



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA



**JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN
ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS
PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO
DE LAMPA, 2023**

TESIS PRESENTADA POR:

FELICIANO OLARTE APAZA

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN**

MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA

JULIACA - PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA
JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023

TESIS PRESENTADA POR:


FELICIANO OLARTE APAZA


PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:


MAGISTER EN EDUCACIÓN


MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA

APROBADA POR:

PRESIDENTE DEL JURADO : 
Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

MIEMBRO DEL JURADO : 
Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

MIEMBRO DEL JURADO : 
Dr. ROBERTO PAYE COLQUEHUANCA

ASESOR DE TESIS : 
Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

LINEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 434-2024-D-EPG-UANCV/J

Juliaca, 14 de noviembre del 2024

VISTOS:

El expediente N° 2024-08322, presentado por el (la) Bachiller **OLARTE APAZA FELICIANO**, con número de DNI. **02145124**, asignado (a) con código de matrícula **21528090**, de la **Maestría en EDUCACIÓN, Mención: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de la Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Bach. **OLARTE APAZA FELICIANO**, con número de DNI. **02145124**, asignado (a) con código de matrícula **21528090**, de la **Maestría en EDUCACIÓN, Mención: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA**, ha solicitado fecha, hora y modalidad de sustentación de la Tesis titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023** La misma que pertenece a la Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P32** y;

Que, el (a) referido (a) Dictamen de Tesis aprobado por los jurados el 28 de agosto del 2024. Establece la fecha de sustentación; habiendo para el efecto cumplido los requisitos establecidos en el reglamento para la Obtención del Grado Académico de Magíster/Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la UANCV;

Que, en el Artículo 66 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de Tesis de Postgrado es un trabajo de investigación original y crítico, de actualidad y de alto valor científico;

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR EXPEDITO para la Sustentación de la Tesis titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023** Elaborado por el (la) Bachiller **OLARTE APAZA FELICIANO**. Integrado por los siguientes docentes:

- Presidente del Jurado** : **Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI**
- Miembro del Jurado** : **Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA**
- Miembro del Jurado** : **Dr. ROBERTO PAYE COLQUEHUANCA**
- Asesor de Tesis** : **Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA**

ARTÍCULO SEGUNDO. - El proceso de la Sustentación de la Tesis en mención, se llevará a cabo:

- Fecha** : **Jueves 21 de noviembre del 2024**
- Hora** : **03:00 p.m.**
- Lugar** : **Aula N° 310 EPG - UANCV - JULIACA**

A cuya finalización el Jurado registrará los resultados en el Libro de Actas de Sustentación de Tesis de Maestría con el grado **MAGISTER** de los estudiantes que ingresaron antes a la aprobación de la ley Universitaria N° 30220.

ARTÍCULO TERCERO. - Elévese la presente Resolución al Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo y Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento.

Regístrese, comuníquese y Archívese.

Boaje
[Handwritten signature]



[Handwritten signature]
Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (a)

[Handwritten signature]

Cc./Archiv EPG (01)
Interesado (01)
Cargo (01)
Jurados (03)
Asesor (01)
Expediente (01)
LWCC/mv



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 1308-2023-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 27 de Diciembre del 2023

VISTOS:

El expediente N° 012497 de fecha 06 de Diciembre del 2023, presentado por el (la) Bachiller **FELICIANO OLARTE APAZA** con DNI N° 02145124, código de matrícula 21528090, quien solicita cambio del primer miembro del jurado del proyecto de tesis titulado: **JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023** Línea de investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACION - P32**, para optar el grado de **MAGISTER en EDUCACIÓN** mención: **ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez Sede Central Juliaca

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Bachiller **FELICIANO OLARTE APAZA** quien solicita el cambio del primer miembro del jurado, aprobado con Resolución Directoral No. 622-2023-USA-EPG/UANCV de fecha 03 de agosto del 2023, en el que se le asignó como primer miembro al Dr. Teófilo Condori Típula, el mismo que se cambia indisponibilidad de tiempo con la UANCV

Que, el referido Dictamen de Tesis fue aprobado por los jurados el 06 de junio del 2021, registrado en el Folio N° 003567 del Libro de Registro de Proyectos de Investigación de Maestría, establece que se encuentra apto para ser desarrollado a lo establecido en el reglamento de Grado de Investigación conducente al Grado Académico de Magister/Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la UANCV;

Que, en el Reglamento General de la escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación original y crítico de actualidad y de alto valor científico.

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - ACEPTAR EL CAMBIO DEL PRIMER MIEMBRO DEL JURADO, para su revisión de la Tesis titulada **JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023** Presentado por el (a) Bachiller **FELICIANO OLARTE APAZA** . Conformado por los siguientes docentes:

- Presidente : Dr. RONALD MADERA TERAN
- Primer Miembro : Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER
- Segundo Miembro : Dr. ROBERTO PAYE COLQUEHUANCA
- Asesor (a) : Dr. NORMA ELENA FLORES VIZA

SEGUNDO- AUTORIZAR el desarrollo de Tesis, de acuerdo al Reglamento de Investigación conducente al Grado Académico de **MAGISTER** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez.

TERCERO.- ELEVAR al Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo y Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento, así como a la Oficina de Economía, para cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Leopoldo Wenceslao Gándara Carr
DIRECTOR (e)



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
SECRETARÍA UANCV
Mg. PERCY GONZALO PULGAR RAMA

ARCHIVO EPG - 2023 (01)
INTERESADO (01)
LCC(e)/VCH



"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

RESOLUCION DIRECTORAL N° 622- 2023- USA-EPG/UANCV

Juliaca, 03 de Agosto del 2023.

VISTOS:

El expediente N° 2023 – 06129, de fecha 11 de julio de 2023, presentado por el (la) Bach. **FELICIANO OLARTE APAZA** con DNI N° **02145124**, código de matrícula **21528090** quien solicita resolución de aprobación de proyecto de tesis titulado **JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023** Línea de investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33** para optar el grado académico de **MAGISTER** en **EDUCACIÓN** mención en **ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA** en la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de la Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, en el Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de tesis de Posgrado es un trabajo de investigación original y crítico de actualidad de alto valor científico.
Que, según Resolución N° 0555-2019-UANCV-CU-R, de fecha 08 de noviembre del 2019, se aprueba el Reglamento para la obtención del grado académico de Magister, Maestro, Doctor y Titulación de los Programas de Segunda Especialidad Profesional de la Escuela de Posgrado.
Que, el **Art. 17**, establece que la aprobación del proyecto de investigación de tesis para la obtención de grados académicos de Magister, Maestro, Doctor se inicia con la presentación del proyecto de investigación de tesis según corresponda, en forma individual y conforme a las recomendaciones de la Escuela de Posgrado y estándares de la investigación científica, tecnológica y humanística.
Que, en el **Art.60**, señala que la fecha límite para la presentación del borrador de tesis es de 02 años contados desde la emisión de la resolución de aprobación del proyecto de tesis, vencido el plazo máximo el candidato a Magister, Maestro o Doctor deberá presentar un nuevo proyecto de investigación de tesis.
Que, el **Art. 21**, establece que el Director de la Escuela de Posgrado y el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, nominarán por sorteo a 03 docentes miembros del comité de investigación.
Que, mediante oficio circular N° 0023- 2023-USA-EPG/UANCV-J, de fecha 27 de Enero del 2023, se nombra al Comité de Investigación del proyecto de tesis conformado por los siguientes docentes:

- | | |
|------------------------|--|
| Presidente | : Dr. RONALD MADERA TERAN |
| Primer Miembro | : Dr. TEOFILO CONDORI TIPULA |
| Segundo Miembro | : Dr. ROBERTO PAYE COLQUEHUANCA |
| Asesor | : Dra. NORMA ELENA FLORES VIZA |

Que, con registro N° 003567, de fecha 06 de Junio del 2023, el Comité de Investigación del proyecto de tesis titulado: **JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023** presentado por el (la) Bach. **FELICIANO OLARTE APAZA** cumple con los lineamientos y contenidos establecidos en reglamento de grado de investigación conducentes al grado académico de Magister/Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la UANCV.

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado y en el artículo 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO: APROBAR, el Proyecto de investigación de Tesis de **MAESTRIA** y **AUTORIZAR** el desarrollo de la Tesis, titulado: **JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023** presentado por el (la) Bach. **FELICIANO OLARTE APAZA**, para obtener el grado académico de **MAGISTER** en **EDUCACIÓN** de la UANCV.

SEGUNDO: ELEVAR al Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo, Vicerrectorado de Investigación, Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento y cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese

c/ CARGO (01)
ARCHIVO EPG-2023 (01)
INTERESADO (01)
LWCC/VCH



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (e)



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

Mg. PERCY GONZALO PUMA PUMA
SECRETARIO ACADÉMICO



JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

16%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	8%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
3	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1%




Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	FELICIANO OLARTE APAZA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02145124
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0009-7235-6659
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	SEGUNDO ORTIZ CANSAYA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	29309750
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0224-8651
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2372-6720
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	PERCY GONZALO PUMA PUMA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02374215
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0631-795X

4



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	ROBERTO PAYE COLQUEHUANCA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02145441
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8237-5735
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: DISTRITO DE LAMPA País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: LAMPA Distrito: LAMPA -15.36362, -70.36706 https://maps.app.goo.gl/WYLyjSAuHFrAoPE78</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2023 – 2024
URL de disciplinas OCDE	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01
https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	



UNIVERSIDAD "CELSO RIVERA CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSTGRADO

Dr. Segundo Ortiz Carrasco
DIRECTOR



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo FELICIANO OLARTE APAZA, identificado con DNI Nro. 02145124 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA,

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

“JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023”

Asesorado por: Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

Es un tema original.


Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.


Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 07 de enero del 2024



FIRMA (ASESOR)



FIRMA (obligatoria)


Huella



DEDICATORIA

Es mi deseo como gesto de gratitud, dedicarle mi humilde trabajo de investigación en primer lugar a DIOS ya que sin él nada podemos, por haber puesto a las personas adecuadas en mi vida y hacer mi historia propia.

De igual modo con mucho cariño y amor a todos mis seres queridos que hacen que mis objetivos trazados se hagan realidad, en especial para mi hermana Maximiana Olarte Apaza.



AGRADECIMIENTO

A las instituciones educativas por el apoyo para la aplicación y realización del trabajo de investigación.

