



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

Aprendizaje cooperativo y su relación con los juegos recreativos en
los estudiantes de la I.E.I N° 404 Mazo - Vegueta

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Docencia Superior e Investigación
Universitaria

Autora

Karina Janet García Durand

Asesor

Mg. Regulo Conde Curiñaupa

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

ESCUELA DE POSGRADO

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Karina Janet García Durand	44337370	17 de julio de 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Regulo Conde Curiñaupa	10177373	0000-0002-9869-4818
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Julia María Bravo Montoya	15724272	0000-0002-2286-1827
Edgar Tito Susanibar Ramirez	15647568	0000-0003-4861-9091
Teobaldo Noreño Susanibar Hocés	15688490	0000-0002-2540-0233

APRENDIZAJE COOPERATIVO Y SU RELACIÓN CON LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.I N° 404 MAZO - VEGUETA

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	3%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	1library.co Fuente de Internet	2%
5	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	revistas.unj.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%

TESIS DE MAESTRÍA

APRENDIZAJE COOPERATIVO Y SU RELACIÓN CON LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.I N° 404 MAZO – VEGUETA

ASESOR: Mg. REGULO CONDE CURIÑAUPA

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA
HUACHO
2024**

DEDICATORIA

Trabajo dedicado a mi motivo de seguir siempre adelante, mis padres maravillosos, para ellos va dedicado cada uno de mis logros, son mi fortaleza!.

Karina Janet

AGRADECIMIENTO

Agradecimiento especial a las personas que estuvieron conmigo en este camino y un agradecimiento especial a mi asesor quien estuvo constantemente avanzando a mi lado.

Karina Janet

RESUMEN

El estudio titulado "APRENDIZAJE COOPERATIVO Y SU RELACIÓN CON LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.I N° 404 MAZO - VEGUETA" Se trata de una investigación académica que se realiza con el fin de obtener el título de Maestro en Docencia Superior e Investigación Universitaria en la Escuela de Postgrado de la UNJFSC- Huacho.

La metodología empleada se enmarca en una investigación básica descriptiva, correlacional y no experimental. La hipótesis planteada fue: "El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo-Vegueta". El grupo de participantes y la muestra del estudio consistieron en 25 niños en el nivel inicial. Se empleó como principal herramienta de investigación una ficha de observación que se aplicó a ambas variables. Los hallazgos revelan que hay una correlación moderada entre el aprendizaje cooperativo y la participación en juegos recreativos por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 404 Mazo-Vegueta.

La autora

Palabras clave: Aprendizaje, cooperativo, juegos, recreativos.

ABSTRACT

The study titled "COOPERATIVE LEARNING AND ITS RELATIONSHIP WITH RECREATIONAL GAMES IN THE STUDENTS OF THE I.E.I N° 404 MAZO - VEGUETA" is an academic research that is carried out in order to obtain the title of Master in Higher Teaching and University Research in the Graduate School of the UNJFSC-Huacho.

The methodology used is part of a descriptive, correlational and non-experimental basic research. The hypothesis proposed was: "Cooperative learning is related to recreational games in the students of I.E.I. N° 404 Mazo-Vegueta." The group of participants and the study sample consisted of 25 children at the initial level. An observation sheet that was applied to both variables was used as the main research tool. The findings reveal that there is a moderate correlation between cooperative learning and participation in recreational games by the students of the Initial Educational Institution No. 404 Mazo-Vegueta.

The author

Keywords: Learning, cooperative, games, recreational

INDICE

DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN	5
ABSTRACT.....	6
INDICE.....	7
INDICE DE TABLAS	9
INDICE DE FIGURAS	10
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1. Descripción de la realidad problemática	13
1.1. Formulación de problema.....	17
1.1.1. Problema general	17
1.1.2. Problemas específicos	17
1.2. Objetivos	17
1.2.1. Objetivo general.....	17
1.2.2. Objetivos específicos	18
1.3. Justificación de la investigación.....	18
1.4. Delimitaciones del estudio	19
1.5. Viabilidad del estudio	20
1.6.1 Evaluación Técnica.....	20
1.6.2 Evaluación Ambiental	20
1.6.3 Evaluación Financiera	20
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	21
2.1. Antecedentes	21
2.1.1. A nivel Internacional.....	21
2.1.2. A nivel Nacional	22
2.2. Bases teóricas	25
2.2.1. Al Aprendizaje Cooperativo	25
2.2.2. Los juegos recreativos.....	36
2.3. Bases filosóficas	43

2.4.	Definición de términos básicos.....	44
2.5.	Hipótesis.....	46
2.5.1.	Hipótesis general.....	46
2.5.2.	Hipótesis específicas.....	46
2.6.	Operacionalización de Variables.....	47
CAPITULO III METODOLOGIA.....		49
3.1.	Población y muestra.....	50
3.1.1.	Población.....	50
3.1.2.	Muestra.....	50
3.2.	Técnicas para el procesamiento de la información.....	51
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS.....		51
4.1.	Análisis de los resultados.....	52
4.2.	Generalización entorno la hipótesis central.....	58
CAPITULO V DISCUSIÓN.....		68
5.1.	Discusión de los resultados.....	68
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		70
6.1.	Conclusiones.....	70
6.2.	Recomendaciones.....	71
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....		72
5.1.	Fuentes documentales.....	72
5.2.	Fuentes bibliográficas.....	74
5.3.	Fuentes electrónicas.....	74
INSTRUMENTO 01.....		77
INSTRUMENTO 02.....		78
3.3.	Matriz de consistencia.....	79

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	50
Tabla 2. Aprendizaje cooperativo	52
Tabla 3. Juegos recreativos	53
Tabla 4. Juego motor.....	54
Tabla 5. Juego simbólico	55
Tabla 6. Juego de reglas.....	56
Tabla 7. Juego de construcción	57
Tabla 8. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos	58
Tabla 9. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de motor.....	60
Tabla 10. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos.....	62
Tabla 11. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de reglas.....	64
Tabla 12. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de construcción	66

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Aprendizaje cooperativo.....	52
Figura 2. Juegos recreativos.....	53
Figura 3. Juego motor	54
Figura 4. Juego simbólico.....	55
Figura 5. Juego de reglas	56
Figura 6. Juego de construcción.....	57
Figura 7. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos.....	59
Figura 8. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de motor	61
Figura 9. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos.....	63
Figura 10. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de reglas.....	65
Figura 11. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de construcción.....	67

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos representan dos elementos fundamentales en el desarrollo educativo de los estudiantes en la actualidad. La colaboración entre pares y la participación activa en actividades lúdicas no solo promueven el aprendizaje significativo, sino que también contribuyen a la ampliación de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en los estudiantes. En este contexto, la presente tesis se centra en explorar la relación existente entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en los infantes de la Institución Educativa Inicial (IEI) N° 404 Mazo – Vegueta.

La IEI N° 404 Mazo – Vegueta, ubicada en [indicar ubicación], se caracteriza por su compromiso con la excelencia educativa y el bienestar integral de sus estudiantes. Sin embargo, como en muchas instituciones educativas, persisten interrogantes sobre cómo potenciar aún más el logro de aprendizaje, especialmente en lo que respecta a la implementación efectiva de estrategias pedagógicas innovadoras y la promoción de un ambiente educativo enriquecido.

El aprendizaje cooperativo, como enfoque pedagógico, enfatiza la relevancia de la sinergia entre individuos, la cooperación y el intercambio de ideas entre los estudiantes para alcanzar objetivos comunes. Por otro lado, los juegos recreativos ofrecen oportunidades para el logro del aprendizaje experiencial, ampliación de habilidades socioemocionales y la motivación intrínseca en los estudiantes.

En este contexto, surge la pregunta de cómo el aprendizaje cooperativo y la integración de juegos recreativos pueden influir en el proceso de educación y formación, así como en el crecimiento holístico de los estudiantes en la IEI N° 404 Mazo – Vegueta. ¿Cuáles son los beneficios específicos de estas estrategias en el contexto de esta institución educativa? ¿Cómo pueden ser implementadas de manera efectiva por parte de los docentes para maximizar su influencia beneficiosa en el progreso académico y en el bienestar emocional y social de los estudiantes.?

Con el objetivo de abordar estas interrogantes y contribuir al conocimiento en el campo de la educación, esta tesis se propone analizar y evaluar la dependencia que puede existir con las variables de aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en los infantes de la IEI N° 404 Mazo – Vegueta. A través de un enfoque metodológico riguroso que incluye revisión bibliográfica, observaciones en el aula y análisis de datos, se busca proporcionar insights significativos que puedan informar la práctica educativa y la formulación de políticas en la institución y más allá.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En el marco internacionall, muchas instituciones educativas no han adoptado plenamente el aprendizaje cooperativo como parte integral de sus métodos de enseñanza. Esto puede deberse a una falta de capacitación adecuada para los educadores o a la resistencia al cambio en los sistemas educativos tradicionales. En muchos países, el currículo educativo se basa principalmente en desarrollar habilidades académicas, dejando de lado la importancia del fomento de competencias sociales como la colaboración, la comunicación y el trabajo en grupo. Esto puede limitar el potencial de los educandos para participar en actividades cooperativas y aprovechar al máximo los juegos recreativos como herramientas de aprendizaje.

En algunos lugares, la falta de recursos y la brecha digital pueden dificultar el acceso de los estudiantes a juegos recreativos educativos y tecnologías relacionadas. Esto puede exacerbar las disparidades en el aprendizaje cooperativo, ya que algunos estudiantes pueden tener menos oportunidades para participar en actividades colaborativas y de juego.

Aunque hay evidencia anecdótica que respalda los beneficios del aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en el aprendizaje de los estudiantes, la investigación empírica a nivel internacional puede ser limitada o inconsistente. La falta de datos sólidos puede dificultar la defensa de políticas y prácticas educativas centradas en el aprendizaje cooperativo y el uso de juegos recreativos como herramientas pedagógicas.

En algunas culturas y contextos sociales, el concepto de aprendizaje cooperativo puede no ser tan valorado o aceptado como en otros lugares. Las actitudes hacia la competencia académica individual pueden prevalecer sobre el trabajo en equipo y la colaboración, lo que dificulta la implementación efectiva del aprendizaje cooperativo y el uso de juegos recreativos como estrategias educativas.

En muchos sistemas educativos nacionales, el aprendizaje cooperativo y el uso de juegos recreativos no están formalmente integrados en el currículo escolar. Esto puede deberse a una falta de orientación y recursos por parte de las autoridades educativas, lo que resulta en una limitada aplicación de estas metodologías en las aulas.

Los educadores pueden carecer de capacitación y formación específica en la creación y ejecución de tareas de enseñanza-aprendizaje cooperativo y el uso efectivo de juegos recreativos como herramientas educativas. Esto puede dificultar su capacidad para aprovechar al máximo estas estrategias y proporcionar una experiencia de aprendizaje enriquecedora para los estudiantes.

En algunas áreas, las instituciones educativas pueden enfrentar desafíos relacionados con la falta de recursos y espacio adecuado para llevar a cabo actividades de aprendizaje cooperativo y juegos recreativos. La falta de acceso a materiales educativos apropiados y áreas de recreación puede limitar las oportunidades de los estudiantes para participar en este tipo de actividades.

En muchos casos, los sistemas de evaluación en las escuelas se centran principalmente en pruebas estandarizadas y evaluaciones individuales de desempeño académico. Esto puede desincentivar la implementación de metodologías de aprendizaje

cooperativo, ya que pueden ser percibidas como menos compatibles con este enfoque de evaluación.

A nivel nacional, puede existir una falta de conciencia entre los educadores, los padres y los tutores responsables de la toma de decisiones sobre los beneficios del aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en el desarrollo integral de los estudiantes. Esto puede llevar a una subestimación de su importancia y una menor priorización en la planificación educativa.

En resumen, la realidad problemática a nivel nacional en relación al aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en los infantes de la IEI N° 404 Mazo – Vegueta refleja desafíos que van desde la falta de integración en el currículo hasta limitaciones en la formación docente y la infraestructura educativa. Abordar estas cuestiones requerirá un enfoque holístico que incluya la colaboración entre educadores, autoridades educativas, padres y la comunidad en general para promover prácticas educativas más inclusivas y efectivas.

Aunque el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos pueden ser reconocidos como estrategias educativas beneficiosas, su implementación efectiva en el contexto de la IEI N° 404 Mazo – Vegueta puede ser limitada. Los docentes pueden enfrentar desafíos en la incorporación de estas metodologías en su práctica diaria debido a la falta de orientación, capacitación y recursos adecuados.

La institución puede carecer de los recursos necesarios para facilitar el aprendizaje cooperativo y la realización de juegos recreativos. Esto puede incluir la falta de espacio adecuado para actividades grupales, una escasez de materiales educativos lúdicos y

limitaciones en el acceso a tecnología o equipos necesarios para la implementación de ciertos juegos.

Es posible que exista una tendencia arraigada hacia métodos de enseñanza más tradicionales y centrados en el docente en la IEI N° 404 Mazo – Vegueta. Esto podría dificultar la adopción de enfoques más participativos y colaborativos, como el aprendizaje cooperativo, necesitan un cambio fundamental en la manera en que se concibe y se facilita el proceso de aprendizaje.

Tanto entre los educadores como entre los progenitores y la comunidad educativa, puede haber una falta de conciencia sobre los beneficios específicos que nos brinda la enseñanza colaborativa y los juegos recreativos en el crecimiento integral de los infantes. Esto podría limitar el apoyo y la participación en la implementación de estas prácticas en la IEI N° 404 Mazo – Vegueta.

Los métodos tradicionales de evaluación pueden no estar alineados con los enfoques de aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos, lo que dificulta la evaluación precisa del progreso y el logro de los estudiantes en estas áreas. Esto podría llevar a una falta de reconocimiento y valoración de los resultados obtenidos a través de estas metodologías.

En resumen, la realidad problemática a nivel local en relación a la enseñanza cooperativa y los juegos recreativos en los infantes de la IEI N° 404 Mazo – Vegueta refleja desafíos específicos relacionados con la implementación, los recursos, la cultura educativa y la conciencia sobre los beneficios de estas prácticas.

La investigación se realizó en I.EI N° 404 Mazo- Vegueta, donde el aprendizaje cooperativo evidencia un nivel bajo y con deficiencias en el uso de las TICs, siendo necesario atender a un amplio número de estudiantes.

1.1. Formulación de problema

1.1.1. Problema general

¿Cómo se da la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta?

