



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Juegos cooperativos y su incidencia en la convivencia escolar
de estudiantes en una institución educativa, Sullana - 2020**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Administración de la Educación

AUTOR:

Avila Azán, Mario (ORCID: 0000-0002-2244-4564)

ASESORA:

Dra. Espinoza Salazar, Liliana Ivonne (ORCID: 0000-0002-6336-4771)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

PIURA – PERÚ

2020

Dedicatoria

Esta tesis la dedico principalmente a Dios, por ponerme siempre en los lugares y momentos precisos; a mis padres, esposa, hijos y a mi nieta Adelize Valentina, quienes son mi motivación para tratar de ser cada día mejor.

Agradecimiento

Agradezco a mis docentes de la escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo de Piura, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de este caminar profesional, al excelente grupo de profesionales “Templarias” que siempre estuvieron motivando mi mejora académica y de manera especial, a la Doctora Liliana Ivonne Espinoza Salazar, asesora de tesis; con quien aprendí a elaborar lo que ahora estoy presentando con mucho orgullo: Mi tesis de Maestría.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Operacionalización de variables.....	13
3.3. Población, muestra y muestreo.	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos.....	17
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	27
VII. RECOMENDACIONES.....	28
REFERENCIAS.....	29
ANEXOS	36

Índice de tablas

Tabla 1	Población de estudiantes de 1° año de secundaria.....	14
Tabla 2	Muestra de estudiantes de 1° año de secundaria sección “A”	15
Tabla 3	Incidencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar.... de estudiantes en una institución educativa de Sullana.	19
Tabla 4	Incidencia de la dimensión cooperación en la convivencia escolar... de los estudiantes	20
Tabla 5	Incidencia de la dimensión participación en la convivencia escolar... de los estudiantes.	21
Tabla 6	Incidencia de la dimensión diversión en la convivencia escolar de.. los estudiantes.	22

Resumen

El estudio de investigación se realizó con el objetivo de determinar la incidencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar de estudiantes de 1° año de secundaria de la institución educativa N° 18 de Sullana, 2020. Con respecto a los fundamentos teóricos, la variable juegos cooperativos, se basa en la Teoría del juego de Torres (2002), y el modelo teórico de Orlick (1996); asimismo la variable convivencia escolar se fundamentó en la Teoría de aprendizaje social de Bandura (1977), con el modelo teórico de Hernández (2009).

El tipo de estudio fue correlacional, cuantitativa, transversal, con un diseño no experimental correlacional causal. La población fue de 140 estudiantes, de los cuales 24 conformaron la muestra. Se empleó la técnica de la encuesta y se utilizó como instrumento de recojo de datos el cuestionario, con una escala ordinal para las variables juegos cooperativos y convivencia escolar.

Según los resultados obtenidos, se determinó que las dimensiones de la variable independiente, cooperación, participación y diversión no inciden significativamente en la variable dependiente; así también se demuestra que los juegos cooperativos no inciden significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes, según los valores p : 0,430; ρ : -,169 y R : 0,029.

Palabras claves: Juegos, convivencia, cooperación, escolar.

Abstract

The research study was carried out with the aim of determining the impact of cooperative games on school coexistence of 1st year high school students of the Sullana School No. 18, 2020. With regard to the theoretical foundations, the variable cooperative games, is based on the Theory of the Game of Towers (2002), and the theoretical model of Orlick (1996); also the variable school coexistence was based on The Theory of Social Learning of Bandura (1977), with the theoretical model of Hernandez (2009).

The type of study was correlated, quantitative and transversal, with a causal correlate non-experimental design. The population was 135 students, of whom 24 made up the sample. The survey technique was used and the questionnaire was used as a data collecting tool, with an ordinal scale for cooperative games and school coexistence variables.

Based on the results obtained, it was determined that the dimensions of the independent variable, cooperation, participation and fun do not have a significant impact on the dependent variable; it is also shown that cooperative games do not have a significant impact on students' school coexistence, according to p-values: 0.430; rho: -,169 and R: 0.029.

Keywords: Games, coexistence, cooperation, school.

I. INTRODUCCIÓN

En el sistema educativo del Perú, la formación cognitiva, motriz y afectiva de los estudiantes ha sido la finalidad primordial de las instituciones educadoras y el logro de mejora de las interacciones entre los miembros de una institución, influye mucho en el logro de sus metas. Se ha evidenciado que instalar un plan de convivencia en las escuelas es un proceso difícil de lograr, pues estos son poco monitoreados, acompañados y en la mayoría de los casos son dejados de lado (Ianni, 2003)

Para Garaigordobil (2007) los juegos han sido vistos desde su real dimensión, como generadores de procesos formativos en los estudiantes, pues desarrolla aspectos motrices, cognitivo y socioafectivo; dentro del plano psicomotriz y sociomotriz.

En Latinoamérica se desarrollaron estudios sobre convivencia escolar. En Brasil, Abramovay & Rua (2005) desarrollaron investigaciones con estudiantes de los dos primeros niveles de educación sobre la violencia escolar, concluyendo que estas acciones repercuten negativamente en la concentración y los deseos de asistir al colegio. En México desde hace más de 25 años se abordaron problemas relacionados con la convivencia escolar, Ezpeleta & Furlán (1992) en sus investigaciones resaltaron que la violencia no es falta de convivencia; más bien es una manera de convivir en la que el diálogo no está presente. Para ello concluyeron que la institución debe reflexionar sobre la manera en que desarrolla su gestión escolar, específicamente la gestión pedagógica e institucional, que incluya necesariamente la participación e inclusión de todos los actores educativos en la promoción de un clima organizacional. En el Perú desde el año 1996, el sistema educativo fortaleció su visión y misión en pro de una educación de calidad basada en cuatro pilares o aprendizajes esenciales. Esto implicó priorizar elementos vinculados con el desarrollo personal e interpersonal. Si se quiere lograr aprendizajes de calidad se deben promover el aprender a convivir (Delors, *Nell' Educazione, Un tesoro*, 1997). Citando a Ballesteros & Calvo (2007), se debe establecer que la buena convivencia es un requisito y como consecuencia la calidad educativa depende de ésta.

Con referencia a los Juegos cooperativos, en Ecuador desde la década del 2000 se implementó una política de estado con una visión inclusiva en su sistema

educativo, para ello, su mirada se centró en la llamada educación del buen vivir o Sumak Kawsay (Lara y De la Herrán, 2016). Este proyecto educativo pretende lograr avances cualitativos en la educación y la justicia social. Desde de esta mirada se pretende observar a los juegos como estrategia lúdica inclusiva que oriente el involucramiento de los estudiantes en todo su contexto, suponiendo un actitud dialogante en el marco de la interculturalidad (Lara, Córdova y García, 2017). El Ministerio de Educación inició una política de inversión que implicó el aumento en el gasto al 3.8% del PBI considerado en el año 2018 (INEI, 2019). Entre las políticas públicas, implementó programas para fortalecer la educación física y deporte formativo en las escuelas del nivel primario. Paralelo a esto se modificó el marco curricular, permitiendo que el juego, tome un rol protagónico como medio para promover aprendizajes sociomotrices vinculados con el trabajo en equipo y resolución de conflictos ((MINEDU, 2016). Cuando se caracteriza a la escuela y se revisa el Proyecto Educativo Institucional (PEI), se puede observar en el diagnóstico interno situaciones sociales, que debilitan la convivencia; estudiantes con actitudes inadecuadas, intentan solucionar conflictos de forma agresiva, se burlan de ellos, no cooperan cuando trabajan en grupo, no respetan horarios de clase, se aíslan para estar frente al teléfono, chateando o jugando videojuegos, muestran irrespeto hacia los docentes, a las normas del aula, de la escuela y otras actitudes que evidencian un claro deterioro de la convivencia escolar. Estas conductas mostradas por los educandos de la institución educativa tienen efectos negativos en el clima escolar. La escuela por ello debe posibilitar desarrollar acciones para abordar actitudes inadecuadas y generar un clima que favorezca la convivencia escolar.

A partir de esta mirada se genera el problema general ¿De qué manera los juegos cooperativos inciden en la convivencia escolar de los estudiantes del 1° año de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana, 2020? Además, se plantean tres problemas específicos ¿Cómo incide la dimensión cooperación en la convivencia escolar de los estudiantes? ¿De qué manera la dimensión participación incide en la convivencia escolar de los estudiantes? ¿En qué medida la dimensión diversión incide en la convivencia escolar de los estudiantes?

El estudio de investigación justifica su conveniencia, ya que la implementación de juegos cooperativos en las experiencias de aprendizaje, promueve la convivencia en la escuela, fortaleciendo el estado socioemocional del adolescente. Tiene relevancia social, porque el estudio tendrá un impacto en los estudiantes, pues contribuye en la adquisición de valores, mejora de habilidades comunicativas, de participación y resolución de conflicto, que redundarán en el logro de los fines de la institución. Tiene implicancias prácticas, pues la variable juegos cooperativos y convivencia escolar se vinculan con el actuar de los estudiantes y en consecuencia con la escuela. Respecto al valor teórico, aporta argumentos en las propuestas de Furlan, Saucedo y Lara (2004), Carretero (2018) y Cornejo (2000) relacionado a convivencia escolar y de Giraldo (2005), Orlik (1996) citado por Mejía (2006) y Garaigordobil (2013) sobre los juegos cooperativos y comparar su posición con la vivencia de estudiantes del 1° año de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana, en el año 2020. Con respecto a la utilidad metodológica, contribuye con instrumentos válidos y confiables como el cuestionario y se comprueba el dominio operativo y estadístico de métodos, procedimientos y técnicas como la encuesta que pueden ser utilizadas para futuras investigaciones.

Este estudio tiene como propósito determinar la incidencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar de los estudiantes del 1° año de secundaria de la I.E Fe y Alegría N° 18 de Sullana, 2020 y como objetivos específicos se quiere determinar la incidencia de la dimensión cooperación en la convivencia escolar de los estudiantes; establecer la incidencia de la dimensión participación en la convivencia escolar de los estudiantes y determinar la incidencia de la dimensión diversión en la convivencia escolar de los estudiantes.

Además se plantea cómo hipótesis que los juegos cooperativos, inciden significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes del 1° año de secundaria de la I.E Fe y Alegría N° 18 de Sullana, 2020 y cómo hipótesis específicas se plantea que la dimensión cooperación incide significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes, la dimensión participación incide significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes y que la dimensión diversión incide significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional se localiza antecedentes de estudios como el de Ramirez (2016), con su tesis de doctorado llamado *“Convivencia escolar en instituciones de educación secundaria: Un estudio transcultural desde la perspectiva estudiantil”* de la Universidad Complutense de Madrid, España. El autor aplicó métodos cuantitativos con un diseño transversal de investigación, descriptiva y correlacional de tipo no experimental para analizar la convivencia en colegios de Argentina, España, México y Puerto Rico. El objetivo fue hacer un análisis de la convivencia en colegio de diferentes países, desde la perspectiva de las comunidades estudiantiles, profundizando en sus diferencias y similitudes e identificando distintos perfiles. La muestra consideró a 22,571 alumnos entre 11 y 18 años. La técnica utilizada fue la encuesta y como instrumento el cuestionario de alumnos. Los resultados evidenciaron de forma global que la convivencia es apreciada por los educando pero a pesar de ello hay niveles altos de agresiones verbales y psicológicas.