A los docentes de la UANCV que me han acompañado en mi formación continua como docente, brindándome siempre su orientación en la adquisición de conocimientos y asimismo afianzando mi formación personal.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS iii

ÍNDICE DE TABLAS vi

ÍNDICE DE FIGURAS vii

RESUMEN viii

ABSTRACT ix

INTRODUCCIÓN x

CAPÍTULO I

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática 11

1.2. Formulación del problema..... 13

 1.2.1. Pregunta general 13

 1.2.2. Preguntas específicas..... 13

1.3. Justificación de la investigación 13

1.4. Objetivos 14

 1.4.1. Objetivo general..... 14

 1.4.2. Objetivos específicos 14

1.5. Importancia y alcance de la investigación 14

1.6. Limitaciones y delimitaciones de investigación 15

1.7. Hipótesis 15

 1.7.1. Hipótesis general 15

 1.7.2. Hipótesis específicas 15

1.8. Variables e indicadores 15

 1.8.1. Conceptualización de variables 15

 1.8.2. Operacionalización de las variables..... 16



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

- 2.1. Antecedentes del estudio 17
 - 2.1.1. A nivel internacional..... 17
 - 2.1.2. A nivel nacional..... 19
 - 2.1.3. A nivel regional o local 20
- 2.2. Bases Teóricas 20
 - 2.2.1. Juegos cooperativos 20
 - 2.2.2. Practica de valores 25
- 2.3. Marco conceptual..... 28

CAPÍTULO III

MÉTODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

- 3.1. Enfoque de la investigación 30
- 3.2. Método o métodos aplicados en la investigación 30
- 3.3. Tipo de investigación 30
- 3.4. Nivel de investigación 30
- 3.5. Diseño de investigación 31
- 3.6. Población y muestra..... 31
 - 3.5.1. Población 31
 - 3.5.2. Muestra 32
- 3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información 33
 - 3.7.1. Técnicas de la investigación 33
 - 3.7.2. Instrumentos de la investigación 33
- 3.8. Validez y confiabilidad del instrumento de investigación..... 34



3.8.1. Validación del instrumento	34
3.8.2. Confiabilidad de los instrumentos	34
3.9. Diseño de la estrategia para la prueba de hipótesis	34

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos	35
4.2. Proceso de la prueba de hipótesis	38
4.3. Discusión de los resultados	41

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

1. REFERENCIAS	47
2. ANEXOS	55
2.1. Matriz de consistencia	56
2.2. Matriz instrumental	57
2.3. Instrumento(s) de la investigación	58
2.4. Ficha de validez de instrumentos	60
2.5. Base de datos de la recolección de información	64



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Relación que existe entre los juegos cooperativos y la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias de la Provincia de Lampa, año 2023 35

Tabla 2 Relación entre la cooperación se relaciona con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023 36

Tabla 3 Relación que existe entre la participación se relaciona con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023 37

Tabla 4 Relación que existe entre la diversión se relaciona con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023 38

Tabla 5 Pruebas de normalidad 38

Tabla 6 Los juegos cooperativos se relacionan significativamente con la práctica de valores en los estudiantes..... 39

Tabla 7 La cooperación se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes 40

Tabla 8 La participación se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes 40

Tabla 9 La diversión se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes..... 41



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Relación entre los juegos cooperativos y la práctica de valores	35
Figura 2 Relación entre la cooperación y la práctica de valores	36
Figura 3 Relación entre la participación y práctica de valores	37
Figura 4 Relación que existe entre la diversión y la práctica de valores	38



RESUMEN

La investigación titulada “Juegos cooperativos y su relación con la práctica de valores en estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias Rurales del Distrito de Lampa, 2023” su objetivo fue determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la práctica de valores en los estudiantes de las I.E.P. Su metodología fue de un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel correlacional y diseño no experimental. Su población fue de 290 estudiantes y se aplicó un muestreo aleatorio simple con un total de 165 estudiantes. La técnica que se considero fue la encuesta, seguido de su instrumento el cual fue dos cuestionarios para cada variable. En los resultados se pudo apreciar que los juegos cooperativos al igual que la práctica de valores se halla en un nivel regular con un 65% y por otro lado se pudo determinar que la variable juegos cooperativos tuvo una relación significativa con la variable practica de valores asimismo se llegó a precisar que existe una correlación positiva media igual a 0.331 entre ambas. En conclusión, se pudo determinar la relación de un 33%.

Palabras clave: Juegos cooperativos, práctica de valores, estudiantes.



ABSTRACT

The research entitled "Cooperative games and their relationship with the practice of values in students of the Rural Primary Educational Institutions of the Lampa District, 2023" aimed to determine the relationship that exists between cooperative games and the practice of values in students of the I.E.P. Its methodology was a quantitative approach, applied type, correlational level and non-experimental design. Its population was 290 students and a simple random sampling was applied with a total of 165 students. The technique that was considered was the survey, followed by its instrument which was two questionnaires for each variable. In the results it could be seen that cooperative games as well as the practice of values are at a regular level with 65% and on the other hand it was possible to determine that the cooperative games variable had a significant relationship with the practice of values variable. It was also possible to specify that there is an average positive correlation equal to 0.331 between both. In conclusion, the relationship of 33% could be determined.

Keywords: Cooperative games, values practice, students.



INTRODUCCIÓN

La convivencia en la escuela se considera uno de los puntos de vista más significativos de la formación y asimismo de las vinculaciones es por ello que se utiliza como instrumento para resolver inconvenientes que surgen en los diferentes entornos educativos, ya sean agresiones verbales o físicas. Por lo tanto, es importante reconocer la importancia de lograr una convivencia escolar adecuada entre los estudiantes y mejorar las interacciones con otros compañeros.

Del mismo modo, se ha demostrado que idear unos juegos cooperativos apropiados entre estudiantes es importante para mejorar el trabajo en equipo y asimismo aplicar métodos de práctica de valores entre los estudiantes.

Por ende, el propósito primordial del estudio es: Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias Rurales del Distrito de Lampa, 2023.

La investigación fue estructurada:

Capítulo I: El planteamiento de la problemática, justificación, los objetivos, las hipótesis y la operacionalización.

Capítulo II: Se presenta el marco teórico, incluyendo investigaciones realizadas a nivel internacional, nacional o regional, así como los fundamentos teóricos de ambas variables y, finalmente sus conceptos.

Capítulo III: Se muestra la metodología, también se detalla la población y su muestra correspondientemente.

Capítulo IV: Se logra presentar los resultados representados en tablas con sus interpretaciones, discusiones, conclusiones, recomendaciones y anexo.



CAPÍTULO I

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática

En un estudio internacional se pudo percibir que, actualmente, algunos estudiantes presentan conductas inapropiadas en las clases y estas conductas incluyen interrumpir al maestro, caminar por el salón, arrojar objetos o no seguir el orden al entrar o salir del aula. También se observa maltrato entre compañeros y falta de interés en las tareas asignadas, lo que afecta la convivencia en las Instituciones Educativas. Las actividades cooperativas son aquellas en las que no hay competencia y se busca un objetivo en común y se dividen en actividades con objetivos cuantificables, que son claros y medibles, y en actividades con objetivos no cuantificables, donde no se puede determinar si se han alcanzado (Herranz, 2021).

En los últimos años, el país a nivel nacional ha experimentado un periodo de bienestar en todas las habilidades sociales, esta etapa se enfoca en atender requerimientos y necesidades reconocidas durante el desarrollo de los estudiantes, padres y docentes quienes expresaron su preocupación por los comportamientos inapropiados con respecto a las relaciones de los estudiantes, para promover una sociedad más equitativa, las Instituciones Educativas deberían educar a las nuevas generaciones en los diferentes aspectos para que cada una de sus cualidades, sus



habilidades y conocimientos culturales, puedan brindar un mejor desenvolvimiento en los juegos cooperativos ya que esto ayuda a desarrollar la destreza y creatividad de cada estudiante, produciendo mentes flexibles y capaces de tener un mejor entendimiento a su entorno académico y social. La educación puede desarrollar la creatividad, identificar enfoques originales para problemas y una variedad de personalidades (Gallardo, 2022).

En las Instituciones Educativas Primarias Rurales del Distrito de Lampa en las interacciones de los estudiantes se pudo observar poca práctica de los juegos cooperativos y la práctica de valores en la educación y la sociedad ocasionando consecuencias negativas para los estudiantes a la hora de enfrentar dificultades por diversos motivos, lo que causa un problema en relacionarse con sus compañeros. En muchas ocasiones, esto provoca que los estudiantes recurran a la discusión para controlar sus emociones y resolver sus conflictos.

Las I.E.P. Rurales del Distrito de Lampa ubicada en el departamento de Puno, Muchos estudiantes tienen un comportamiento inadecuado, es decir, los estudiantes no respetan a los demás, los compañeros se empujan unos a otros y, en ocasiones, no saludan a los profesores, padres y otros mayores, lo que puede provocar graves consecuencias en el futuro. Problemas de comportamiento y de actitudes en los valores sociales apropiados y, por lo tanto, el estudiante puede llegar a tener una conducta muy inapropiada con sus propios familiares, amigos y extraños. Tal vez una de los motivos de la ausencia de respeto de estos pequeños sea la falta de cariño de los papás, pues resulta que muchos menores provienen de familias disfuncionales y por tanto son criados por abuelos y también se hallan en los hermanos mayores, porque sus padres suelen trabajar todo el día. Siendo esta realidad problemática que



se llega a desarrollar esta investigación con referencia a las actividades cooperativas y también en la práctica de valores.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Pregunta general

¿De qué manera los juegos cooperativos se relacionan con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias de la Provincia de Lampa, año 2023?

1.2.2. Preguntas específicas

- a) ¿De qué manera la cooperación se relaciona con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023?
- b) ¿De qué manera la participación se relaciona con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023?
- c) ¿De qué manera la diversión se relaciona con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023?

1.3. Justificación de la investigación

A nivel teórico, se muestra información de estudios realizados e investigaciones que están relacionadas con el tema de estudio. A nivel práctico, se da a conocer información valiosa sobre el impacto práctico del juego cooperativo de valores respetuosos en los alumnos, siendo este un tema importante que forma la base para una comprensión significativa del formador que desempeña el juego en la formación general de los menores, y con dicha información las autoridades educativas pueden mejorar los valores académicos. Así como esta investigación muestra la



importancia de la participación de los padres al ver mejoras en la educación inclusiva de sus hijos menores, pueden enriquecer sus propias prácticas educativas. A nivel formativo, genera un progreso educativo y también comprensible con respecto a la educación en el sentido de posibilitar entender el excelente aporte del juego para los niños, en el aprendizaje de valores, reforzar la calidad del juego en la formación temprana para el progreso físico y moral de los estudiantes.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias de la Provincia de Lampa, año 2023

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Conocer la relación que existe entre la cooperación y la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023
- b) Identificar la relación que existe entre la participación y la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023
- c) Especificar la relación que existe entre la diversión y la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023.

1.5. Importancia y alcance de la investigación

La investigación es de gran importancia debido a que muestra la importancia de los juegos cooperación y el alcance o beneficio que puede tener en el estudiante.



1.6. Limitaciones y delimitaciones de investigación

La investigación tuvo una limitación en el cual la información recogida con referencia a las encuestas solo se aplicó a estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias de la Provincia de Lampa.

1.7. Hipótesis

1.7.1. Hipótesis general

Los juegos cooperativos se relacionan significativamente con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias de la Provincia de Lampa, año 2023

1.7.2. Hipótesis específicas

- a) La cooperación se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023
- b) La participación se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023
- c) La diversión se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023

1.8. Variables e indicadores

1.8.1. Conceptualización de variables

Variable 1: Juegos cooperativos

Dimensiones

- Cooperación
- Participación



- Diversión

Variable 2: Practica de valores

Dimensiones

- Respeto
- Solidaridad
- Responsabilidad

1.8.2. Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Criterios de valoración	
Juegos cooperativos	Cooperación	Desarrollo grupal		
		Trabajo en pares		
		Resolución de dificultades	1 nunca	
		Compartir materiales	2 casi nunca	
		Se integra al grupo	3 a veces	
	Participación	Da iniciativa al juego	4 casi	
		Lidera el juego	siempre	
		Clima de confianza	5 siempre	
		Diversión	Siente seguridad al jugar	
			Alegría por jugar en equipo	
Práctica de valores	Respeto	Respeto el orden de intervención		
		Respeto las opiniones de los demás		
		Respeto a las demás personas	1 nunca	
	Solidaridad	Se muestra unido al grupo	2 casi nunca	
		Comparte intereses y necesidades de los otros	3 a veces	
		Cuida sus útiles escolares	4 casi	
		Guarda los materiales de trabajo	siempre	
		5 siempre		
	Responsabilidad	Ingreso puntual a la escuela		
		Cumple con sus tareas		
Actúa con sinceridad				



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. A nivel internacional

Ospina (2018) "Juegos Cooperativos como estrategia didáctica para optimar la convivencia escolar en las estudiantes de 5^{to} Colegio Técnico Menorah IED" Colombia, el objetivo del autor fue mostrar cómo el juego cooperativo utilizado como método afecta la convivencia de los estudiantes. Descubrieron que el juego comenzó a reducir la agresión verbal a medida que los escolares participaban en la solución de una problemática por medio del diálogo educado, incluida la conformidad de diversas opiniones del resto de sus compañeros de aprendizaje, y contribuyó a hacer que el ambiente escolar fuera más cómodo. escuela.