1.1.2. Problemas específicos

¿Cómo se da la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta?

¿Cómo se da la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta?

¿Cómo se da la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de reglas en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta?

¿Cómo se da la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de construcción en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.

1.2.2. Objetivos específicos

Establecer la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo- Vegueta.

Determinar la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo- Vegueta.

Establecer la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de reglas en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo- Vegueta.

Determinar la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de construcción en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo- Vegueta

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Desde el punto de vista teórico: La aportación teórica de este estudio destaca la importancia del aprendizaje cooperativo para potenciar el uso de los juegos creativos. Es importante señalar que los grandes desafíos que enfrenta la sociedad actual no se puede resolver mediante acciones de manera individual o separadas; más bien, requieren esfuerzos colectivos y colaborativos para superarlos y avanzar hacia el desarrollo. Por lo tanto, es crucial que los entornos escolares faciliten a los estudiantes aprender a interactuar y colaborar en clase con los diferentes integrantes de la clase. Además, este estudio tiene validez teórica al aportar alternativas de solución adaptadas a nuestra realidad.

1.3.2. Desde el punto de vista práctico. Debido a su importancia práctica, este estudio es relevante porque el aprendizaje cooperativo tiene un impacto significativo en los estudiantes. En función del tipo de aprendizaje, los educadores determinarán el empleo de estrategias que fomenten la cooperación entre los estudiantes, con el objetivo de mejorar el desempeño académico de los estudiantes de inicial.

1.3.3. Justificación pedagógica. En el ámbito educativo, este estudio es valioso ya que contribuye al progreso de la sociedad, especialmente al proporcionar a la comunidad educativa datos precisos sobre el nivel de aprendizaje cooperativo y la utilización de juegos creativos por parte de los estudiantes. Además, ha posibilitado la creación de una investigación adicional que fomenta de manera continua la participación activa del estudiante, promoviendo así la adquisición de conocimientos significativos.

1.4. Delimitaciones del estudio

a. Disponibilidad de tiempo

Cuando la investigadora necesitaba llevar a cabo, aplicar e interpretar la investigación por sí misma, y al mismo tiempo tenía que cumplir con un trabajo en un horario fijo, se encontraba con una disponibilidad de tiempo limitada. No obstante, el compromiso con el trabajo asumido motivó la organización de horarios y lugares, junto con la colaboración de los miembros de la comunidad educativa, para superar esta dificultad.

b. Limitados medios económicos

Realizar la indagación implicó una inversión económica que, al ser financiada y asumida el investigador, presentó ciertas restricciones. Al margen de este escenario

y valorando la relevancia de su implementación, se logró cubrir los costos mediante los fondos de la tesista.

1.5. Viabilidad del estudio

1.6.1 Evaluación Técnica

En este trabajo de investigación se tuvo en cuenta la tecnología y el conocimiento necesarios para llevar a cabo el estudio de manera efectiva y obtener resultados significativos, tomando en cuenta la disponibilidad de herramientas y equipos específicos, la habilidad del personal para utilizarlos correctamente, así como la capacidad para superar posibles desafíos técnicos que pudieron surgir durante el proceso de estudio.

1.6.2 Evaluación Ambiental

Debido a su naturaleza exclusivamente académica y descriptiva, se ha garantizado que las actividades de investigación se lleven a cabo de manera responsable y sostenible, minimizando los impactos negativos en el medio ambiente y promoviendo la conservación de los recursos naturales.

1.6.3 Evaluación Financiera

El estudio fue posible realizar utilizando los recursos técnicos disponibles de manera eficiente y efectiva con presupuesto autofinanciado por la investigadora.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel Internacional

Gamboa, Manrique, Ochoa, y Santos (2018) En su tesis *“Evaluar el aprendizaje autónomo en alumnos de décimo grado a partir del advenimiento de componentes químicos extraídos de manera artificial en alimentos comercializados”*, sugieren como meta estudiar el aprendizaje autónomo en students of 10th grade, utilizando los términos de Aebli (2001), por medio de actividades relacionadas a los compuestos químicos agregados de manera artificial en alimentos transformados. Se usó un procedimiento de investigación cualitativo. Los descubrimientos insinúan que los trabajos de enseñanza propuestos incentivaron el conocimiento autónomo de los estudiantes, de acuerdo a las categorías de Aebli (2001): establecer vínculo con cosas e ideas por su parte, comprender eventos y narraciones por su parte, planificar acciones y solucionar dificultades de manera independiente, realizar labores por su parte y conservar el estímulo para la actividad y el conocimiento por su parte.

Salazar (2017), en el desarrollo de su indagación *“La autoestimación y el conocimiento autónomo que tienen los alumnos del 7mo. año de EGB, de la escuela municipal Augusto Martínez, del Cantón Ambato”*, La escuela se enfrenta al reto de establecer los límites de la influencia de la autoestima en la adquisición de conocimiento independiente por parte de los estudiantes del séptimo año de educación en la "Unidad Educativa" de "Augusto Martínez", situada en la Parroquia

de Augusto Martínez del Cantón de Ambato, en la provincia de Tungurahua. El procedimiento utilizado fue de tipo cuali-cuantitativo. Las conclusiones indican que la seguridad en sí mismo de los estudiantes tiene efectos sobre su aprendizaje autónomo, ya que la gente que posee un concepto de autoestima bajo y no tiene confianza en sus habilidades tiene problemas con respecto a este aspecto.

Parra y Galindo (2016), en su investigación titulada *“Reestructuración de la forma de enseñar de los docentes escogidos dentro del ámbito de la globalidad”*, plantean como objetivo comprender los cambios que han experimentado los enfoques pedagógicos desde la desde la óptica de los educadores en el entorno globalizado. Utilizaron un enfoque metodológico cualitativo. Los resultados obtenidos indican que la dimensión pedagógica desempeña un papel crucial en la evolución de las prácticas docentes, ya que representa un conocimiento adquirido por los maestros a través de la experiencia cotidiana en el aula. No obstante, se destaca que la formación recibida por los docentes en la universidad presenta deficiencias en diversas áreas, como la gestión de estudiantes con comportamientos desafiantes, la interacción con los progenitores o tutores legales. y las estrategias para apoyar a los alumnos con dificultades de aprendizaje, entre otras.

2.1.2. A nivel Nacional

Palomino (2015) desarrollo lo siguiente *“Las tácticas de estudio autónomo y su influencia en la capacidad academicista de los estudiantes del décimo grado de la EAPER y de la UCL”*, cuyo propósito fue comprobar la manera en la que las estrategias de estudio autónomo impactan en la performance del alumno de esa clase. Para realizar este análisis, se usó un método cuantitativo para estudiar la situación.

Los hallazgos sugieren que existe una relación positiva entre el empleo de estrategias de estudio autónomo en general y el desempeño del décimo grado, la cual es estadísticamente significativa ($p < 0.000$, $p < 0.05$).

Villanueva (2018) realizó la investigación titulada *“El uso de los juegos como método de enseñanza para estimular el aprendizaje significativo en alumnos de la IE. Baños del Inca-Paraguay”* Se centró en analizar la manera en la que la utilización de juegos lúdicos ayudó al desarrollo de conocimientos importantes acerca de las matemáticas en menores de cinco años en el nivel inicial del colegio N.º 123 de Baños del Inca – Cajamarca durante 2018. En referencia a la manera de pensar, se optó por un método instructivo y una disposición de estudio pre experimental con únicamente un grupo. El conjunto de estudio tenía 16 infantes y niñas de cinco años de edad que eran parte de la institución. Luego de la puesta en marcha del programa, se evidenció un incremento en la puntuación de 11.245 puntos, que fue calculado por la diferencia de medias. Además, se evidenció una disminución en la dispersión de 0.951 y una mayor uniformidad, manifestada por el coeficiente de variación, el cual fue del 38.1 por ciento para el primer test y del 17.4 por ciento para el segundo test, respectivamente. En conclusión, se evidenció que la utilización de un programa que se basa en el juego con el objetivo de recrear fue eficaz y provocó un incremento en el conocimiento significativo del ámbito de las matemáticas.

Bazan (2019) en su estudio realizado El rendimiento académico destacado en el área de ciencia, tecnología y medio ambiente de los estudiantes del segundo año en el colegio 2404 Los Olivos durante el año 2018 se relaciona con el aprendizaje colaborativo. Su propósito específico fue establecer la relación entre la enseñanza

colaborativa y el rendimiento académico en las áreas de CTA en los estudiantes de segundo grado en dicha institución. La comunidad estuvo compuesta por 135 alumnos, y se usó una estratagema no aleatoria para censar. Los factores de estudio fueron la colaboración y el desempeño Académico en la especialidad mencionada. El estudio se basó en los escritos sobre la capacidad intelectual en relación a la atmósfera, la ciencia y la tecnología, y en particular en el diseño de actividades para aumentar la capacidad intelectual en estas áreas. El análisis se hizo en forma de descripción no experimental con un diseño relacionado, utilizando métodos cuantitativos para calcular las variables de manera objetiva. Las conclusiones evidenciaron una correlación positiva y significativamente entre el desempeño académico y la formación cooperativa de estudiantes de segundo grado de la escuela secundaria. Estos descubrimientos insinúan una relación entre el estudio en grupo y el entendimiento del texto en los alumnos.

Burga (2019) en su trabajo titulado *“Las ideas que tienen los estudiantes de psicología acerca del empleo del portfolio y su contribución al conocimiento autónomo en una academia privada de Lima”*, plantea como objetivo analizar cómo los estudiantes de psicología perciben el uso del portafolio como un medio para promover el aprendizaje independiente en una universidad privada en Lima Metropolitana. Se empleó un enfoque metodológico cualitativo para llevar a cabo la investigación. Los resultados sugieren los estudiantes de la asignatura de Procesos Cognitivos de la Facultad de Psicología opinan que el empleo del portafolio es ventajoso para el desarrollo del aprendizaje autónomo. Esto se debe a que les permite reflexionar antes, durante y después de su elaboración, lo que les ayuda a desarrollar las estrategias más adecuadas para asegurar el éxito en la tarea.

Valdivia (2019) en su estudio titulado *“El recreo como actividad para promover la independencia en menores de 4 años del Instituto Educativo Inicial 40377 Jorge Aurelio, en Arequipa, 2017”* Su objetivo primordial es exhibir la fiabilidad de los juegos de recreación en el progreso de la independencia de niños y niñas de 4 años de esta escuela. El procedimiento utilizado es de tipo cuantitativo, y se basa en la observación como método y en una lista de comparación como instrumento para la recolección de información. Se ejecutaron cinco encuentros de juego, focalizando en las características de "Reconocimiento de sí mismo" y "Actuación con fiabilidad". Para la medición, se ejecutó la prueba de comparación de hipótesis "t" de estudiantes para determinar si existen distinciones importantes en los resultados previo a y posterior a la acción. Las conclusiones evidenciaron que la estrategia implementada fue exitosa, puesto que la gran mayoría de los infantes y niñas mostraron un incremento en su grado de independencia. Al inicio, la mayor parte se encontraba en etapa de crecimiento, sin embargo, con puntuaciones flojas, hasta que al final del programa, se observaron un incremento significativo en la cantidad de estudiantes que lograron un aprendizaje adecuado.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Al Aprendizaje Cooperativo

2.2.1.1. Definición.

Según Johnson D., Johnson R. y Holubec (2004), el aprendizaje cooperativo se define como una técnica pedagógica en la cual un conjunto de estudiantes colabora entre sí con el fin de alcanzar objetivos compartidos. En este enfoque, los participantes realizan actividades en conjunto con el propósito de obtener resultados ventajosos no solo para

su propio beneficio, sino para la mayoría de los miembros integrantes del equipo de trabajo. Es decir el aprendizaje cooperativo es un enfoque de enseñanza estructurado en grupos heterogéneos, donde los estudiantes trabajan juntos para lograr objetivos y metas comunes. Durante este proceso, el equipo de aprendices se apoyan mutuamente y se responsabilizan unos a otros para lograr el éxito académico

Según Pújolas (2001), la acción de aprender, dentro del marco del curriculum, se estima como un procedimiento complejo que requiere la participación de los estudiantes, el docente y los apuntes, todos ellos dentro de una circunstancia particular delimitada por los trabajos de estudio. En el procedimiento de construcción de conocimientos y la consecución de aprendizajes significativos, es fundamental el vínculo social que se genera, no únicamente entre los estudiantes y el profesor, sino también entre los propios alumnos y la información que se instruye.

Kagan, S. (1994). El aprendizaje en grupo es una táctica didáctica por la que los alumnos interactúan en conjunto dentro de grupos menores para alcanzar metas de aprendizaje comunes. En el transcurso de este procedimiento, los estudiantes participan de manera activa, apoyan entre sí y asumen labores específicas con el fin de que su entendimiento y su performance en la escuela sea la mayor posible.

Según Monereo (2001), se cree que el aprendizaje en grupo es una de las maniobras centrales dentro del paradigma del constructivismo. Este escritor expresa que el conocimiento compartido es más extenso que solo ser un simple método de enseñanza particular, siendo en realidad una postura metodológica de gran intrincación. En general, se trata de intentar capitalizar las distinciones entre los alumnos en términos de conocimientos y habilidades, esto con el fin de facilitar el trabajo en conjunto. En

el momento en que laboran en conjunto, los alumnos logran grados de desempeño y productividad que no es posible que los alcancen trabajando en forma individual.

2.2.1.2. Breve reseña histórica.

El aprendizaje cooperativo ha sido un enfoque educativo ampliamente estudiado y aplicado desde mediados del siglo XX. Aunque no existe una única historia del aprendizaje cooperativo, se pueden identificar hitos importantes en su desarrollo y evolución:

Orígenes en la teoría sociocultural: Los fundamentos del aprendizaje cooperativo se remontan a las teorías socioculturales del aprendizaje, especialmente las doctrinas de Vygotsky centradas en manifestar la importancia que tiene la interacción social en la construcción del nuevo conocimiento. Vygotsky enfatizó el papel crucial de la colaboración entre pares en el desarrollo cognitivo de los individuos.

Investigaciones de Kurt Lewin: En la década de 1940, el psicólogo social Kurt Lewin realizó investigaciones pioneras sobre dinámicas de grupo y liderazgo. Lewin introdujo conceptos como la dinámica de grupo y la resolución de problemas en grupo, sentando las bases para el aprendizaje cooperativo.

