		✓		
	9	Siento alegría por hacer los trabajos con mi grupo / equipo.	✓		✓		✓		
	10	Me da alegría ayudar con mi grupo a otros amigos.	✓		✓		✓		
	11	Hago mi tarea por mi cuenta.	✓		✓		✓		
	12	Estudio todos los días sin que me exijan	✓		✓		✓		
	13	Puedo enseñar a mi compañero cuando no entiende.	✓		✓		✓		

14	Estoy feliz de ayudar a otros en tareas difíciles.	✓		✓		✓	
15	Estudio y participo mucho en las actividades escolares.	✓		✓		✓	
16	Estudio con anticipación para una exposición.	✓		✓		✓	
17	Tomo decisiones de manera democrática entre los compañeros de grupo.	✓		✓		✓	
18	Con cada integrante del grupo dialogo para llegar a un acuerdo.	✓		✓		✓	
19	Trabajamos de manera amable unos con otros.	✓		✓		✓	
20	Llegamos a acuerdos entre opiniones diferentes o conflictos.	✓		✓		✓	

Apellidos y nombres del juez: Susana Antonia Silva Toriño

Especialidad: Psicología EDUCATIVA.

Fecha de validación: 21-06-19

Firma: 

DNI / CNI: 08525825.



Investigación: \_\_\_\_\_

Variable: \_\_\_\_\_

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1 Interdependencia positiva.	1	Quiero que mi grupo sea el mejor en mi aula.	X		X		X		
	2	Deseo sacar buena calificación en mi exposición.	X		X		X		
	3	Quiero obtener altas calificaciones en mis trabajos grupales.	X		X		X		
	4	Animo a participar en debates y reuniones con los compañeros de mi aula.	X		X		X		
	5	Participo activamente en mis trabajos grupales.	X		X		X		
	6	Resuelvo mis dudas en cada tarea nueva.	X		X		X		
Dimensión 2 Interacción de apoyo cara a cara	7	Me dijo " Si puedo" cuando un trabajo es difícil.	X		X		X		
	8	Me gusta concentrarme antes de hacer una exposición	X		X		X		
	9	Siento alegría por hacer los trabajos con mi grupo / equipo.	X		X		X		
	10	Me da alegría ayudar con mi grupo a otros amigos.	X		X		X		
	11	Hago mi tarea por mi cuenta.	X		X		X		
	12	Estudio todos los días sin que me exijan	X		X		X		
	13	Puedo enseñar a mi compañero cuando no entiende.	X		X		X		
	14	Estoy feliz de ayudar a otros en tareas difíciles.	X		X		X		

15	Estudio y participé mucho en las actividades escolares.	✓		×		×	
16	Estudio con anticipación para una exposición.	×		×		×	
17	Tomo decisiones de manera democrática entre los compañeros de grupo.	×		×		×	
18	Con cada integrante del grupo dialogo para llegar a un acuerdo.	×		×		×	
19	Trabajamos de manera amable unos con otros.	×		×		×	
20	Llegamos a acuerdos entre opiniones diferentes o conflictos.	×		×		×	

Apellidos y nombres del juez: ROMERO HERHOZA, ROSA MARÍA

Especialidad: Psicopedagogía . Fecha de validación: 27-06-2019

Firma: [Firma] DNI/CNE: 07968583

**ASESORIA ACADÉMICA**  
0507968583

**Anexo 5. Datos de fiabilidad**

Género	Edad	it1	it2	it3	it4	it5	it6	it7	it8	it9	it10	it11	it12	it13	it14	it15	it16	it17	it18	it19	it20	it21	it22
1	8	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
1	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	8	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
2	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
2	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	7	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
1	7	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
1	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2
1	8	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

## Anexo 6. Consentimiento informado.

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Sr. Padre de Familia o tutor:** VILMA NAVARRO EVILLEN

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo
------------	-------------------------------------	---------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,  
Muy agradecidos.  
Universidad César Vallejo

*V. Navarro Evillen*  
DNI 06010823

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Yo Nadiwe Heredia Arebalo

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo
------------	-------------------------------------	---------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,  
Muy agradecidos.  
Universidad César Vallejo

*Nadiwe Heredia Arebalo*  
72634302

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Bances Foster Karina

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo
------------	-------------------------------------	---------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,  
Muy agradecidos.  
Universidad César Vallejo

*Karina Bances Foster*  
41778022

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Mari Carrillo de la Cruz

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo
------------	-------------------------------------	---------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,  
Muy agradecidos.  
Universidad César Vallejo

*Mari Carrillo de la Cruz*  
45355449

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Suhay Trujillo Jao

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.


Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	En desacuerdo
------------	---------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,  
Muy agradecidos.  
Universidad César Vallejo

  
46726441

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Sr. Padre de Familia o tutor:** EULOGIA HUAMAN R.

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/> En desacuerdo
------------	---

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,  
Muy agradecidos.  
Universidad César Vallejo

  
25756303

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Sr. Padre de Familia o tutor:** KAREN BLAS MATTA

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.


Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/> En desacuerdo
------------	---

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,  
Muy agradecidos.  
Universidad César Vallejo

  
DNI: 41312204

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Sr. Padre de Familia o tutor:** Elizabeth Carmen Mejía Espinoza

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.


Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/> En desacuerdo
------------	---

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,  
Muy agradecidos.  
Universidad César Vallejo

  
DNI 7888389

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Yala Flores Pérez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.


Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

  
42159733

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Heidy Xudichi Cicallo

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

  
41939211

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Odalys Rodríguez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

  
PTP 00176498

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Socorro Tenorio Bachua

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

  
10395358

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Marlene Chica Rodriguez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

03669185

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Yanet Norma Limachi Arias

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

43286566

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Santana Arica Jonnet

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

45822640

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Alexa Campos Carchari

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

44486043

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Santos Choro Aurora

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

*Santos Choro*  
DNI 58494501

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Marta Romero Mendoza

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

*Marta Romero*  
48730072

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Nilda Huerta Tarazona

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

*Nilda Huerta*  
99004893

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Jacinta Rodríguez P.

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

*Jacinta Rodríguez*  
47632862



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Santiago Domínguez Meza

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.


Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

  
48699007

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Ana Calderón Sandoval

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

  
58470235

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Teodoro Romeros Juana

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Educación e Idiomas de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación primaria: CAMPOMANES MATIENZO GUADALUPE ZONALY ; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: LUDIFICACION POR OBTENCION DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DEL CICLO III DE COMAS, 2019 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- PROGRAMA APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACION PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO.
- ENCUESTA DE MEDICION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

  
DNI 47734716

**Anexo 7.** Permiso para el ingreso a instituciones educativas.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

Los Olivos, 02 de setiembre del 2019.

Sr. (a)

**Meneses Tutaya Jorge Juliano.**  
Director de la I.E. 3077 El Álamo.

Presente. -

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en representación de la Universidad César Vallejo – filial Lima manifestarle que, nuestro estudiante está desarrollando un Proyecto de Informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestro alumno a fin de desarrollar su proyecto de tesis: **“Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del ciclo III de Comas, 2019”**, para lo cual deberá aplicar el instrumento: **“pre test y post test”**, y el respectivo programa pedagógico **“Aprendo mediante la Ludificación para un buen trabajo en equipo”**, cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por el anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a la alumna **Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo**, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de X ciclo, con código de matrícula N° **6700247617**

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,

  
  
**Mgtr. Gloria María Villa Córdova**  
Coordinadora de la E.P. de Educación Primaria  
Lima Norte

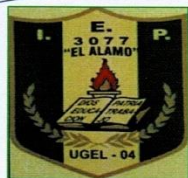
  
  
**JORGE J. MENESES T**  
DIRECTOR  
I.E. N° 3077 EL ALAMO C  
LIMA NORTE

Somos la universidad de los  
que quieren salir adelante.



[ucv.edu.pe](http://ucv.edu.pe)

## Anexo 7.1 Constancia de Ejecución de Programa



LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 3070 “EL ÁLAMO” – COMAS MZ  
B10 LT 1 UR EL ÁLAMO ET.I - COMAS

Callao, Jueves 19 de setiembre de 2019

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**Mg. Jhon Holguin Alvarez**

Docente

Presente.-

Hago constatar a través de la presente, que la investigación “LUDIFICACIÓN POR OBTENCIÓN DE MEDALLAS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDUANTES DEL III DE COMAS, 2019”, ha sido desarrollada durante el tiempo necesario para cumplir con las actividades de su programa “APRENDO MEDIANTE LA LUDIFICACIÓN PARA UN BUEN TRABAJO EN EQUIPO”, contando con previo permiso de aplicación del instrumento y actividades que se requirieron y acordó para el estudio.

Sin otro particular me despido de usted.

Atentamente.



*Jorge Menses Tutaya*  
Director

Lic. Menses Tutaya Jorge

## **Anexo 8. Programa experimental y evidencias**

### **Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.**

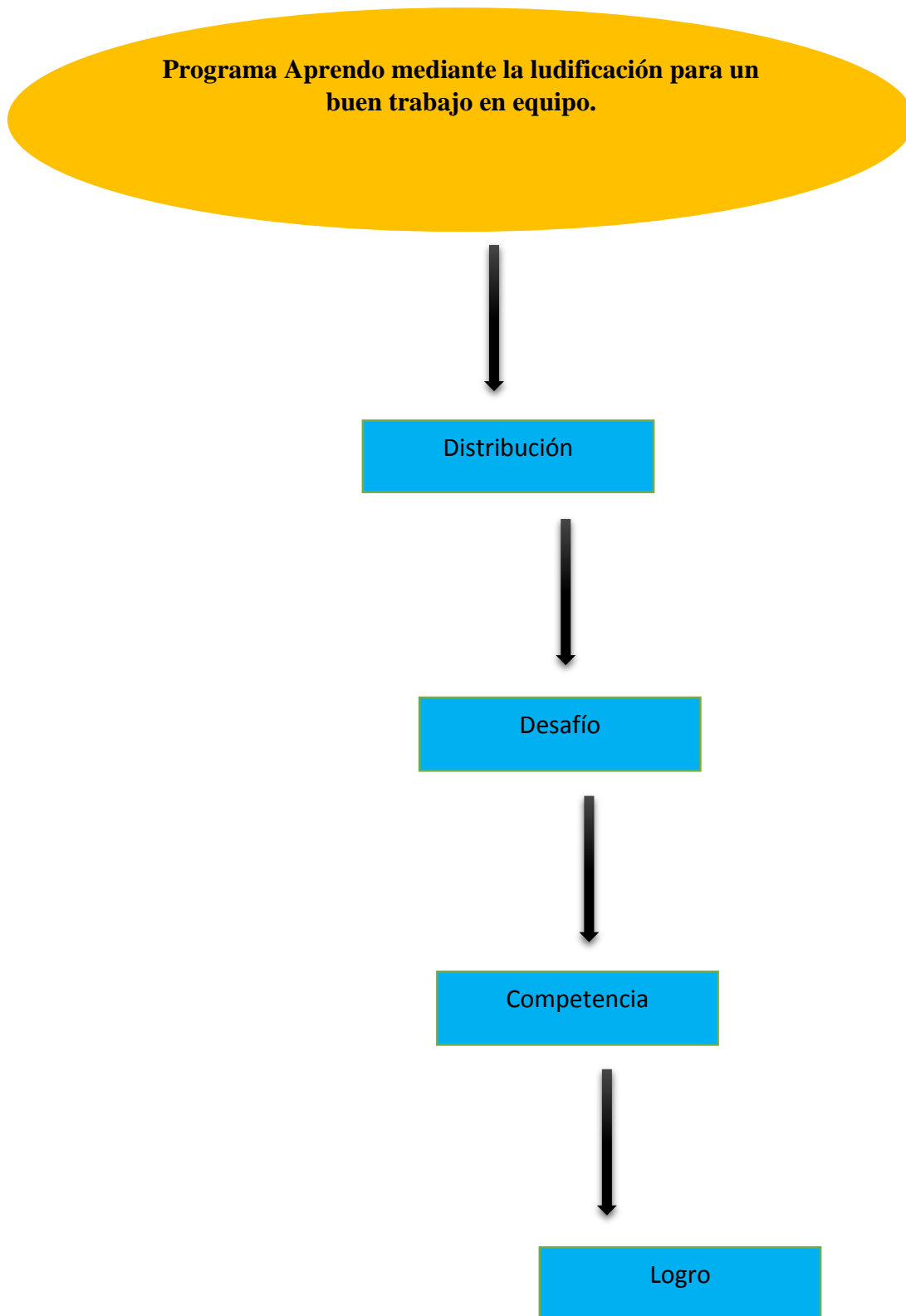
#### **I.- ARGUMENTO PEDAGOGICO.**

Karl Groos (Pineda & Orozco, 2018), la ludificación interviene en el comportamiento de las personas, se basa en las experiencias vinculadas en las emociones y a los cambios de comportamiento de los estudiantes. También refirió que la ludificación cambia las actitudes de los sujetos y eso hace que el sujeto este más atento a los trabajos, tener un buen aprendizaje donde se promueva la responsabilidad y aprender a solucionar dificultades.