En referencia a la variables juegos cooperativos y convivencia escolar, se tiene el estudio de Ospina (2018) en su tesis de Maestría *“Juegos Cooperativos Como Estrategia Didáctica Para Mejorar La Convivencia Escolar En Las Estudiantes De Grado Quinto Del Colegio Técnico Menorah IED”* de la Universidad Libre de Colombia, quien realizó una investigación acción en el aula. El objetivo del autor fue evidenciar como los juegos cooperativos utilizados como en método, influían en la convivencia de los estudiantes. La muestra fue de 37 estudiantes del quinto curso. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron encuestas, entrevistas, observación, diario de campo y revisión de documentos. Se obtuvo como resultados que a través de los juegos, comenzaron a disminuir las agresiones verbales, pues los estudiantes trabajaban mejor la resolución de conflictos a través de la mediación, el dialogo respetuoso que incluía la aceptación de opiniones diferentes de otros compañeros de estudio, lo que incidió en un ambiente más agradable en la escuela.

A nivel nacional se ubicó la investigación de Vicente (2017) con su tesis titulada *“Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del VI ciclo, en instituciones educativas, Red 13, Carabayllo, 2017”*, en la que realizó una

investigación para determinar la relación que existe entre estas dos variables. El estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo básico y diseño correlacional. La muestra la conformaron estudiantes de escuelas que se encuentran en la Red Educativa 13 de la UGEL 04 de Comas, elegidos de forma probabilística. La técnica aplicada fue la encuesta y el instrumentos el cuestionario. Los resultados hacen concluir que existe relación significativa ($r=0.756$; $p<.05$) entre habilidades sociales y convivencia escolar entre los referidos estudiantes.

También se tiene como antecedente la tesis de Maestría de Cáceres (2017), denominada "Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del tercer año de secundaria, instituciones educativas de la Red 12, Chorillos 2017. Tuvo como objetivo determinar la relación entre habilidades sociales y la convivencia escolar en los estudiantes de esta red. La investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo básica, no experimental y transversal. La muestra fue de 195 estudiantes, se utilizó la encuesta y el cuestionario como instrumento. Los resultados indicaron que existe relación entre las variables estudiadas, pues tuvo $r=0,574$ y $\text{sig}= 0,000$.

López, (2017) en su estudio "*Uso de juegos cooperativos y su relación con el comportamiento agresivo de la IES. "Señales de fe de la Salle- Trujillo"*"; tuvo como objetivos alcanzar antecedentes relacionados con las conductas agresivas y los juegos cooperativos. El estudio se enmarcó en una metodología cuantitativa y correlacional. La población y la muestra fueron las mismas, considerando para ello 20 estudiantes de ambos géneros. Se utilizó una lista de verificación como instrumento, conteniendo 15 ítems. Después, la importancia de la investigación es mostrada desde un enfoque metodológico. Se determinó que los juegos cooperativos están asociados con un comportamiento agresivo en la I.E. "Señales de Fe de La Salle" - Trujillo.

Por último, tenemos el estudio de Flores (2018), en su tesis de Maestría "*La desorganización familiar y su influencia en la convivencia escolar de las alumnas de la Institución Educativa José Matías manzanilla – Sullana, 2017*" de la Universidad César Vallejo de Piura; tiene como finalidad Determinar la influencia de la variable independiente con la variable dependiente convivencia escolar. El tipo de investigación es descriptivo correlacional; Utiliza un diseño transversal no experimental. La muestra estuvo constituida por 100 estudiantes del nivel secundario y 100 padres de familia. Se aplicó la técnica de la encuesta. El

instrumento utilizado fue el cuestionario de encuesta. Los resultados evidenciaron que la desorganización familiar en la institución, es calificada como regular, con el 62% y la convivencia escolar en un nivel de regular con el 72%.

Es importante como parte de la investigación de la variable convivencia escolar, conocer la teoría del Aprendizaje social de Bandura (1977) quien propone que se debe buscar generar que las personas puedan hacerse juicios, sobre sus recursos internos, buscando cambiar su percepción personal, sobre lo que puede y no puede hacer; es decir buscar que el individuo logre la autoeficiencia. La habilidad que posee la persona para tener control de sí mismo y de su realidad, ejerciendo acciones sobre la calidad de su vida personal, fue lo que Bandura (1986) conceptuó como agencia personal.

Sobre el tema, Prieto (2007) considera que el nivel que logren alcanzar los individuos para pensar reflexivamente, le va a permitir considerar varias alternativas para prever y anticipar probables resultados, además de evaluar, sus habilidades en la realización de acciones de manera exitosa.

Así pues, Bandura (1986), citado por Prieto (2007), indicó que estos procedimientos de autocontrol, orientados por sus procesos cognoscitivos, como medio de autorrefuerzos, seleccionando y construyendo espacios que se adapten a sus objetivos, permiten a las personas el logro de objetivos que deseó obtener. Este proceso posibilita comprobar que cuando más alto sea el grado de precaución ante la acción y haya autocontrol, mayor será el logro y el efecto a conseguir, lo cual evidencia que un individuo está en la capacidad de influir en sus actos y pensamiento.

Sobre las conceptualizaciones que se trabaja para la variable convivencia escolar, se cita a Carretero (2016), quien la conceptúa como el procedimiento para aprender a convivir juntos, desarrollado por todos los integrantes de la comunidad educativa. Asimismo Fierro (2013) menciona que en la cultura escolar, la convivencia tiene su propia historia y se institucionaliza a partir de la práctica e interrelación colectiva, desde una dimensión interpersonal, encuadrado en una política y cultura de la institución educativa. Por último, Furlan, Saucedo y Lara (2005), sostienen que son aquellas acciones que permiten que los individuos puedan vivir juntos a través del

diálogo, respeto mutuo, la reciprocidad y la puesta en práctica de valores democráticos y una cultura para la paz. Esta es la orientación teórica que asume la investigación de la variable Convivencia Escolar.

Así también, cuando se habla de las dimensiones de la variable convivencia escolar se menciona a Hernández (2009), quien propone 03 dimensiones; normas de convivencia, comunicación y relaciones interpersonales. Cuando habla de normas de convivencia, el autor las refiere como el conjunto de normas o acuerdos establecidos en un espacio de interacción grupal como la institución educativa y que sirve para regular el comportamiento de todos sus integrantes. Paredes (2012) menciona que son acuerdos o reglas que se establecen en una comunidad educativa y es cumplida por todos los integrantes del colectivo, permitiendo un buen ambiente escolar. La dimensión comunicación es la interrelación que se origina entre los miembros de la comunidad a través de la expresión corporal y el uso del lenguaje escrito, permitiendo un acercamiento o vínculo entre ellos y es de suma relevancia pues permite que se logre hacer mediación usando estrategias pedagógicas y por último la dimensión relaciones interpersonales, que es la relación más cercana a partir de preferencias personales y/o profesionales entre los miembros de una comunidad, con los cuales se logra una comunicación más fluida y se establecen formas de interacción en el ambiente escolar. Este modelo teórico es el que será asumido por el investigador para el estudio de la variable.

Por otro lado Ortega y del Rey (2007) establecieron dos dimensiones para evaluar la convivencia; percepción y conflictividad en el contexto de la escuela. La dimensión percepción; Se desarrolla a través de la interacción y el intercambio de acuerdos y normas que son respetados y generados por cada uno de los miembros del grupo. Así mismo, sostuvieron que es el primer conocimiento del hábitat humano en el que se acrecienta el actuar educativo por medio de un sinnúmero de interacciones que coadyuvan con el aprendizaje y crecimiento de los integrantes (Ortega y del Rey, 2007).

La dimensión conflictividad escolar son las actitudes que van en contra o en desacuerdo con un estado de derecho establecido en un espacio común. Para Ayerbe y Aramendi (2007), implica modos de actuar contrarios a las normas y principios establecidos en la escuela. Sobre esto, Gonzales (2004) dice que es el

acto deliberado de buscar agredir a integrantes de una institución educativa, ya sea con ataques físicos o verbales.

Por último se menciona a Martínez y Moncada (2012) quienes proponen 04 dimensiones de la variable convivencia. La dimensión aprender a convivir, que enmarca la capacidad de las personas de aprender a interactuar respetuosamente y en un ambiente agradable y pacífico. Por otro lado Maturana, (1999), Delors (1997), citado por Martínez y Moncada (2012); cuando hablan de la dimensión aprender a relacionarse, hacen alusión a conductas integradoras de un colectivo que de forma respetuosa busca vivir armónicamente (Delors, 1997). Y por último la dimensión aprender a cumplir normas, que es un factor que tiene que ver con la convivencia democrática en la escuela, en donde el respeto a los acuerdos establecidos es fundamental para la construcción de un ambiente pacífico en el salón de clase y por ende en el colectivo escolar, como afirma; Segura (2007), citado por Martínez y Moncada (2012)

Para una formación satisfactoria y de calidad, la convivencia escolar es un aspecto elemental (Sandoval, 2014); por ello, la escuela debe responder a esa demanda que permitan promover la participación ciudadana, la tolerancia y respeto entre otras actitudes que permitan construir en ese espacio una convivencia ciudadana (Padilla & Rodríguez, 2019). En ese contexto, no se puede desligar algunos conflictos que se pueden suscitar entre docentes, estudiantes y directivos por desacuerdos al imponer reglas o normas que pueden vulnerar algunos derechos del estudiante (Román, Mantilla, & Bernal, 2020). Estas disposiciones que cuestionan el rol formador de la institución, casi siempre son muy poco efectivos como correctivos de la violencia escolar. Se ha comprobado que es mejor prevenir o anticiparse a estas conductas (Olvera & Gutierrez, 2020).

(Sandoval, 2014), manifiesta que un diagnóstico con datos a partir de la observación, podría permitir visibilizar algunos problemas importantes y a partir de ello, una reflexión para el impulso de normas de convivencia validadas por los componentes del colectivo educativo. Para ello una meta de la institución será establecer procedimientos de participación, reflexión y construcción de escenarios, pero no sólo con la inclusión de los profesores y apoderados, sino con el

involucramiento de los estudiantes de manera organizada desde el salón de clases. Este aporte consensuado por todos los actores de la escuela, será un aspecto significativo para la mejora de la convivencia (López de Mesa-Melo et al, 2013)

En el caso del estudio de la variable juegos cooperativos, la investigación asume la Teoría del juego de Torres (2002) quien afirma que la gama de tareas divertidas que se observan en las actividades lúdicas, los valores y actitudes que se desarrollan en su práctica, hacen del juego un aspecto fundamental para lograr aprendizajes. La solidaridad, responsabilidad, el respeto, tolerancia, confianza, además de las habilidades sociales que se manifiestan en la relación con los otros, permiten facilitar o lograr el aprendizaje de forma significativa. A partir de la obtención de los propios saberes y de otras áreas el juego ayuda a una formación holística del estudiante y a partir de allí, asumir compromisos de mejora de manera consciente, eficiente y eficaz. El juego como metodología de aprendizaje permite que el estudiante pueda enfrentar diversas situaciones problemáticas poniendo en práctica sus capacidades cognitivas; apoyado por la mediación del docente para afrontarlas con decisiones pertinentes.