Desarrollo de estructuras de aprendizaje cooperativo: En la década de 1970, los psicólogos educativos David W. Johnson y Roger T. Johnson comenzaron a desarrollar estructuras específicas de aprendizaje cooperativo. Su trabajo se centró en diseñar actividades y estructuras de grupo que promovieran la colaboración, la responsabilidad compartida y el logro de objetivos comunes.

Popularización en la educación: A partir de la década de 1980, el aprendizaje cooperativo ganó popularidad en el ámbito educativo. Los educadores comenzaron a reconocer los beneficios del trabajo en grupo y la colaboración para el aprendizaje de los estudiantes. Se desarrollaron y difundieron diversas estrategias y métodos de aprendizaje cooperativo, como la enseñanza en grupos pequeños, el aprendizaje basado en equipos y el aprendizaje entre iguales.

Investigaciones empíricas: Desde la década de 1980 hasta la actualidad, numerosos estudios han respaldado la efectividad de la enseñanza grupal en el logro de aprendizajes, la motivación y la autoestima de los estudiantes. Estas investigaciones han contribuido a establecer el aprendizaje cooperativo como un enfoque educativo sólidamente respaldado por la evidencia.

En resumen, la historia del aprendizaje cooperativo está marcada por una evolución continua desde sus fundamentos en teorías socioculturales hasta su aplicación práctica en el campo de la educación. A través del tiempo se ha hecho el reconocimiento como una estrategia pedagógica efectiva para promover el aprendizaje activo, la colaboración entre pares y el desarrollo integral de los estudiantes.

Características del aprendizaje cooperativo incluyen aspectos específicos que definen este enfoque pedagógico. Aquí hay algunas de las características clave:

Interacción entre pares: Los alumnos laboran junto a otros en grupos de dos o tres personas con el fin de conseguir metas colectivas. Esta interacción facilita el contagio de ideas, el debate y la discusión, esto agrega valor al procedimiento de formación.

Interdependencia positiva: Los integrantes de la agrupación dependen unos de otros con el fin de conseguir la victoria. Esto genera el sentimiento de una responsabilidad

que compartan todos los integrantes y lleva a la colaboración en vez de la competencia entre los alumnos.

Responsabilidad individual y grupal: Todo alumno está sujeto a su propio aprendizaje y además tiene un rol importante en el éxito del grupo. Se le dan roles y labores específicas a cada miembro del grupo para que todos los integrantes participen de manera equitativa.

Habilidades sociales y de comunicación: El entendimiento generado a través de la cooperación requiere de habilidades para comunicarse, escuchar, empatizar y solucionar dificultades. Los estudiantes aprenden a crear su labor en conjunto y a relacionarse de manera positiva con los compañeros.

Metas compartidas: Los alumnos colaboran para conseguir objetivos colectivos y se comprometen a triunfar como comunidad. Esto genera el sentimiento de comunidad y adscripción al interior del salón.

Refuerzo y reconocimiento positivo: Fomentar el apoyo mutuo y el reconocimiento del logro individual y grupal. La retroalimentación constructiva y el refuerzo positivo son elementos clave para mantener a los estudiantes motivados y comprometidos.

Promoción de la diversidad y la equidad: El conocimiento que se adquiere en la colaboración tiene en cuenta y utiliza la diversidad de habilidades, conocimientos y vivencias que poseen los alumnos. Todos los integrantes del grupo disponen de la ocasión de implicarse y obtener provecho del procedimiento de estudio.

Estas características hacen del aprendizaje cooperativo un enfoque efectivo para promover el aprendizaje activo, la participación de los estudiantes y el fomento de competencias sociales y cognitivas fundamentales.

Principios del aprendizaje cooperativo: Pueden variar ligeramente, pero en general, se centran en los siguientes aspectos:

Interdependencia positiva: Los alumnos laboran en conjunto para conseguir objetivos colectivos y toman conocimiento de que el triunfo individual está relacionado con el triunfo del equipo. Fomentar la idea de que todos los miembros de un grupo son responsables entre sí y que todos se benefician del éxito compartido.

Interacción cara a cara: Se promueve la interacción directa entre los estudiantes permite facilitar el intercambio de ideas, la discusión y la resolución de problemas. Se prioriza el trabajo en grupos pequeños donde todos los miembros puedan participar activamente y comunicarse entre sí.

Responsabilidad individual y grupal: Todo alumno está sujeto a su propio aprendizaje y además tiene un rol importante en el éxito del grupo. Se le dan roles y labores específicas a cada uno de los integrantes del grupo con el fin de que todos los miembros participaran de manera equitativa y se responsabilizaran por su parte en el esfuerzo conjunto.

Habilidades sociales: Los estudiantes adquieren destrezas sociales como la comunicación eficaz, la escucha atenta, la empatía y la colaboración. Aprenden a colaborar en grupo y a solucionar conflictos de forma positiva y a desarrollar relaciones positivas con sus compañeros.

Refuerzo y reconocimiento positivo: Se fomenta el apoyo mutuo y el reconocimiento de los logros individuales y del grupo. Se brinda retroalimentación constructiva y se celebran los éxitos colectivos para reforzar el entusiasmo y la dedicación de los alumnos hacia el aprendizaje colaborativo.

Procesamiento grupal: Se dedica tiempo para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje en grupo, analizar lo que funcionó bien y lo que se podría mejorar, y establecer metas para futuras colaboraciones. Se fomenta la autorreflexión y la metacognición para mejorar continuamente la eficacia del trabajo en grupo.

Estos principios proporcionan un marco básico para la implementación efectiva del trabajo colaborativo entre todos los estudiantes de la clase, promoviendo un ambiente de colaboración, participación activa y responsabilidad compartida entre los mismos.

2.2.1.4. Componentes básicos del Aprendizaje Cooperativo

Para que una labor en equipo sea realmente cooperativa y con éxito, es importante que contenga ciertas partes. Díaz & Hernández (2004) identifican algunas características esenciales del aprendizaje en grupo, estas se encuentran más adelante:

- a) La interdependencia positiva implica que los estudiantes están conectados entre sí de tal manera que no pueden alcanzar sus objetivos individualmente; por lo tanto, coordinan sus esfuerzos para completar una tarea. Es fundamental que los integrantes de un equipo comprendan que el avance de cada uno no solamente favorece al individuo, sino también al equipo en su totalidad.
- b) Es esencial tener responsabilidad individual y autoevaluación para reconocer el progreso personal y del grupo, identificar las necesidades de apoyo entre los miembros y garantizar la participación equitativa de todos en las tareas del equipo.
- c) Los estudiantes obtienen habilidades de colaboración esenciales para una colaboración eficaz y se sienten inspirados a ponerlas en práctica. Se promueven

principios y valores esenciales, como la sinceridad, la tolerancia y el respeto hacia la equidad y la justicia en las interacciones con los compañeros, entre otros.

- d) El proceso en equipo implica que los miembros reflexionen y dialoguen en cualquier etapa del trabajo sobre el producto de metas establecidas en el desarrollo de relaciones interpersonales y laborales eficaces y apropiadas.

Los aspectos mencionados no solo son atributos esenciales de un equipo laboral efectivo, sino que también representan una disciplina que debe ser implementada con rigor para establecer las condiciones que promuevan una cooperación eficiente.

Estrategias Para el trabajo Cooperativo:

Aquí hay algunas estrategias efectivas para fomentar el trabajo cooperativo en el aula:

Asignación de roles: Asigna tareas específicas a cada integrante del grupo, como dirigente, instructor, registrador o investigador, con el fin de distribuir las labores y estimular la colaboración equitativa.

Establecimiento de metas claras: Aclara los objetivos y las metas de cada actividad que se realiza en grupo, garantizando que cada integrante del mismo entienda lo que se requiere de él.

Fomento de la interdependencia positiva: Facilita un entorno en el que los alumnos asuman que el triunfo individual de los está relacionado con el triunfo del grupo, esto ayuda a la colaboración y el sustento mutuo.

Establecimiento de normas de colaboración: Colabora con los estudiantes para establecer normas de comportamiento y comunicación que fomenten el respeto, la escucha activa y la participación equitativa.

Uso de técnicas de resolución de conflictos: Enseña a los estudiantes habilidades para resolver conflictos de manera constructiva y promueve la comunicación abierta y el entendimiento mutuo.

Monitoreo y retroalimentación: Controla la evolución de las agrupaciones y ofrece comentarios constantes para cerciorarte de que se encuentren en la vía correcta y de que hayan áreas de perfeccionamiento.

Promoción de la reflexión y el aprendizaje conjunto: Fomenta la reflexión sobre el proceso de trabajo en grupo y anima a los estudiantes a compartir sus experiencias y aprender unos de otros.

Celebración de los logros: Reconoce y celebra los logros individuales y grupales para reforzar la motivación y el sentido de logro de los estudiantes.

Al implementar estas estrategias, puedes crear un entorno en el aula que fomente la colaboración, el compromiso y el aprendizaje mutuo entre los estudiantes.

2.2.1.5. Métodos para un aprendizaje cooperativo.

En el nivel inicial, el aprendizaje colaborativo se adapta para ser accesible y efectivo para los niños en edad preescolar. Algunos métodos comunes del aprendizaje cooperativo en el nivel inicial incluyen:

Juegos cooperativos: Se utilizan juegos y actividades lúdicas que fomentan la colaboración entre los niños. Estos juegos pueden incluir actividades de construcción conjunta, juegos de roles o actividades al aire libre que requieren que los niños trabajen en equipo para alcanzar un objetivo común,

Aprendizaje en grupos pequeños: Los niños se dividen en equipos pequeños donde trabajan juntos en actividades específicas. Por ejemplo, pueden trabajar en grupos para completar rompecabezas, realizar experimentos simples o realizar actividades de arte y manualidades.

Juego de roles cooperativo: Los niños participan en juegos de roles donde asumen diferentes roles y responsabilidades dentro de un escenario o situación. Esto fomenta la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas entre los niños mientras juegan juntos.

Actividades de resolución de problemas en grupo: Los niños participan en actividades que requieren que trabajen juntos para resolver problemas simples. Esto puede incluir la resolución de rompecabezas, la planificación de una actividad grupal o la organización de objetos según criterios específicos.

Círculos de aprendizaje: Se utilizan círculos de aprendizaje donde los niños se sientan juntos y comparten ideas, experiencias y conocimientos. Esto promueve la participación de todos los niños y les brinda la oportunidad de aprender unos de otros.

Estos métodos de aprendizaje cooperativo en el nivel inicial están diseñados para ser divertidos, interactivos y adaptados a las necesidades y habilidades de los niños pequeños. Ayudan a fomentar habilidades sociales, tales como la colaboración, la comunicación y la colaboración en equipo, mientras fomentan el aprendizaje activo y significativo.

2.2.1.6. Ambiente para mejorar Aprendizajes Colaborativos.

El ambiente de aprendizaje colaborativo implica una serie de etapas o fases que los estudiantes atraviesan para lograr un aprendizaje efectivo en grupo. Estas etapas pueden variar ligeramente según el modelo específico de aprendizaje cooperativo que se esté utilizando, pero a menudo incluyen lo siguiente:

Preparación: En esta etapa, se establecen las condiciones para el aprendizaje cooperativo. Los estudiantes reciben una introducción al método cooperativo que se utilizará, se explican las expectativas y roles de los miembros del grupo, y se establecen normas para la colaboración efectiva.

Formación de grupos: Los estudiantes se dividen en grupos heterogéneos, preferiblemente de tamaño reducido, para trabajar en actividades específicas. La formación de grupos puede ser aleatoria o estratégica, dependiendo de los objetivos de aprendizaje y las necesidades individuales de los estudiantes.

Establecimiento de objetivos: Los grupos identifican y establecen objetivos claros y específicos para la tarea o actividad que van a abordar. Esto puede incluir la definición de metas de aprendizaje, la división de tareas y la planificación de estrategias para alcanzar esos objetivos.

Colaboración y trabajo en equipo: Los alumnos laboran junto a fin de completar el trabajo o actividad encomendada. En este periodo se incentiva la conversación fluida, la transmisión de ideas y la resolución de dificultades en conjunto. Los alumnos

pueden colaborar entre sí, además de ayudar a realizar las labores del conjunto de manera equitativa.

Reflexión y evaluación: Una vez completada la tarea o actividad, los grupos reflexionan sobre su desempeño y evalúan el proceso de colaboración. Se discuten los logros alcanzados, los desafíos enfrentados y las lecciones aprendidas durante el trabajo en equipo. Esta reflexión puede ayudar a los estudiantes a identificar áreas de mejora y a aplicar lo aprendido en futuras colaboraciones.

Estas etapas del ambiente de aprendizaje cooperativo están diseñadas para promover la implicación activa de los alumnos, la creación de sabiduría en conjunto y el fortalecimiento de aptitudes sociales y de cooperación. Al pasar por estas etapas, los estudiantes pueden experimentar un aprendizaje más significativo y efectivo en grupo.

2.2.2. Los juegos recreativos

2.2.21. Definiciones

Huizinga (2007):

Actividad o entretenimiento libre, que se ejecuta dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, siguiendo reglas estrictas que deben ser respetadas, aunque sean aceptadas voluntariamente. Esta actividad se realiza por el simple placer de hacerlo y está acompañada de una sensación de emoción y diversión, así como de la conciencia de adoptar roles diferentes a los de la vida cotidiana.

Según Moreno (2002), la definición del juego como una actividad gratuita, realizada además de que es percibida como una separación de la vida cotidiana, sin embargo, que puede capturar al completo al jugador, no existiendo un interés material o una ventaja duradera. Se lleva a cabo en un lugar y un tiempo específico, se rige por normas determinadas y genera vínculos que suelen ser ocultos o cambiar su vestimenta para diferenciarse de la sociedad común.

Borja & Martín (2007) indican que la actividad se encuentra comprometida totalmente al individuo: su cuerpo, sus sentimientos, sus habilidades... Promueve la equidad de oportunidades y apoya el desarrollo de las habilidades individuales y de grupo. Los infantes que participan de manera activa en la actividad tienen la ocasión de ser más comunicadores, constructores y examinadores de la comunidad (p. 14).

“El juego es una actividad que genera gran interés y placer, al tiempo que desempeña un rol fundamental en el desarrollo de habilidades y la formación de identidad en la edad adulta” (Bañeres et al., 2008, p. 48).