La ludificación tiene la finalidad de estimular la actividad mental y el sentimiento ya que se involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo de cada persona, ayuda a relacionarse y socializar en grupo y puede transformar la realidad y explora el mundo que lo rodea ya que desarrolla la imaginación y la creatividad.

Esto ayuda en la educación y promueve su aprendizaje y desarrolla su comunicación, interacción en el medio y la imaginación desde tan pequeños que les permiten construir nuevas ideas de lo aprendido. Las actividades cognitivas ayudan al desarrollo creativo de los niños, hacen que descubran cada parte del objeto que se encuentra en busca de una solución. El juego didáctico despierta el interés en resolver un problema provoca la necesidad de adoptar decisiones y el trabajo mutuo, el niño al realizar un trabajo en conjunto al cumplimiento de sus tareas exigen las aplicaciones de los conocimientos adquiridos en las diferentes jornadas. Los juegos didácticos hacen que los niños sean más creativos en la interacción de los juegos que constituyen actividades pedagógicas, dinámicas con limitación en el tiempo.

## II.- MECANISMO DE FASES.



### III.- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

N°	Título de actividad	Capacidades	Tiempo	Fecha	Mes
1	Las caritas feliz	Reconoce y valora su esfuerzo realizado.	15 min	19	Agosto
2	El semáforo de la conducta	Motiva a cada estudiante a ser responsable.	15 min	20	Agosto
3	Preguntas sorpresas	Evaluar los aprendizajes	10 min	21	Agosto
4	Mi diario	Reconoce sus defectos y debilidades.	10 min	22	Agosto
5	Palabras mágicas	Busca solucionar o encontrar las palabras con ayuda de sus compañeros.	15 min	23	Agosto
6	La caja de preguntas	Lograr la buena comunicación y unión de grupo.	10 min	26	Agosto
7	La buena nota	Todos trabajan para un solo objetivo.	10 min	27	Agosto
8	Encontrar los valores	Evaluar los comportamientos del trabajo en grupo.	10 min	28	Agosto
9	Los roles	Ayuda a resolver problemas.	10min	29	Agosto
10	Los dados	Reconocer los defectos y virtudes.	15 min	2	Septiembre
11	Agarrar la pelota	Solucionar los problemas cotidianos.	10 min	3	Septiembre
12	Quítale el pañuelo	Considera la ayuda mutua.	10 min	4	Septiembre

<b>13</b>	El juego de globo	Busca estrategias de solución.	10 min	5	Septiembre
<b>14</b>	Que no te pisen	Busca ayuda para mejorar el trabajo en equipo.	10 min	9	Septiembre
<b>15</b>	Preguntas explosivas	Resuelve una situación problemática de manera conjunta.	15 min	10	Septiembre
<b>16</b>	Adivina adivina	Mejora la productividad de la clase y hace que los estudiantes piensen.	10 min	11	Septiembre
<b>17</b>	Buscando a mi compañero	Valora el trabajo en grupo.	10 min	12	Septiembre
<b>18</b>	Búsqueda del tesoro	Excelencia para fomentar el espíritu de equipo.	20 min	13	Septiembre
<b>19</b>	Nudo humano	Buena comunicación y trabajo en equipo.	15 min	16	Septiembre
<b>20</b>	La manzana del trueque	Habilidades de solución de problemas y liderazgo.	10 min	17	Septiembre
<b>21</b>	Verdades y mentiras	Mediante el juego cooperativo estimular el trabajo en equipo, amor, la solidaridad y la acción social.	10 min	18	Septiembre
<b>22</b>	Emociones en marcha	Busca ayuda en sus compañeros.	10 min	19	Septiembre
<b>23</b>	Los hombres y las mujeres	Logro de habilidades mediante un incentivo.	10 min	20	Septiembre

<b>24</b>	Carrera de tapitas	Coordinación y comunicación para llegar a la meta.	10 min	25	Septiembre
<b>25</b>	Encontrar palabras	Trabajar en equipo para conseguir o lograr ser el mejor de los grupos.	10 min	26	Septiembre
<b>26</b>	Castillo de latas	Organización en equipo para ser los primeros en cumplir con los retos.	10 min	27	Septiembre
<b>27</b>	El capitán manda	Trabajo cooperativo mediante un líder.	10 min	30	Septiembre
<b>28</b>	Cartas escondidas	Busca solucionar mediante la ayuda de sus compañeros.	10 min	1	Octubre
<b>29</b>	La pelota	Logro de la meta.	10 min	2	Octubre
<b>30</b>	Las estatuas con música	Coordinación y trabajo en conjunto.	15 min	3	Octubre
<b>31</b>	Manito alzado	Motiva el trabajo en equipo e inspira la creatividad y la innovación personal.	10 min	4	Octubre
<b>32</b>	Todos enredados	Trabajar en equipo y asumir normas.	25 min	7	Octubre
<b>33</b>	Hora de jugar	Trabaja en grupo y resuelve conflicto.	20 min	9	Octubre
<b>34</b>	Que buen equipo	Valora los esfuerzos de sus compañeros.	15 min	10	Octubre
<b>35</b>	Hacemos letras	Propone soluciones ante un conflicto escolar, para realizar actividades cooperativas.	20 min	11	Octubre