Para conceptuar los juegos cooperativos se cita a Garaigordobil (2013), quien manifiesta que los juegos cooperativos tienen como objetivos la interacción socioafectiva de los participantes, lo que les permite a partir de aprendizajes cooperativos lograr metas comunes. Para Orlik (1996) referido por Mejía (2006), manifiesta que estas actividades favorecen objetivos de carácter social, cultural y principalmente pedagógico; pues a partir de la modificación la forma de jugar busca reeducar a los ciudadanos. Finalmente Giraldo (2005) los define como aquellas actividades lúdicas que permiten la participación de todos de manera inclusiva, en la que divertirse es más importante que ganar o perder y que la solidaridad y la cooperación son aspectos necesarios para lograr un objetivo común. Esta orientación conceptual es la postura que asume el estudio de la variable Juegos cooperativos.

En cuanto los modelos teóricos que se han revisado sobre la variable juegos cooperativo, se encuentra el modelo teórico de Sosa (2002), quien presenta cuatro dimensiones; el primero es el planeamiento, que se realiza considerando el tema,

participantes, espacio, tiempo y los medios o materiales necesarios para ejecutarlo. El Segundo es la organización, en la que los elementos del juego cooperativo se estructuran y se busca tener el control de cada uno de ellos; El tercero es la dirección, en donde el docente debe ser el factor que permita organizar, mediar el aprendizaje que se quiera lograr y evaluar todo el proceso y por último está el control y evaluación que debe permitir que los propósitos que se planificaron se logren a través del acompañamiento a los participantes y el monitoreo del juego.

Asimismo Omeñaca y Ruiz (2007), mencionan tres dimensiones: juegos estacionarios, que se realizan en espacios reducidos y sobre un mismo lugar, permitiendo reunir a una buena cantidad de participantes, sin tener que utilizar muchos implementos de juego. Facilitan la interacción y socialización, acercamiento socioafectivo y el un ambiente de alegría que produce la actividad lúdica. Juegos de mesa, en el que participan un grupo de personas alrededor de una mesa o algo similar, siendo el azar una característica de este juego. También implica poner en práctica el pensamiento estratégico para reducir la suerte o azar. Los juegos deportivos, que son aquellos cuya característica principal es la cooperación entre los participantes para lograr un objetivo, la oposición es otra característica en su ejecución, pudiendo compartir el mismo espacio común y/o utilizar un elemento móvil.

Finalmente Orlick (1996), manifiesta que las dimensiones de los juegos cooperativos son la dimensión cooperación, que se caracteriza por que le da valor a la resolución de problemas a partir de la mejora de sus habilidades motrices y el desarrollo de capacidades y actitudes para trabajar en equipo en busca de un propósito en común; la dimensión participación, relacionada en promover la inclusión y participación de todos, trabajando comunitariamente para solucionar un problema o lograr un objetivo colectivo y por último la dimensión diversión, que hace alusión a la importancia del juego en los aspectos pedagógicos y sociales, pues su práctica trae efectos beneficiosos en las relaciones socioafectivas de los participantes. Este es el modelo teórico que asumirá la investigación para la variable juegos cooperativos.

Los juegos cooperativos, son actividades en la que se busca la participación de todos en grupos, pequeños, grandes, heterogéneos y en la que el disfrute y el logro de metas comunes, por encima de las individuales son su principal característica (Osés, Duarte, y Pinto, 2016; Gago y Periale, 2018). Según Cuestas et al, (2016) los juegos cooperativos, debe tener características esenciales como la ausencia de oposición, inclusión de todos, la diversión y el disfrute que permita la puesta en práctica de actitudes, valores, habilidades sociales y otras prácticas pacíficas y democráticas que impliquen el respeto a la persona y a la convivencia en paz. (Cerdas, 2013).

En la escuela peruana se viene implementando el Currículo Nacional que plantea el enfoque de la corporeidad y la motricidad, pero muchos docentes de Educación Física, siguen trabajando con enfoques deportivos y competitivos en sus sesiones; esto hace que muchas veces sin quererlo promuevan desigualdades de género (Castillo y Montes, 2014; Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera, y Marzo, 2014; Lavega, March, & Filella, 2013). Estos juegos son potencialmente muy estimuladores de las emociones en el deportista y algunos juegos tienden a estimular en diferentes grados estas sensaciones (Lavega, Saez, Lagardera, March, & Puig, 2017).

Velásquez (2013), menciona que es importante introducir los juegos cooperativos en las sesiones de clase y para ello el profesor debe ir promoviendo actitudes cooperativas y habilidades interpersonales en los estudiantes, orientados al trabajo cooperativo. Al lograrse esto, se pueden convertir en un excelente recurso pedagógico pues va más allá de la manifestaciones deportivas o de índole competitivo, sino que puede servir para orientar conductas donde estén involucrados actitudes y valores que mejoran las relaciones interpersonales (Morales & Murrieta, 2014). Esta herramienta pedagógica, que promueve el trabajo colaborativo, la búsqueda de objetivos comunes, la solidaridad y convivencia, puede llegar a ser una alternativa que ayude a reducir la violencia escolar (Arevalo-Sánchez, 2016)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Por su finalidad es básica, pues a decir de Sánchez y Reyes (2006), tiene como objetivo obtener información de un contexto para brindar conocimiento nuevo de esa realidad observada.

Según su carácter y recogiendo las definiciones de Hernández, Fernández, & Baptista (2003), se puede afirmar que es una investigación correlacional causal porque se va a recolectar datos y después se describirá una posible relación causa-efecto de las variables de estudio.

Por su naturaleza y citando a Galeano (2004), se dice que es una investigación cuantitativa, pues busca medir con cierta exactitud para globalizar sus resultados a contextos mayores.

Según su alcance temporal es una investigación transversal, pues Hernández et al. (2003) mencionan que en este tipo de investigación, la información que recoge se realiza en un tiempo único.

Diseño de investigación

El diseño que enmarca el desarrollo del estudio, es un diseño no experimental correlacional causal, pues se pretende determinar el grado de incidencia entre la variable independiente y la variable dependiente del trabajo de investigación en una similar muestra de sujetos. El diseño se grafica de la siguiente forma:



Siendo:

X: Variable independiente juegos cooperativos

Y: Variable dependiente convivencia escolar

→ : Incide en

De acuerdo a Hernández, et al. (2003) este es un diseño correlacional causal puesto que describe en un tiempo específico las relaciones que hay entre dos o más variables, además de determinar relaciones de causalidad entre las variables de estudio.

3.2. Operacionalización de variables

Por ser un estudio correlacional causal de trabajo con dos variables, la variable independiente juegos cooperativos y la variable dependiente convivencia escolar.

Variable independiente juegos cooperativos.

Definición conceptual

Son actividades lúdicas que permiten la participación de todos de manera inclusiva, en la que divertirse es más importante que ganar o perder y que la solidaridad y la cooperación son aspectos necesarios para lograr el objetivo (Giraldo, 2005).

Definición operacional

Juegos que permiten que todos los estudiantes de primer año de secundaria, participen de forma cooperativa y solidaria para lograr objetivos comunes como resultado de promover las dimensiones de comunicación, participación y diversión, los que se expresan en los ítem del cuestionario.

Indicadores

Los indicadores se elaboraron a partir del concepto de las dimensiones:

Dimensión cooperación, que tuvo como indicadores resolución de problemas, mejora de habilidades motrices y capacidad y actitud para trabajar en equipo.

Dimensión participación. Promueve inclusión, promueve la participación, trabajo para solucionar problema, trabajo para lograr un objetivo colectivo.

Dimensión diversión. Aspecto pedagógico del juego y aspecto social del juego

Escala de medición. Se utilizó para el estudio la escala ordinal: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

Variable dependiente convivencia escolar.

Definición conceptual.

Acciones que permiten que los individuos pueden vivir juntos a través del diálogo, el respeto mutuo, la reciprocidad y la puesta en práctica de valores democráticos y de una cultura para la paz (Furlan, Saucedo, & Lara, 2005)

Definición operacional

Actitudes respetuosas dialogantes y cordiales que demuestran los estudiantes del primer año de secundaria y que se evidencia en la medición de las dimensiones normas de convivencia, comunicación y relaciones interpersonales a través de un cuestionario.

Indicadores.

Estos se plantearon articulados con el concepto de las dimensiones de la variable de estudio.

Dimensión normas de convivencia. Normas y acuerdos establecidos, regulación de comportamiento, cumplimiento de normas y acuerdos.

Dimensión comunicación. Expresión corporal y lenguaje escrito.

Relaciones interpersonales. Comunicación fluida e interacción en la escuela.

Escala de medición. Se utilizó para el estudio la escala ordinal: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

3.3. Población, muestra y muestreo.

Para Hernández et al. (2010) la población es un grupo de elementos que son materia de estudio para tener conocimiento de algo específico.

La población para la investigación está representada por 140 estudiantes ingresantes a 1° año de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18, de Sullana del año 2020.

Tabla 1

Grado	Sección	Hombres	Mujeres	Total
Primero	A	18	17	35
Primero	B	16	19	35
Primero	C	18	17	35
Primero	D	16	19	35
TOTAL		68	72	140

Fuente: Ficha de Matrícula 2020 – SIAGIE

Criterios de inclusión.

Se tomó en cuenta a los estudiantes matriculados en el sistema SIAGIE del año 2020 en el primer año, sección “A” del nivel secundaria y que los apoderados, padres o madres de familia hayan autorizado la aplicación del instrumento.

Criterios de exclusión.

No se consideraron a los estudiantes que carecen de registro en el sistema SIAGIE 2020, estudiantes de otras secciones del primer año de secundaria o de otros años, ni a los estudiantes que carecieron de la autorización escrita de su padre, madre o apoderado.

Muestra

Martinez (2012), manifiesta que si todas las unidades de la población tienen la misma posibilidad de ser focalizadas, éstas serán sin duda una muestra que representa a la población. La muestra fue de 24 estudiantes del 1° año de secundaria sección “A” de la institución educativa Fe y Alegría N° 18, Sullana en el año 2020.

Tabla 2

Grado	Sección	Hombres	Mujeres	Total
Primero	A	11	13	24

Fuente: Ficha de Matrícula 2020 – SIAGIE

Muestreo

Mata y Macassi (1997) manifiesta que el muestreo son procedimientos bajo ciertos parámetros que permiten focalizar parte de una población como representación del total de ella. La muestra se establece por un muestreo no probabilístico, por conveniencia, que implicó una muestra de alumnos que forman parte de la población.