En la búsqueda de mejorar el aprendizaje, los juegos son reconocidos como un elemento vital, englobando actividades divertidas y concisas que respetan reglas que promueven el refuerzo de diversos valores. Estos principios abarcan la obediencia, el compromiso, la paciencia, el apoyo, la confianza, la seguridad, y el afecto hacia los demás. Además, los juegos fomentan un sentido de camaradería, fomentando el intercambio de ideas, conocimientos e inquietudes. Todos estos aspectos, incluido el cultivo de valores, contribuyen a una internalización significativa del conocimiento.

El juego, utilizado como una táctica para el proceso de aprendizaje, asiste al estudiante en la resolución de sus dilemas internos y le proporciona habilidades para afrontar

desafíos futuros con determinación y perspicacia. Esto ocurre especialmente cuando el facilitador ha experimentado con el estudiante las dificultades inherentes al proceso de aprendizaje, que anteriormente se abordaron de manera represiva y mediante métodos tradicionales, obsoletos y poco conocedores de los avances tecnológicos y pedagógicos.

Antecedentes del juego.

Los antecedentes del juego se remontan a los albores de la humanidad y han sido una parte integral de la trayectoria humana a lo largo de los tiempos. Aquí hay un resumen de algunos de los aspectos clave de los antecedentes del juego:

Juego en las culturas antiguas: Desde las civilizaciones antiguas hasta las tribus indígenas, el juego ha estado presente en diversas formas en todas las culturas humanas. Se han encontrado artefactos y registros que indican que el juego era una actividad común en la vida cotidiana de estas sociedades, desde juegos de mesa hasta deportes y juegos de habilidad.

Juego en la infancia: El juego ha sido una parte fundamental del desarrollo infantil desde tiempos inmemoriales. Los niños han jugado juegos simples y elaborados en todas las culturas como parte de su aprendizaje y desarrollo social, emocional y cognitivo.

Filosofía y teoría del juego: Filósofos y pensadores a lo largo de la historia han reflexionado sobre el significado y la importancia del juego. Desde Platón y Aristóteles hasta Johan Huizinga y Roger Caillois, muchos han explorado el papel del juego en la sociedad, la cultura y el desarrollo humano.

Desarrollo de juguetes y juegos: A lo largo de los siglos, se han desarrollado una amplia variedad de juguetes y juegos para divertir y enseñar a individuos de todas las edades. Desde los antiguos juegos de mesa hasta los modernos videojuegos, el juego ha cambiado hoy en día.

Investigación científica sobre el juego: En los últimos siglos, los estudiosos han llevado a cabo investigaciones científicas para comprender mejor los beneficios y efectos del juego en el desarrollo humano. Psicólogos, educadores y sociólogos han realizado estudios sobre cómo el juego afecta el cerebro, promueve el aprendizaje y fortalece las relaciones sociales.

En resumen, los antecedentes del juego son vastos y diversos, y abarcan todas las áreas de la experiencia humana. El juego ha sido una parte intrínseca de la cultura y el desarrollo humano desde tiempos antiguos y continúa desempeñando un rol importante en el quehacer cotidiano de las personas en la actualidad.

Definiciones de juegos recreativos

Rieber (1996): Actividad voluntaria y placentera que se lleva a cabo durante el tiempo libre, y que se considera como un fin en sí misma, sin otro propósito más allá del placer o la diversión que proporciona.

Csikszentmihalyi (1990): Actividad lúdica que implica un alto nivel de compromiso y disfrute, donde la persona se sumerge completamente en la actividad, perdiendo la noción del tiempo y sintiendo un profundo sentido de gratificación y satisfacción.

Huizinga (1938): Actividad humana libre y espontánea que se realiza dentro de un espacio y tiempo definidos, siguiendo reglas establecidas pero flexibles, con la intención de generar placer y entretenimiento.

Vygotsky (1978): Actividad social y culturalmente determinada que contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de los individuos, promoviendo la creatividad, la imaginación y la colaboración con otros.

Beneficios de los juegos recreativos

Desarrollo físico: Los juegos recreativos suelen implicar actividad física, que mejoran el desarrollo de habilidades motoras, coordinación, fuerza y resistencia.

Salud mental: Participar en juegos recreativos puede disminuir el nivel de estrés, ansiedad y depresión. al proporcionar una forma divertida de relajarse y desconectar de las preocupaciones diarias.

Desarrollo social: Los juegos recreativos fomentan la interacción social y el trabajo en equipo, lo que ayuda a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, la colaboración y la empatía.

Creatividad: Muchos juegos recreativos involucran elementos de creatividad y resolución de problemas, lo que estimula la imaginación y la capacidad de encontrar soluciones innovadoras.

Aprendizaje: Los juegos recreativos pueden ser herramientas educativas efectivas, ya que pueden enseñar conceptos académicos, habilidades prácticas y valores importantes de una manera divertida y práctica.

Bienestar emocional: Jugar y divertirse con amigos y familiares puede mejorar el estado de ánimo, aumentar la autoestima y fortalecer los lazos emocionales con los demás.

Desarrollo cognitivo: Los juegos de recreación pueden aumentar las capacidades mentales, particularmente en términos de memoria, atención, concentración y pensamiento crítico.

En resumen, los juegos recreativos no solo son una forma divertida de pasar el tiempo, sino que también ofrecen una variedad de beneficios físicos, mentales, sociales y emocionales que contribuyen al bienestar general de las personas.

Importancia del juego en el aprendizaje.

El juego tiene una función importante en la formación del ser humano, entre las que podemos decir:

- **Sirve para investigar:** El juego es una herramienta para investigar el universo que está alrededor de quien lo juega además de sus propias intenciones.

- **Incrementa la armonía comunitaria:** La alta amplitud de posibilidades que le da el juego, hace que los vínculos sean más solidarios y, en función de la dirección que le da el juego, es posible cambiar y mejorar los vínculos entre personas.
- **Establece una comunicación bidireccional:** debido a su naturaleza física opera como un circuito auto sostenible de presiones y descansos.
- **Genera reglas, normas y comportamientos:** La totalidad de lo que acontece en la realidad puede ser utilizada dentro del juego a través de la psique. El juego nos puede educar en varias líneas de conducta y cada una de ellas es posible que genere una escuela.
- **Fantasía:** Transforma lo horroroso en maravilloso, siempre dentro de un ámbito de comodidad y diversión.
- **Induce a nuevas vivencias:** posibilita el estudio a través de los aciertos y las equivocaciones, ya que siempre es posible comenzar de nuevo un juego.
- **Regresa a la gente más Libre:** En el transcurso de un juego existe una vasta cantidad de posibilidades, que posibilitan a los individuos que participan ordenarse y desordenarse en la presencia de dificultades.

De esta forma, la actividad lúdica tiene una influencia notable en la totalidad de las áreas que tiene la Child Development. Los destellos de habilidades físicas (en especial las motoras de gran tamaño) se van desarrollando en el momento en que

el menor se encuentra aprendiendo a alcanzar, gatear, andar, correr, subir y saltar. Las destrezas motoras de baja (manipulación de objetos mediante el uso de las manos y de los dedos) avanzan al jugar con los objetos que tiene el juego.

El conocimiento adquirido de seguir los pasos, colaborar, aguardar su momento, acatar las normas y de competir, son habilidades de la sociedad que se consiguen mediante el juego.

El juego además incrementa los destellos de emoción a través del disfrute que experimentan los infantes, la relación que tienen con otros, y a través de los sentimientos que tiene el juego de figuras de la Fantasy. La importancia de la autoestima, que es tan importante para conseguir una vida larga y buena, además aumenta cuando los niños consiguen objetivos a través del juego.

El juego incentiva la creación y la invención, además de que los infantes expandan los límites de su universo. Es tal vez, lo más significativo de todo es que el partido es recreación. Luego, al acordarnos de la niñez, los momentos alegres que pasamos junto a personas encantadoras son los que más nos importan.

2.3. Bases filosóficas

Basándose en las ideas de Piaget (1981), Una clase de aprendizaje en colaboración se considera como un instrumento de enseñanza que tiene una progresión lógica y utiliza estrategias de colaboración para apoyar el conocimiento nuevo para los alumnos.

Se refiere a la manera en la que el reforzamiento del grupo y las gratificaciones que le corresponden impactan en el conocimiento, se centra en las situaciones del grupo y en las acciones que siguen de recompensa, las acciones realizadas por los grupos en su trabajo conjunto, fundamentadas en investigaciones sobre el entrenamiento por resultados.

De acuerdo con el punto de vista del escritor, este aprendizaje se relaciona con el pensamiento constructivista de Piaget, donde le permite al alumno obtener nuevos conocimientos a manos de sus profesores y después los divulga con los compañeros, y así sucesivamente.

El conocimiento adquirido a través de la cooperación, de acuerdo con Johnson, Johnson y Holubec (1999), se genera a partir de la creación de sociedades para llevar a cabo actividades de estudio. ellos afirman que el conocimiento adquirido en la colaboración implica la utilización didáctica de grupos de menor tamaño para que los estudiantes trabajen en conjunto con el fin de optimizar el propio conocimiento y el de los otros. Los componentes esenciales de la colaboración incluyen el deber personal, la conversación individualizada entre los estudiantes, las prácticas interpersonales y de grupo, y el análisis por parte de los estudiantes de la manera en que opera su grupo.

2.4. Definición de términos básicos.

Aprendizaje cooperativo método de enseñanza que basa su funcionamiento en el trabajo conjunto entre los alumnos con el fin de conseguir metas comunes de conocimiento. En esta corriente, los alumnos laboran dentro de grupos de reducido tamaño, cada uno de ellos se responsabiliza por su propio aprendizaje además del de los otros. Se incentiva la conversación positiva, el acompañamiento mutuo y la

transmisión de ideas y conocimientos entre los integrantes del grupo. El aprendizaje por cooperación estimula el desarrollo de habilidades de grupo, la labor en equipo, la conversación eficaz y la creación de un entorno de estudio participativo y abierto.

Aprendizaje. El conocimiento se adquiere, se retiene y se utiliza con el fin de progresar en una mentalidad y, en consecuencia, se transforma y se adapta. Se identifican por transformaciones que tienen lugar de manera relativamente constante debido a vivencias del pasado, siendo el recuerdo una parte fundamental de este procedimiento. Sin la memoria, las vivencias se perderían y el individuo no podría tomar provecho de las vivencias de antes.

Autonomía. Se define como la habilidad de una persona para experimentar, razonar y tomar decisiones de manera independiente. Este término engloba una variedad de atributos y aspectos relacionados con el autocontrol personal. Entre estos elementos se encuentran la autoestima, la disposición positiva hacia la vida, la comprensión adecuada de las normas sociales y la capacidad para valerse por sí mismo.

Enseñanza-Aprendizaje. Estos dos términos se emplean en conjunto para resaltar la interdependencia entre ellos y enfatizar que la labor educativa del profesor carece de sentido si no conduce a la generación de aprendizaje en los estudiantes.

Recreativo se refiere a todo aquello que está relacionado con la recreación, el entretenimiento y el ocio. Se utiliza para describir actividades, eventos o lugares que proporcionan diversión, relajación y disfrute. El enfoque recreativo se centra en el descanso, la distracción y la renovación de energías, contribuyendo al bienestar físico, mental y emocional de las personas.

Lúdico. El término "lúdico" se refiere a todo lo relacionado con el juego, la recreación, la diversión y el entretenimiento. Se utiliza para describir actividades, experiencias o entornos que tienen un carácter juguetón, creativo y placentero. El enfoque lúdico se basa en la idea de aprender a través del juego, donde se fomenta la participación activa, la exploración y el descubrimiento.

Juego Proporciona un espacio de interacción entre los individuos y su entorno, facilitando el aprendizaje y la comunicación. Cuando un niño participa en juegos, establece relaciones con otros que promueven conexiones espontáneas y una comunicación fluida. De esta manera, el juego no solo implica aprendizaje, sino que también fomenta la comunicación y el desarrollo de vínculos con aquellos que forman parte de su entorno, al mismo tiempo que contribuye al fortalecimiento del lenguaje al expresar sus pensamientos e ideas.

2.5. Hipótesis

2.5.1. Hipótesis general

El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.

2.5.2. Hipótesis específicas

El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.

El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos simbólicos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.

El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos de reglas en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo- Vegueta.

El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos de construcción en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo- Vegueta.

2.6. Operacionalización de Variables

Tabla 1: *Operacionalización de la variable X*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías	Intervalos
Interdependencia Positiva	Identifica como miembro de su equipo	4	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Interacción cara a cara	Participa con responsabilidad interactuando con los miembros de su equipo.	3	Bajo	3 -5
			Medio	6 -8
			Alto	9 -12
Habilidades y estrategias sociales	Aplica habilidades intrapersonales e interpersonales	3	Bajo	3 -5
			Medio	6 -8
			Alto	9 -12
El aprendizaje cooperativo		10	Bajo	10 -19
			Medio	20 -29
			Alto	30 -40

Tabla 2: *Operacionalización de la variable Y*

Dimensiones	Indicadores	Ítem	Categorías	Intervalos
Juego motor	• Explorar	4	Bajo	4 -7
	• Jugar		Medio	8 -11
	• Golpea objetos		Alto	12 -16
Juego simbólico	• Representar personajes	4	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Juego de reglas	• Acepta	4	Bajo	4 -7
	• Incorpora		Medio	8 -11
	• Inventa		Alto	12 -16
Juego de construcción	• Construye torres	4	Bajo	4 -7
	• Construye grúas.		Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Los juegos recreativos		16	Bajo	16 -31
			Medio	32 -47
			Alto	48 -64

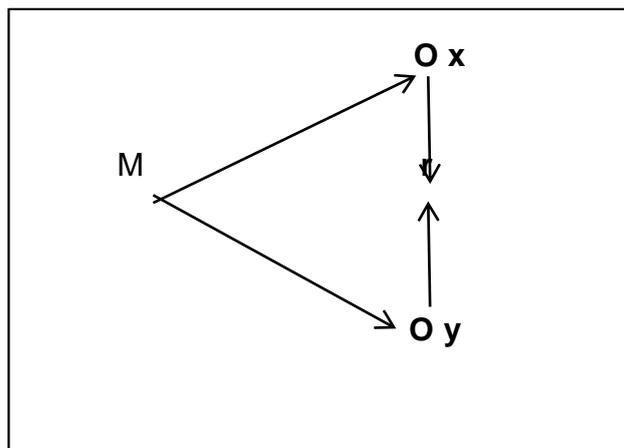
CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2003), los diseños de investigación transversal recopilan información en un único momento, en un período específico. Su objetivo principal es describir variables y examinar su impacto y relación en un momento determinado.