<b>36</b>	La gallinita ciega	Actúa en armonía para ayudar a su compañero.	10 min	14	Octubre
<b>37</b>	La casa de la amistad	Reflexiona y busca el bien común de los demás.	10 min	15	Octubre
<b>38</b>	La piedra escondida	Buscar solución ante el problema, mediante la cooperación y colaboración.	10 min	16	Octubre
<b>39</b>	Carrera de valores	Lograr la participación de todo el grupo, estimular el cooperativismo y solidaridad.	10 min	17	Octubre
<b>40</b>	Caimán en el río.	Promover la cooperación y la ayuda entre sus compañeros de equipo.	15 min	18	Octubre

### III.- ACTIVIDADES

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Reconoce y valora su esfuerzo realizado.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>1</b>	<b>Tiempo</b>	<b>15 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Las caritas feliz</b>	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra indicara que todos los estudiantes, tienen que formar cuatro grupos.</li> <li>- Luego de eso habrá un grupo que está prisionero, por un ogro pero la maestra les dirá que tienen que salvar a ese grupo que está en prisionero.</li> <li>- Los integrantes de los demás grupos tendrán que convencer y ablandar su corazón del ogro mediante frases e imágenes alegres.</li> <li>- Cada integrante que convenza al ogro recibirá una carita feliz.</li> <li>- El grupo que haya acumulado más caritas felices gana.</li> <li>- Concluye que todos necesitamos ayuda y siempre debemos de valor las ayuda de los compañeros.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hojas de colores</li> <li>- Plumones</li> <li>- Pintura</li> <li>- Imágenes</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Motiva a cada estudiante hacer responsable.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>2</b>	<b>Tiempo</b>	<b>15 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Cartas de plan semanal	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra mostrara un cartel de toda la semana donde se pondrán las cartas de cada estudiante.</li> <li>- Pero ese cartel estará separado por tres hojas de colores.</li> <li>- Uno de color rojo que es el mal comportamiento de los niños en clases.</li> <li>- El color amarillo mejoro su comportamiento y responsabilidad.</li> <li>- El color verde es que el estudiante logro ser respetuoso, responsable y escucha la clase con atención.</li> <li>- Los estudiantes escribirán cada día la carta de cómo fue su comportamiento en clases y dependiendo de eso colocaran en el color que corresponde.</li> <li>- El estudiante que haya acumulado en toda la semana más cartas en el color verde gana su premio.</li> <li>- En conclusión ayuda a mejorar el comportamiento del niño y hacer responsable.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartón</li> <li>- Hojas de colores</li> <li>- Papel bond</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Evaluar los aprendizajes.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>3</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Preguntas sorpresas	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra mostrara una caja.</li> <li>- Dentro de la caja habrá varias preguntas sorpresas.</li> <li>- Cada estudiante debe meter la mano en la caja y sacar la pregunta que lo toco luego el estudiante debe leer en voz alta la pregunta y debe elegir a un compañero para que responda la pregunta que leyó.</li> <li>- El compañero que es elegido debe de responder con sinceridad la pregunta.</li> <li>- Gana el estudiante que más convence con su respuesta.</li> <li>- Se concluye que mediante este juego se puede descubrir el valor de la honestidad.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caja de cartón</li> <li>- Papel</li> <li>- Plumones</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Reconoce sus defectos y debilidades.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>4</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Mi diario	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los estudiantes pegan un pelote grande en la pizarra.</li> <li>- La docente les indica que dentro del papelote deben de pegar una pequeña hoja en forma de un diario.</li> <li>- Los estudiantes tendrán que hacer en esa hoja de les dio la maestra un diario.</li> <li>- Luego allí deben de escribir sus defectos y debilidades de cada uno de ellos mismos.</li> <li>- Después de haber pegado sus diarios ellos deben de exponer y decir que deben de hacer para mejorar sus defectos y debilidades.</li> <li>- En síntesis podemos descubrir mediante el diario los defectos y debilidades.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papelote</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Plumones</li> <li>- Cinta</li> <li>- Goma</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Busca solucionar o encontrar las palabras con ayuda de sus compañeros		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>5</b>	<b>Tiempo</b>	<b>15 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Palabras mágicas	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- la maestra les indica que formen un círculo, elige a un niño para que haga de mago y los demás deben de cumplir los deseos del mago.</li> <li>- Siempre que digan las palabra mágica que son “por favor” y “gracias”.</li> <li>- Los niños se mueven libremente en el salón a ritmo de palmadas.</li> <li>- Cuando se apague la música se quedan parados.</li> <li>- El mago con una varita va tocando a los niños y les pide por favor que se conviertan en una animal.</li> <li>- Si el mago no dice correctamente las palabras mágicas debe dejar el juego.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varita de cartón</li> <li>- Sombrero de papel</li> <li>- Espacio amplio</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Lograr la buena comunicación y unión de grupo.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>6</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	La caja de preguntas	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes forman dos filas</li> <li>- La maestra les indica que deben correr ordenadamente en la caja y sacar las preguntas.</li> <li>- Luego el estudiante debe pasar la misma pregunta que leyó a su compañero hasta llegar al último participante.</li> <li>- Gana la fila que logra pasar correctamente las preguntas y en grupo hayan respondido las preguntas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caja</li> <li>- Hojas con preguntas</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Todos trabajan para un solo objetivo.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>7</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	La buena nota	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra pega en la pizarra una imagen de un animal u objeto.</li> <li>- Luego se dirige a los alumnos y les dice que formen grupo de 2.</li> <li>- Deben describir a la imagen que está en la pizarra.</li> <li>- El grupo que logre describir correctamente y en menos tiempo gana un premio de la buena nota.</li> <li>- En conclusión en este juego se ve la comunicación y el objetivo que tienen que lograr si quieren ganar.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imagen</li> <li>- Papelote</li> <li>- Hoja</li> <li>- Lápiz</li> </ul>	