Unidad de análisis

La unidad de análisis la conformaron 24 estudiantes de 1° año de secundaria sección “A” de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

El presente estudio utilizó para la medición de las variables juegos cooperativos y convivencia escolar la técnica de la encuesta. Según Abanto (2014) Son procesos ordenados, intencionados y prácticos que brindan una solución a dificultades operativas

Instrumento

El instrumento seleccionado fue el cuestionario. Este se aplicó con el propósito de medir las dimensiones de las variables juegos cooperativos y convivencia escolar. Los instrumentos según Abanto (2014), son recursos auxiliares para obtener y anotar los resultados recogidos por medio de las técnicas. Para la variable juegos cooperativos se utilizó un cuestionario virtual que midió la dimensión Cooperación con diez (10) ítems; la dimensión participación con ocho (8) ítems y la dimensión diversión con tres (3) ítems; haciendo un total de veintidós (21) ítems. Esta evaluación se basó en cinco escalas: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

Para la variable convivencia escolar se aplicó el cuestionario virtual que midió la dimensión normas de convivencia con siete (07) ítems; dimensión comunicación con tres (03) ítems y la dimensión relaciones interpersonales con cuatro (04) ítems; haciendo un total de quince (14) ítems. Se basó en cinco escalas: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

Validez

Sánchez, Reyes y Mejía (2018) manifiesta que se enmarca al nivel que el instrumento mide con efectividad lo que se desea medir. Dichos instrumentos fueron validados con la opinión de juicio de tres expertos, los mismos que son profesionales de instituciones afines a la educación e investigación. Ellos determinaron que ambos instrumentos demuestran validez y son aplicables para los propósitos de la investigación.

Confiabilidad

Hernández, Fernández y Baptista (2014), sostienen que es la aplicación repetida de un instrumento a un mismo sujeto u objeto donde se obtiene los mismos resultados. Para el estudio se llevó a cabo un examen piloto, aplicando los instrumentos a 13 estudiantes, seguidamente se efectuó el test de fiabilidad Alfa de Cronbach que desarrolla procedimientos basado en los resultados obtenidos de cada ítem; Para la variable juegos cooperativos, el coeficiente fue de 0,880 que evidencia la confiabilidad del instrumento. Con respecto a la fiabilidad de la variable convivencia escolar, el coeficiente Alfa de Cronbach fue de 0,871 que precisa su confiabilidad.

3.5. Procedimientos

Para recoger la información se siguieron algunos procedimientos que se mencionan a continuación. Después de elaborados y validados los instrumentos de recojo de datos, se coordinó y solicitó con documento formal, autorización a la directora de la institución educativa y por su intermedio se pidió el consentimiento de los padres de familia. Obtenido ello, se coordinó con el tutor y administrador del grupo, informando de forma detallada el propósito de este proceso de recogida de datos; luego se aplicó un cuestionario virtual a los estudiantes del 1° año sección "A", empleando para las respuestas la escala de Likert. Una vez obtenida la información, se tabuló en una hoja de cálculo Excel para obtener los resultados estadísticos de este proceso de recogida de datos.

3.6. Método de análisis de datos

Para el análisis de confiabilidad y validación de los resultados de la matriz, se hizo la prueba piloto empleando el software estadístico SPSS Versión 26, teniendo como instrumento auxiliar la hoja de cálculo Excel.

3.7. Aspectos éticos

La información que se recogió con la aplicación de los instrumentos, se obtuvo con el conocimiento y autorización de la directora y los padres de los estudiantes de 1° año de secundaria, sección "A" de la Institución Educativa Fe

y Alegría N° 18 de Sullana; esto se llevó a cabo, siguiendo los procedimientos formales y manteniendo en reserva la identidad de los estudiantes encuestados. Los resultados que se obtuvieron después del estudio, fueron entregados a la institución educativa para los fines que estime conveniente.

Con respecto a los principios éticos que se tuvieron en cuenta para la investigación, se menciona el de la beneficencia, pues se procuró con esta investigación beneficiar a la institución educativa con información nueva que le permita tomar decisiones con respecto a la convivencia escolar, pues este principio busca otorgar beneficios o ayudar a las personas por encima de intereses personales (Rodríguez, 2004)

El principio de no maleficencia se puso en práctica en el estudio, pues en el desarrollo de la investigación se respetó la integridad física y psicológica de los todas las personas que participaron de forma directa o indirecta del estudio. Con respecto a este principio, Beauchamp y Childress (2001), mencionan que es el respeto a la integridad de la persona y que ello se resalta aún más con los avances técnico-científicos.

El principio de respeto a la autonomía se evidenció en la investigación, en tanto los participantes del estudio lo hicieron de forma voluntaria, informada y comprendiendo lo que tenía que hacer; pues según Beauchamp y Childress (1979) una acción es autónoma cuando la persona comprende lo que va hacer, lo hace de forma intencionada y sin presión o influencia de alguien.

Y por último, en este estudio se aplicó el principio de justicia, ya que los participantes hombres y mujeres fueron tratados por igual en la aplicación de los instrumentos de recogida de información. Sánchez et. al (2003) manifiestan que este principio está muy vinculado a la distribución igualitaria y equitativa de recursos.

IV. RESULTADOS

Objetivo general

Determinar la incidencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar de estudiantes en una institución educativa de Sullana, 2020.

Comprobación de hipótesis

H₁: Los juegos cooperativos inciden significativamente en la convivencia escolar de estudiantes en una institución educativa de Sullana, 2020.

H₀: Los juegos cooperativos no inciden significativamente en la convivencia escolar de estudiantes en una institución educativa de Sullana, 2020.

Tabla 3

Incidencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar de estudiantes en una institución educativa de Sullana, 2020.

	Convivencia escolar	
Juegos cooperativos	Correlación de Spearman	-,169
	Sig. (bilateral)	,430
	R	,029

Fuente: Cuestionario sobre juegos cooperativos y convivencia escolar

La Tabla 3 muestra que el valor de significancia es 0,430 y es mayor a 0,05 establecido por el estudio y el valor de correlación Spearman (rho) es -,169 indicando que existe correlación inversa entre los juegos cooperativos y la convivencia escolar. Respecto a R (regresión lineal) el valor 0,029 predice que la variable juegos cooperativos incide en un 2,9% en la variable convivencia escolar, por ello, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación.

Objetivo específico 1

Determinar la incidencia de la dimensión cooperación en la convivencia escolar de los estudiantes.

Comprobación de hipótesis

H₁: La dimensión cooperación incide significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes.

H₀: La dimensión cooperación no incide significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes.

Tabla 4

Incidencia de la dimensión cooperación en la convivencia escolar de los estudiantes.

	Convivencia escolar	
Dimensión cooperación	Correlación de Spearman	-,169
	Sig. (bilateral)	,430
	R	,029

Fuente: Cuestionario

La Tabla 4 muestra que el valor de significancia 0,430 es mayor a 0,05 establecido por el estudio y el valor de correlación Spearman (ρ) es -,169 indicando que existe correlación inversa entre la dimensión cooperación y la convivencia escolar. Respecto a R (regresión lineal) el valor 0,29 predice que la dimensión cooperación incide en un 2,9% en la variable convivencia escolar, por ello se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación

Objetivo específico 2

Determinar la incidencia de la dimensión participación en la convivencia escolar de los estudiantes.

Comprobación de hipótesis

H₁: La dimensión participación incide significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes.

H₀: La dimensión participación no incide significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes.

Tabla 5

Incidencia de la dimensión participación en la convivencia escolar de los estudiantes.

	Convivencia escolar	
Dimensión participación	Correlación de Spearman	-,135
	Sig. (bilateral)	,530
	R	,018

Fuente: Cuestionario

La Tabla 5 muestra que el valor de significancia 0,530 es mayor a 0,05 establecido por el estudio y el valor de correlación Spearman (ρ) es -,135 indicando que existe correlación inversa entre la dimensión participación y la convivencia escolar. Respecto a R (regresión lineal) el valor 0,018 predice que la dimensión participación incide en un 1.8% en la variable convivencia escolar, por ello, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de la investigación.

Objetivo específico 3

Determinar la incidencia de la dimensión diversión en la convivencia escolar de los estudiantes.

Comprobación de hipótesis

H₁: La dimensión diversión incide significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes.

H₀: La dimensión diversión no incide significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes.

Tabla 6

Incidencia de la dimensión diversión en la convivencia escolar de los estudiantes.

	Convivencia escolar	
Dimensión diversión	Correlación de Spearman	,046
	Sig. (bilateral)	,831
	R	,002

Fuente: Cuestionario

La Tabla 6 muestra que el valor de significancia 0,831 es mayor a 0,05 establecido por el estudio y el valor de correlación Spearman (ρ) es 0,46 indicando que existe correlación positiva débil entre la dimensión diversión y la convivencia escolar. Respecto a R (regresión lineal) el valor 0,002 predice que la dimensión diversión incide en un 0,2% en la variable convivencia escolar, por ello, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación

V. DISCUSIÓN

En relación al objetivo general

Determinar la incidencia de los juegos cooperativos y la convivencia escolar de los estudiantes del 1° año de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana. La revisión teórica reporta que los juegos cooperativos aluden a las actividades lúdicas que permiten la participación de todos de manera inclusiva, en la que divertirse es más importante que ganar o perder y que la solidaridad y la cooperación son aspectos necesarios para lograr un objetivo (Giraldo, 2005), En referencia a la variable convivencia escolar, Furlan, Saucedo y Lara (2005) manifiestan que son acciones que permiten que los individuos puedan vivir juntos a través del diálogo, respeto mutuo, la reciprocidad y la puesta en práctica de valores democráticos y una cultura para la paz. En la Tabla 3, los valores alcanzados del valor de significatividad p : 0,430; Correlación de Spearman ρ : -,0169 y regresión lineal R : 2,9%; indican que no hay una incidencia significativa de la variable juegos cooperativos con la variable convivencia escolar. Esto permite inferir que las variables son hechos o sucesos independientes. Estos resultados de la variable juegos cooperativos, se justifican con lo propuesto en la Teoría del juego de Torres (2002) que manifiesta que esta actividad lúdica en equipo desarrolla valores, actitudes y habilidades sociales que se ponen en evidencia en la relación con los otros; además el juego como metodología de aprendizaje permite que el estudiante pueda enfrentar diversas situaciones problemáticas, poniendo en práctica sus capacidades cognitivas. Además coincide con lo manifestado por Garaigordobil (2013), quien manifiesta que los aprendizajes cooperativos son el punto de partida para lograr metas comunes. El resultado de la variable convivencia escolar también se justifica con lo manifestado por Bandura (1977) en su Teoría del aprendizaje social, quien menciona que las personas poseen habilidades para tener control de sí mismo y de su realidad, ejerciendo acciones sobre la calidad de su vida personal; De acuerdo a esto se puede inferir que los juegos cooperativos no es un factor que incida significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes.