Por consiguiente, este análisis se adscribe al Diseño Transversal, también denominado Diseño Transeccional (No experimental), dado que se basa en la observación de variables tal como se presentan y se describen en un único momento, sin intervención deliberada.



Denotación:

M = Población

Ox = Observación a la variable independiente.

Oy = Observación a la variable dependiente.

r = Relación entre variables.

3.1. Población y muestra

3.1.1. Población

Se refiere al conjunto total de elementos abordados en la investigación. Balestrini Acuña (1998) lo define como "un conjunto de personas, objetos o elementos, ya sea finito o infinito, que comparten características comunes" (p.123).

La población estuvo constituida por 25 niños de 3 a 5 años de I.E. Inicial N^a 404 Mazo- Vegueta

Tabla 1

Población del estudio

N	Aula	Subpoblación
1	03 años	8
2	04 años	9
3	05 años	8
	Total	25

3.1.2. Muestra

La muestra fue censal, es decir se consideraron a toda la población en estudio.

Tabla 2

Distribución de la muestra

N	Aula	Subpoblación
1	03 años	8
2	04 años	9
3	05 años	8
	Total	25

3.1. Técnicas e de recolección de datos

Las metodologías y herramientas empleadas en este estudio se detallan a continuación:

a) Metodologías:

Revisión y análisis de documentos y literatura.

Aplicación de encuestas.

b) Herramientas:

Utilización de cuestionarios.

Creación de fichas bibliográficas, de revistas y de indagación.

3.2. Técnicas para el procesamiento de la información

a. Descriptiva

Tras recopilar los datos, se generaron gráficos y tablas estadísticas utilizando SPSS para analizar la información recopilada de los cuestionarios y obtener resultados significativos.

b. Inferencial

Una vez recopilados los datos, se generaron tablas estadísticas y gráficos para procesar la información. Los resultados obtenidos de los cuestionarios se analizaron mediante el software SPSS.

La premisa principal y las particularidades específicas, tablas bidireccionales y Coeficiente de correlación de Spearman

CAPITULO IV

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

Tabla 2. Aprendizaje cooperativo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	8	32,0	32,0	32,0
	Bajo	2	8,0	8,0	40,0
	Medio	15	60,0	60,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo- Vegueta.

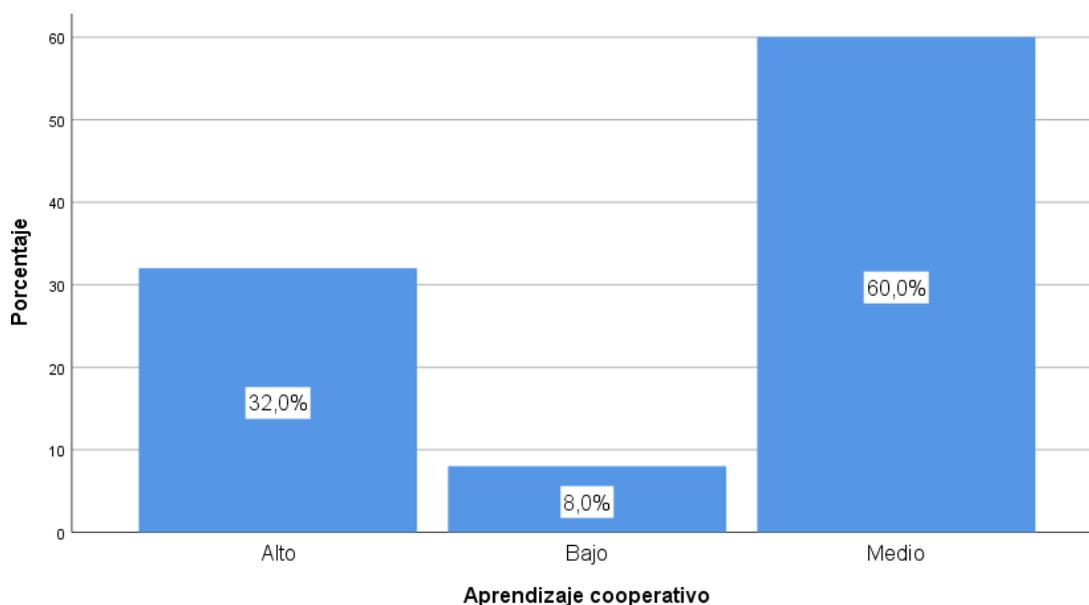


Figura 1. Aprendizaje cooperativo

Según la figura 1, la mayoría de los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo-Vegueta, específicamente el 60,0%, afirmaron haber alcanzado un nivel medio en términos de Aprendizaje Cooperativo. Un porcentaje menor, el 32,0%, indicó haber logrado un nivel alto en esta variable. Por otro lado, un pequeño porcentaje, el 8,0%, reportó haber conseguido un

nivel bajo en Aprendizaje Cooperativo. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes se sitúan en un nivel intermedio en cuanto a su participación en actividades de aprendizaje cooperativo, mientras que una proporción significativa también muestra un nivel alto en esta área, y una minoría presenta un nivel bajo.

Tabla 3. Juegos recreativos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	5	20,0	20,0	20,0
	Bajo	1	4,0	4,0	24,0
	Medio	19	76,0	76,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.

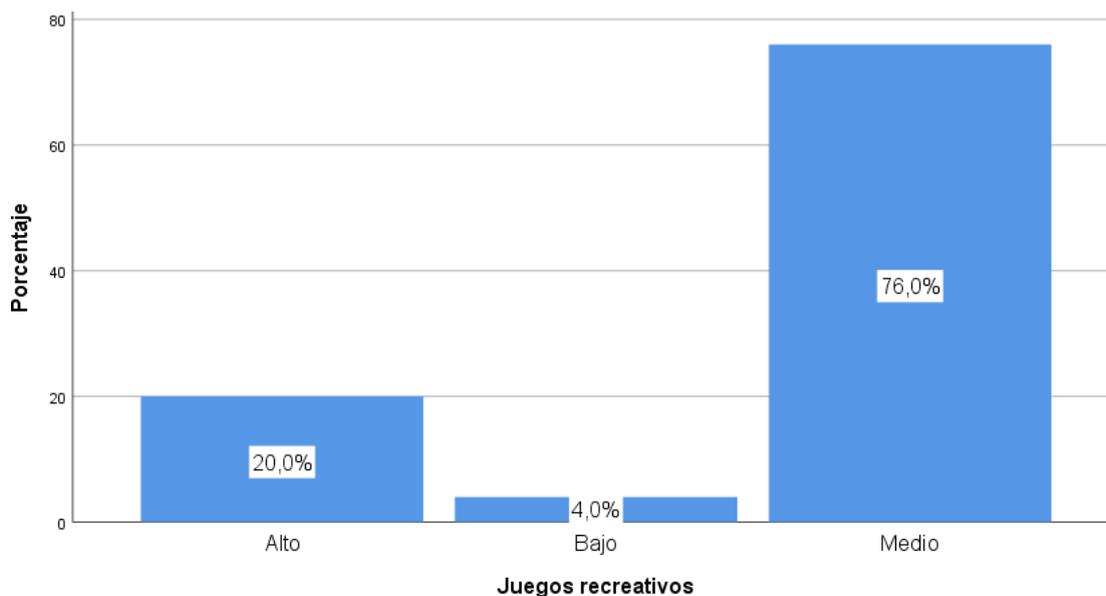


Figura 2. Juegos recreativos

Según se observa en la figura 2, el 76,0% de los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo-Vegueta indicaron haber alcanzado un nivel medio en cuanto a los Juegos Recreativos. En contraste,

el 20,0% afirmó haber logrado un grado alto, y solo el 4,0% reportó haber conseguido un grado bajo en esta variable.

Tabla 4. Juego motor

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	10	40,0	40,0	40,0
	Medio	15	60,0	60,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.

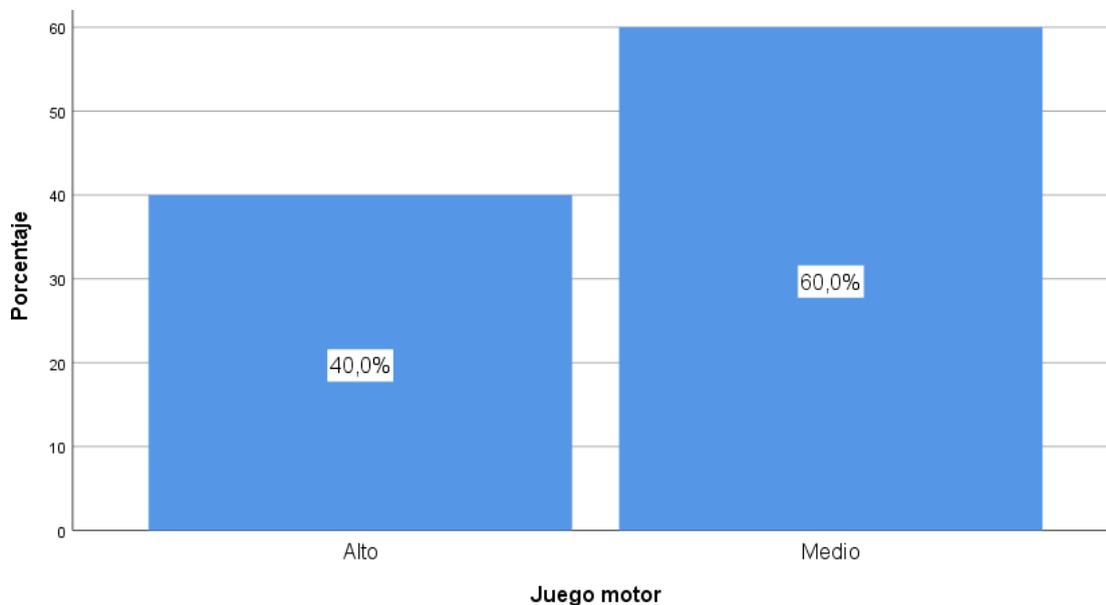


Figura 3. Juego motor

De acuerdo con la información proporcionada en la figura 3, el 60,0% de los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo-Vegueta indicaron haber alcanzado un nivel medio en la dimensión de Juegos Recreativos Motor. Mientras tanto, el 40,0% manifestó haber conseguido un nivel alto en esta dimensión.

Tabla 5. Juego simbólico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	6	24,0	24,0	24,0
	Bajo	1	4,0	4,0	28,0
	Medio	18	72,0	72,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.

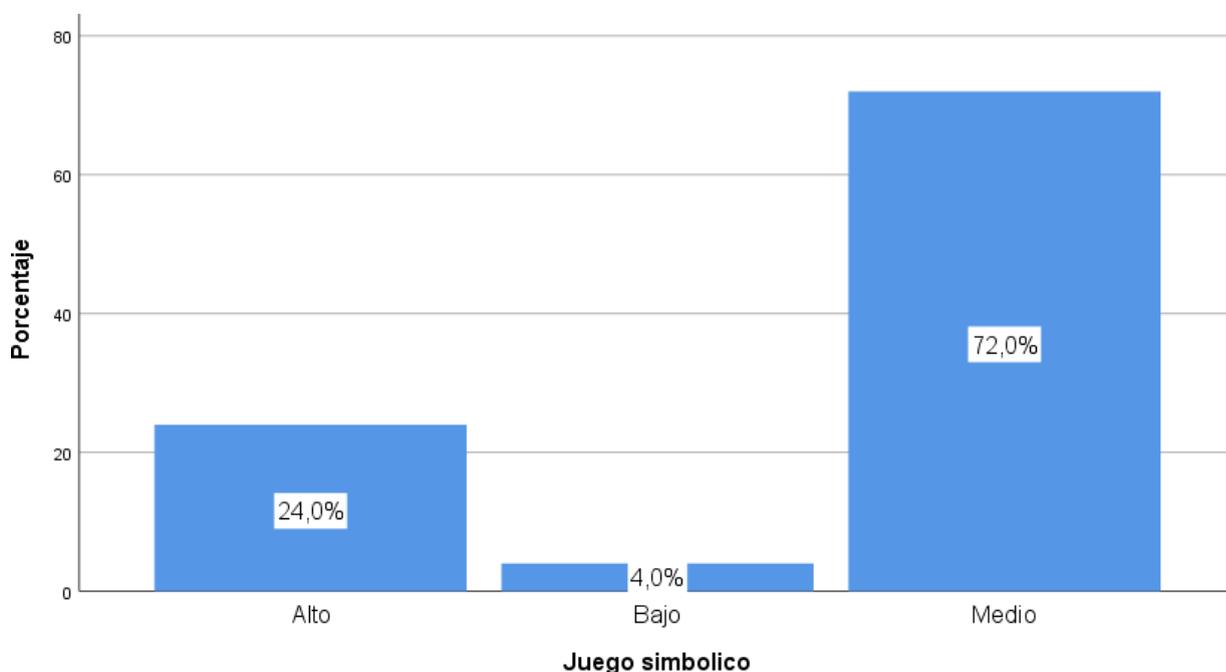


Figura 4. Juego simbólico

Según se desprende de la figura 4, el 72,0% de los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo-Vegueta indicaron haber alcanzado un nivel medio en la dimensión de Juegos Recreativos Simbólicos. Por otro lado, el 24,0% afirmó haber logrado un nivel alto, mientras que solo el 4,0% reportó haber conseguido bajo nivel en esta dimensión.

Tabla 6. Juego de reglas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	5	20,0	20,0	20,0
	Bajo	2	8,0	8,0	28,0
	Medio	18	72,0	72,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo- Vegueta.