<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Evaluar los comportamientos del trabajo en grupo.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>8</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Encontrar los valores	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes deben organizarse en cuatro grupos de 5 integrantes mixtos a cada equipo se le colocan un nombre relacionado con rasgos de los valores.</li> <li>- La maestra indicara que pasara un tren con cuatro vagones, llevando en sus vagones el nombre de la puntualidad, solidaridad, responsabilidad y amor.</li> <li>- Los grupos que tienen diferentes rasgos o imágenes relacionadas deben de encontrar el valor que corresponde a sus grupos.</li> <li>- El grupo que encuentre en menor tiempo su valor será el ganador.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papelgrafos</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Plumones</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Ayuda a resolver problemas.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>9</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Los roles	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra elegirá a cuatro niños que tendrán el rol de doctora / o y enfermero.</li> <li>- Los demás niños deben tener una muñeca o animal de peluche. Ellos serán los pacientes que irán a la clínica para que los atiendan.</li> <li>- Cada paciente deberá tener una dolencia distinta (al oso le duele el estómago, a la muñeca le duele la cabeza).</li> <li>- El medico tendrá que ayudar a solucionar su dolencia de los pacientes.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muñeca</li> <li>- Oso de peluche, etc.</li> <li>- Vestimenta de doctor</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Reconocer los defectos y virtudes		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>10</b>	<b>Tiempo</b>	<b>15 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Los dados	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los alumnos deben estar en un círculo grande.</li> <li>- La maestra se colocara al medio del círculo y sacara un dado grande que tendrá en sus lados las palabras de virtudes y defectos.</li> <li>- Cada niño que tire el dado y les salga la palabra virtud o defecto, tendrá que decir en voz alta; dependiendo de la palabra que le salga y así sucesivamente continuara el juego.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dado</li> <li>- hojas de colores</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Solucionar los problemas cotidianos.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>11</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Agarrar la pelota	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- divide al grupo en dos equipos separados por una línea al centro (hilo).</li> <li>- Los miembros de cada equipo deben cruzar el área enemiga y agarrar la pelota del equipo contrario.</li> <li>- Ellos deberán ser tocados por los jugadores del otro equipo.</li> <li>- Si alguien es tocado, se quedara congelado hasta que algún compañero de su equipo, lo toque y pueda regresar a su zona.</li> <li>- El equipo que agarre más pelotas y regrese a salvo a su equipo gana.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelotas</li> <li>- Hilo</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Considera la ayuda mutua.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>12</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Quítale el pañuelo	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Separa a los estudiantes en grupo de dos.</li> <li>- Has que formen dos filas tomando de la cintura al de enfrente como una larga cadena.</li> <li>- Coloca un pañuelo en la bolsa trasera en el último de cada fila.</li> <li>- La meta es lograr que la primera persona de una fila obtenga el pañuelo de la otra, en tanto que esa fila trate de evitarlo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pañuelo</li> <li>- bolsa</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Busca estrategias de solución.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>13</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	El juego de globo	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos trazarán una meta de partida y llegada con una cinta maskint.</li> <li>- Los alumnos tendrán que partir de un punto hacia otro con el globo en el aire evitando que el globo caiga al suelo.</li> <li>- El que deje caer tendrá que comenzar de nuevo desde el punto de partida.</li> <li>- Gana el equipo que haya llevado más globos.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Globos</li> <li>- Espacio amplio</li> </ul>	


<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Busca ayuda para mejorar el trabajo en equipo.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>14</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Que no revienten al globo	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra les dividirá en grupos de cuatro y a cada grupo les entregara globos de diferentes colores e hilos.</li> <li>- Ella les indicara:</li> <li>- Los alumnos llevaran atado al tobillo un pequeño hilo con un globo.</li> <li>- Ellos deberán evitar que otros compañeros pisen su globo y lo revienten.</li> <li>- El alumno que quede al final del juego con el globo es el ganador.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hilo</li> <li>- Globos</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Resuelve una situación problemática de manera conjunta.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>15</b>	<b>Tiempo</b>	<b>15 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Preguntas explosivas	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos arman dos equipos de seis integrantes mixtos.</li> <li>- la maestra indicara que el equipo contrario empiece a inflar los globos y poner sobre la cabeza del participante del otro equipo, cuando ella empiece hacer las preguntas.</li> <li>- el estudiante seguirá hasta responder la pregunta y si responde correctamente continuara su compañero.</li> <li>- Gana el equipo que más preguntas haya respondido.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Globos</li> <li>- Inflador</li> <li>- Pales picados</li> <li>- Hojas con las preguntas explosivas.</li> </ul>	