En relación al Objetivo 1

Determinar la incidencia de la dimensión cooperación en la convivencia escolar de los estudiantes de 1° año de secundaria de la I.E Fe y Alegría N° 18 de Sullana. La revisión teórica reporta que la dimensión cooperación se caracteriza porque le da valor a la resolución de problemas a partir de la mejora de sus habilidades motrices y el desarrollo de capacidades para trabajar en equipo en busca de un propósito en común (Orlick, 1996). Sobre la variable convivencia escolar Furlan Saucedo y Lara (2005), mencionan que son las acciones que permiten a las personas vivir juntos poniendo en práctica valores y actitudes de convivencia pacífica. En la Tabla 4, los resultados alcanzados del valor de significatividad p : 0,430; Correlación de Spearman ρ : -,169 y regresión lineal R : 2,9%; indican que no hay una incidencia significativa de la dimensión cooperación con la variable convivencia escolar. Esto permite inferir que la variable y su dimensión son hechos o sucesos independientes. El resultado de la variable convivencia escolar se puede justificar con lo manifestado por Bandura (1977) que dice que la autosuficiencia, orientada por sus procesos cognitivos, en la selección y construcción de espacios que se adapten a sus objetivos, permite a la persona el logro de objetivos deseados. También, respecto a la dimensión cooperación, el resultado se justifica con lo que dice Omeñaca y Ruiz (2007) quien plantea que la cooperación es una característica entre los participantes para lograr un propósito u objetivo común. De acuerdo a esto se puede inferir que la mejora de las habilidades motrices y el desarrollo de capacidades para trabajar en equipo de los individuos, no es un factor que incida en la convivencia democrática y pacífica de los estudiantes.

En relación al Objetivo 2

Establecer la incidencia de la dimensión participación en la convivencia escolar de los estudiantes de 1° año de secundaria de la I.E Fe y Alegría N° 18 de Sullana. La referencia teórica indica que la dimensión participación está relacionada en promover la participación en el trabajo comunitario para

solucionar dificultades y lograr propósitos comunes (Orlick, 1996). Sobre los referentes teóricos de la variable convivencia escolar Furlan, Saucedo y Lara (2005), mencionan que las personas pueden a través del diálogo y respeto mutuo convivir en un ambiente pacífico y democrático. En la Tabla 5, los valores alcanzados del valor de significatividad p : 0,530; Correlación de Spearman ρ : -,0135 y regresión lineal R : 0,18%; indican que no hay una incidencia significativa de la dimensión participación con la variable convivencia escolar. Esto permite inferir que la variable y su dimensión son hechos o sucesos independientes. Los resultados de la dimensión participación coinciden con la Teoría del juego de Torres (2002) quien manifiesta que el estudiante puede lograr una formación holística y significativa que le permitan enfrentar diversas situaciones a partir de la obtención de sus propios saberes. Asimismo, el resultado de la variable convivencia escolar, coincide con la Teoría de aprendizaje social de Bandura (1977) quien propone que la persona puede hacerse juicios personales para cambiar su percepción, lograr la autoeficiencia y construir espacios que se adapten a sus objetivos o propósitos. De acuerdo a esto se puede inferir que la participación en el trabajo comunitario de los estudiantes, no es un aspecto que incida significativamente en las acciones que permiten a los aprendices, vivir juntos a través de una buena comunicación y valores democráticos.

En relación al Objetivo 3

Determinar la incidencia de la dimensión diversión en la convivencia escolar de los estudiantes de 1° año de secundaria de la I.E Fe y Alegría N° 18 de Sullana; la revisión teórica menciona que la dimensión diversión hace alusión a la importancia del juego en los aspectos pedagógicos y sociales, pues su práctica trae efectos beneficiosos en las relaciones socioafectivas de los participantes (Orlick, 1996). Además los enfoques teóricos sobre la variable convivencia escolar mencionan según Furlan Saucedo y Lara (2005), que son acciones que permiten vivir juntos a través del diálogo, respeto mutuo, la reciprocidad y la puesta en práctica de valores de una cultura de paz. En la Tabla 6, los valores alcanzados del valor de significatividad p : 0,831;

Correlación de Spearman rho: 0,046 y regresión lineal R: 2%; indican que no hay una incidencia significativa de la dimensión diversión con la variable convivencia escolar. Esto permite inferir que la variable y su dimensión son hechos o sucesos independientes. El resultado de la dimensión diversión se relacionan con la postura teórica de Orlick (1996), quien manifiesta que estas actividades favorecen objetivos de carácter social, cultural y principalmente pedagógico. A partir de esto se puede inferir que el juego tiene importancia en el aprendizaje intrapersonal e interpersonal del estudiante. Así también los resultados coinciden con Torres (2002) en su Teoría del juego, quien manifiesta que el juego es un aspecto a considerar para lograr habilidades sociales que se manifiestan en la relación con los otros. Además de ello, el resultado de la variable convivencia escolar se relaciona con lo que propone Carretero (1977) cuando dice que los miembros de una comunidad desarrollan procedimientos que les permiten convivir juntos. De acuerdo a eso se puede inferir que la práctica de actividades lúdicas en el desarrollo del logro de aprendizajes sociales que se manifiestan en la relación con los otros, no es un factor que incida en la cultura pacífica y democrática de los estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

1. Los juegos cooperativos no inciden significativamente en la convivencia escolar de los estudiantes de la institución educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana, lo que se afirma con los resultados correlacionales obtenidos en la Tabla 3 dado los valores $p: 0,430$; $\rho: -,169$ y $R: 0,029$ alcanzados.
2. La dimensión cooperación no incide significativamente en la variable convivencia escolar de los estudiantes de la institución educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana, dado los valores alcanzados de la Tabla 4 $p: 0,430$; $\rho: -,169$ y $R: 0,029$; se infiere que la mejora de las habilidades motrices y el desarrollo de capacidades para trabajar en equipo no es un factor que incida en la convivencia democrática y pacífica de los estudiantes.
3. La dimensión participación no incide significativamente en la variable convivencia escolar de los estudiantes de la institución educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana, lo que se afirma con los resultados correlacionales obtenidos en la Tabla 5 dado los valores $p: 0,530$; $\rho: -,135$ y $R: 0,018$ alcanzados; lo quiere decir que la participación e inclusión de todos no es un factor que incida en las acciones que permiten a los estudiantes, vivir juntos a través de una buena comunicación y valores democráticos..
4. La dimensión diversión no incide significativamente en la variable convivencia escolar de los estudiantes de la institución educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana, los valores alcanzados de la Tabla 6 son $p: 0,831$; $\rho: 0,046$ y $R: 0,002$ alcanzados; lo quiere decir que la práctica de actividades lúdicas en el desarrollo del logro de aprendizajes sociales, no es un factor que incida en la en la cultura pacífica y democrática de los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

1. Que los directivos de la institución educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana, deben seguir fomentando estrategias personales e interpersonales que desarrollen o fortalezcan la convivencia escolar, pues como lo dice Bandura (1977) que mientras más alto sea el grado de autocontrol, mayor será la capacidad de la persona para influir en sus actos y pensamientos, que le van a permitir por ende, construir espacios que se adapten a su propósitos y al logro de los objetivos deseados.
2. Que los directivos de la institución educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana, deben orientar acciones de tutoría que apunten a fortalecer la autonomía y autocontrol de los estudiantes pues, según Bandura (1977) esta autosuficiencia de los aprendices, orientada por sus procesos cognitivos para seleccionar y construir espacios que se adapten a sus objetivos, le permite el logro de objetivos que se plantea.
3. Que los directivos de la institución educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana, deben promover actividades que permitan fortalecer el dialogo, actitudes y valores en los estudiantes, pues Furlan Saucedo y Lara (2005) manifiestan que se puede vivir juntos a través del dialogo, respeto mutuo y puesta en práctica de valores democráticos y una cultura de paz.
4. Que los directivos de la institución educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana, deben orientar la promoción de actividades lúdicas cooperativas a aprendizajes significativos y sociomotrices, ya que a decir de Orlick (1996); El juego tiene mucha importancia en los aspectos pedagógicos y sociales, pues su práctica trae efectos beneficiosos en las relaciones socioafectivas de los participantes.

REFERENCIAS

- Abanto, W. I. (2014). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación*. Universidad César Vallejo. Trujillo.
- Abramovay, M., & Rua, M. (2005). *Violences in schools*. Brasilia: UNESCO.
- Arevalo-Sánchez, X. (junio de 2016). Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas mexiquenses. *Revista Ra Ximhai*, 12(3), 538-547. El Fuerte, México. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811023>
- Ayerbe, P., & Aramendi, P. (2007). *Aprender a convivir*. Madrid: Wolters Kluwer.
- Ballesteros, F., & Calvo, A. (2007). *Cómo elaborar planes para la mejora de la convivencia*. Madrid: Agapea.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press. Obtenido de http://www.asecib.ase.ro/mps/Bandura_SocialLearningTheory.pdf
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of thought and action. A social cognitive theory*. New York: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. New York: Prentice Hall. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2012/Teo-Apr4/4.pdf>
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of thought and action: A social cognitive theory*. new York: Prentice Hall.
- Beauchamp, T., & Childress, J. (1979). *Principles of biomedical ethics*. New York: Oxford University Press.
- Carretero Chanamé, L. (2016). Factores en la convivencia de los niños escolares en instituciones educativas de la Región Lambayeque. *Ciencia, Tecnología y Humanidades*, 12.

- Castillo, R., & Montes-Berges, B. (mayo de 2014). Análisis de los estereotipos de género actuales. *Anales de psicología*, 30(2), 1044-1060. Murcia, España. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.3.138981>
- Cerdas, E. (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. *Paz y conflictos*(6), 107-123. Granada, España: Universidad de Granada. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=205027536005>
- Childress, J., & Beauchamp, T. (2001). *Principles of biomedical ethics*. (Vol. 5). New York: Oxford University Press.
- Cuestas, C., Prieto-Ayuso, A., Gómez, I. M., Barrera, M. X., & Gil, P. (21 de junio de 2016). La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1), 99-134. Albacete, Castilla, España: RUIdeRA. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10578/13797>
- Delors, J. (1997). *La educación encierra un tesoro*. santillana-UNESCO.
- Delors, J. (1997). *Nell'Educazione, Un tesoro*. Roma: Armando Editore. Obtenido de [https://books.google.es/books?id=f9wyPZzrPosC&lpg=PA11&ots=XG_rCo6529&dq=\(Delors%201997\)&lr&hl=es&pg=PA4#v=onepage&q=\(Delors%201997\)&f=false](https://books.google.es/books?id=f9wyPZzrPosC&lpg=PA11&ots=XG_rCo6529&dq=(Delors%201997)&lr&hl=es&pg=PA4#v=onepage&q=(Delors%201997)&f=false)
- Ezpeleta, J., & Furlán, A. (1992). La gestión pedagógica de la escuela. *OREALC*, 138-175.
- Fierro Evans, M. C. (2013). Convivencia inclusiva y democrática. Una perspectiva para gestionar la seguridad escolar. *Revista electrónica de Educación. Universidad Jesuita de Guadalajara*, 01-18.
- Flores, M. (2018). *La desorganización familiar y su influencia en la convivencia escolar de las alumnas de la institución educativa José Matías Manzanilla [tesis de maestría, UCV]*. repositorio institucional.
- Furlan, A., Saucedo, C., & Lara, B. (2005). Miradas diversas sobre la disciplina y la violencia en centros educativos. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*.