El autor Diaz (2022) en su estudio titulado "Los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer las habilidades socioemocionales de los niños(as)" Colombia, su propósito especificar si las participaciones cooperativas como habilidad son para potenciar las destrezas socioemocionales. Su método llegó a ser cualitativo. Sus hallazgos muestran claramente que el desarrollo de los juegos sociales al igual que el cooperativo llegan a favorecer en sus condiciones como es escuchar. En conclusión, el objetivo es desarrollar las destrezas socioemocionales de los pequeños



por medio del juego es una habilidad flexible que se puede aplicar a cualquier contexto.

Bulding et al., (2022) titulado "El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia en los alumnos de 6° de la I.E. La Inmaculada del municipio Chimichagua, Cesar" Colombia, su finalidad fue potenciar la convivencia escolar por medio del juego grupal como maniobra educativa para los alumnos de sexto grado. Su método fue mixto y transversal. Los resultados mostraron que el 67,9% tenían peores condiciones escolares después de la pandemia. En resumen, a través de la plataforma Google Forms logro comprobar las siguientes debilidades identificadas por los alumnos en la convivencia y la existencia de problemas, obstáculos constantes en el desarrollo de acciones, que no cumplan con las normas establecidas. Incluso si los administradores y profesores son conscientes de los problemas existentes, no tienen una estrategia para la convivencia pacífica en el campus.

Rodríguez (2019) "El juego cooperativo como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores en estudiantes de grado noveno de la I.E. Técnica de Sabana de Torres" Colombia, su finalidad fue reforzar los valores en los alumnos de la I.E. el método fue cualitativa, descriptiva. En sus resultados, sostuvo que los valores que se tienen que reforzar son la obediencia, la paciencia y el afecto, para posibilitar una mejor convivencia en las escuelas tanto de docentes, padres de familia como de estudiantes. En resumen, los juegos cooperativos se benefician de un nivel alto de cooperación, coordinación, reparto de encargos sobre las derivaciones y buenas relaciones interpersonales tanto entre iguales como entre pares, que facilitan el aprendizaje y el juego, y favorecen una mejor convivencia escolar. Por ser ellos los



docentes que los orientan, pudieron superar su escasa vivencia de los valores identificados en este estudio: respeto, tolerancia, compañerismo y solidaridad.

2.1.2. A nivel nacional

López (2019) en su tesis "Uso de juegos cooperativos y su relación con el comportamiento agresivo de la I.E. "Señales de fe de la Salle- Trujillo" El objetivo fue establecer las bases asociadas al comportamiento agresivo y al juego cooperativo. Es un método cuantitativo y correlativo. En sus resultados se pudo evidenciar una correlación significativa entre las variables y se llegó a concluir que el uso de los juegos cooperativos es crucial para disminuir el comportamiento agresivo de los estudiantes.

Yañes (2019) titulado "Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de primaria de una institución educativa privada" su finalidad fue examinar cómo el juego cooperador afecta las destrezas de los estudiantes. Antes de que se desarrollen las sesiones del programa, los estudiantes demuestran falta de comunicación y, ante una ausencia integrada entre sus compañeros, intentan hablar para centrarse en las áreas que han sido afectadas negativamente. Después del programa cooperativo, no se encontraron cambios significativos en medidas de habilidades sociales ($p > 0,05$) ni en aspectos como habilidades básicas y avanzadas relacionadas con la emoción y la agresión ($p > 0,05$). No se vio afectado por el juego cooperativo.

Los autores Morales y Silvera (2019) en su estudio titulado "Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del valor respeto en los niños y niñas de la I.E.I. Nº 33 "Corazón del Niño Jesús" de la Tinguíña - Ica" su finalidad fue medir la repercusión de los juegos cooperativos en el progreso de valores. El método fue explicativo, experimental de carácter preexperimental con prepruebas y pospruebas



hacia el método científico. Por lo tanto, el análisis concluyó que los alumnos que aplicaron el módulo experimental practicaron mejor el valor del respeto con puntuaciones más altas (23,16), cuando se obtiene la prueba previa de la prueba posterior (12,16), permite afirmar que los juegos cooperativos llegan a influir significativamente.

2.1.3. A nivel regional o local

Itusaca (2019) tesis titulada "Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años I.E.I. N° 252 aplicación UNA-PUNO" El propósito establecer el impacto del juego coordinado en el progreso de las destrezas sociales. El tipo de estudio utilizado fue experimental con un diseño preexperimental. Luego se completó con la aplicación de pretests, postests y pruebas estadísticas. El valor sig $0,008 < 0,05$. Los programas de destrezas sociales tienen un impacto efectivo.

Velasquez y Acero (2018) en su estudio titulado "Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del barrio Laykakota de la ciudad de Puno - 2017" El objetivo fue establecer la contribución de los talleres de juego ligado al desarrollo de las destrezas sociales de los niños. El método fue analítico, deductivo, descriptivo y relacional. Se concluyó que los talleres favorecieron más al progreso de habilidades sociales desarrolladas (0,40) que de destrezas primordiales (0,35), ya que los niños lograron desarrollar habilidades básicas en la escuela primaria. Sin embargo, se reconoce una contribución moderada.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Juegos cooperativos



Desde la perspectiva pedagógica, el aprendizaje y la cooperación se llegan a referir a cómo se estructuran las acciones del aula con la intención de transformarlas en prácticas de formación social y también intelectual que mejoren la aptitud de los alumnos para desarrollar actividades en equipo logrando culminar sus tareas (Muros, 2021).

La diversión de un juego cooperativo procede de la confianza del juego y de cada reto al no ser el único participante o equipo. En un juego cooperativo, los jugadores ganan o pierden juntos debido a que comparten un propósito común (Calvar et al., 2021).

Varios docentes han venido implementando diversas estrategias recreativas a través del juego para así conseguir un desarrollo integral de los niños debido a que los juegos cooperativos se utilizan como estrategias para promover el aprendizaje de los niños desde temprana edad (Perez, 2022)

Se precisa que para las relaciones personales entre los alumnos necesitan examinar cómo los juegos lúdicos cooperativos sugieren formas de progreso positivo de las respuestas entre estudiantes que existen. Se ha descubierto que los juegos lúdicos y cooperativos promueven la interacción individual y grupal entre los estudiantes y promueven una mejor convivencia en las escuelas. Seguidamente, se señaló que las clases de educación física llegan a promover mejores intercambios entre escuelas por medio de un entorno de aprendizaje establecido en la igualdad de proporciones y prácticas discriminatorias (Vásquez, 2021).

También se refiere a la colaboración de un gran número de individuos llegando a formar un grupo y dando o recibiendo ayuda para conseguir un propósito común. Estas acciones de juego tienen como objetivo conservar la comunicación, la unidad y



la confianza entre todos las partes y dar una lección de aceptar, participar y ayudar (Martínez et al., 2021).

Se precisa que el juego cooperativo se entiende como la construcción de aprendizaje activo a través de la formación de grupos cuyos diversos aspectos llegan a ser interdependientes, en las cuales se llegan a compartir espacios hacia objetivos comunes y se comparten materiales de aprendizaje, existen ciertas disposiciones que implican el uso y nivel de responsabilidad (Jaramillo et al., 2021).

Formalmente hablando de los juegos se describen en actividades que pueden realizar una o más individuos, siendo la planificación de estas actividades el cual requiere el uso de diversas herramientas o imaginación para así lograr diseñar situaciones con diferentes normas para establecer quién gana o pierde en una determinada actividad que se realiza para promover la diversión y la aptitud entre los participantes (Pérez, 2023).

- **Qué valores fomentan los juegos cooperativos**

Hay muchos tipos de juegos: competición, de imitación y los juegos cooperativos. Estos últimos enseñan a los niños habilidades sociales y cómo comportarse en grupo. Además, actúan como vectores para un buen aprendizaje de las reglas sociales y de los diferentes roles que cumplimos las personas en la sociedad, y les permiten comprender la importancia de cooperar: los humanos no solo somos capaces de conseguir grandes cosas de forma individual, compitiendo, sino también colaborando entre nosotros. Además, los juegos cooperativos enseñan a los peques a confiar en sí mismos y a desarrollar la asertividad y la empatía (Moreno, 2022).



- **Ventajas de los juegos cooperativos**

Son varias las ventajas de este tipo de juegos y algunas de las más significativas son: **Fomentan el trabajo en equipo y la ayuda:** Los juegos cooperativos necesitan que cada jugador pueda trabajar en grupo para así poder llegar a tener éxito. Esto puede ayudar a los participantes quienes aprenden a poder comunicarse mejor y a desarrollar distintas actividades juntos de manera muy eficaz como equipo. **Fomentan la interacción social:** Estos juegos brindan la oportunidad de poder socializar y de esa forma hacer amigos. Los participantes tienen que interactuar entre sí de tal forma puedan mejorar en el juego, lo que puede ayudar de gran manera a las personas que llegan a ser tímidos o introvertidos a poder sentirse más cómodos (Fernandez, 2022).

Dimensiones de la variable 1

2.2.1.1. Cooperación

Llega a ser el proceso donde se genera métodos de construcción de comprensión por medio de la interacción de cada miembro del equipo que puede diferenciar y contrastar representaciones de forma que los individuos aprendan más de lo que aprenderían solos (Sánchez, 2017).

Se trata de actuar juntos para alcanzar un propósito común, en contextos cooperativos, los estudiantes se esfuerzan por lograr efectos que sean provechosos para ellos propios y para el resto de partes del grupo, pues el uso educativo de grupos pequeños en la cual los estudiantes desarrollan juntos las tareas para extender el aprendizaje para sí mismos y para los demás (Johnson, 2022).

Es básicamente una actividad recreativa en la cual los participantes tienen un objetivo similar y logran una actividad juntos para conseguirlo. De tal manera, los niños llegan a aprender a trabajar en equipo mientras pueden desarrollar sus



habilidades sociales y también comunicativas y asimismo llegan a aprender a confiar en los demás, también este tipo de juego llega a ser una herramienta muy útil para poder enseñarles a poder seguir las reglas y también fomentar nuevas maneras de dar solución a alguna dificultad (Delgado, 2023).

Según el autor Vicente (2022) menciona que “Los niños ganan mucho con el trabajo en equipo porque les da la oportunidad de discutir sus ideas con las de sus compañeros y, al hacerlo, proponer otras nuevas”.

2.2.1.2. Participación

La intervención de los estudiantes llega ser crucial en el asunto de instrucción y aprendizaje y está adquiriendo cada vez más calidad en los ambientes digitales de aprendizaje. Pero, la experiencia con la instrucción en línea evidencia que hay poca interacción entre estudiantes y en las clases sincrónicas (Fernandez y Riquelme, 2022).

Según el autor Mujica (2019) menciona que “La significancia de la cooperación como ejercicio facilita a los docentes para definir las actividades más primordiales que deben definirse debidamente dentro de las I.E.”.

Según los autores Moliní y Sánchez (2019) señala que “esto implica presentar contenido en clase que requiere críticas constructivas por parte de los estudiantes y garantiza que al menos dos estudiantes sean seleccionados al azar para registrar su participación”.

En consideración con el autor Pérez y Ochoa (2017) mencionan que “Se considera como la capacidad que tienen las personas para involucrarse en situaciones sociales que les conciernen de manera real y sincera”.