<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Mejora la productividad de la clase y hace que los estudiantes piensen.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>16</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Adivina adivina	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra se pone al frente y dice que se ordenen en tres grupos.</li> <li>- Luego la maestra llama a dos integrantes de cada grupo.</li> <li>- Los participantes que han salido adelante se pondrán de espaldas, entonces el participante que está mirando a sus demás compañeros tendrá una imagen, el otro compañero que está mirando a la pizarra debe adivinar con las características que su grupo indica.</li> <li>- Gana el grupo que más imágenes adivine.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes de animales, objetos, personas, etc.</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Reconoce cualidades de su compañero.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>17</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Buscando a mi compañero	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora repartirá cartulinas dobladas por mitad entre los participantes.</li> <li>- En una parte pegaran su fotografía y en la otra escribirán algo sobre ellos, (por ejemplo: me gusta jugar, mi mejor amigo es.....).</li> <li>- Una vez hecho todos los álbum entregaran a la maestra, ella le juntara todos los álbum y les dirán que agarren cualquier álbum a cada estudiante.</li> <li>- Los estudiantes miraran y leerán los álbum y empezaran a buscar a sus compañeros hasta encontrar al compañero que lo pertenece su álbum.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartulina</li> <li>- Foto</li> <li>- Lápiz</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Excelencia para fomentar el espíritu de equipo.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>18</b>	<b>Tiempo</b>	<b>20 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Búsqueda del tesoro	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra forma dos grupos de diez participantes mixtos.</li> <li>- Ella esconde objetos o juguetes (tesoros) en el aula.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les entrega una lista de cada objeto que deben encontrar.</li> <li>- Gana el grupo que encuentre primero todos los objetos(tesoro)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- botella</li> <li>- cuaderno</li> <li>- lápiz, etc.</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Buena comunicación y trabajo en equipo.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>19</b>	<b>Tiempo</b>	<b>15 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Nudo humano	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- la profesora pide a todos que se levanten y formen un círculo mirando hacia el centro, hombro con hombro.</li> <li>- Les pide que estiren el brazo derecho y toque la mano de alguien de enfrente.</li> <li>- A continuación les dice que saque el brazo izquierdo y agarren otra mano al azar de otro estudiante situado en frente.</li> <li>- En un plazo de tiempo determinado el grupo tendrá que desenredarse los brazos sin soltar las manos.</li> <li>- En conclusión el juego se basa en una buena comunicación y trabajo en equipo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacio amplio</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>			
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>20</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	La manzana de trueque	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora divide a todos los participantes en grupos pequeños con el mismo número de integrantes.</li> <li>- Se entrega a cada grupo manzanas de papel en diferentes tamaños.</li> <li>- Indicara la docente que deben ordenar la manzana según sus tamaños.</li> <li>- Pero algunas manzanas están mezclados con las de los otros grupos.</li> <li>- Cada grupo debe ver la manera de hacer el trueque o el intercambio de las manzanas que les faltan para completar según su tamaño.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manzanas de papel</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Mediante el juego cooperativo estimula el trabajo en equipo, honestidad.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>21</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Verdades y mentiras	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra les pide a todos los estudiantes que se sienten un círculo mirando hacia el centro.</li> <li>- Pide a todos los participantes que piensen en tres datos reales sobre ellos y uno falso, el falso debe ser realista.</li> <li>- Se desplazarán por el círculo y pide a cada estudiante que diga los tres datos reales y el falso por orden alfabético, sin revelar cuál es el falso.</li> <li>- Cuando algunos hayan compartido sus datos, los demás tendrán que adivinar cuáles son los datos falsos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacio amplio</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Busca ayuda en sus compañeros.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>22</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Emociones en marcha	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes estarán formados en grupos de seis.</li> <li>- De cada grupo tendrá que salir un representante al frente, ese representante debe hacer unos gestos (por ejemplo, alegría, enojo, tristeza, entusiasmo, etc.)</li> <li>- Los integrantes que están entados deben de adivinar que emoción está haciendo su compañero, al final todos los grupos deben de escoger una emoción que represente su grupo.</li> <li>- Donde harán una marcha de emociones.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja bond</li> <li>- plumones</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Logro de habilidades mediante un incentivo.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>23</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Los hombres y las mujeres	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los estudiantes se colocaran de pie y en círculo, y uno de ellos se situara en el centro.</li> <li>- La profesora explicara que ahora todos los niños son obreros que transportan diferentes objetos y que tienen la importante misión de proteger (pelota), que ha de servirles para jugar.</li> <li>- Las niñas intentaran robar por todos los medios esa pelota, harán cosquillas a los hombres para que se les caiga de la mano, saltando saltando las niñas deben distraer a los niños para poder quitar la pelota.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelota</li> <li>- Espacio amplio</li> </ul>	



<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Coordinación y comunicación para llegar primero a la meta.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>24</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Carrera de tapitas	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes forman tres grupos con la misma cantidad de integrantes.</li> <li>- La docente coloca las tapitas en el punto de partida de la carrera indicando que de cada grupo elijan a un voluntario.</li> <li>- Luego los demás compañeros de cada grupo tendrán que ir pasando por las tapitas en las que están los corredores que la ayudarán para que no se caiga.</li> <li>- El conflicto es que entre todos deberán poner las tapitas en la primera posición y que el corredor pueda subirse a ella repitiéndose este proceso hasta llegar a la meta.</li> <li>- Se concluye que en la actividad trabajamos la coordinación y cooperación tomando decisiones de cuidar a nuestros compañeros frente a una situación problemática.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacio amplio</li> <li>- Tapitas</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Trabajar en equipo para conseguir o lograr ser el mejor de los grupos.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>25</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Encontrar palabras	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- formaremos equipos de tres a cuatro estudiantes, y los situaremos alrededor de un folder.</li> <li>- Escogeremos una palabra larga de unas nueve letras o más (por ejemplo murciélago, acantilado, caballo, etc.)</li> <li>- Les pediremos que busquen todas las palabras que se puedan formar ordenando de forma distinta las letras.</li> <li>- Gana el equipo que más palabras consiga encontrar.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Folder</li> <li>- Lápices</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Organización en equipo para ser los primeros en cumplir los retos.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>26</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Castillo de latas	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- colocaremos a los alumnos en equipos de tres o cuatro, cada equipo tendrá seis latas.</li> <li>- Les pediremos que construyan un castillo con seis latas, y después otro con diez latas.</li> <li>- Los equipos lucharán por ser los primeros en construir el castillo, para ello primero hará un movimiento o colocará la lata una persona y después otra distinta, sucesivamente.</li> <li>- No podrá hacer dos movimientos seguidos la misma persona.</li> <li>- Así los equipos darán indicaciones verbales al jugador que este armando el castillo.</li> <li>- Gana el primer equipo que haya terminado de construir los dos castillos.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varias latas</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Trabajo cooperativo mediante un líder.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>27</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	El capitán manda	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes elegirán democráticamente al capitán.</li> <li>- El capitán mandara a cada grupo por ejemplo: mandara a que se sienten, todos deben sentarse o si por algún motivo uno de os integrantes de un grupo desobedece será eliminado del juego.</li> <li>- Gana el grupo que haya obedecido al capitán y que se quedó con mayor tripulantes.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacio amplio</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Busca solucionar problemas mediante la ayuda de sus compañeros.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>28</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Cartas escondidas	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra les indica a los alumnos que hagan un círculo y se sienten en el piso.</li> <li>- Ella cogerá una carta sin que los alumnos se enteren y empezará a repartir las demás cartas.</li> <li>- Les indica que los estudiantes deben encontrar las cartas iguales una vez encontradas estas se pondrán en una mesa.</li> <li>- Seguirá la maestra repartiendo las cartas hasta que se termine encontrando, pero lógicamente ay un alumno que se quedara al final del juego con una sola carta, ya que esa carta escondida la maestra lo tiene.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartas</li> <li>- Espacio amplio</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Logro de la meta.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>29</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	La pelota	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra forma dos filas.</li> <li>- Los alumnos deben pasar por arriba de su cabeza una pelota hasta el final de su compañero de fila.</li> <li>- Si uno de los grupos deja caer la pelota vuelve al inicio.</li> <li>- Logrará o llegar a la meta la fila que haya logrado pasar más de diez pelotas</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelotas</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Coordinación y trabajo en conjunto.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>30</b>	<b>Tiempo</b>	<b>15 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Las estatuas con música	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes caminan alrededor del aula a ritmo de la música.</li> <li>- La maestra les indica que al momento que pare la música ellos deberán quedar como una estatua y que no podrán moverse.</li> <li>- En conclusión los niños desarrollan habilidades de escucha atenta, ritmo, coordinación, control y expresión corporal.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Música</li> <li>- El aula libre</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Motiva el trabajo en equipo e inspira la creatividad y la innovación personal.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>31</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Manitos alzados	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra formara cinco grupos de 6 integrantes</li> <li>- A cada grupo les entregara manitos hecho de cartón de diferentes colores.</li> <li>- La profesora hará preguntas y el alumno que sepa la respuesta levantara la manito.</li> <li>- El niño que no levante la manito y responda no será válido el punto para el grupo.</li> <li>- Ya que la profesora puso como regla que siempre tienen que levantar la manito que ella les entrego.</li> <li>- Gana el equipo que más preguntas haya respondido.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manitos de colores hecho de cartón</li> </ul>	