- Furlan, L. A., Saucedo, C., & Lara, B. (2005). Miradas diversas sobre la indisciplina y la violencia en centros educativos. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 1191-1199.
- Gago, L. G., & Periale, E. A. (junio de 2018). Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía . *Horizonte de la ciencia*, 8(14), 77-86. Huancayo, Perú. Obtenido de <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2018.14.425>
- Galeano, M. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación culitativa*. Medellín: Fondo Editorial Universidad Eafit.
- Garaigordobil, M. (2007). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2013). Cooperative conflict-solving during adolescence: Relationship with cognitive behavioural and predictor variable. *Infancia y Aprendizaje*, 151-165.
- Gatun. (1990).
- Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos: Jugar que todos ganen*. Barcelona: Oceano, S.L.
- Gonzales, J. (2004). *Educación en la no violencia. Enfoque y estrategias de intervención*. Madrid: CCS.
- Hernández, L. (2009). *Teorías de la convivencia escolar*. Cali: Colombia editorial.
- Hernández, R., Fernández , C., & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación*, 3. ed. Mexico D.F: McGraw Hill.
- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. Ciudad de México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: Mc Graw Hill.

- Ianni, N. (2003). La convivencia escolar: una tarea necesaria, posible y compleja. *Seminario académico para la educación en valores* (pág. 11). Santiago de Chile: J. Editores.
- INEI. (2019). *Panorama de la Economía Peruana 1950-2018*. Lima: INEI.
- Lara, F., & De la Herrán, G. (2016). Reflexiones sobre la educación del sumak kawsay en Ecuador. *Revista Iberoamericana de Filosofía, Política y Humanidades*, 41-58.
- Lara, F., Córdova, E., & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 81-92.
- Lavega, P., Alonso, J., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (20 de november de 2014). Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457-467. Spain. Obtenido de <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961048>
- Lavega, P., March, J., & Filella, G. (enero de 2013). Juegos deportivos y emociones. Propiedades psicométricas de la escala GES para ser aplicada en la Educación Física y el Deporte. *Revista de investigación educativa*, 31(1), 151-166. Lleida. Obtenido de <https://doi.org/10.6018/rie.31.1.147821>
- Lavega, P., Saez, U., Lagardera, F., March, J., & Puig, N. (octubre de 2017). Emotional experience in individual and cooperative traditional games: a gender perspective. *Anal. of Psychology*, 33(3), 538-547. Murcia, Spain. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.33.3.260811>
- Lopez de Mesa-Mello, C., Soto-Godoy, M. F., Carvajal-Castillo, A., & Nel, P. (septiembre de 2013). Factores asociados a la convivencia escolar en adolescentes. *Educación y educadores*, 16(3), 383-410. (U. d. Sabana, Ed.) Cundinamarca, Colombia: Educación y educadore. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83429830001>
- Martinez, C. (2012). *Estadística y muestreo*. Bogotá. Recuperado el 07 de mayo de 2020, de

<https://books.google.com.pe/books?id=mfVeDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

- Martinez, C. (2012). *estadística y muestreo 13ra Edición*. Bogotá: Ecoe Ediciones Ltda.
- Martinez, M., & Moncada, P. (2012). *Relación entre los niveles de agresividad y convivencia en el aula en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de una institución educativa técnica N° 88013 Eleazar Guzman Barrón. Tesis de Maestría de la Universidad César Vallejo*. Chimbote: U.C.V.
- Mata, M. C., & Macassi, S. (1997). *Cómo elaborar muestras para los sondeos de audiencias. Cuadernos de investigación (Vol. 5)*. Quito: Aler.
- Maturana, H. (1999). *Transformación en la convivencia. Primera Edición*. Santiago de Chile: OCEANO-Dolmen Ediciones S.A.
- MINEDU. (2016). *Diseño Curricular nacional*. LIMA: Ministerio de Educación.
- Monteiro, L., & Paredes, M. (23 de octubre de 2012). V Congreso de la Asociación Latinoamericana de Población. *Caracterización de los arreglos de convivencia en la vejez y su desafío para la política de cuidados*. Montevideo, Uruguay.
- Morales, E. A., & Murrieta, R. (agosto de 2014). Educación para la paz. Proyecto con juegos cooperativos para fortalecer valores en alumnos de secundaria. *Revista digital de Educación física*, 5(29), 69-78. Puebla, México. Obtenido de <http://emasf.webcindario.com>
- Olvera, A., & Gutierrez, J. A. (30 de Marzo de 2020). Política educativa y convivencia escolar. La experiencia en dos escuelas. *Ensaio: Avaliacao e Políticas Públicas em Educacao*, 28, 314-334. Brasil. Obtenido de <http://doi.org/10.159/s0104-40362019002701955>
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. V. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick. (1996). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.

- Ortega, R., & Del Rey, R. (2007). Violencia escolar: claves para comprenderla y afrontarla. *Escuela abierta: revista de investigación educativa*, 77-90.
- Osés, R. M., Duarte, E., & Pinto, M. D. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas. *Investigación educativa*, 18(3), 176-186. Mérida, Yucatán, México. Obtenido de <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/886>.
- Ospina, M. D. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en las estudiantes del grado quinto del colegiotécnico Menorah IED [Tesis de Maestría, Universidad Libre de Colombia]*. Obtenido de <https://repository.unilivre.edu.co/bitstream/handle/10901/11624/RAE%20Y%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Padilla, G., & Rodriguez, C. (2019). Clima de convivencia escolar en Chile: un análisis desde el nuevo marco de medición de calidad educativa. *Educación*, 43(557-573). Santiago de Chile, Chile. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v43i2.34117>
- Prieto Navarro, L. (2007). *Autoeficacia del profesor universitario. Eficacia percibida y práctica docente*. Madrid: Narcea, S.A de Ediciones.
- Ramirez, J. (2016). *Convivencia escolar en instituciones de educación secundaria<. un estudio ranscultural desde la perspectiva estudiantil [tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]*. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/40428/1/T38108.pdf>
- Rodriguez, W. (2004). Apuntes bioéticos desde el campo de la salud. *Acta Odontológica Venezolana*, (págs. 12-19). Caracas. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0001-63652009000200029
- Román, J. O., Mantilla, A. P., & Bernal, I. P. (2020). Entre la juridificación y la profundización de la democracia social: elementos para pensar los conflictos alrededor de los manuales de convivencia en las instituciones educativas y los derechos fundamentales de los estudiantes. *Estudios socio-jurídicos*, 22,

391-415. Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/sociojuridicos/a.7604>

Sánchez, H., & Reyes, C. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Mantaro.

Sanchez, H., Reyes, C., & Mejia, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística* (Vol. 1). Lima, Perú: Universidad Ricardo Palma.

Sandoval, M. (Diciembre de 2014). Convivencia y entorno escolar: claves de gestión del conocimiento. *Última década*, 22(41), 153-178. Santiago de Chile, Chile. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362014000200007>

Segura, M. (2007). *Ser persona y relacionarse. Habilidades cognitivas y sociales y crecimiento moral. Cuarta Edición*. Madrid: Narcea S.A. de Ediciones.

Sosa, M. (2002). *Estrategias educativas para el aprendizaje significativo*. Bogotá: Círculo de lectura alternativa.

Veásquez, C. (2013). *Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de educación física. Tesis doctoral*. Valladolid: Universidad de Valladolid.

Vicente, G. B. (2017). *Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del VI ciclo, instituciones educativas, Red 13, Carabayllo, 2017 [tesis de maestría, 2017, Universidad César Vallejo]*. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/8903/Vicente_VGB.pdf?sequence=6&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Operacionalización de variables

TÍTULO: JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE ESTUDIANTES EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SULLANA – 2020

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Juegos Cooperativos	Actividades lúdicas que permiten la participación de todos de manera inclusiva, en la que divertirse es más importante que ganar o perder y que la solidaridad y la cooperación son aspectos necesarios para lograr el objetivo. Se miden a través de las dimensiones Cooperación, participación y diversión. Orlick (1996)	Juegos que permiten que todos los estudiantes de primer año de secundaria, participen de forma cooperativa y solidaria para lograr objetivos comunes como resultado de promover las dimensiones de comunicación, participación y diversión, los que se expresan en los ítem del cuestionario.	Cooperación. Da valor a la resolución de problemas a partir de la mejora de sus habilidades motrices y el desarrollo de capacidades y actitudes para trabajar en equipo en busca de un propósito en común (Orlick, 1996).	- Resolución de problema - Mejora de habilidades motrices - Capacidad y actitud para trabajo en equipo - Búsqueda del bien común	Escala ordinal Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca (Escala de Likert)
			Participación. Relacionada en promover la inclusión y participación de todos, trabajando comunitariamente para solucionar un problema o lograr un objetivo colectivo (Orlick, 1996).	- Promueve inclusión - Promueve la participación - Trabajo para solucionar problema - Trabajo para lograr un objetivo colectivo	
			Diversión. Que hace alusión a la importancia del juego en los aspectos pedagógicos y sociales, pues su práctica trae efectos beneficiosos en las relaciones socioafectivas de los participantes (Orlick, 1996).	- Aspecto pedagógico del juego - Aspecto social del juego	
Convivencia	Acciones que permiten que los individuos pueden vivir juntos a través del	Actitudes respetuosas dialogantes y cordiales que demuestran los estudiantes del primer	Normas de convivencia. Conjunto de normas o acuerdos establecidos en un espacio de interacción grupal como la institución educativa y que sirve para	- Normas y acuerdos establecidos	Escala ordinal Siempre Casi siempre

	<p>diálogo, el respeto mutuo, la reciprocidad y la puesta en práctica de valores democráticos y de una cultura para la paz. Se evalúa a través de las dimensiones normas de convivencia, comunicación y relaciones interpersonales. Hernández (2009)</p>	<p>año de secundaria y que se evidencia en la medición de las dimensiones normas de convivencia, comunicación y relaciones interpersonales a través de un cuestionario.</p>	<p>regular el comportamiento de todos sus integrantes. (Paredes, 2012) menciona que son acuerdos o reglas que se establecen en una institución educativa para ser cumplida por todos los integrantes de la comunidad, permitiendo un buen ambiente escolar (Hernández, 2009)</p>	<p>- Regulación de comportamiento</p> <p>- Cumplimiento de normas y acuerdos</p>	<p>A veces Casi nunca Nunca (Escala de Likert)</p>
			<p>Comunicación. Interacción que se produce entre los miembros de la comunidad a través de la expresión corporal y el uso del lenguaje escrito, permitiendo un acercamiento o vínculo entre ellos y es de suma relevancia pues permite que se logre hacer mediación usando estrategias pedagógicas (Hernández, 2009)</p>	<p>- Expresión corporal</p> <p>- Lenguaje escrito</p>	
			<p>Relaciones interpersonales. Relación más cercana a partir de preferencias personales y/o profesionales entre los miembros de una comunidad, con los cuales se logra una comunicación más fluida y se establecen formas de interacción en el ambiente escolar (Hernández, 2009)</p>	<p>- Comunicación fluida</p> <p>- Interacción en la escuela</p>	

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos 1

CUESTIONARIO QUE EVALÚA LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Estimado(a) estudiante:

Te saludo afectuosamente, esperando que te encuentres bien de salud y a la vez solicito tu apoyo en el llenado de este cuestionario que le presento, el cual tiene como objetivo determinar una escala valorativa de los juegos cooperativos en los estudiantes de primer año de secundaria. La información que brindarás es de mucho interés para la elaboración de una tesis de Maestría que se desarrolla en la Universidad César Vallejo de Piura.