2.2.1.3. Diversión

A diferencia del aprendizaje en base a los juegos, que anima a los estudiantes a jugar con el único propósito de aprender y no para obtener una recompensa, la gamificación valora el aprendizaje en base a la cantidad y asimismo calidad de los logros, mientras que el aprendizaje establecido en los juegos valora la alegría de alcanzar los objetivos del juego (Casinelli et al., 2022).

Se describe a una aplicación de juego utilizada para optimizar la colaboración de los escolares en la educación matemática se describe al uso de transmisiones informáticas basadas en juegos para apoyar la educación para el progreso de los alumnos (Macías et al., 2020).

Los juegos se han desarrollado, se están desarrollando y se convertirán en parte de los eventos y actividades cotidianos. Está directamente relacionado con la recreación y es un lugar dedicado al descanso, recreación y entretenimiento. En el tiempo libre, una persona está libre de condiciones externas como el trabajo, las responsabilidades, las obligaciones familiares y sociales (Gallardo, 2018).

2.2.2. Practica de valores

Estos valores llegan a tener un impacto directo en la percepción del poder en la sociedad civil organizada, ahora se puede hablar de poder no como un poder unilateral, sino como un grupo de personas que ejercen poder sobre un individuo o grupo en particular. Sin embargo, esto no se debe a una renuncia absoluta a la autoridad para tomar decisiones, sino más bien a que los ciudadanos organizados se hacen responsables ante los individuos y grupos a quienes delegan por el trabajo realizado (Guanipa y Angulo, 2020).

Por lo que, la educación con respecto a los valores llega a promover la tolerancia y también el entendimiento de las diversas políticas, sus culturales y



también sus religiosas, con un énfasis especial de los grupos más frágiles, y la defensa de los estudiantes con la terminación de crear una buena educación, este concepto hace reseña al proceso formativo en la cual se introducen principios morales para crear una compañía más educada y autoritaria (Arriaga et al., 2021).

La educación en valores es un enfoque que tiene como objetivo fomentar y fortalecer culturas, cualidades de vida y comportamientos establecidos en el respeto por los demás, la inclusión, la democracia y el pensamiento colaborativo. Esto significa que el alcance de la educación va más allá de las materias, las habilidades y la enseñanza y el aprendizaje de materias para incluir la ética y la ciudadanía, siendo el objetivo final desarrollar ciudadanos responsables (Universidad Internacional de Valencia, 2022).

Asimismo, llegan a ser parte de una persona, viven en la mente, corazón, conocimiento, no se puede llegar a tocar, sin embargo, sí sentirlos, y aunque no llegue a pensar en ellos, siempre llegan a determinar las actitudes al igual que las acciones. A medida que crece, desarrolla sus propios valores, que le ayudarán a definir sus objetivos y le ayudarán a sentirse seguro y mejor ya que pueden ayudarlo a poder controlar su conducta (López y Orta, 2020)

La educación en valores no se basa en comportamientos ignorante, jergas, ni en palabras amables y sentimientos felices; los valores se logran por medio de la experiencia de la propia práctica del individuo, y el educador llega a ser un parte crucial como mediador del significado educación en este proceso (Apaza, 2021).

Dimensiones de la variable 2

2.2.2.1. Respeto

Se llega a tener en consideración aspectos cognitivos y motivacionales al instante de mejorar el rendimiento escolar. Porque si los estudiantes están



desmotivados, no podrán desempeñarse bien en diferentes áreas del conocimiento porque la falta de motivación conduce a bloqueos mentales. La resistencia al aprendizaje lleva a que los alumnos muestren una conducta inadecuada en su desarrollo de sesiones de clases y entretengan a sus compañeros (Sellan, 2017).

Uno de los valores humanos más significativos, implica prestar cuidado o mostrar respeto hacia otra persona y promueve la convivencia pacífica entre personas de orígenes muy diferentes (ONU, 2017).

El autor López y Orta (2020) señalan que “Es evitar hacerse daño a uno mismo o a los demás”.

2.2.2.2. Solidaridad

Es un valor el cual es como la conciencia de las necesidades del resto y la aspiración de ayudar y cooperar para su complacencia. Este valor tiene importantes beneficios para los niños y debe promoverse en las familias, escuelas y otros ámbitos (Pereira, 2022).

La solidaridad, por lo tanto, es el sentimiento que nos hace sentir uno con los demás, especialmente sobre participar en las causas de otras personas cuando se las considera justas. Asimismo, la educación personalizada, o sistemas educativos centrados en el individuo, hace de la solidaridad un objetivo educativo para que los estudiantes puedan esforzarse por superar sus sentimientos individualistas y egoístas. Es un concepto que podemos entender desde diferentes ángulos en donde a primera vista, se podría pensar que se trata de un valor básico que por naturaleza es compartido por todas las personas y esto se puede ver a través del apoyo que otros brindan a través de palabras y acciones, por otro lado, la solidaridad puede significar empatía hacia personas afines al grupo sujeto, pero al mismo tiempo

también puede significar superar diferencias y diferencias de raza, clase social o nacionalidad, etc. función de conectar a las personas (Blanco, 2021).

2.2.2.3. Responsabilidad

Según el autor Gonzáles menciona (2022) que “El desarrollo de la responsabilidad en la academia está dirigido no sólo a los alumnos, asimismo en todas las acciones educativas y extracurriculares que sean parte de habilidades que fomenten el perfeccionamiento de la responsabilidad”.

Según el autor Pachero (2022) se refiere “A los valores que se encuentran en toda conciencia humana. Practicarlo establece la capacidad para este comportamiento y cómo afrontarlo de forma holística y positiva”.

Esto incluye cumplir compromisos y ser cuidadoso al tomar decisiones o acciones. Es una cualidad de una persona que puede comprometerse y hacer lo correcto (ONU, 2017).

El autor López y Orta (2020) precisan que “Es llegar a asumir las consecuencias de cada acto intencionado”.

Tipos de responsabilidad

La responsabilidad puede especificar no sólo el cumplimiento de una obligación hacia alguien o algo en particular, sino también algunas acciones que pueden dar una respuesta clara sobre el cumplimiento o incumplimiento de una obligación por la cual recae la responsabilidad (Pachero, 2022).

2.3. Marco conceptual

Ambiente

Herramientas dinámicas para aprender lugares, conceptos de vida, resultados y fenómenos que ocurren en poblaciones específicas (Prince y Bravo, 2020).



Aprendizaje

Un proceso a largo plazo que abarca muchos aspectos del desarrollo humano (García E. , 2015).

Colaboración

Una clasificación de dos o más temas las cuales llegan a ser relacionados para lograr algo (Peiró, 2020).

Creatividad

Es la posibilidad de que el sujeto deba establecer un objeto, muchas veces de naturaleza física o fantasiosa (Raffino, 2020)

Educación

Uno de los procesos de perfeccionamiento del aprendizaje a través del provecho de conocimientos (García et al., 2018)

Gestión educativa

Es el procedimiento que regula, dirige, dirige y controla una institución educativa y es el procedimiento que se sigue para resolver proyectos (Farfán y Reyes, 2017).



CAPÍTULO III

MÉTODOLÓGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la investigación

El enfoque fue cuantitativo Hernández (2019) indica que “ya que en esta parte es donde se identifica el contexto, asimismo la importancia de los hechos generales”

3.2. Método o métodos aplicados en la investigación

Correspondió a ser Hipotetico deductivo y según Hernández (2019) señala que “Se fundamenta en la lógica del razonamiento, basándose en premisas generales acerca de un fenómeno para alcanzar una conclusión”.

3.3. Tipo de investigación

Básica, en donde su objetivo es proporcionar una recopilación sistemática de conocimientos científicos, pero también proporcionar aportaciones teóricas y promover la resolución de dificultades en beneficio a la sociedad. (Valderrama, S, 2017).

3.4. Nivel de investigación

Corresponde a un nivel correlacional, según Hernández (2019) “esto se debe a que los datos se recopilan y miden. Es decir, variables, pero no individualmente, se mide su causalidad”.



Donde:

M = Muestra

V 1: Juegos cooperativos

V 2: Aprendizaje de los valores sociales

R = Correlación

3.5. Diseño de investigación

No experimental, según Carrasco (2018) precisa que “es donde las variables no son manipuladas intencionalmente por el investigador”.

3.6. Población y muestra

3.5.1. Población

Carrasco (2018) define que son “participantes como también llamados universos u otros grupos de personas, sean o no objetos que compartan ciertas características observables”.

Nº	Instituciones educativas de primaria rural de Lampa	Nº Estudiantes
01	I.E.P. N° 70405 Quello Quello	16
02	I.E.P. N° 70404 Cantería	18
03	I.E.P. N° 70407 Marno	16
04	I.E.P N° 70464 Huayllani	14
05	I.E.P. N° 70429 Central Huayta	28
06	I.E.P. N° 70422 Ccatacha	8
07	I.E.P. N° 70418 Huaytapata	10
08	I.E.P N° 70448 Murohuanca	10
09	I.E.P N° 70434 Rivera Coylata	13
10	I.E.P N° 70435 Sutuca Urinsaya	15
11	I.E.P N° 70626 Pias Huayta	56
12	I.E.P N° 70658 Chañocahua	41
13	I.E.P. N° 70691 Tusini Grande	11

14	I.E.P. N° 70664 Orqo Huayta	13
15	I.E.P N° 70435 Sutuca Anansaya	6
16	I.E.P N° 70685 Moquegache	6
17	I.E.P N° 70471 Sejja Miraflores	9
TOTAL		290

Nota: Base de datos de las I.E.P. Rural de Lampa

3.5.2. Muestra

Muestreo probabilístico, en base a Hernández (2019) señala que Las muestras se basan en subconjuntos de la población, en otras palabras, este conjunto es determinado pro la fórmula que se aplicó:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{e^2 \cdot (N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Reemplazamos los valores:

$$n = \frac{290(1.96)^2 \times (0.50) \times (0.50)}{(0.05)^2 \times (290 - 1) + (1.96)^2 \times (0.50) \times (0.50)}$$

$$n = \frac{278.516}{1.6829}$$

$$n = 165$$

Formula estratificada

N°	Instituciones educativas de primaria rural de Lampa	N° Estudiantes	Muestra
01	I.E.P. N° 70405 Quello Quello	16	9
02	I.E.P. N° 70404 Cantería	18	10
03	I.E.P. N° 70407 Marno	16	9
04	I.E.P N° 70464 Huayllani	14	8
05	I.E.P. N° 70429 Central Huayta	28	16
06	I.E.P. N° 70422 Ccatacha	8	5
07	I.E.P. N° 70418 Huaytapata	10	6
08	I.E.P N° 70448 Murohuanca	10	6
09	I.E.P N° 70434 Rivera Coylata	13	7
10	I.E.P N° 70435 Sutuca Urinsaya	15	9
11	I.E.P N° 70626 Pias Huayta	56	32



12	I.E.P N° 70658 Chañocahua	41	23
13	I.E.P. N° 70691 Tusini Grande	11	6
14	I.E.P. N° 70664 Orqo Huayta	13	7
15	I.E.P N° 70435 Sutuca Anansaya	6	3
16	I.E.P N° 70685 Moquegache	6	3
17	I.E.P N° 70471 Sejja Miraflores	9	5
	TOTAL	290	165

Llegando a ser una muestra con un total de 165 estudiantes.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.7.1. Técnicas de la investigación

Pino (2018) comenta que “se trata de herramientas para registrar entrevistas y observaciones”.

- **Encuesta**

Llega a ser uno de los estándares de metodología de indagación más comúnmente publicados y está basado en declaraciones escritas de alguna parte de la muestra con fines de recopilación de información (Palomino et al., 2017).

- **Fuentes**

Esta investigación selecciona y recopila fuentes primarias (fuentes directas de los fenómenos) y fuentes secundarias (Sánchez et al., 2018).