<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Trabajar en equipo y asumir normas.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>32</b>	<b>Tiempo</b>	<b>25 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Todos enredados	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<p>- Los estudiantes forman un solo grupo y todos deben agarrarse de las manos formando una ronda.</p> <p>- La docente indica que no deben soltarse en ningún momento las manos, ni cambiarse de posición, van a estar bailando con la música y mezclados entre ellos sin soltarse las manos hasta que queden completamente enredados en la ronda.</p> <p>- Luego al parar la música deben volver a la ronda inicial sin soltarse para ello pueden dar indicaciones a sus compañeros para que se desenreden.</p> <p>- Se concluye que una buena cohesión y cooperación de grupo es esencial para que todos ganen.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacio amplio</li> <li>- Música</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Trabaja en grupo y resuelve conflicto cognitivo.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>33</b>	<b>Tiempo</b>	<b>20 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Hora de jugar	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra de sorpresa les dice que todos los alumnos deben caminar por el aula.</li> <li>- les indica que al decir hora de jugar todos deben formar pareja de dos y contarse lo que les gusta y lo que no les gusta.</li> <li>- Al terminar de conversar siguen caminando y la profesora vuelve a decir hora de jugar u los alumnos tienen que hacer grupo de cuatro integrantes y volver a decir lo que les gusta y no les gusta; así sucesivamente hasta formar un solo grupo.</li> <li>- En conclusión el juego les ayuda a compartir sus emociones y conocerse entre compañeros.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- El aula</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Valora los esfuerzos de sus compañeros.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>34</b>	<b>Tiempo</b>	<b>15 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Que buen equipo	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra agrupa en parejas a los estudiantes.</li> <li>- Luego les indica que una de los participantes estará vendado los ojos y del otro participante estará atado los pies.</li> <li>- La maestra les da un reto de cruzar el río (una cinta de color).</li> <li>- Los participantes tienen que trabajar en equipo para lograr ese reto.</li> <li>- En conclusión se ve que los participantes valoran el esfuerzo de sus compañeros y reflexionan sobre cómo solucionar las dificultades ayudándose unos a otros..</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta de colores</li> <li>- Pañuelo</li> <li>- Espacio amplio</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Propone soluciones ante un conflicto escolar, para realizar actividades cooperativas.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>35</b>	<b>Tiempo</b>	<b>20 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Hacemos letras	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes forman cuatro grupos con la misma cantidad de integrantes.</li> <li>- La docente coloca una caja en medio del aula con letras.</li> <li>- Luego cada grupo tendrá que coger de la caja al azar una letra llevar a su equipo y organizarse para formar la frase.</li> <li>- todos deberán formar una frase referente a la solución de conflicto escolar. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vamos a pensar cómo resolver este problema.</b></li> <li>• <b>Todos trabajemos con amor.</b></li> <li>• <b>Nada es tan divertido como un cambio total de ideas.</b></li> <li>• <b>Aunque creas ser pequeño y débil no lo eres hay en ti más que disfraz y mascara, más que espejismo e ilusión por tu verdadero ser eres tú.</b></li> </ul> </li> <li>- Se concluye que realizar las frases ellos reflexionaran sobre los conflictos escolares.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacio amplio</li> <li>- Caja</li> <li>- Hojas</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Actúa en armonía para ayudar a su compañero.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>36</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	El pollito ciego	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes forman parejas y tendrán que elegir a uno para que sea el pollito ciego.</li> <li>- La docente entrega a las parejas vendas para que se cubran los ojos y no observe nada.</li> <li>- Luego el compañero de pareja se encargará de colocar obstáculos en el aula para que dé un recorrido.</li> <li>- El que compañero que está venado cogerá de la mano a su pareja para que sea guiado en su recorrido en toda el aula y con los obstáculos presentes.</li> <li>- Se concluye que crear confianza, armonía y ayuda era necesario para cumplir en no tropezar con los obstáculos y al seguir indicaciones para estar orientados en todo momento.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Música</li> <li>- Libro</li> <li>- silla</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Reflexiona y busca el bien común de los demás.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>37</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	La casa de la amistad	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente coloca ventanas y puertas en un recipiente; los estudiantes buscan como iniciar el trabajo grupal acorde a las normas establecidas.</li> <li>- Los estudiantes reciben un pedazo de cartulina con el dibujo de una casa, ellos deben dibujar a uno de sus compañeros describiendo lo que valoran de cada uno de ellos y ponerle nombre atrás.</li> <li>- Luego deben recortar la ventana para hacer un agujero en la parte de arriba de la ventana y colocar el hilo con 10 centímetros aproximadamente para que cuelguen las ventanas en la casa que será “la casa de la amistad”</li> <li>- Se concluye que ser compañeros consiste en comprender, apoyar, ayudar a los demás con una actitud de colaboración y juntos conforman un todo como “la casa de la amistad” que armaron.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imagen grande de una casa</li> <li>- Cartulina</li> <li>- Tijeras</li> <li>- Hilo</li> <li>- Lápiz</li> <li>- Plumones</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Busca solución ante el problema, mediante la cooperación y colaboración.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>38</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	La piedra escondida	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- los estudiantes se organizan el grupos de cinco para poder encontrar la piedra escondida.</li> <li>- Ya que la maestra escogió a 5 estudiantes para esconder la piedra.</li> <li>- Los grupos que están buscando la piedra deben de analizar los gestos o movimientos de los estudiantes que escondieron la piedra.</li> <li>- Así tener algunas pistas y compartir información en grupo para lograr encontrar la piedra escondida.</li> <li>- En conclusión buena comunicación y trabajo en equipo y uso de estrategias.</li> <li>-</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Piedra</li> <li>- Espacio amplio</li> </ul>	