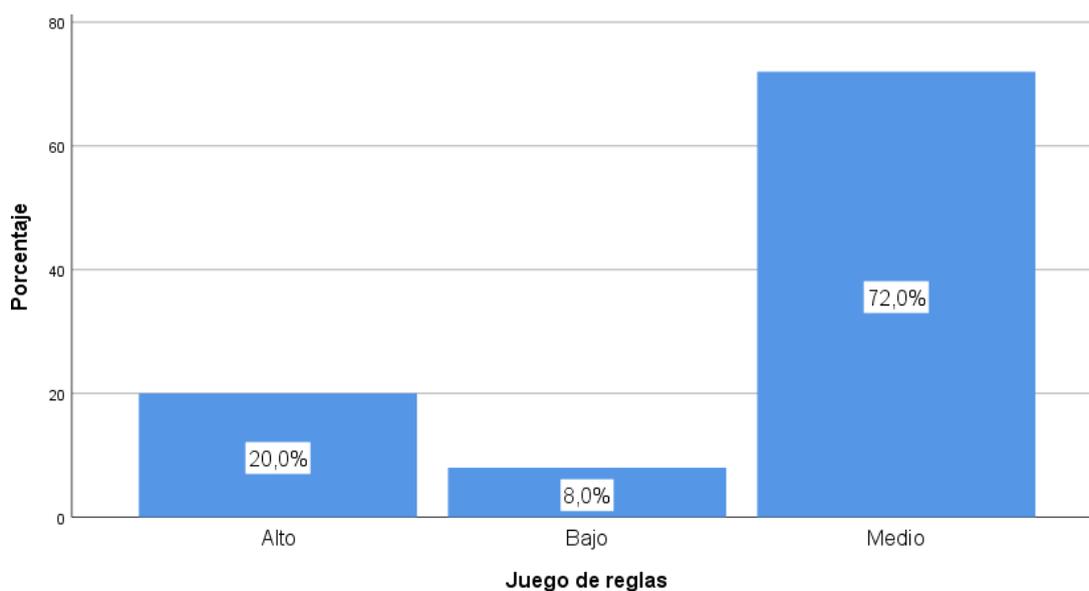


Figura 5. Juego de reglas

Según los resultados presentados en la figura 5, el 72,0% de los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo-Vegueta indicaron haber alcanzado un nivel medio en la dimensión de Juegos Recreativos de Reglas. En contraste, el 20,0% afirmó haber logrado un nivel alto, mientras que un 8,0% reportó haber conseguido bajo nivel en esta dimensión.

Tabla 7. Juego de construcción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	4	16,0	16,0	16,0
	Bajo	1	4,0	4,0	20,0
	Medio	20	80,0	80,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo- Vegueta.

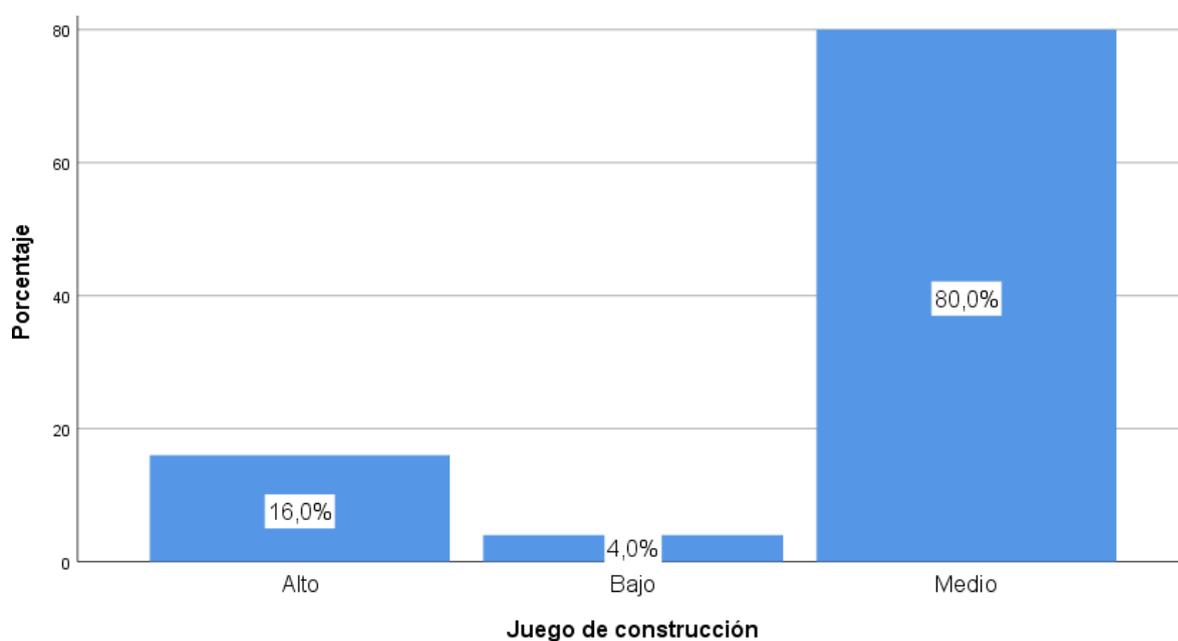


Figura 6. Juego de construcción

Según se desprende de la figura 6, el 80,0% de los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo-Vegueta indicaron haber alcanzado un nivel medio en la dimensión de Juegos Recreativos de Construcción. En contraste, el 16,0% manifestó haber logrado un grado alto, y un 4,0% reportó haber conseguido un grado bajo en esta dimensión.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis General

Ha: El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo- Vegueta.

H₀: El aprendizaje cooperativo no se relaciona con los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo- Vegueta.

Tabla 8. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos

Correlaciones			Aprendizaje cooperativo	Juegos recreativos
Rho de Spearman	Aprendizaje cooperativo	Coefficiente de correlación	1,000	,529**
		Sig. (bilateral)	.	,007
		N	25	25
	Juegos recreativos	Coefficiente de correlación	,529**	1,000
		Sig. (bilateral)	,007	.
		N	25	25

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

El coeficiente de correlación es de $r=0,529$, con un valor $p<0,05$. Esto significa que existe una correlación significativa entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo-Vegueta. El hecho de que el valor p sea menor que 0,05 indica que esta correlación no es producto del azar, respaldando así la hipótesis alternativa rechazando la nula. En resumen, se puede concluir que hay una relación moderada entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en los estudiantes de esta institución.

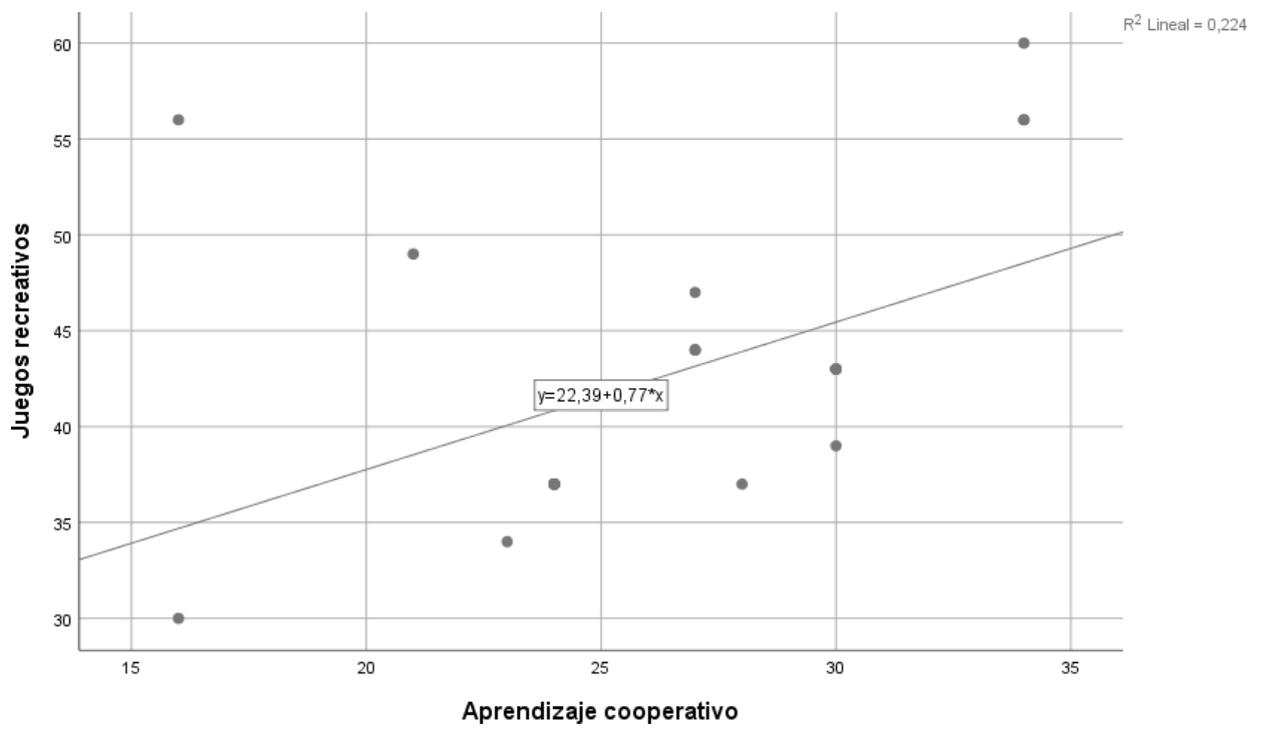


Figura 7. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos

Hipótesis específica 1

H_a: El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo- Vegueta.

H₀: El aprendizaje cooperativo no se relaciona con los juegos recreativos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo- Vegueta.

Tabla 9. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de motor

Correlaciones			Aprendizaje cooperativo	Juego motor
Rho de Spearman	Aprendizaje cooperativo	Coefficiente de correlación	1,000	,521**
		Sig. (bilateral)	.	,008
		N	25	25
	Juego motor	Coefficiente de correlación	,521**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008	.
		N	25	25

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

La tabla muestra un coeficiente de correlación (r) de 0,521. Este valor indica la fuerza y dirección de la relación entre las dos variables: el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de motor.

El valor "sig<0,05" significa que el resultado es estadísticamente significativo. En otras palabras, la probabilidad de obtener una correlación tan fuerte entre estas dos variables debido al azar es baja, ya que el valor de p es menor que 0,05.

Como consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, que generalmente establece que no hay relación entre las variables, y se acepta la hipótesis alternativa, que sugiere que sí hay una relación entre las variables.

En conclusión, la interpretación indica que existe una conexión moderada entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de motor entre los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo-Vegueta. Esto significa que el grado de participación en el aprendizaje cooperativo está asociado de manera significativa con la participación en juegos recreativos de motor entre los estudiantes de esta institución.

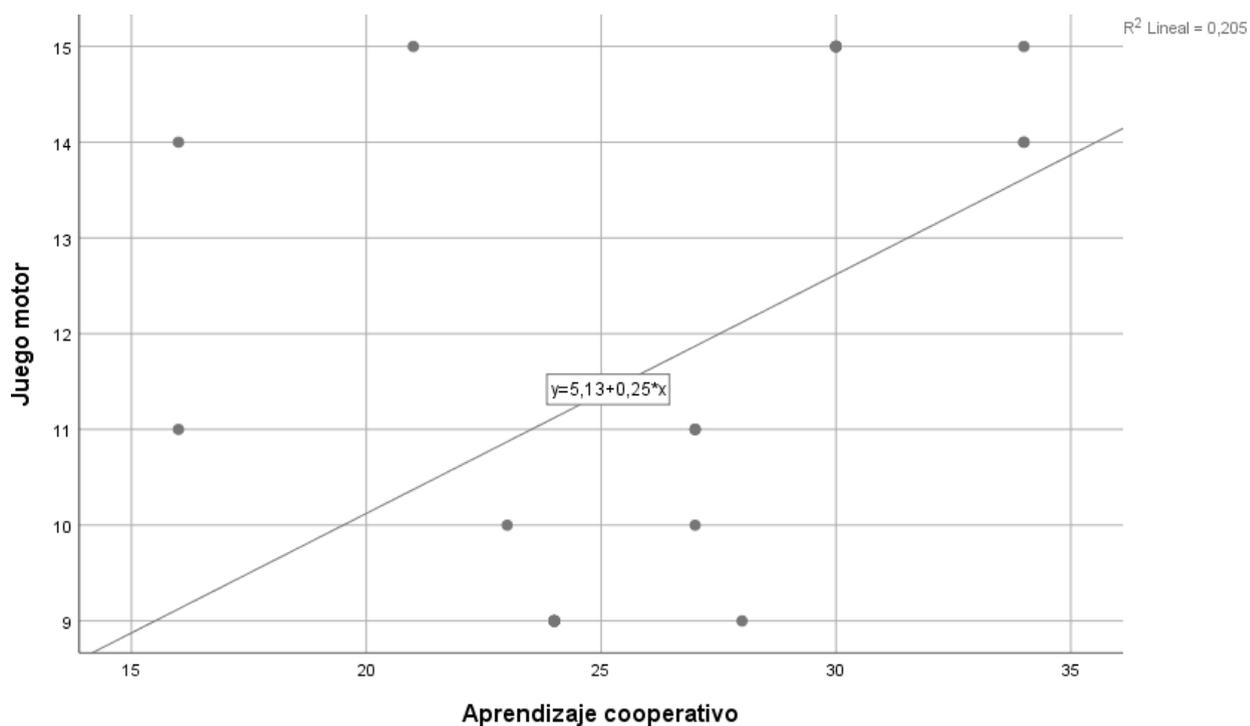


Figura 8. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de motor

Hipótesis específica 2

H_a: El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos simbólicos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo- Vegueta..

H₀: El aprendizaje cooperativo son e relaciona con los juegos recreativos simbólicos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo- Vegueta..

Tabla 10. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos

Correlaciones			Aprendizaje cooperativo	Juego simbólico
Rho de Spearman	Aprendizaje cooperativo	Coefficiente de correlación	1,000	,467
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Juego simbólico	Coefficiente de correlación	,467	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

El coeficiente de correlación (r) es de 0,467. Este valor indica la fuerza y dirección de la relación entre las dos variables: el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos.

El valor "sig<0,05" indica que el resultado es estadísticamente significativo. Esto significa que la probabilidad de obtener una correlación tan fuerte entre estas dos variables debido al azar es baja, ya que el valor de p es menor que 0,05.

Como consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, que generalmente establece que no hay relación entre las variables, y se acepta la hipótesis alternativa, que sugiere que sí hay una relación entre las variables.

En conclusión, se puede afirmar que hay una relación de intensidad moderada entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos en los estudiantes de la I.E.I. N^a

404 Mazo-Vegueta. Esto significa que el grado de participación en el aprendizaje cooperativo está asociado de manera significativa con la participación en juegos recreativos simbólicos entre los estudiantes de esta institución.

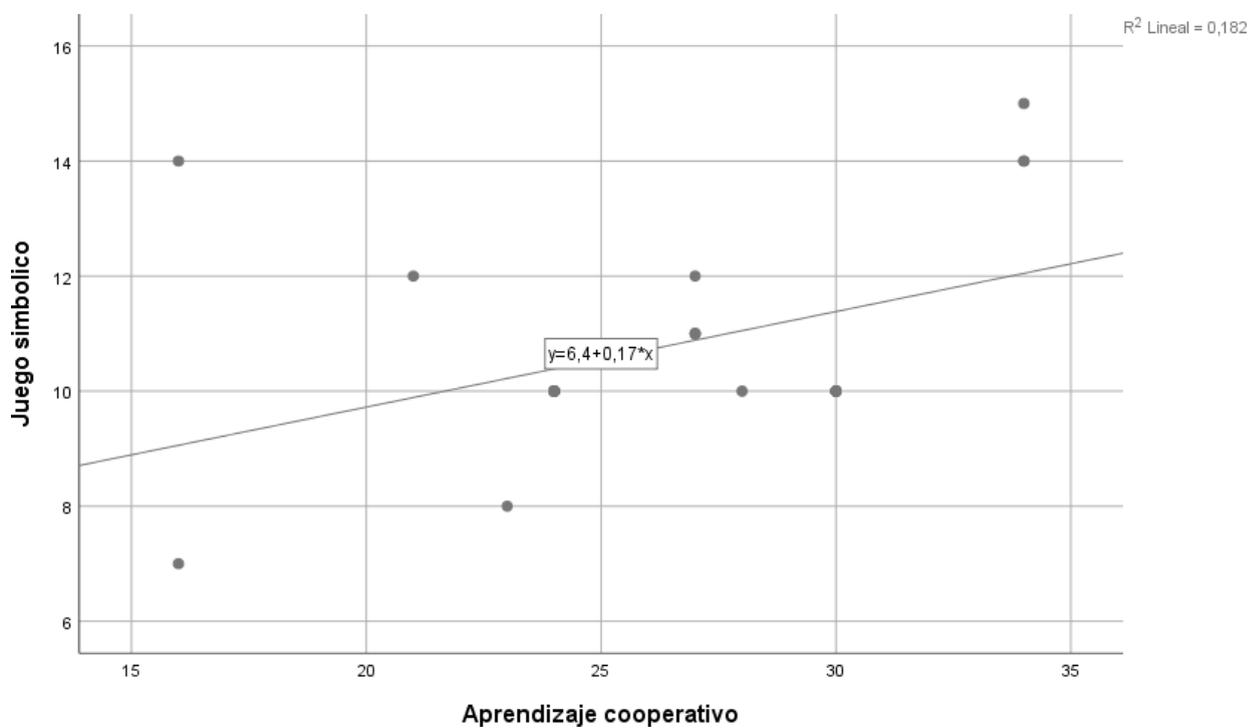


Figura 9. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos

Hipótesis específica 3

H_a: El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos de reglas en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo- Vegueta.

H₀: El aprendizaje cooperativo no se relaciona con los juegos recreativos de reglas en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo- Vegueta.

Tabla 11. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de reglas

Correlaciones			Aprendizaje cooperativo	Juego de reglas
Rho de Spearman	Aprendizaje cooperativo	Coefficiente de correlación	1,000	,407
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Juego de reglas	Coefficiente de correlación	,407	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

El coeficiente de correlación (r) es de 0,467. Este valor indica la fuerza y la dirección de la relación entre las dos variables: el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos.

El valor de significancia es menor a 0,05, lo que significa que el resultado es estadísticamente significativo. Esto implica que la probabilidad de obtener una correlación tan fuerte entre estas dos variables debido al azar es baja.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, que generalmente establece que no hay relación entre las variables, y se acepta la hipótesis alternativa, que sugiere que sí hay una relación entre las variables.

En resumen, se concluye que existe una relación de intensidad moderada entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo- Vegueta. Esto significa que el grado de participación en el aprendizaje cooperativo está

asociado de manera significativa con la participación en juegos recreativos simbólicos entre los estudiantes de esta institución.

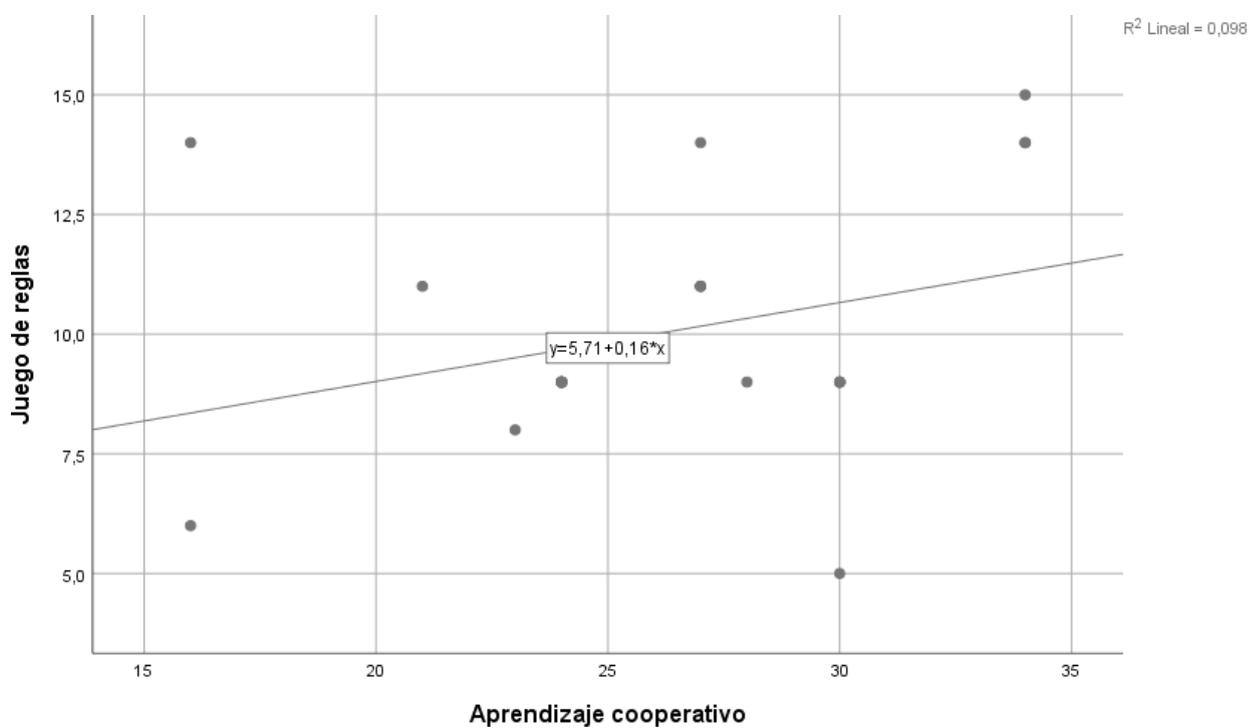


Figura 10. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de reglas

Hipótesis específica 4

H_a: El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos de construcción en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo- Vegueta.

H₀: El aprendizaje cooperativo no se relaciona con los juegos recreativos de construcción en los estudiantes de la I.E.I. N^a 404 Mazo- Vegueta.

Tabla 12. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de construcción

Correlaciones			Aprendizaje cooperativo	Juego de construcción
Rho de Spearman	Aprendizaje cooperativo	Coefficiente de correlación	1,000	,483
		Sig. (bilateral)	.	,059
		N	25	25
	Juego de construcción	Coefficiente de correlación	,483	1,000
		Sig. (bilateral)	,059	.
		N	25	25

El coeficiente de correlación (r) es de 0,483. Este valor indica la fuerza y la dirección de la relación entre las dos variables: el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de construcción.

El valor de significancia (Sig) es inferior a 0,05, lo que significa que el resultado es estadísticamente significativo. Esto implica que la probabilidad de obtener una correlación tan fuerte entre estas dos variables debido al azar es baja.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, que generalmente establece que no hay relación entre las variables, y se acepta la hipótesis alternativa, que sugiere que sí hay una relación entre las variables.

En resumen, se concluye que existe una relación de intensidad moderada entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de construcción en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo-Vegueta. Esto significa que el grado de participación en el aprendizaje cooperativo está asociado de manera significativa con la participación en juegos recreativos de construcción entre los estudiantes de esta institución.

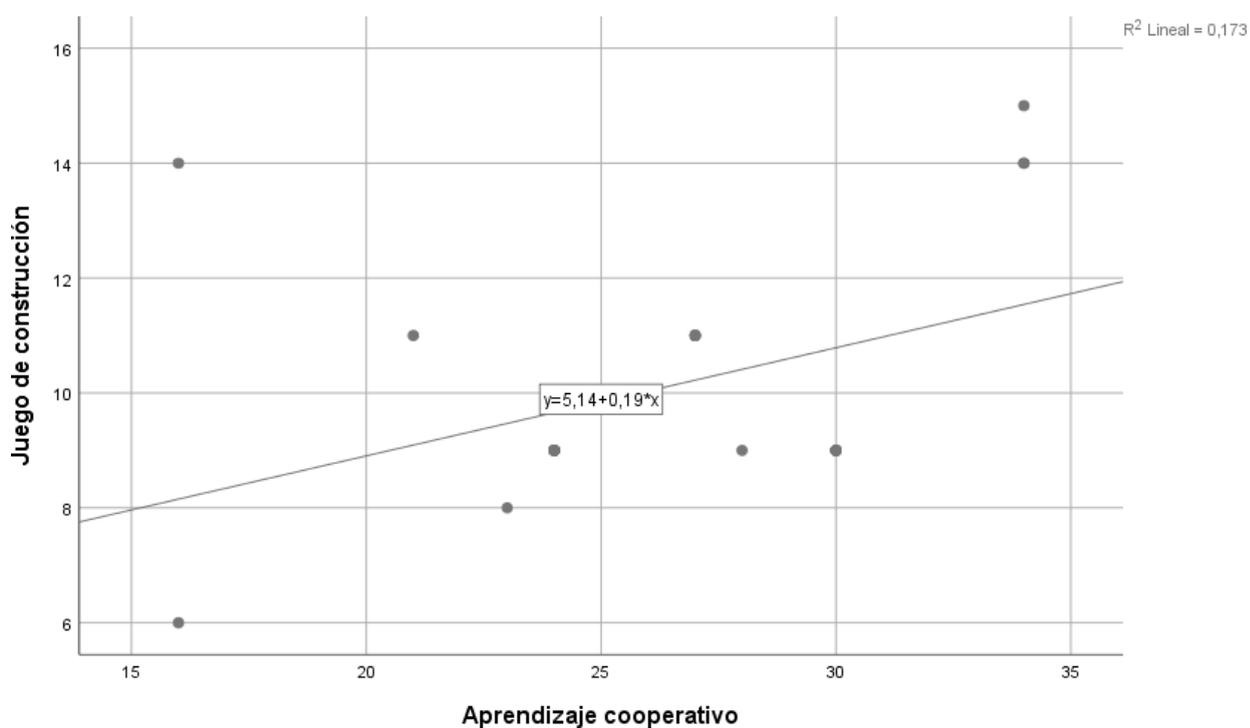


Figura 11. El aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de construcción

CAPITULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de los resultados

En una época donde los deportes competitivos son prominentes y ganar se considera casi obligatorio, consideramos que la escuela debe intervenir con medidas de compensación. El concepto erróneo de que la competencia es esencial debe desafiarse desde las instituciones educativas, ya que la competencia no es imprescindible para la adaptación social. Esta mentalidad, que fomenta el individualismo y la exclusión, requiere ser contrarrestada con una sólida educación en valores, que debe ser llevada a cabo mediante la cooperación continua y permanente entre los miembros de la familia, tutores y comunidad educativa.

Después de poner a prueba la suposición principal, se demuestra estadísticamente que hay un estrecho vínculo de grado moderado al asociarse el aprendizaje cooperativo con los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo-Vegueta. Resultados similares se encuentran en el trabajo de Parra y Galindo (2016), titulado *“Reestructuración de la forma de enseñar de los docentes escogidos dentro del ámbito de la globalidad”*. La conclusión de la investigación señala que la magnitud de la docencia tiene un rol significativo en la transformación del desarrollo en su labor académica a la hora de desarrollar su práctica pedagógica docente, adquirida a través del cotidiano desempeño en el aula. Con todo, se indica que la capacitación obtenida por los docentes escogidos en la institución tiene carencias en varias áreas, como la manera de interactuar con los estudiantes con

problemas de conducta en el salón de clase, la relación con los padres de familia y las estrategias para utilizar con aquellos estudiantes que tienen dificultades de aprendizaje, entre otras particularidades (p. 77).

Por otro lado, Valdivia (2019) en su trabajo titulado *“El recreo como ayuda para el progreso de la independencia en menores de 4 años del Instituto Educativo Inicial 40377 Jorge Aurelio, en Arequipa, durante 2017”*, Se planteó validar el impacto positivo de los juegos recreativos en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 años en dicha escuela. El estudio señala que el programa implementado resultó exitoso gracias a las diversas estrategias utilizadas, lo que permitió que la mayoría de los niños y niñas logaran desarrollar su autonomía. Al inicio del programa, gran parte de los estudiantes de los estudiantes se encontraban en un nivel de desarrollo "en proceso" con calificaciones bajas, sin embargo, al finalizar el estudio se pudo evidenciar que la mayor cantidad de los estudiantes alcanzaron un nivel de aprendizaje clasificado como "logro".

Por esa razón, el aprendizaje colaborativo o cooperativo se define como un método educativo en el cual los estudiantes colaboran de manera conjunta para aprender y abordar desafíos. Este enfoque busca promover la cooperación y la colaboración entre los alumnos, en lugar de enfocarse en la competencia individual.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primero: Se observa una correlación moderadamente significativa entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo-Vegueta.

Segundo: Se evidencia una correlación de nivel moderado entre el aprendizaje colaborativo y la participación en juegos recreativos de motor en los alumnos de la I.E.I. N^o 404 Mazo-Vegueta.

Tercero: Se observa una correlación de grado moderado entre el aprendizaje colaborativo y la participación en juegos recreativos simbólicos en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo-Vegueta.

Cuarto: Se encuentra una correlación de grado moderado entre el aprendizaje colaborativo y la participación en juegos recreativos reglados en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo-Vegueta.

Quinto: Se evidencia una correlación de nivel moderado entre el aprendizaje en equipo y la participación en juegos recreativos de construcción en los estudiantes de la I.E.I. N^o 404 Mazo-Vegueta.

6.2. Recomendaciones

Primero: Se aconseja a los líderes de la escuela que promuevan la renovación en el conocimiento compartido, de manera que los profesores puedan comunicarse de manera eficaz con los alumnos, y que los estudiantes puedan orientarse y guiarse por los profesores. Esto ayudará a perfeccionar la calidad de los procedimientos de estudio.

Segundo: Basándose en los conocimientos adquiridos, surge la oportunidad para que cada docente reconozca la importancia de la interdependencia positiva en la promoción del aprendizaje cooperativo dentro del aula.

Tercero: Desarrollar el ánimo entre la totalidad de los profesores comprometidos con su deber personal y su labor de enseñanza, para que incorporen la práctica cooperativa en las clases y la enseñanza por parte de los compañeros. El objetivo es aumentar la calidad del aprendizaje y, de esta manera, mejorar el desempeño de los estudiantes en sus estudios.

Cuarto: Utilizar una variedad de técnicas cooperativas, como discusiones en grupo, proyectos colaborativos, juegos de roles y resolución de problemas en equipo, mantiene el interés de los estudiantes y les brinda oportunidades para aprender de diferentes maneras.

Quinto: Enseñar a los estudiantes a escuchar activamente, expresar sus ideas de manera clara y respetar las opiniones de los demás es fundamental para el trabajo en equipo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

5.1. Fuentes documentales

- Bazan, R. (2019). *Tesis: Aprendizaje cooperativo y rendimiento académico del área de Ciencia, Tecnología y Ambiente de los estudiantes del segundo de secundaria del colegio N° 2024 Los Olivos, 2018*. Lima. Perú: Universidad César Vallejo.
- Bravo, X., & Estela, L. (2015). *Tesis: Influencia del Clima organizacional de la Municipalidad distrital de la Victoria en el Desempeño laboral de sus obreros*. Pimentel. Perú: Universidad Señor de Sipán.
- Burga, G. (2019). *Percepciones de los estudiantes de psicología sobre el uso del portafolio y su aporte al aprendizaje autónomo en una universidad privada de Lima Metropolitana*. Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú, Escuela de Posgrado, Lima - Perú.
- Cortés, G., Henao, N., & Osorio, V. (2020). *Tesis: Trabajo remoto en tiempo de Covid- 19 y su impacto en el trabajador*. Bogota. Colombia: Pontifica Universidad Javeriana.
- Gamboa, L., Manrique, H., Ochoa, L., & Santos, C. (2018). *Análisis del aprendizaje autónomo en estudiantes de grado décimo a partir de la enseñanza de compuestos químicos adicionados artificialmente en alimentos industrializados*. Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Javeriana, Maestría en Educación, Bogotá - Colombia
- Kagan, S. (1994). *Cooperative learning*. San Juan Capistrano, CA: Resources for Teachers.
- Monereo, L. (2001). *Aprendizaje cooperativo, Enfoque metodológico*. Buenos Aires: Fausto.
- Morales, M. (2020). *Tesis: Docencia remota de emergencia frente al Covid-19 en una Escuela de Medicina privada de Chile*. Concepción. Chile: Universidad de Concepción.

- Negreiros, J. (2017). *Práctica pedagógica docente y el desempeño académico en los estudiantes del segundo “B” de secundaria de la Institución Educativa Industrial “Hermilio Valdizan” de Huánuco– 2017*. Tesis de Maestría, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Huánuco - Perú.
- Palomino, J. (2015). *Estrategias de aprendizaje autónomo y optimización del rendimiento académico en los estudiantes del X ciclo de la escuela académico profesional de educación primaria e interculturalidad de la Universidad de Ciencias y Humanidades*. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Escuela de Postgrado, Lima - Perú.
- Parra, E., & Galindo, D. (2016). *Transformación de la práctica pedagógica de los docentes seleccionados en el marco de la globalización*. Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Javeriana , Facultad de Educación , Bogotá - Colombia.
- Pújolas, P. (2001). *Atención a la diversidad y aprendizaje cooperativo en la educación obligatoria*. Archidona: Ajibe.
- Quaglia, A., & Gutierrez, C. (2020). *Tesis: Teletrabajo direccionado al desempeño laboral*. Piura. Perú: Universidad Nacional de Piura.
- Revelo, T. (2012). *Realidad de la práctica pedagógica y curricular en la educación ecuatoriana en el Colegio Nacional Tufiño durante el año 2012*. Tesis de Maestría, Universidad Técnica Particular de Loja, Modalidad Abierta y a Distancia, Tulcán - Ecuador.
- Reyes, B. (2020). *Tesis: El teletrabajo y la satisfacción laboral en los trabajadores administrativos de una I.E de la ciudad de Trujillo 2020*. Trujillo. Perú: Universidad Privada del Norte.
- Salazar, D. (2017). *La autoestima y el aprendizaje autónomo de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la unidad educativa Augusto Martínez del Cantón Ambato*. Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Ambato - Ecuador.

Valdivia, R. (2019). *Tesis: El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institucion Educativa Inicial 40377 Jorge Aurelio, Arequipa 2017*. Arequipa. Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Vicente, J. (2020). *Tesis: Trabajo remoto y gestión administrativa en la Institución Educativa Rosa Dominga Perez Liendo – La Victoria 2020*. Lima. Perú: Universidad César Vallejo.

Villanueva, L. (2018). *Tesis: Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca- Cajamarca*. Celendin- Perú: Universidad San Pedro.

5.2. Fuentes bibliográficas

Csikszentmihalyi, M. (1990). "Flow: The psychology of optimal experience". Harper & Row.

Huizinga, J. (1938). "Homo ludens: A study of the play-element in culture". Routledge & Kegan Paul.

Rieber, L. P. (1996). "Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games". *Educational Technology Research and Development*, 44(2), 43-58.

Vygotsky, L. S. (1978). "Mind in society: The development of higher psychological processes". Harvard University Press.

5.3. Fuentes electrónicas

Caldevilla, D. (2010). *as Redes Sociales. Tipología, usos y consumos de las redes 2.0 en la sociedad digital actual*.
<http://revistaurbanismo.uchile.cl/index.php/RMAD/article/viewArticle/14022>.

Gallegos, M. (2012). *Comunidades Virtuales y redes sociales*. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/144863981/Comunidades-Virtuales-y-Redes-Sociales>.

MINEDU. (20 de febrero de 2020). *www.drecusco.gob.pe*. Obtenido de *www.drecusco.gob.pe*:

http://www.drecusco.gob.pe/files/directiva20/rd05_anexos/TrabRemotoEBA_Dir005.pdf

Torres, M. (4 de Febrero de 2021). *¿Qué es el Trabajo Remoto Perú y para quienes es obligatorio?* Obtenido de *¿Qué es el Trabajo Remoto Perú y para quienes es obligatorio?*:

https://www.noticierocontable.com/trabajo-remoto/#El_Trabajo_Remoto_en_Peru

Wikipedia. (03 de 01 de 2020). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org>.

ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO**

**INSTRUMENTO 01
APRENDIZAJE COOPERATIVO**

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

Interdependencia positiva		4	3	2	1
1.	Se trata de un aprendizaje en grupo.				
2.	La totalidad de las actividades que realizamos durante la clase de inglés tienen un objetivo en común.				
3.	Los obsequios de mis colegas de grupo me asisten a complementar mis entendimientos durante las clases cuando realizamos trabajos.				
4.	Me siento con el ánimo y el apasionamiento con mis colegas del curso.				
Interacción cara a cara		4	3	2	1
5.	El labor en equipo genera el triunfo de mis colegas todos los días cuando educamos.				
6.	Los trabajos en grupo dentro del aula nos asistirán a aumentar nuestra capacidad para estudiar.				
7.	La permanente comunicación con todos los integrantes de mi grupo me apoya para entender más bien.				
Habilidades interpersonales y de equipo		4	3	2	1
8.	En el momento en que algún integrante del grupo tiene dificultades para entenderse, todos lo(a) apoyamos.				
9.	Antes hacía apresamientos erróneos, en la actualidad, gracias al trabajo en conjunto, puedo evitar esos fallos.				
10.	El desarrollar el trabajo en conjunto me apoya para relacionarme más con mis colegas.				



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO**

**INSTRUMENTO 02
JUEGOS RECREATIVOS**

4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

Juego motor		4	3	2	1
1.	Investigan las cosas que tienen alrededor suyo				
2.	Juega con otros.				
3.	Frunce un contra un objeto.				
4.	Quita una cosa y vuelva a ponerla.				
Juego simbólico		4	3	2	1
5.	Utiliza un instrumento para simbolizar varias labores.				
6.	Recibe figuras en forma de si estuviera presente.				
Juego de reglas		4	3	2	1
7.	Acláralos				
8.	Adopta nuevas restricciones				
9.	Crea nuevas normas				
10.	Aprende a jugar				
Juego de construcción		4	3	2	1
11.	Crea estructuras en forma de cubo a partir de capas superpuestas.				
12.	Crea infraestructuras cada vez más complejas				
13.	Crea herramientas que deseas que funcionen.				
14.	Crea estructuras en forma de cubo a partir de capas superpuestas.				

3.3. Matriz de consistencia

APRENDIZAJE COOPERATIVO Y SU RELACIÓN CON LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.I No 404 MAZO – VEGUETA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p><u>Problema general</u> ¿Cómo se da la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta?</p> <p><u>Problema específicos</u> ¿Cómo se da la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta?</p> <p>¿Cómo se da la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta?</p> <p>¿Cómo se da la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta?</p> <p>Establecer la relación entre el aprendizaje cooperativo y</p>	<p><u>Objetivo general</u> Determinar la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.</p> <p><u>Objetivos específicos</u> Establecer la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.</p> <p>Determinar la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos simbólicos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.</p>	<p><u>Hipótesis general</u> El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.</p> <p>El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos simbólicos de motor en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.</p> <p>El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Aprendizaje cooperativo			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Indices
			Interdependencia Positiva	Identifica como miembro de su equipo	4	Siempre Casi siempre A veces Nunca
			Interacción cara a cara	Participa con responsabilidad interactuando con los miembros de su equipo.	3	
			Habilidades y estrategias sociales	Aplica habilidades intrapersonales e interpersonales	3	
			Total		10	
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Los juegos recreativos			
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Indices
			Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar • Jugar • Golpea objetos 	4	Siempre Casi siempre A veces Nunca
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Representar personajes 	4	

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES		
<p>los juegos recreativos de reglas en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta?</p> <p>¿Cómo se da la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de construcción en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta?</p>	<p>los juegos recreativos de reglas en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.</p> <p>Determinar la relación entre el aprendizaje cooperativo y los juegos recreativos de construcción en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.</p>	<p>recreativos de reglas en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.</p> <p>El aprendizaje cooperativo se relaciona con los juegos recreativos de construcción en los estudiantes de la I.E.I. N° 404 Mazo- Vegueta.</p>	Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Acepta • Incorpora • Inventa 	4
			Juego de construcción	<ul style="list-style-type: none"> • Construye torres • Construye grúas. 	4
			Total		16

MTRIZ DE DATOS

N	Aprendizaje cooperativo													V1	Juegos recreativos															V1							
	Interdependencia positiva					Interacción cara a cara				Habilidades interpersonales y de equipo					ST1	Juego motor					Juego simbolico					Juego de reglas					Juego de construcción					ST1	
	1	2	3	4	S1	5	6	7	S2	8	9	10	S5			1	2	3	4	S4	5	8	7	8	S2	9	10	11	12		S5	13	14	15	16		S5
1	3	3	2	3	11	2	2	2	6	2	2	2	6	23	Medio	3	3	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	34	Medio
2	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	3	3	8	24	Medio	3	2	2	2	9	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	37	Medio
3	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	3	3	8	24	Medio	3	2	2	2	9	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	37	Medio
4	3	4	4	4	15	2	3	2	7	2	3	3	8	30	Alto	3	4	4	4	15	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	43	Medio
5	2	4	1	4	11	2	3	3	8	2	3	3	8	27	Medio	2	4	1	4	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	44	Medio
6	2	4	4	4	14	2	4	4	10	2	4	4	10	34	Alto	3	4	4	4	15	3	4	4	4	15	3	4	4	4	15	3	4	4	4	15	60	Alto
7	3	4	4	4	15	2	3	2	7	2	3	3	8	30	Alto	3	4	4	4	15	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	43	Medio
8	3	4	4	4	15	2	3	2	7	2	3	3	8	30	Alto	3	4	4	4	15	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	43	Medio
9	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	3	3	8	24	Medio	3	2	2	2	9	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	37	Medio
10	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	3	3	8	24	Medio	3	2	2	2	9	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	37	Medio
11	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	3	3	8	24	Medio	3	2	2	2	9	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	37	Medio
12	2	1	1	1	5	2	2	1	5	2	2	2	6	16	Bajo	2	4	1	4	11	2	2	1	2	7	2	2	1	1	6	2	2	1	1	6	30	Bajo
13	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	3	3	8	24	Medio	3	2	2	2	9	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	37	Medio
14	2	1	1	1	5	2	4	1	7	2	1	1	4	16	Bajo	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	56	Alto
15	3	1	1	1	6	2	3	2	7	2	3	3	8	21	Medio	3	4	4	4	15	2	3	4	3	12	2	3	4	2	11	2	3	4	2	11	49	Alto
16	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	3	3	8	24	Medio	3	2	2	2	9	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	37	Medio
17	2	3	4	3	12	2	3	2	7	2	3	3	8	27	Medio	2	3	4	1	10	2	3	4	3	12	2	3	4	2	11	2	3	4	2	11	44	Medio
18	3	4	4	4	15	2	3	2	7	2	3	3	8	30	Alto	3	4	4	4	15	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	43	Medio
19	2	4	4	4	14	2	4	4	10	2	4	4	10	34	Alto	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	56	Alto
20	2	4	1	4	11	2	3	3	8	2	3	3	8	27	Medio	2	4	1	4	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	44	Medio
21	3	2	2	2	9	2	3	2	7	2	3	3	8	24	Medio	3	2	2	2	9	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	37	Medio
22	3	2	2	2	9	2	3	2	7	4	4	4	12	28	Medio	3	2	2	2	9	2	3	2	3	10	2	3	2	2	9	2	3	2	2	9	37	Medio
23	3	4	4	4	15	2	3	2	7	2	3	3	8	30	Alto	3	4	4	4	15	2	3	2	3	10	2	1	1	1	5	2	3	2	2	9	39	Medio
24	2	4	4	4	14	2	4	4	10	2	4	4	10	34	Alto	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	56	Alto
25	2	4	1	4	11	2	3	3	8	2	3	3	8	27	Medio	2	4	1	4	11	2	3	3	3	11	2	4	4	4	14	2	3	3	3	11	47	Medio