3.7.2. Instrumentos de la investigación

Pino (2018) señala que “son herramienta que emplean para registrar los datos toda la información requerida sobre una dificultad o fenómeno particular de manera apropiada”.

- **Cuestionario**

Según Hernández (2019) “se basa en una serie de interrogantes sobre una o más variables, por lo que llega a recoger datos fiables”.



3.8. Validez y confiabilidad del instrumento de investigación

3.8.1. Validación del instrumento

Expertos	Especialidad	Opinión
Docente	Carlos Alberto Flores Cruz	Aplicable
Docente	Rossana Rocio Salvatierra Juro	Aplicable
Docente	Edgar Martin Esquin Perales	Aplicable

Nota: Validación de instrumentos

3.8.2. Confiabilidad de los instrumentos

Para conocer la confiabilidad en el presente estudio utilizo la estadística alfa de Cronbach para poder determinar la confiabilidad y así poder aplicarlas. Posterior a eso se llegó a ejecutar los instrumentos correspondientes y mostrar los resultados estadísticos.

3.9. Diseño de la estrategia para la prueba de hipótesis

Para el diseño estadístico se llevó a cabo luego del proceso estadístico de la prueba de normalidad, posterior a ello se realizó el estadístico Rho de Spearman para establecer la correlación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos

4.1.1. En base al objetivo general y específicos

Tabla 1

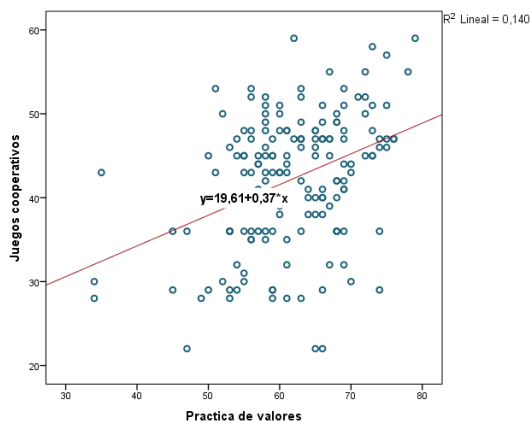
Juegos cooperativos y práctica de valores en los estudiantes

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Error estándar	Beta		
(Constante)	45,656	3,196		14,283	,000
1 Juegos cooperativos	,384	,074	,375	5,160	,000

a. Variable dependiente: Practica de valores

Figura 1

Relación entre los juegos cooperativos y la práctica de valores



Según se comprueba en la tabla 1 aplicando el estadístico de Regresión Lineal "t" dio como resultado 5,160 y está localizado en un punto de aprobación de Ho, con una sig.0,000 por lo tanto los juegos cooperativos llegan a tener una relación significativa con la práctica de valores, asimismo se explica que la variable juegos cooperativos tuvo una relación del 38,4% y frente a ello se observó que el punto de regresión lineal tiene una mejora continua de 45,813.

Objetivos Específicos

Tabla 2

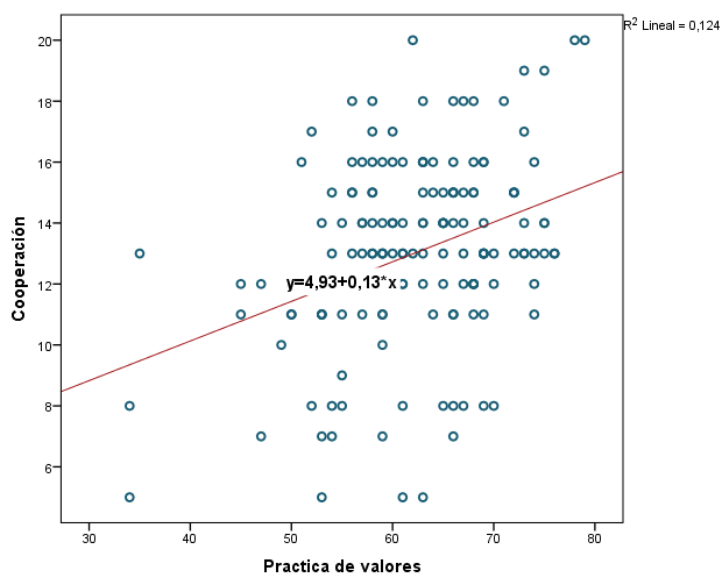
Cooperación y práctica de valores en los estudiantes

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Error estándar	Beta		
1 (Constante)	49,549	2,635		18,807	,000
Cooperación	,945	,197	,352	4,799	,000

a. Variable dependiente: Practica de valores

Figura 2

Relación entre la cooperación y la práctica de valores



Según se comprueba en la tabla 2 el estadístico de Regresión Lineal "t" dio como resultado 4, y está localizado en un punto de aprobación de H0, con una sig.0,000, por ende, la cooperación tuvo una relación del 94,5% y frente a ello se observó que el punto de regresión lineal tiene una mejora continua de 49,549.

Tabla 3

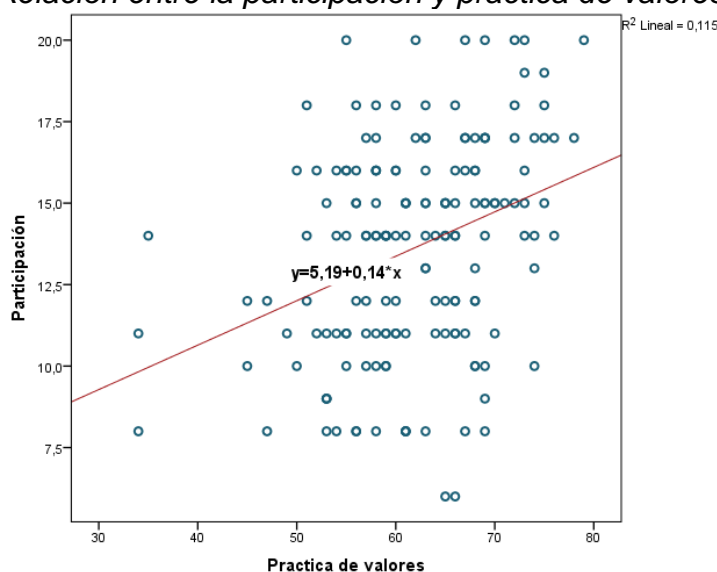
Participación y práctica de valores

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Error estándar	Beta		
1 (Constante)	50,359	2,569		19,602	,000
Participación	,845	,183	,339	4,606	,000

a. Variable dependiente: Practica de valores

Figura 3

Relación entre la participación y práctica de valores



Según se comprueba en la tabla 3 el estadístico de Regresión Lineal "t" dio como resultado 4,606 y está localizado en un punto de aprobación de H0, con una sig.0,000, por lo tanto, la participación tuvo una relación del 84,5% y frente a ello se observó que el punto de regresión lineal con la variable independiente tiene una mejora continua 50,359.

Tabla 4

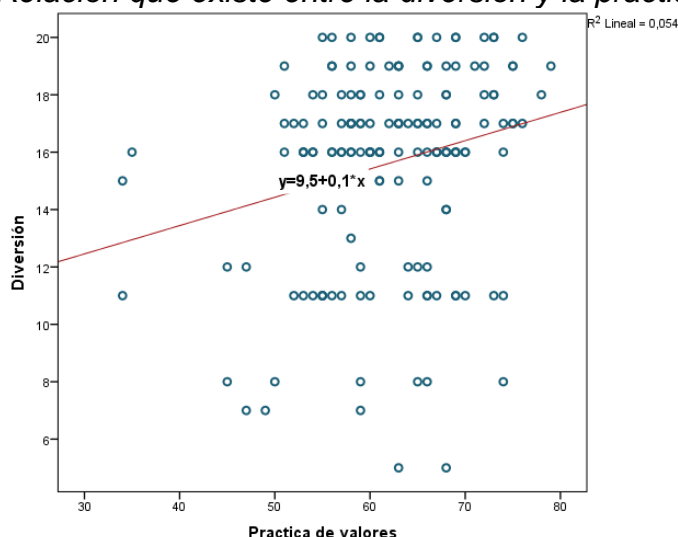
Diversión y práctica de valores en los estudiantes

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Error estándar	Beta		
1 (Constante)	53,382	2,858		18,675	,000
Diversión	,544	,179	,232	3,040	,003

a. Variable dependiente: Practica de valores

Figura 4

Relación que existe entre la diversión y la práctica de valores



Según se comprueba en la tabla 4 el estadístico de Regresión Lineal "t" dio como resultado 3,040 y está localizado en un punto de aprobación de H0, con una sig.0,000 por lo tanto la diversión tuvo una relación del 54,4% para que la variable practica de valores pueda mejorar y frente a ello se observó que el punto de corte de regresión lineal con la variable independiente tiene una mejora continua de 53,382.

4.2. Proceso de la prueba de hipótesis

Tabla 5

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos cooperativos	,114	165	,000
Practica de valores	,062	165	,200*

Habiendo valorado los resultados, de la prueba de Kolmogórov-Smirnov, se observa que la significación estadística (sig.) es de 0.000, siendo el valor de p, es decir no tiene una distribución normal, por ende, para la hipótesis corresponde al Rho Spearman.

HIPÓTESIS GENERAL

Tabla 6

Los juegos cooperativos se relacionan significativamente con la práctica de valores en los estudiantes

		Juegos cooperativos	Practica de valores	
Rho de Spearman	Juegos cooperativos	1,000	,331**	
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	165	165	
Practica de valores		Coeficiente de correlación	,331**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N	165	165	

Interpretación: En la Tabla 6 se puede precisar una correlación de Rho de Spearman significativa positiva media igual a **0.331**, entre los juegos cooperativos y la práctica de valores, dando a conocer así que si se implementa mejor los juegos cooperativos de la práctica de valores en los alumnos llegan a ser adecuados para su formación académica.

Hipótesis Específicas

Tabla 7

La cooperación se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes

		Cooperación	Practica de valores	
Rho de Spearman	Cooperación	Coefficiente de correlación	1,000	,306**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	165	165
	Practica de valores	Coefficiente de correlación	,306**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	165	165

Interpretación: En la Tabla 7 se puede precisar una correlación de Rho de Spearman significativa positiva media **0.306**, entre la cooperación y la práctica de valores, evidenciando así que la cooperación llega a ser importante para mejorar las prácticas de valores de cada estudiante.

Tabla 8

La participación se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes

		Participación	Practica de valores	
Rho de Spearman	Participación	Coefficiente de correlación	1,000	,326**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	165	165
	Practica de valores	Coefficiente de correlación	,326**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	165	165

Interpretación: En la Tabla 8 se puede precisar una correlación de Rho de Spearman significativa positiva media **0.326**, entre la participación y práctica de valores, pudiendo así ser la participación adecuada para la mejora de las prácticas de valores.

Tabla 9

La diversión se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes

		Diversión	Practica de valores
Rho de Spearman	Diversión	Coefficiente de correlación	,241**
		Sig. (bilateral)	,002
		N	165
	Practica de valores	Coefficiente de correlación	,241**
		Sig. (bilateral)	,002
		N	165

Interpretación: En la Tabla 9 se puede precisar una correlación de Rho de Spearman significativa positiva media **0.241**, entre la diversión y la práctica de valores, de tal forma que la diversión también llega a ser una dimensión crucial para una adecuada practica de valores.

4.3. Discusión de los resultados

Se pudo determinar el objetivo principal donde la variable juegos cooperativos tuvo una relación del 38,4% con la variable practica de valores asimismo se llegó a precisar que hay una relación positiva media igual a 0.331 entre las variables. Por otro lado, Rodríguez (2019) "El juego cooperativo como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores en estudiantes de grado noveno de la Institución



Educativa Técnica de Sabana de Torres” en sus resultados, sostuvo que los valores que se deberían fortalecer son el compromiso, la obediencia, la tolerancia y el compañerismo, para posibilitar una mejor convivencia en las escuelas tanto de docentes, padres de familia como de estudiantes. Por otro lado, en la investigación de Ospina (2018) en su tesis de Maestría titulada “Juegos Cooperativos como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar En Las Estudiantes de Grado Quinto Del Colegio Técnico Menorah IED” hallaron en sus resultados que el juego comenzó a reducir la agresión verbal a medida que los estudiantes participaban en la resolución de conflictos.