<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Lograr la participación de todo el grupo, estimular el aprendizaje cooperativo y solidaridad.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>39</b>	<b>Tiempo</b>	<b>10 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Carrera de valores	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes formaran grupos de 5 personas, y esos grupos deben de estar en filas.</li> <li>- Luego cuando la maestra toca el silbato los estudiantes de la primera fila de cada grupo deben de correr hacia la caja para sacar una imagen y pegarlo en la pizarra.</li> <li>- El siguiente compañero que continúa debe ayudarlo a poner el nombre del valor que representa esa imagen.</li> <li>- El tercer compañero debe de revisar si esta correcto lo que hizo su compañero.</li> <li>- Luego el cuarto compañero de decir a la maestra que ya termino.</li> <li>- Se concluye cuando gana un grupo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hojas de papel bond</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Tijeras</li> <li>- Caja de cartón</li> <li>- Limpia tipo</li> <li>- Silbato</li> <li>- Plumones de pizarra</li> </ul>	



<b>Programa</b>	Programa Aprendo mediante la ludificación para un buen trabajo en equipo.		
<b>Capacidad</b>	Promover la ayuda entre sus compañeros de equipo.		
<b>Ejecutante</b>	Guadalupe Zonaly Campomanes Matienzo		
<b>N° de Actividad</b>	<b>40</b>	<b>Tiempo</b>	<b>15 min</b>
<b>Nombre de la actividad</b>	Cocodrilo en el río	<b>Ciclo</b>	<b>III</b>
<b>Actividad</b>		<b>Medios y Materiales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes forman dos grupos con la misma cantidad de integrantes y cuatro estudiantes serán los cocodrilos.</li> <li>- La docente indica que el problema es que existen varios objetos que tienen que estar al otro lado del río por lo cual se encuentra un puente en medio muy angosto (la línea de cinta maskingtape en el suelo) y para ello no pueden pisar fuera de la línea.</li> <li>- Luego otros estudiantes que serán los cocodrilos intentarán atrapar a los estudiantes que no pisen la línea ya que caerán al agua.</li> <li>- Cada estudiante deberá ir y dejar los objetos al otro lado del río y regresar nuevamente por el puente muy rápido.</li> <li>- Se concluye que a través de las estrategias que han elaborado cada equipo todas las personas pudieron llevar los objetos al otro lado manera satisfactoria, pero siempre habrá dificultades que superar como los objetos que fueron más fáciles de transportar y otros más difíciles.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- cinta maskingtape</li> <li>- libros</li> <li>- cuadernos</li> <li>- plumones</li> </ul>	

## 8.2. Evidencias fotográficas



**Figura 1.** Trabajo de los estudiantes en la actividad *manitos alzados* y los recursos utilizados.



**Figura 2.** Trabajo de los estudiantes en equipo en la actividad *conos de números*.





## Anexo 9: Reporte individual TURNITIN del CRAI

Feedback Studio - Google Chrome  
Es seguro | https://ev.turnitin.com/app/carta/es/?s=1&lang=es&ro=103&u=1088032488&o=1232620260

feedback studio Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del ciclo III de Comas, 2019

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del ciclo III de Comas, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORA:  
Campomanes Matienzo Guadalupe Zonaly (ORCID: 0000-0002-9968-5622)

ASESOR:  
Mtro. Jhon Alexander Holguin Alvarez (ORCID: 0000-0001-5786-0763)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LIMA - PERÚ  
2019

Resumen de coincidencias

13 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

Número	Fuente	Porcentaje
1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	5 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de internet	2 %
3	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
4	kavekel.cl Fuente de internet	1 %
5	blog.neuronup.com Fuente de internet	1 %
6	redescolar.ilce.edu.mx Fuente de internet	1 %
7	cienciasagricolas.inifa... Fuente de internet	<1 %
8	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %

Página: 1 de 55 Número de palabras: 14459

Text-only Report | High Resolution Activado

Búsqueda en Windows

07:47 p. m. 11/12/2019

## Anexo 10. Acta de aprobación de originalidad / TURNITIN

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS</b>	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, Jhon Alexander Holguin Alvarez, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo Lima – Norte, revisor de la tesis titulada

"Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del ciclo III de Comas, 2019" de la estudiante Campomanes Matienzo, Guadalupe Zonaly, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

La suscrita 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, 11 de diciembre del 2019



Firma

Jhon Alexander Holguin Alvarez

DNI: 42641226

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

**Anexo 11: Formato de aceptación de publicación en repositorio**

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN          REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV</b>	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	---	---

Yo Campomanes Matienzo, Guadalupe Zonaly, identificado con DNI N° 48768451, egresado de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo, autorizo ( X ), No autorizo ( ) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del ciclo III de Comas ,2019"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derechos de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

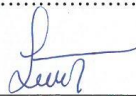
.....

.....

.....

.....

.....



FIRMA

DNI: 48768451

FECHA: 13 de diciembre del 2019



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

**Anexo 12: Formato de visto bueno V° B° para repositorio UCV**



**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 Educación e Idiomas: Escuela Profesional de Educación Primaria**

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

**Campomanes Matienzo, Guadalupe Zonaly**

INFORME TITULADO:

“Ludificación por obtención de medallas para desarrollar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del ciclo III de Comas, 2019”

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Educación Primaria

SUSTENTADO EN FECHA: 17 de diciembre del 2019

NOTA O MENCIÓN: *Aprobado por mayoría*



*[Handwritten Signature]*  
FIRMA DE ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN