

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



TESIS:

**Juegos cooperativos en las conductas disruptivas en estudiantes
del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024**

Para optar el título profesional de:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA

PRESENTADO POR:
Bach. Alex Leonardo AVALOS HUAMANI

ASESOR:
Dr. Oscar GUTIÉRREZ HUAMANI

AYACUCHO - PERÚ

2025

Dedicatoria

A mi madre y a mis profesores, por motivarme
en mi superación personal y profesional.

Agradecimientos

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, considerada alma mater, por haberme formado en sus aulas.

A la Escuela Profesional de educación física de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, por brindarme la oportunidad de crecer profesionalmente.

Al Dr. Óscar Gutiérrez Huamani, por su asesoramiento en la investigación Juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

A los directivos de la institución educativa N° 38012 “Señor de Amancaes”, por el apoyo en la contribución del acopio de datos para el progreso de la investigación.

Índice General

Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Índice General	iv
Índice de Tablas	vi
Índice de Anexos.....	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
Introducción	x
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1 Descripción de la situación problemática	11
1.2 Formulación del problema.....	13
1.2.1. Problema general.....	13
1.2.2. Problemas específicos	13
1.3 Objetivos	13
1.3.1. Objetivo general	13
1.3.2. Objetivos específicos	13
1.4 Justificación de la investigación.....	13
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	16
2.1 Antecedentes.....	16
2.2 Bases teóricas	19
2.3. Bases conceptuales.....	27
CAPÍTULO III METODOLOGÍA	31
Metodología	31

3.1 Formulación de hipótesis.....	31
3.1.1 Hipótesis general.....	31
3.1.2 Hipótesis específicas	31
3.2 Variables.....	31
3.3 Operacionalización de variables.....	32
3.4 Tipo y nivel de investigación.....	33
3.5 Métodos.....	33
3.6 Diseño de investigación	35
3.7 Población y muestra.....	35
3.8 Técnicas e instrumentos	38
3.9 Validez y confiabilidad de instrumentos	39
3.10 Técnicas de procesamiento de datos.....	42
3.11 Aspectos éticos	42
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	43
4.1 Resultados a nivel descriptivo.....	43
4.2 A nivel inferencial.....	45
4.3. Discusión de Resultados.....	51
Conclusiones	54
Recomendaciones.....	56
Referencias Bibliográficas	57
Anexos	71

Índice de Tablas

Tabla 1	<i>Población de estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E N° 38012 “Señor de Amancaes” Ayacucho, 2024</i>	36
Tabla 2	<i>Técnicas de recolección de datos</i>	38
Tabla 3	<i>Instrumento de recolección de datos</i>	39
Tabla 4	<i>Resultado de juicio de expertos de la ficha de observación de la variable Juegos Cooperativos</i>	40
Tabla 5	<i>Resultado de juicio de expertos del cuestionario de la variable Conductas Disruptivas</i>	40
Tabla 6	<i>Conductas disruptivas</i>	43
Tabla 7	<i>Conductas de personalidad</i>	43
Tabla 8	<i>Conductas antisociales</i>	44
Tabla 9	<i>Conductas agresivas</i>	45
Tabla 10	<i>Resultado de la prueba de normalidad - Shapiro- wilk de las conductas disruptivas</i>	45
Tabla 11	<i>Estadístico de prueba de las conductas disruptivas</i>	47
Tabla 12	<i>Estadístico de prueba de las conductas de personalidad</i>	48
Tabla 13	<i>Estadístico de prueba de las conductas antisociales</i>	49
Tabla 14	<i>Estadístico de prueba de las conductas agresivas</i>	50

Índice de Anexos

Tabla 1	Matriz de consistencia	72
Tabla 2	Matriz instrumental	73
Tabla 3	Instrumento de acopio de datos	75
Tabla 4	Ficha técnica	77
Tabla 5	Carta de presentación para la validez del instrumento	79
Tabla 6	Informe de validez del instrumento	80
Tabla 7	Base de datos de la prueba piloto	86
Tabla 8	Resultados de confiabilidad del instrumento	87
Tabla 9	Material experimental	88
Tabla 10	Base de datos pretest y postest	103
Tabla 11	Evidencias fotográficas del trabajo de campo	104

Resumen

El objetivo general del estudio fue explicar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024. La perspectiva de la investigación fue cualitativa, tipo aplicada, nivel explicativo, diseño preexperimental. La muestra estuvo integrada por 24 estudiantes del distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray de la provincia de huamanga; los mismos fueron seleccionados no probabilísticamente. Para la recolección de la información los instrumentos utilizados fueron el cuestionario y la ficha de observación; dicha información, se recopiló por encuesta directa. La validación de los instrumentos fue mediante juicio de expertos y la confiabilidad fue con el alfa de Cronbach. Los resultados fueron procesados aplicando el SPSS-V26. Los resultados muestran que en el pretest un 58% de estudiantes presentaron un nivel medio de conductas disruptivas. Por otro lado, en el post test un 50% nunca presentaron conductas disruptivas. Por tanto, se llegó a concluir que los juegos cooperativos influyen de manera notable en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Puesto que la prueba de rango con signo de Wilcoxon revela que se alcanza el umbral de significación $p = 0,000$, que es inferior a $\alpha = 0,05$; por lo tanto, se confirma la hipótesis general: Los juegos cooperativos tienen impacto positivo en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024

Palabras clave: Juegos cooperativos, conductas disruptivas, estudiantes.

Abstract

The overall objective of this study was to explain the influence of cooperative games on reducing disruptive behaviors in fifth-grade elementary school students in Andrés Avelino Cáceres, 2024. The research approach was qualitative, applied, explanatory, and pre-experimental. The sample consisted of 24 students from the Andrés Avelino Cáceres Dorregaray district in the province of Huamanga; they were selected non-probabilistically. The instruments used to collect data were a questionnaire and an observation form; this information was collected by direct survey. The instruments were validated through expert judgment, and reliability was determined using Cronbach's alpha. The results were processed using SPSS-V26. The results show that 58% of students exhibited a medium level of disruptive behaviors in the pretest. However, 50% never exhibited disruptive behaviors in the posttest. Therefore, it was concluded that cooperative games significantly influence the reduction of disruptive behavior in fifth-grade elementary school students, Andrés Avelino Cáceres 2024.

The Wilcoxon signed-rank test reveals that the significance threshold of $p = 0.000$ is reached, which is lower than $\alpha = 0.05$; therefore, the general hypothesis is confirmed: Cooperative games have a positive impact on reducing disruptive behavior in fifth-grade elementary school students. Andrés Avelino Cáceres 2024

Keywords: Cooperative games, disruptive behaviors, students.

Introducción

El presente trabajo de investigación *Juegos cooperativos en las conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024* se centra en el análisis de las conductas disruptivas en las instituciones educativas. En este contexto, una conducta disruptiva es aquella que incapacita realizar de manera adecuada una clase al docente, perjudicando a los alumnos a no poder comprender las clases, a la cual podemos llamar como interferencias. Siendo así, Marquez (2022) afirma, de manera similar, que son acciones negativas realizadas en el salón de clases, la cual no ayuda a que los alumnos puedan comprender la clase dictada. El objetivo fue demostrar la influencia que genera de los juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

El presente trabajo hace referencia a las dificultades que presentan todo tipo de personas desde temprana edad. Pues las diferentes conductas disruptivas imposibilitan el aprendizaje. Por ello se plantea diferentes hipótesis con el objetivo de apreciar la cooperatividad, el efecto de los juegos en las conductas disruptivas.

El primer capítulo desarrolla la justificación del estudio, la formulación de los objetivos, la delimitación del problema y la descripción de la situación problemática

En el segundo capítulo se hace mención sobre los antecedentes, las bases teóricas y las bases conceptuales.

En el tercer capítulo se esclarece la metodología de la investigación, comenzando por las hipótesis, el método de investigación, el tipo y grado de estudio, el diseño de la investigación, la población, la muestra, los métodos de recogida de datos y, concluyendo, con los procesos de investigación.

En el cuarto capítulo se muestran los resultados de la investigación a nivel descriptivo y a nivel inferencial.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la situación problemática

Las conductas disruptivas se aprecian en todas las instituciones educativas del mundo, no hay una que esté alejada de esta problemática, la cual perjudica el estilo de vida a largo plazo de los estudiantes, por otro lado, afecta significativamente la enseñanza aprendizaje de los alumnos.

Por su parte, Vergara & Jama (2022) en Tiwintza, Ecuador, investigaron sobre la conducta disruptiva de los estudiantes, en sus resultados se percibe que la mayoría se sienten constantemente inconformes, tras esto, un 45% han hablado mal de los demás, el 60% se queja habitualmente, el 50% es perezoso en clases, el 60% busca llamar la atención y el 40% se mueve lentamente intencionalmente. Demostrando comportamientos asociados a la conducta disruptiva que impiden el correcto desarrollo de la clase y, por ende, obstaculiza el logro de los aprendizajes. Además, estas situaciones se convierten en distractores para el resto de los estudiantes, aunque no muestren los mismos comportamientos, son perjudicados en las actividades pedagógicas. En los resultados presentados por el autor destacan: hablar mal de los compañeros de estudio con un 60% y los actos agresivos con un 50%. Confirmando así, que la disrupción se manifiesta con la provocación hacia los docentes y compañeros, causando así un ambiente contraproducente dentro de la institución educativa.

Así mismo, en Cataluña – España, Pastor (2020) indica “las causas más frecuentes, destacando entre ellas, la falta de habilidades sociales y la actitud egoísta con un 57% y la falta de regulación emocional con un 52%” (p. 91). Dando a entender que en la investigación las causas que frecuentan en la institución fueron que ciertos alumnos presentan un

comportamiento egoísta asociado a las conductas disruptivas, debido a ello el manejo de las emociones se ven afectadas.