Se pudo cumplir con el primero objetivo específico donde la dimensión cooperación tuvo una relación del 94,5% para que la variable practica de valores pueda mejorar, de la misma forma se llegó a conocer una correlación positiva 0.306. Por otro lado, el autor Diaz (2022) en su estudio titulado “Los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales de los niños y niñas del hogar infantil mis primeros pasos” Sus resultados muestran que el desarrollo del juego social y cooperativo contribuye al logro de cualidades conservando las relaciones interpersonales agradables. Por otro lado, en el estudio de Bulding et al., (2022) titulado “El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa La Inmaculada del municipio Chimichagua, Cesar” Los resultados arrojaron que el 67,9% de los encuestados tenían peores condiciones escolares después de la pandemia.

Se logró identificar el segundo objetivo específico donde la dimensión participación tuvo una relación del 84,5% para que la variable práctica, por otro lado, se llegó a precisar una correlación positiva media 0.326. Asimismo, en la investigación de López, en el año (2019) titulada “Uso de juegos cooperativos y su relación con el



comportamiento agresivo de la IES. "Señales de fe de la Salle- Trujillo" Se determinó en sus resultados que los juegos cooperativos están vinculados con la conducta agresiva. Por otro lado, en su estudio de Yañes (2019) titulada "Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de primaria de una institución educativa privada" no hallaron cambios significativos en medidas de habilidades sociales ($p > 0,05$).

Se logró especificar el tercer objetivo específico en la cual la dimensión diversión tuvo una correlación positiva media 0.241. En cambio, en el estudio de los autores Morales y Silvera (2019) titulado "Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del valor respeto en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 33 "Corazón del Niño Jesús" Como resultado, los estudiantes confirman que los juegos cooperativos tienen un impacto considerable en el desarrollo de valores. En cambio, en su investigación de Itusaca (2019) encontraron que el valor de sig (valor crítico observado) es $0,008 < 0,05$.



CONCLUSIONES

PRIMERA: La variable juegos cooperativos tiene una relación significativa con la práctica de valores asimismo se llegó a precisar que hay una relación positiva 0.331 con una significancia $0.000 < 0.05$ entre ambas variables y por ende se demuestra que los juegos cooperativos ayudan a desarrollar valores sociales y emocionales en los estudiantes, de esa manera se logra fomentar un ambiente de colaboración, respeto y confianza, enfocándose en un objetivo común en lugar de la competencia individual.

SEGUNDA: La cooperación tiene una relación del 94,5% para que la variable practica de valores pueda mejorar, de la misma forma se llegó a conocer una relación significativa de Rho de Spearman = 0.306 con una significancia $0.000 < 0.05.$, con ello se demuestra que la cooperación académica es fundamental para el desarrollo completo de los estudiantes.

TERCERA: La participación tiene una relación del 84,5% para que la variable práctica, por otro lado, se llegó a precisar que existe una correlación positiva 0.326 con una significancia igual a $0.000 < 0.05.$, por ello la participación académica es esencial para el desarrollo total de los estudiantes. Al crear un ambiente de colaboración, respeto y responsabilidad, los preparamos para ser ciudadanos activos y comprometidos con su comunidad.



CUARTA: La diversión tiene una relación del 54,4% con la práctica de valores, de la misma forma se llegó a precisar que existe una relación significativa 0.241 con una significancia igual a $0.002 < 0.05.$, con ello al hacer el aprendizaje más ameno, se fomenta un entorno donde los estudiantes no solo obtienen conocimientos, sino que también mejoran habilidades sus sociales y emocionales esenciales para su crecimiento personal y profesional.



RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Al cuerpo directivo de la Instituciones de Lampa mejorar el desarrollo académico con respecto al trabajo de los juegos cooperativos y aplicar programas de formación docente en los que los docentes puedan mejorar sus estrategias de enseñanza positivas basadas en juegos cooperativos.
- SEGUNDA:** A los directores que puedan llegar a tener una adecuada coordinación con los docentes, donde puedan organizar reuniones periódicas con los padres para discutir la educación en valores y al fomentar una buena comunicación, colaboración y una visión común entre los docentes, se obtienen numerosos beneficios para los estudiantes y la Institución Educativa.
- TERCERA:** A los docentes aplicar estrategias didácticas positivas basadas en juegos para reforzar la formación de valores éticos y morales, de esa forma se podrá generar un gran potencial para cambiar la educación de los estudiantes. Al elegir y aplicar las estrategias correctas, los docentes pueden crear entornos de aprendizaje más activos, inspiradores y eficaces, lo que resultará en mejores logros académicos y un desarrollo completo de los estudiantes.
- CUARTA:** A los padres de los estudiantes estimular el desarrollo del respeto a los adultos y también a sus compañeros de tal forma cada actividad académica se desarrolle de la mejor manera siendo este esencial para crear relaciones saludables, tanto en el aula como en otros entornos.



1. REFERENCIAS

- Apaza, A. (2021). La práctica de valores como pilar de la educación virtual. 9. <https://revistas.uancv.edu.pe/index.php/RCIA/article/view/958/807>
- Arriaga, Á., Rivera, M., Zapata, J., & Serranova, J. (2021). Artículo 3. Factores escolares, personales y sociales que inciden en el desempeño académico de los estudiantes universitarios. <https://es.scribd.com/document/656919062/Molina-Arriaga-et-al-2021-Factores-escolares-personales-y-sociales-que-inciden-en-el-desempeno-academico-de-los-estudiantes-universitarios>
- Blanco, S. (2021). Los 3 tipos de solidaridad (explicados y con ejemplos). <https://psicologiaymente.com/social/tipos-solidaridad>
- Bulding, J., Pérez, y., & Pinedo, R. (2022). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa La Inmaculada del municipio Chimichagua, Cesar*. Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Bogotá. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4921/Bulding_Perez_Pinedo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calvar, C., Bastarrica, O., López, A., Gamito, R., & Serna, J. (2021). Juegos cooperativos para la inclusión. *Tándem: Didáctica de la educación física*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/211361>
- Carrasco, S. (2018). *Metodología de la investigación científica*. San Marcos E. I. R. L.
- Casinelli, A., Emé, G., Murcia, D., & Figueroa, K. (2022). Disko: herramienta lúdica para fomentar el trabajo colaborativo en estudiantes de educación superior en 2022. *Scielo*. <http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v31n60/2304-4322-educ-31-60-25.pdf>
- Delgado, J. (2023). 7 juegos cooperativos para educar a los niños en valores. <https://www.etapainfantil.com/juegos-cooperativos-educar-ninos-valores>



- Díaz, L. (2022). *Los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales de los niños y niñas del hogar infantil mis primeros pasos*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4875/Diaz_Lorena_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Farfán, M., & Reyes, I. (2017). Gestión educativa estratégica y gestión escolar del proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación conceptual. *Redalyc*.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34056722004>
- Fernandez, A. (2022). Juegos cooperativos: Ideas que debes conocer. *Celebreak*.
<https://celebreak.com/es/blog/juegos-cooperativos/>
- Fernandez, C., & Riquelme, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Redalyc*. <https://www.redalyc.org/journal/2630/263070795007/>
- Gallardo. (2022). *Juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría" - Huacho, durante el año escolar 2022*.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/9322/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. 12.
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García , F., Juárez , S., & García, L. (2018). Gestión escolar y calidad educativa. *Educación Superior-Revista Cubana*, 11.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v37n2/rces16218.pdf>



- García, E. (2015). La evaluación del aprendizaje: de la retroalimentación a la autorregulación. El papel de las tecnologías. *Redalyc*.
<https://www.redalyc.org/pdf/916/91643847005.pdf>
- González, Y. (2022). Factores influyentes en la responsabilidad académica en maestrantes chinos del Cepes-Universidad de La Habana. *Scielo*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100074
- Guanipa, L., & Angulo, M. (2020). La identidad social en la educación: Hacia una participación ciudadana. *Scielo*.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2415-09592020000100155
- Hernández, R. (2019). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Herranz, A. (2021). *Estrategias para la mejora de la convivencia en el aula*. Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49527/TFM-%20G1347.pdf?sequence=1>
- Itusaca, M. (2019). *Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años Institución Educativa Inicial N° 252 aplicación UNA-PUNO*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
<http://vriunap.pe/repositor/docs/d00006264-Borr.pdf>
- Jaramillo, H., Hernández, A., Fajardo, D., & Torres, F. (2021). La Incidencia de los Juegos Cooperativos en el Fortalecimiento de la Convivencia Escolar.
<http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/13747>



Johnson, D. (2022). El aprendizaje cooperativo en la nueva normalidad educativa.

Profuturo. <https://profuturo.education/observatorio/soluciones-innovadoras/el-aprendizaje-cooperativo-en-la-nueva-normalidad-educativa/>

López, M. (2019). *Uso de juegos cooperativos y su relación con el comportamiento agresivo de la IES. "Señales de fe de la Salle- Trujillo*. Universidad Cesar Vallejo.

López, P., & Orta, R. (2020). Valores. *Universidad Nacional Autónoma de México*.
<https://www.cch.unam.mx/estudiante/valores>

Macías, A., García, I., Bernal, R., Zapata, H., & Álvarez, I. (2020). La estimulación y el desarrollo motor fino en niños de 5 años. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1366>

Martínez, O. (2021). Los valores éticos y la agenda del desarrollo: Algunas consideraciones para la formación educativa. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
<https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/900/3174>

Martínez, S., Blanco, P., & Valero, A. (2021). Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7586578>

Moliní, F., & Sánchez, D. (2019). Fomentar la participación en clase de los estudiantes universitarios y evaluarla. *Revista de docencia universitaria*, 17.
<https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/10702/11563>

Morales, O., & Silvera, D. (2019). *Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del valor respeto en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 33*



"Corazón del Niño Jesús" de la Tinguíña - Ica. Tesis segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica.
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/605c2c21-a609-4c14-8bdf-64c1c947171e/content>

Moreno, A. (2022). Juegos cooperativos infantiles: tipos y beneficios.
<https://www.beeloomkids.com/edublog/juegos-cooperativos/>

Mujica, R. (2019). ¿Por qué es importante la participación en el aula de clase? *Docentes*. <https://blog.docentes20.com/2019/11/por-que-es-importante-la-participacion-en-el-aula-de-clase-docentes-2-0/>

Muros, F. (2021). El control coalicional en el marco de la teoría de juegos cooperativos. *Revista Iberoamericana de Automática e Informática Industrial*, 18. <https://riunet.upv.es/handle/10251/165198>

ONU. (2017). Valores humanos: lista de los 7 más importantes. <https://eacnur.org/es/blog/valores-humanos-lista-los-7-mas-importantes-tc-alt45664n-o-pstn-o-pst>

Ospina, M. (2018). *Juegos Cooperativos Como Estrategia Didáctica Para Mejorar La Convivencia Escolar En Las Estudiantes De Grado Quinto Del Colegio Técnico Menorah IED*. Colombia. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11624>

Pachero, J. (2022). Responsabilidad (tipos, definición y principios). *Empresas*. <https://www.webyempresas.com/responsabilidad/>

Peiró, R. (14 de noviembre de 2020). *Aprendizaje colaborativo*. Economipedia.com: <https://economipedia.com/definiciones/innovacion-2.html>

Pereira, E. (2022). Altruismo y solidaridad en el derecho de contratos. *Scielo*. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-34372022000300002



Pérez. M (2023). Juego. <https://conceptodefinicion.de/juego/>

Pérez, L., & Ochoa, A. (2017). La participación de los estudiantes en una escuela secundaria. *Revista Mexicana Investigación Educativa*, 30.