Te pido que leas atentamente cada ítem y respondas marcando con un aspa de acuerdo a tu criterio:

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

I. Información general:

Género: Masculino () Femenino ()

II. Información específica:

Dimensión cooperación	Opción de respuesta				
	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Brindo propuestas para resolver problemas que se presentan en el juego	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Animo a mis compañeros(as) a resolver el problema que se presenta en el juego	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Utilizo mis habilidades motrices para ayudar a resolver los problemas en el juego.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Coopero voluntariamente con el trabajo encomendado al grupo.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Agradezco al compañero(a) cuando apoya en la tarea	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Solicito ayuda al compañero(a) o grupo ante una dificultad que se presenta	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Soy solidario con el compañero(a) que necesita apoyo en el juego	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)

Animo a mis compañeros(as) para continuar y/o terminar el juego (frases y gestos)	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Cumplo en todo lo posible, con la función que me encomendó el grupo.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Me esfuerzo para lograr que la meta propuesta por el grupo sea alcanzada.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión participación					
Propongo modificaciones en el juego para que todos(as) puedan participar.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Sugiero cambios en las reglas de juego para favorecer a compañeros(as) con problemas físicos u otra dificultad	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Propongo juegos sencillos que permiten la participación de todos(as)	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Fomento la participación de todos(as) los compañeros(as) en el juego.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Trabajo de manera comunitaria para solucionar un problema.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Me esfuerzo para lograr solucionar el problema que se presenta en el juego	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Trabajo de manera comunitaria para lograr el objetivo que se planteó mi equipo.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Me esfuerzo para lograr el objetivo que se planteó mi equipo	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión diversión					
Cuando juego pongo en acción mis conocimientos y habilidades para lograr el objetivo propuesto.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Cuando juego utilizo estrategias que permitan lograr la meta propuesta.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Cuando participo del juego siento una mejora en mi estado ánimo.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)

Anexo 3. Ficha técnica V.I juegos cooperativos

FICHA TÉCNICA SOBRE JUEGOS COOPERATIVOS

1. NOMBRE: Escala para medir el nivel de los juegos cooperativos
2. AUTOR: Avila Azán, Mario
3. FECHA: 2020
4. OBJETIVO: Determinar de manera individual el nivel de los juegos cooperativos en sus dimensiones: Participación, cooperación y diversión en los estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 18.
5. APLICACIÓN: Estudiantes de primer año de secundaria sección "A" de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18
6. ADMINISTRACIÓN: Individual
7. DURACIÓN: 15 minutos aproximadamente
8. TIPO DE ÍTEMS: Enunciados
9. N° DE ÍTEMS: 21
10. DISTRIBUCIÓN: Dimensiones e indicadores

DIMENSIONES	INDICADORES	N° ÍTEM
Cooperación	Resolución de problemas	1, 2, 3
	Capacidad y actitud para trabajar en equipo	4, 5, 6, 7, 8
	Búsqueda del bien común	9, 10
Participación	Promueve inclusión	11, 12
	Promueve la participación	13, 14
	Trabajo para solucionar problemas	15, 16
	Trabajo para lograr un objetivo colectivo	17, 18
Diversión	Aspecto pedagógico del juego	19, 20
	Aspecto social del juego	21
Total de ítem: 21		

11. EVALUACIÓN

Puntuaciones

Escala Cuantitativa	Escala cualitativa
5	Siempre
4	Casi siempre
3	A veces

2	Casi nunca
1	Nunca

Evaluación en niveles por dimensión

Escala cualitativa	Escala cuantitativa					
	Cooperación		Participación		Diversión	
Niveles	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo	1	17	1	13	1	5
Regular	18	34	14	26	6	10
Alto	35	50	27	40	11	15

Evaluación de la variable Juegos cooperativos

Niveles	Juego cooperativos	
	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo	1	35
Regular	36	70
Alto	71	105

Interpretación de los niveles.

Nivel Bajo	Nivel Regular	Nivel Alto
Los estudiantes que se ubican en este nivel de juegos cooperativos, muestran muy poca participación, cooperación y diversión en los juegos y actividades. Su puntuación oscila entre 1 y 35.	Los estudiantes que se ubican en este nivel de juegos cooperativos, participan, cooperan y se divierten en los juegos y actividades. Su puntuación oscila entre 36 y 70.	Los estudiantes que se ubican en este nivel de juegos cooperativos muestran una alta participación, cooperación y diversión en las actividades. Su puntuación oscila entre 71 y 105.

12. VALIDACIÓN: El instrumento presenta validez de contenido, pues fue evaluado por tres expertos en el tema.

13. CONFIABILIDAD: A través de estudio piloto el coeficiente Alfa de Cronbach fue de 0,880. Con respecto a la prueba de ítem total, los valores oscilan entre 0,867 y 0,88

Anexo 4. Base de datos de la variable juegos cooperativos

Variable juegos cooperativos																									
Unidad de información	Dimensión cooperación											Dimensión participación								Dimensión diversión				TOTAL	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	T	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	T	P19	P20	P21		T
1	3	5	4	4	5	5	4	5	4	5	44	4	3	5	4	3	5	5	5	34	5	5	3	13	91
2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	5	3	4	4	4	5	5	5	35	4	5	5	14	98
3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	33	4	3	4	4	3	4	3	4	29	3	3	2	8	70
4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	45	3	5	3	4	3	4	5	4	31	5	3	5	13	89
5	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	34	3	2	3	3	4	4	3	4	26	4	3	3	10	70
6	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	47	4	5	5	5	5	5	4	5	38	3	2	5	10	95
7	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	46	5	4	5	5	5	4	4	4	36	5	5	4	14	96
8	5	3	5	4	5	1	5	5	5	5	43	3	5	3	2	3	5	5	5	31	5	5	3	13	87
9	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	34	3	3	3	4	3	3	3	3	25	3	3	4	10	69
10	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	45	4	3	3	5	5	5	4	5	34	4	5	4	13	92
11	4	3	3	5	4	4	4	4	4	5	40	4	4	4	3	3	4	3	4	29	4	4	5	13	82
12	2	5	4	5	5	5	4	5	5	5	45	5	5	5	5	5	4	5	5	39	4	4	5	13	97
13	5	3	5	5	2	1	4	5	5	5	40	3	3	5	5	4	5	5	5	35	5	5	5	15	90
14	5	3	5	5	2	1	4	5	5	5	40	3	3	5	5	4	5	5	5	35	5	5	5	15	90
15	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	46	4	4	4	5	4	5	4	4	34	5	4	5	14	94
16	3	3	5	5	5	3	5	5	5	5	44	3	4	5	3	5	5	5	5	35	3	5	5	13	92
17	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	47	3	5	5	4	4	5	5	5	36	5	5	5	15	98
18	3	5	3	5	5	4	5	5	3	5	43	3	5	5	5	3	5	5	5	36	5	4	5	14	93
19	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	47	3	5	5	4	4	5	5	5	36	5	5	5	15	98
20	4	3	4	5	4	3	5	4	5	5	42	3	3	4	5	3	3	5	4	30	4	3	3	10	82
21	4	3	3	5	5	2	5	5	5	5	42	4	2	3	5	5	5	5	5	34	5	5	5	15	91
22	5	5	3	3	3	3	5	5	3	5	40	3	5	3	5	4	3	3	5	31	5	5	5	15	86
23	3	3	3	4	5	3	5	5	5	5	41	5	3	5	5	5	5	5	5	38	5	4	5	14	93
24	3	4	3	3	5	5	4	4	5	5	41	4	5	4	4	4	4	4	5	34	5	3	4	12	87

Anexo 5: Estadístico de fiabilidad de la variable juegos cooperativos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,880	21

Confiabilidad por dimensión

Dimensión cooperación

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,852	10

Dimensión participación

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,852	10

Dimensión diversión

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,738	8

Anexo 6: Matriz de validación de los expertos de la variable juegos cooperativos

MATRÍZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir la variable juegos cooperativos

OBJETIVO: Conocer la escala valorativa de los juegos cooperativos

DIRIGIDO A: Estudiantes de 1° año sección "A" de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Mg. Mario Rufino Sosa

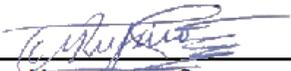
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Educación

VALORACIÓN:

Aplic~~able~~

Aplicable después de
corregir

No aplicable


Mg. Mario Rufino Sosa
DNI 02862954

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir la variable juegos cooperativos

OBJETIVO: Conocer la escala valorativa de los juegos cooperativos

DIRIGIDO A: Estudiantes de 1° año sección "A" de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Mg. Ayala Tandazo José Eduardo

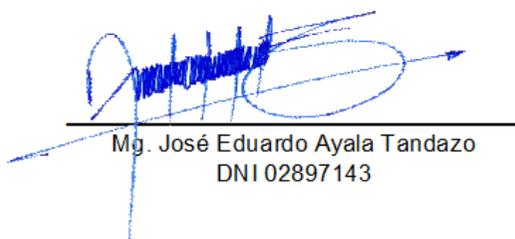
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Educación

VALORACIÓN:

~~Aplicable~~

Aplicable después de
corregir

No aplicable



Mg. José Eduardo Ayala Tandazo
DNI 02897143

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir la variable juegos cooperativos

OBJETIVO: Conocer la escala valorativa de los juegos cooperativos

DIRIGIDO A: Estudiantes de 1° año sección "A" de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Dra. Liliana Ivonne Espinoza Salazar

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora en Ciencias de la Educación

VALORACIÓN:

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
------------------	-------------------------------	--------------


Dra. Liliana Ivonne Espinoza Salazar
DNI 02684276

Anexo 7. Instrumento de recolección de datos 2

CUESTIONARIO QUE EVALÚA LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Estimado(a) estudiante:

Te saludo afectuosamente, esperando que te encuentres bien de salud y a la vez solicito tu apoyo en el llenado de este cuestionario que le presento, el cual tiene como objetivo determinar una escala valorativa de la convivencia escolar en los estudiantes de primer año de secundaria. La información que brindarás es de mucho interés para la elaboración de una tesis de Maestría que se desarrolla en la Universidad César Vallejo de Piura.

Te pido que leas atentamente cada ítem y respondas marcando con un aspa de acuerdo a tu criterio:

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

I. Información general:

Género: Masculino () Femenino ()

II. Información específica:

Dimensión normas de convivencia	Opción de respuesta				
	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Propongo normas y acuerdos de convivencia en el grupo del que participo.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Acepto las decisiones o acuerdos tomados en el grupo del que participo.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Cumplo con las normas o acuerdos de convivencia establecidos en el grupo del que participo.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Mantengo la calma en situaciones conflictivas que se presentan.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Mi comportamiento es positivo cuando interactúo con los demás compañeros	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Cumplo con las normas y acuerdos establecidos en el aula	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Cumplo con las normas y acuerdos establecidos en la escuela	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión comunicación					

Expreso mis sentimientos de amistad a través de gestos como sonreír, guiñar el ojo, abrazar, estrechar la mano, etc.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Expreso mis sentimientos de amistad a través de señales corporales (levantar el brazo para saludar, hacer like con la mano, etc.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Interactúo con los demás a través de cartas, textos, chats, etc, para demostrar mi amistad.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión relaciones interpersonales					
Me comunico mejor con las personas que comparten mis preferencias.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Me relaciono con los demás cuando hacen actividades que me agradan.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Interactúo con los demás cuando tratan temas que me agradan.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Me involucro cuando realizan actividades que me gustan.	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)

Anexo 8. Ficha técnica V.D convivencia escolar

FICHA TÉCNICA SOBRE CONVIVENCIA ESCOLAR

1. NOMBRE: Escala para medir el nivel de la convivencia escolar
2. AUTOR: Avila Azán, Mario
3. FECHA: 2020
4. OBJETIVO: Determinar de manera individual el nivel de la convivencia escolar en sus dimensiones: Normas de convivencia, comunicación y relaciones interpersonales en los estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 18.
5. APLICACIÓN: Estudiantes de primer año de secundaria sección "A" de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18
6. ADMINISTRACIÓN: Individual
7. DURACIÓN: 10 minutos aproximadamente
8. TIPO DE ÍTEMS: Enunciados
9. N° DE ÍTEMS: 14
10. DISTRIBUCIÓN: Dimensiones e indicadores

DIMENSIONES	INDICADORES	N° ÍTEM
Normas de convivencia	Normas y acuerdos de convivencia	1, 2, 3
	Regulación de comportamiento	4, 5
	Cumplimiento de normas y acuerdos	6, 7
Comunicación	Expresión corporal	8, 9
	Lenguaje escrito	10
Relaciones interpersonales	Comunicación fluida	11
	Interacción en la escuela	12, 13, 14
Total de ítem: 14		

11. EVALUACIÓN.

Puntuaciones

Escala Cuantitativa	Escala cualitativa
5	Siempre
4	Casi siempre

3	A veces
2	Casi nunca
1	Nunca

Evaluación en niveles por dimensión

Escala cualitativa	Escala cuantitativa					
	Normas de convivencia		Comunicación		Relaciones interpersonales	
Niveles	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo	1	12	1	5	1	7
Regular	13	24	6	10	8	14
Alto	25	35	11	15	15	20

Evaluación de la variable Convivencia escolar

Niveles		
	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo	1	23
Regular	24	46
Alto	47	70

Interpretación de los niveles.

Nivel Bajo	Nivel Regular	Nivel Alto
Los estudiantes que se ubican este nivel de convivencia escolar, muestran una baja importancia a las normas de convivencia, comunicación y relaciones interpersonales. Su puntuación oscila entre 1 y 23.	Los estudiantes que se ubican en este nivel de convivencia escolar demuestran una importancia a las normas de convivencia, comunicación y relaciones interpersonales. Su puntuación oscila entre 24 a 46.	Los estudiantes que se ubican en este nivel de convivencia escolar, demuestran una alta importancia a las normas de convivencia, comunicación y relaciones interpersonales. Su puntuación oscila entre 47 a 70.

12. VALIDACIÓN: El instrumento presenta validez de contenido, pues fue evaluado por tres expertos del tema.

13. CONFIABILIDAD: A través de estudio piloto el coeficiente Alfa de Crombach fue de 0,871. Con respecto a la prueba de ítem total, los valores oscilan entre 0,840 y 0,872

Anexo 9. Base de datos de la variable convivencia escolar

Unidad de información	Dimensión Normas de convivencia								Dimensión comunicación				Dimensión relaciones interpersonales					TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	T	P8	P9	P10	T	P11	P12	P13	P14	T	
1	4	5	5	5	4	5	4	32	5	4	4	13	4	5	5	5	19	64
2	4	5	5	4	5	4	4	31	5	5	3	13	5	2	4	2	13	57
3	4	5	5	5	5	5	5	34	4	4	4	12	5	5	5	5	20	66
4	3	5	5	4	5	5	5	32	5	4	3	12	5	4	4	2	15	59
5	5	5	5	5	4	5	5	34	5	5	5	15	5	5	5	5	20	69
6	4	4	5	4	3	5	4	29	4	3	2	9	4	4	4	3	15	53
7	5	5	5	5	5	5	5	35	4	5	5	14	5	4	5	1	15	64
8	4	5	5	5	5	5	5	34	5	5	5	15	5	5	5	5	20	69
9	3	5	5	4	5	4	4	30	5	5	3	13	3	5	5	5	18	61
10	3	5	5	4	5	4	4	30	5	5	3	13	3	5	5	5	18	61
11	5	4	5	5	5	5	4	33	4	5	5	14	5	5	4	4	18	65
12	4	5	5	4	5	5	5	33	3	5	5	13	4	3	5	4	16	62
13	3	4	5	3	5	5	4	29	5	2	5	12	4	3	3	4	14	55
14	3	4	5	3	5	5	5	30	5	2	5	12	4	4	4	4	16	58
15	2	4	5	3	3	5	5	27	5	3	4	12	4	5	5	5	19	58
16	3	4	4	3	3	4	3	24	3	3	3	9	4	3	3	4	14	47
17	2	3	3	2	2	3	3	18	2	2	3	7	3	3	3	3	12	37
18	3	3	5	5	4	4	5	29	4	3	4	11	5	5	5	4	19	59
19	5	5	5	4	5	5	5	34	4	4	5	13	4	5	5	5	19	66
20	2	3	2	3	2	4	4	20	2	2	2	6	2	3	3	3	11	37
21	3	4	5	5	5	5	5	32	5	4	4	13	3	4	4	5	16	61
22	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	15	5	5	5	5	20	70
23	3	4	4	3	3	4	3	24	2	3	3	8	4	3	3	4	14	46
24	3	4	4	4	3	3	3	24	2	3	3	8	4	3	3	3	13	45

Anexo 10. Estadísticos de fiabilidad de la variable convivencia escolar

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,871	14

Confiabilidad por dimensión.

Dimensión normas de convivencia

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,810	7

Dimensión comunicación

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,626	3

Dimensión relaciones interpersonales.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,640	4

Anexo 11: Matriz de validación de los expertos de la variable convivencia escolar

MATRÍZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir la variable convivencia escolar

OBJETIVO: Conocer la escala valorativa de la convivencia escolar

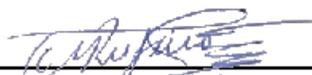
DIRIGIDO A: Estudiantes de 1° año sección "A" de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Mg. Mario Rufino Sosa

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Educación

VALORACIÓN:

Aplic able	Aplicable después de corregir	No aplicable
-----------------------	----------------------------------	--------------



Mg. Mario Rufino Sosa
DNI 02862954

MATRÍZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir la variable convivencia escolar

OBJETIVO: Conocer la escala valorativa de la convivencia escolar

DIRIGIDO A: Estudiantes de 1° año sección "A" de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Mg. Ayala Tandazo José Eduardo

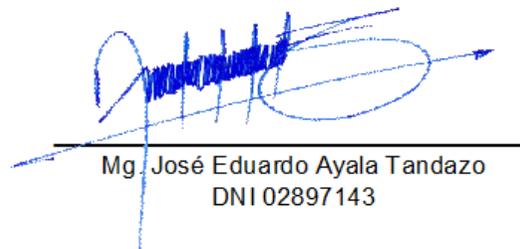
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Educación

VALORACIÓN:

Aplicable

Aplicable después de
corregir

No aplicable



Mg. José Eduardo Ayala Tandazo
DNI 02897143

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir la variable convivencia escolar

OBJETIVO: Conocer la escala valorativa de la convivencia escolar

DIRIGIDO A: Estudiantes de 1° año sección "A" de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Dra. Liliana Ivonne Espinoza Salazar

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora en Ciencias de la Educación

VALORACIÓN:

Aplic able	Aplicable después de corregir	No aplicable
-----------------------	----------------------------------	--------------


Dra. Liliana Ivonne Espinoza Salazar
DMI 026842/6

Anexo 12: Solicitud de autorización de estudio

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

Sullana, 19 de junio del 2020

SEÑORA: CARMEN ALECIA CARRILLO GUTIERREZ
DIRECTORA DE LA I.E. FE Y ALEGRÍA N° 18 – SULLANA

ASUNTO: APOYO EN TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Es grato dirigirme a Usted para saludarle muy cordialmente y a la vez comunicarle que como parte de mis estudios de Maestría en Educación, estoy realizando un trabajo de investigación denominado "Juegos cooperativos y su incidencia en la convivencia escolar de estudiantes en una institución educativa de Sullana, 2020"

Por esto recorro a Usted para solicitar su valioso apoyo con la autorización para aplicar dos cuestionarios relacionados a mi estudio, a los estudiantes del Primer año de secundaria, sección "A", de su prestigiosa institución. Antes de ello se enviará un consentimiento que será firmado por el apoderado del menor, autorizando su participación.

Se deja en claro que el cuestionario será en línea, anónimo y respetando principios éticos de confidencialidad, autonomía y beneficencia. Los resultados serán entregados después a su representada para el conocimiento y fines que estime conveniente.

Seguro de contar con su aceptación y apoyo, me despido de Usted, expresando las muestras de mi consideración y estima personal.

Atentamente;



PROF. MARIO AVILA AZÁN
DNI N° 03681843

Anexo 13: Documento de autorización del estudio

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"



GERENCIA REGIONAL
DE DESARROLLO
SOCIAL

DIRECCIÓN
REGIONAL DE
EDUCACIÓN



Sullana 20 de junio del 2020

OFICIO N° 010 - 2020 - S-IE.FyA.N°18-D.

Señor : Prof. MARIO AVILA AZAN

Asunto : AUTORIZACIÓN PARA APLICAR CUESTIONARIO.

La Dirección de la Institución Educativa "Fe y Alegría" N.º 18 del AH. "9 de Octubre"-Sullana, se dirige a usted para expresarle el cordial saludo y a la vez comunicarle que en atención al documento de referencia y a la coordinación realizada, mi representada autoriza la aplicación de un cuestionario virtual como parte de su estudio de investigación para la tesis de maestría en la Universidad César Vallejo.

Título del trabajo de investigación:

Juegos cooperativos y su incidencia en la convivencia escolar de estudiantes de una institución educativa de Sullana, 2020.

Para ello, usted deberá hacer las coordinaciones pertinentes con la profesora Fiorella Chapa Purizaca, tutora del primer año, sección "A", aula en la que será aplicado los instrumentos virtuales.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Anexo 14: Protocolo de consentimiento

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:
Juegos cooperativos y su incidencia en la convivencia escolar de estudiantes de una institución educativa de Sullana, 2020.

Objetivo de la investigación:
Determinar la incidencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar de los estudiantes de Primer año "A" de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana, 2020.

Autor:
Mario Avila Azán

Lugar donde se realizará la investigación:
Institución Educativa Fe y Alegría N° 18 de Sullana – Piura

Yo, Manuela Merino Zapata, identificado con DNI N° 02838030
padre/madre/apoderado del estudiante: Angie Pamela Córdova Merino,
he sido informado(a) y entiendo que los datos obtenidos serán utilizados para el desarrollo de la investigación arriba mencionada; por lo tanto convengo y autorizo su participación.

Sullana, 22 de junio del 2020

Nombres y Apellidos: _____
DNI N°: 02838030