Perez, M. (2022). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa N° 430 del Dsitrito de Calleria, 2022.*
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27729/HABILIDADES_SOCIALES_PEREZ_%20GALAN_MONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pino, R. (2018). *Metodo de la investigación* (Segunda ed.). Editorial San Marcos.

Prince, J., & Bravo, R. (2020). Educación, sociedad y política La formación de una cultura ambiental en estudiantes universitarios de México en contextos de diversidad. *Scielo*. <https://books.scielo.org/id/65pmf/pdf/bravo-9789978108253-19.pdf>

Raffino, M. (22 de junio de 2020). *Creatividad*. Obtenido de Concepto.de:
<https://concepto.de/creatividad-2/>

Rodríguez, C. (2019). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores en estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Técnica de Sabana de Torres*. Posgrado, Universidad Autonoma de Bucaramanga.

https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/6977/2019_Tesis_Carlos_Andres_Rodriguez_Garcia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez, L. (2017). Los juegos cooperativos y el acceso a la información desde la extensión universitaria. *Redalyc*.
<https://www.redalyc.org/journal/4768/476854589007/>



Sellan, M. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Revista electrónica sinergias*.

Serván, L. (2019). *Relación entre la práctica de juegos cooperativos y el aprendizaje de los valores sociales en los niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 00623, del Caserío Azunguillo, distrito de Elías Soplín Vargas, en el año 2016.*

<https://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/11458/3599/1/MAEST.PSIC.%20-%20Lidovina%20Serv%C3%A1n%20Gr%C3%A1ndez.pdf>

Universidad Internacional de Valencia. (2022). En qué consiste la educación en valores. *Universidad Internacional de Valencia*.

<https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/en-que-consiste-la-educacion-en-valores>

Valderrama, S. (2017). *Estadístico Alfa de Cronbach*. Mexico: Ediciones texas.

Vásquez, E. (2021). Juegos ludicos cooperativos .

Velasquez, D., & Acero, D. (2018). *Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del barrio Laykakota de la ciudad de Puno - 2017*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno. <https://1library.co/document/zpnm1moy-taller-juegos-cooperativos-contribucion-desarrollo-habilidades-sociales-laykakota.html#fulltext-content>

Vicente, V. (2022). Las actividades colaborativas permiten enseñar a los niños valores como la cooperación y el trabajo en equipo. <https://www.guiainfantil.com/jugar-y-aprender/adivinanzas/juegos-y-juguetes/9-divertidos-juegos-cooperativos-con-ninos-para-trabajar-en-equipo/>



Yañez. (2019). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de primaria de una institución educativa privada*. Universidad Cesar Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38245>



2. ANEXOS



2.1. Matriz de consistencia

Título: Juegos cooperativos y su relación con la práctica de valores en estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias rurales del Distrito de Lampa, 2023

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿De qué manera los juegos cooperativos se relacionan con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias de la Provincia de Lampa, año 2023?	Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias de la Provincia de Lampa, año 2023	Los juegos cooperativos se relacionan significativamente con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias de la Provincia de Lampa, año 2023	Variable 1 Juegos cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> Cooperación Participación Diversión 	Enfoque: Cuantitativo Método. Descriptivo Tipo: Descriptivo - correlacional Nivel de estudio: Básico Diseño: No experimental. Población 290 Muestra 165 Técnicas e instrumentos de recolección de información Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS			
a) ¿De qué manera la cooperación se relaciona con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023? b) ¿De qué manera la participación se relaciona con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023? c) ¿De qué manera la diversión se relaciona con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023?	a) Conocer la relación que existe entre la cooperación y la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023 b) Identificar la relación que existe entre la participación y la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023 c) Especificar la relación que existe entre la diversión y la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023	d) La cooperación se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023 e) La participación se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023 f) La diversión se relaciona significativamente con la práctica de valores en los estudiantes de las Instituciones Educativas Primarias del distrito de Lampa, año 2023	Variable 2 Practica de valores	<ul style="list-style-type: none"> Respeto Solidaridad Responsabilidad Honestidad 	



2.2. Matriz instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	Criterios de valoración
Juegos cooperativos	Cooperación	Desarrollo grupal	
		Trabajo en pares	
		Resolución de dificultades	1 nunca
		Compartir materiales	2 casi nunca
		Se integra al grupo	3 a veces
	Participación	Da iniciativa al juego	4 casi siempre
		Lidera el juego	5 siempre
		Clima de confianza	
	Diversión	Siente seguridad al jugar	
		Alegría por jugar en equipo	
Práctica de valores	Respeto	Respeta el orden de intervención	
		Respeta las opiniones de los demás	
		Respeto a las demás personas	
	Solidaridad	Se muestra unido al grupo	1 nunca
		Comparte intereses y necesidades de los otros	2 casi nunca
		Cuida sus útiles escolares	3 a veces
		Guarda los materiales de trabajo	4 casi siempre
	Responsabilidad	Ingresa puntual a la escuela	5 siempre
		Cumple con sus tareas	
		Actúa con sinceridad	



2.3. Instrumento(s) de la investigación

Variable 1: Juegos cooperativos

Instrucciones. En seguida se presenta 15 ítems para evaluar la práctica de juegos cooperativo en los niños. Se tiene que observar las acciones del niño y marcar una de las opciones de respuesta:

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

Ítems	1	2	3	4	5
Cooperación					
1. Apoya a sus compañeros en el desarrollo de tareas comunes.					
2. En el juego resuelve problemas simples en conversación alzada con sus compañeros					
3. Apoya a sus compañeros para resolver dificultades en el juego					
4. Ayuda a sus compañeros con menos destrezas					
5. Comparte con sus compañeros los materiales que tiene para usar					
Participación					
6. Integra a sus compañeros en el juego					
7. Invita a sus compañeros a participar en su equipo					
8. Sus acciones generan confianza de los demás niños					
9. Confía en sus compañeros para obtener resultados					
10. Trabajan en equipo de manera armoniosa					
Diversión					
11. Juega sin temor al fracaso					
12. Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros					
13. No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros					
14. Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra a su equipo					
15. Demuestra alegría al jugar en equipo.					

Nota: Instrumento adecuado de Serván (2019) "Relación entre la práctica de juegos cooperativos y el aprendizaje de los valores sociales en los niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 00623, del Caserío Azunguillo, distrito de Elías Soplín Vargas, en el año 2016"



Instrumento de recolección de datos

Cuestionario sobre práctica de valores de los valores sociales

Instrucciones. En seguida se presenta 15 ítems para evaluar los valores sociales en los niños. Se tiene que observar las acciones del niño y marcar una de las opciones de respuesta:

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

Ítems	1	2	3	4	5
Respeto					
1. Espera su turno para participar					
2. Pone atención para escuchar las intervenciones de sus compañeros					
3. Mantiene la atención para escuchar las explicaciones del profesor					
4. Saluda a las personas adultas que ingresan al aula.					
5. Llama a sus compañeros por su nombre					
Solidaridad					
6. Participa de manera activa en las actividades asignadas a su grupo					
7. Da la iniciativa a sus compañeros para participar en las actividades encomendadas.					
8. Ayuda a sus compañeros que necesitan algo					
9. Tiene facilidad para identificar niños que necesitan ayuda					
10. Se siente contento al prestar sus útiles escolares u otros objetos que lo pertenece.					
Responsabilidad					
11. Cuida sus objetos personales lápices, colores, cuadernos					
12. Guarda los materiales educativos en su lugar respectivo después de usarlos.					
13. Llega antes o en la hora de entrada al aula					
14. Termina la tarea que se le asigna para desarrollar en aula					
15. Se esfuerza por hacer sus trabajos bien hechos.					

Nota: Instrumento adecuado de Serván (2019) "Relación entre la práctica de juegos cooperativos y el aprendizaje de los valores sociales en los niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 00623, del Caserío Azunguillo, distrito de Elías Soplín Vargas, en el año 2016"



2.5. Base de datos de la recolección de información

VARIABLE1														
DIMENSION1					DIMENSION2					DIMENSION3				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	2	4	2	2	2	1	1	1	4	4	4	2	2	4
2	3	4	3	1	4	1	4	3	2	3	3	3	3	4
2	2	3	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	2	3
4	3	3	2	1	2	3	2	3	4	3	3	4	4	4
1	1	2	1	2	1	2	2	2	4	1	2	2	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	2	3	4
1	2	1	1	3	1	1	1	4	4	3	2	2	2	2
3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4
3	2	1	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4
1	1	1	1	4	1	1	1	3	2	2	4	2	4	4
3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	4	2	4
3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4
2	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4
1	2	2	2	4	3	1	1	1	4	1	1	1	4	1
1	4	2	1	4	1	1	1	3	2	4	4	2	2	3
3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
3	1	2	2	4	2	2	1	4	1	3	3	2	3	3
3	1	2	2	4	1	2	2	4	3	2	4	2	4	4
3	2	1	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3
2	2	2	2	3	3	2	1	3	3	4	4	3	3	3
2	3	3	3	1	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	2	4	3	2	1	2	3	3	3	2	3	1



2	2	4	2	2	2	4	3	2	3	3	3	3	4	4
2	2	3	2	4	3	3	3	4	4	2	3	1	2	3
4	3	3	2	4	3	3	3	4	1	1	2	3	3	2
2	2	3	2	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4
2	2	3	2	4	3	2	3	4	3	4	2	3	4	3
4	3	3	4	4	4	3	4	2	2	3	4	4	4	4
2	2	2	2	4	2	2	2	3	4	3	3	3	4	4
1	2	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	2	4	3
4	4	4	2	2	4	2	2	2	4	2	3	4	4	4
2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	4	4	4
2	2	3	3	4	4	3	2	2	3	4	4	4	4	4
2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4
3	1	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4
4	3	3	2	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	4
2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	3	4	3
2	2	2	2	4	4	4	2	1	4	4	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
2	2	4	2	4	4	2	4	2	3	3	3	4	4	4
2	4	2	4	2	4	2	3	1	3	3	4	4	4	4
1	2	2	2	3	2	2	2	1	4	1	2	1	2	1
2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1
1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1
4	4	4	2	2	3	2	2	3	1	4	2	4	4	4
1	4	2	2	4	4	2	2	1	1	2	1	3	4	3
1	3	3	2	3	3	2	2	3	1	2	3	3	4	4
2	2	4	2	4	4	2	1	3	4	3	3	3	3	4
4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	4	4
1	4	4	3	3	3	3	3	2	1	2	2	4	4	4
2	4	4	4	4	4	3	3	2	4	2	3	4	4	3



3	3	3	2	3	1	1	1	3	4	4	2	1	4	1
2	3	3	3	4	4	3	1	2	4	3	4	3	3	4
1	2	3	1	2	3	1	2	2	3	1	2	2	4	2
1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1
2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	2	3	4	3	2	1	3	2	4	4	2	2	4
4	3	2	2	4	4	2	2	2	1	3	3	3	3	4
2	3	2	2	2	2	3	2	4	2	4	3	3	4	4
4	4	4	2	4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4
2	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
2	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4
4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
1	2	4	2	2	2	1	1	1	4	4	4	2	2	4
2	3	4	3	1	4	1	4	3	2	4	4	4	4	4
2	2	3	2	3	2	2	2	2	4	4	3	3	4	4
4	3	3	2	1	2	3	2	3	4	3	3	4	4	4
1	1	2	1	2	1	2	2	2	4	1	2	2	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	2	3	4
1	2	1	1	3	1	1	1	4	4	3	2	2	2	2
3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4
3	2	1	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4
1	1	1	1	4	1	1	1	3	2	2	4	2	4	4
3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	4	2	4
3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	2
2	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4
1	2	2	2	4	3	1	1	1	4	1	1	1	4	1



1	4	2	1	4	1	1	1	3	2	4	4	2	2	3
3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	2	4	4
3	1	2	2	4	2	2	1	4	1	3	3	2	3	3
1	2	4	2	2	2	1	1	1	4	4	4	2	2	4
2	3	4	3	1	4	1	4	3	2	3	3	3	3	4
2	2	3	2	3	2	2	2	2	4	2	3	3	4	4
4	3	3	2	1	2	3	2	3	4	3	3	4	4	4
1	1	2	1	2	1	2	2	2	4	1	2	2	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	2	3	4
1	2	1	1	3	1	1	1	4	4	3	2	2	2	2
3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4
3	2	1	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4
1	1	1	1	4	1	1	1	3	2	2	4	2	4	4
3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	4	2	4
3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	2
2	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4
1	2	2	2	4	3	1	1	1	4	1	1	1	4	1
1	4	2	1	4	1	1	1	3	2	4	4	2	2	3
3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	2	4	4
3	1	2	2	4	2	2	1	4	1	3	3	2	3	3
3	1	2	2	4	1	2	2	4	3	2	3	2	2	3
3	2	1	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3
2	2	2	2	3	3	2	1	3	3	4	4	3	3	3
2	3	3	3	1	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	2	4	3	2	1	2	3	3	3	2	3	1
2	2	4	2	2	2	4	3	2	3	3	3	3	4	4
2	2	3	2	4	3	3	3	4	4	2	3	1	2	3
4	3	3	2	4	3	3	3	4	1	1	2	3	3	2
2	2	3	2	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4



2	2	3	2	4	3	2	3	4	3	4	2	3	4	3
4	3	3	4	4	4	3	4	2	2	3	4	4	4	4
2	2	2	2	4	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2
1	2	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	2	4	3
4	4	4	2	2	4	2	2	2	4	2	3	4	4	4
2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	4	4	4
2	2	3	3	4	4	3	2	2	3	4	4	4	4	4
2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4
1	2	4	2	2	2	1	1	1	4	4	4	2	2	4
2	3	4	3	1	4	1	4	3	2	3	3	3	3	4
2	2	3	2	3	2	2	2	2	4	2	3	3	4	4
4	3	3	2	1	2	3	2	3	4	3	3	4	4	4
1	1	2	1	2	1	2	2	2	4	1	2	2	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	2	3	4
1	2	1	1	3	1	1	1	4	4	3	2	2	2	2
3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4
3	2	1	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4
1	1	1	1	4	1	1	1	3	2	2	4	2	4	4
3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	4	2	4
3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	2
2	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4
1	2	2	2	4	3	1	1	1	4	1	1	1	4	1
1	4	2	1	4	1	1	1	3	2	4	4	2	2	3
3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	2	4	4
3	1	2	2	4	2	2	1	4	1	3	3	2	3	3
3	1	2	2	4	1	2	2	4	3	2	4	2	4	4
3	2	1	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3
2	2	2	2	3	3	2	1	3	3	4	4	3	3	3
2	3	3	3	1	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4



3	3	3	2	4	3	2	1	2	3	3	3	2	3	1
2	2	4	2	2	2	4	3	2	3	3	3	3	4	4
2	2	3	2	4	3	3	3	4	4	2	3	4	4	3
4	3	3	2	4	3	3	3	4	1	1	2	3	3	2
2	2	3	2	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4
2	2	3	2	4	3	2	3	4	3	4	2	3	4	3
4	3	3	4	4	4	3	4	2	2	3	4	4	4	4
2	2	2	2	4	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2
1	2	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	2	4	3
4	4	4	2	2	4	2	2	2	4	2	3	4	4	4
2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	4	4	4
2	2	3	3	4	4	3	2	2	3	4	4	4	4	4
2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4
3	1	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4
4	3	3	2	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	4
2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	3	4	3
2	2	2	2	4	4	4	2	1	4	4	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
2	2	4	2	4	4	2	4	2	3	3	3	4	4	4
2	4	2	4	2	4	2	3	1	3	3	3	2	1	2
1	2	2	2	3	2	2	2	1	4	1	2	1	2	1
2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1
1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1
4	4	4	2	2	3	2	2	3	1	4	2	4	4	4
1	4	2	2	4	4	2	2	1	1	4	4	3	4	4
1	3	3	2	3	3	2	2	3	1	2	3	3	4	4
2	2	4	2	4	4	2	1	3	4	3	3	3	3	4



VARIABLE2																			
DIMENSION1					DIMENSION2					DIMENSION3					DIMENSION4				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	4	2	2	2	2	2	4	2	4	2	3	3	3	4	2	4	2	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2
4	4	4	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
4	1	1	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3
2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	3
2	3	4	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	2
4	2	4	4	1	4	4	4	1	2	1	1	4	4	3	1	2	1	1	4
3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4
4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	4	2	4	2	3	2	2
4	4	4	1	3	3	4	4	3	1	1	2	3	3	4	3	1	1	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3
4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3
1	3	4	1	3	4	4	4	1	3	1	3	1	2	1	1	3	1	3	1
1	3	1	1	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3
3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	4
3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	3	4	3	3	3	1	2	3
3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	4	4	4	3	3	1	2	4
3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	2	2	2	4	2	3	4	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3
3	3	4	1	3	3	2	2	4	2	3	2	4	2	2	4	2	3	2	4



4	4	4	1	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4
4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4	1	4	2	2	2	2	4
4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	4	1	4	3	1	2	2	4	1	4
3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3
3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	2	4
3	2	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	2	2	4	3	3	3	4	2
4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3
4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3
4	4	4	1	1	3	4	2	4	2	3	3	2	3	4	4	2	3	3	2
4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	4	2	3	3	4	2	2	4
3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	4	2	3	3	4	2	4	4
3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	1	2	3	3	3	3	4
2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3
3	4	4	2	2	3	3	1	2	1	1	2	4	4	4	2	1	1	2	4
3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	4	2
4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	1	3	3	2	3	3	4
4	2	4	4	4	4	1	3	4	3	2	4	2	4	1	4	3	2	4	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	3	3	4	2	2	4	4	3
4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	2	4	3	3	4	2	3	2	4	3
2	4	1	2	2	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	2	2	4	2	4
4	4	4	1	1	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3
4	1	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	3	4	3	1	4	4	4	3
3	2	4	3	4	3	3	4	3	1	1	3	4	4	3	3	1	1	3	4
2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	1	4	3	4	4	3	2	1	4	3
4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	2	3	4
2	3	4	1	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	3	2	4	2	2	4
4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	2	3	4	3	3	2	4	2	3	4
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2



4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	3	4	4	2	2	3	4	3	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	2	1	1	2	3	3	3	2
4	3	4	2	4	2	4	4	2	3	1	4	4	1	2	2	3	1	4	4
1	3	4	3	4	4	4	4	1	2	1	3	3	4	4	1	2	1	3	3
1	2	2	3	2	3	3	3	3	2	1	1	4	4	2	3	2	1	1	4
4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	1	4	4	3	4	4
3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3
3	2	4	4	3	2	4	4	1	3	4	2	3	3	3	1	3	4	2	3
4	2	4	4	4	2	4	2	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
4	2	4	4	1	1	2	4	4	3	4	1	4	1	3	4	3	4	1	4
4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4
4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3
4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	2	4	2	4	4	3	4	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	2	4	3	4	3	2
3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2
4	1	1	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3
2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	3
2	3	4	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	2
4	2	4	4	1	4	4	4	1	2	1	1	4	4	3	1	2	1	1	4
3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4
4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	4	2	4	2	3	2	2
4	4	4	1	3	3	4	4	3	1	1	2	3	3	4	3	1	1	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3
4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	1	2	3	3	3	4	4



4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3
1	3	4	1	3	4	4	4	1	3	1	3	4	4	4	1	3	1	3	4
1	3	1	1	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	4	2
3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	1	3	3	4	4	3	4
3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	2	4	1	3	3	1	2	2
3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	4	4	3	3	3	1	2	4
3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3
3	3	4	1	3	3	2	2	4	2	3	2	4	4	4	4	2	3	2	4
4	4	4	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	3
4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	4	1	4	4	3	2	2	4	1	4
3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3
3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	2	4
3	2	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4
4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2
4	4	4	1	1	3	4	2	4	2	3	3	4	2	2	4	2	3	3	4
4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	1	1	3	4	2	2	2
3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	4	1	2	3	4	2	4	4
1	3	4	3	4	4	4	4	1	2	1	3	3	4	4	1	2	1	3	3
1	2	2	3	2	3	3	3	3	2	1	1	4	4	2	3	2	1	1	4
4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4
3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3
3	2	4	4	3	2	4	4	1	3	4	2	4	3	3	1	3	4	2	4
4	2	4	4	4	2	4	2	4	1	4	4	4	3	3	4	1	4	4	4
4	2	4	4	1	1	2	4	4	3	4	1	3	4	2	4	3	4	1	3
4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3
4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	2	3	4	4	4	2



4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	2	3	4	4	4	2
4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	2
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3
4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4
3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	4
4	1	1	3	4	3	3	2	3	2	3	2	2	4	2	3	2	3	2	2
2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	3	3	4	2	2	2	2	3
2	3	4	1	2	1	1	2	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1	1	4
4	2	4	4	1	4	4	4	1	2	1	1	3	4	4	1	2	1	1	3
3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4
4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	3	4	4	2	3	2	4
1	3	1	1	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3
3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4
3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	4	3	3	3	3	1	2	4
3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	3	4	2	3	3	1	2	3
3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3	3	2	3	2
3	3	4	1	3	3	2	2	4	2	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3
4	4	4	1	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2
4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	4	1	3	4	3	2	2	4	1	3
3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3
3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	2	4
3	2	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4
4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	2	4	3	4	4	2
4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3	2	2	3



4	4	4	1	1	3	4	2	4	2	3	3	4	1	2	4	2	3	3	4
4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	4	4	3	4	2	2	3
4	2	4	4	1	4	4	4	1	2	1	1	4	4	2	1	2	1	1	4
3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4
4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	3	3	4	4	2	3	2	3
1	3	1	1	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4
3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4
3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	3	4	2	3	3	1	2	3
3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	3	3	3	3	3	1	2	3
3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	4	2	3	4	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3
3	3	4	1	3	3	2	2	4	2	3	2	2	3	3	4	2	3	2	2
4	4	4	1	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4
4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	2	4
4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	4	1	2	4	2	2	2	4	1	2
3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3
4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	1	2	4	3	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3
4	4	4	1	1	3	4	2	4	2	3	3	4	4	4	4	2	3	3	4
4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2
4	2	4	4	1	4	4	4	1	2	1	1	4	1	3	1	2	1	1	4
3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	1	4	4	4	3	2
4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	3	4	2	3	2	4
1	3	1	1	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3
3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3
3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	4	4	4	3	3	1	2	4
3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	3	3	4	3	3	1	2	3



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 07-01-2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: FELICIANO OLARTE APAZA

Dirección: JR. TORIBIO PACHECO 326

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 02145124

Teléfono: 988707081 email: olarteapaza@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA

Título o Grado Académico a optar: MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

Asesor: Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: JUEGOS COOPERATIVOS Y LA PRÁCTICA DE VALORES EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES

EDUCATIVAS PRIMARIAS RURALES DEL DISTRITO DE LAMPA, 2023

Palabras claves, (3 a 5 términos): Juegos cooperativos, práctica de valores, estudiantes

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

1,2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Titulo 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32

Firma de Autor



huella digital

07-01-2025

Fecha