Por otro lado, Purizaca (2023) en Sullana – Trujillo, Perú, demostró que el 90,5 % de estudiantes fueron detectados con un alto porcentaje de disruptividad, lo cual es un indicador muy alto, Así mismo, Delgado (2022), descubrió que, en la escuela de Santo Domingo-Piura, Perú, que el 93,3% de alumnos presentan una preocupante cifra en disrupción afectando considerablemente el ambiente estudiantil. Finalmente, Marquez (2022) sustentó que, en la capital de lima, en una investigación realizada, se obtuvo que los alumnos presentan una cifra muy alta en disruptividad con un 21,40 %, lo que indica que la disruptividad en las tres investigaciones tienen similitud.

Como bien afirma Sulca (2020), en su investigación, en el distrito de Vista Alegre, Ayacucho, Perú, que el 8% de estudiantes se encuentran en un nivel bajo, en cambio el 56% en nivel regular y por último un 36% en un nivel alto, todo esto en función a las conductas agresivas físicas. Los resultados mostrados son alarmantes ya que se percibió un alto porcentaje en un tipo de conducta disruptiva, la cual aqueja a la población estudiantil.

En la Institución Educativa Pública N° 38012 “Señor de Amancaes” del distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, de la provincia de Huamanga, Ayacucho, Perú, se observó que los estudiantes del quinto grado de primaria presentan un nivel alto en conductas disruptivas, tienden a ser agresivos con sus compañeros, caprichosos con los docentes, manifiestan agresiones verbales y sobre todo son vengativos.

Teniendo en cuenta los puntos que hemos discutido anteriormente, se planea llevar a cabo esta investigación: *Juegos cooperativos en las conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024*. Con la finalidad de determinar la efectividad de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas disruptivas.

1.2 Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye los juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024?

1.2.2. Problemas específicos

1. ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas de personalidad?
2. ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas antisociales?
3. ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas agresivas?

1.3 Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Explicar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas de personalidad.
2. Comprobar el efecto que el juego cooperativo en la disminución de conductas antisociales.
3. Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas agresivas.

1.4 Justificación de la investigación

Los juegos cooperativos y las conductas disruptivas son temas de gran importancia en la formación de un niño o educando, estas variables se centran principalmente en instituciones educativas.

1.4.1 Justificación Teórica

Con la investigación se llenarán vacíos que aún resultan difíciles de entender como las causas, los factores y el impacto a largo plazo de las conductas disruptivas. También hay que mencionar que son muy escasas las investigaciones en nuestra región sobre los juegos cooperativos y las conductas disruptivas. Podemos obtener información valiosa en lugares específicos, pero existen limitaciones como los factores familiares y sociales. Para poder llenar estos vacíos es de importante plantear estrategias que ayuden superar un ambiente escolar positivo.

Alfaro & Palomino (2022) explican que “la investigación relacionada con la interpretación de los resultados, la conceptualización y la caracterización del tipo de habilidad, de modo que el procesamiento conceptual será útil en futuras investigaciones” (p. 16). La información será de gran ayuda para apoyar, revisar y desarrollar otras investigaciones en este ámbito. Donde algunas teorías tienen insuficientes resultados, los cuales pueden ser usados para poder respaldar y así proponer nuevas teorías.

Con la investigación se espera conseguir nuevos juicios sobre los riesgos, efectos a largo plazo que puedan tener las conductas disruptivas. Se puede sugerir ideas, recomendaciones e hipótesis, cómo incluir los juegos cooperativos, el papel que cumplen los padres en la mejora de las conductas disruptivas, etc.

1.4.2 Justificación Práctica

Con la presente investigación que es de tipo experimental se pretende resolver el problema, que son las conductas disruptivas, aplicando juegos cooperativos. También podremos resolver dificultades académicas y el bienestar emocional de los estudiantes. Por lo que, puede ayudar a entender y así producir nuevas estrategias o reforzar algunas que ya existen.

Por otro lado, el tema abordado tiene implicaciones en la productividad académica, bienestar emocional, asistencia a la clase, prevención del *bullying* y que el alumno no pueda socializar con sus compañeros. Son problemas reales que aquejan a nuestra sociedad.

1.4.3 Justificación Metodológica

Se justifica la metodología con una investigación experimental donde se desarrolló sesiones de clases magistrales sobre juegos cooperativos tomando en consideración las tres dimensiones de conductas disruptivas. Tras la aplicación de los métodos y estrategias, se recogieron datos concisos sobre las conductas disruptivas y juegos cooperativos con el fin de promover programas por revisión y confiabilidad, para así colaborar con futuras investigaciones con diferentes contextos y unidades de análisis.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Pavez & Pavez (2022) en su trabajo intelectual de tipo experimental con diseño preexperimental, descriptiva, emplearon un grupo representativo de 25 estudiantes, el instrumento fue un cuestionario. Llegaron a concluir que “las habilidades sociales se ven afectadas por medio de una aplicación de un programa de juegos cooperativos, ya que se demostraron cambios positivos como negativos en el post- test” (p. 32). Por medio de esta investigación lograron obtener datos muy relevantes en un programa dirigido a estudiantes, el objetivo fue mejorar las habilidades sociales, es así, que al final de su programa pudieron demostrar cambios significativos y positivos. Asimismo, como se logró demostrar cambios positivos, también hubo cambios negativos después de realizar el post test.

Parra & Pizarro (2022) realizaron una investigación de tipo básica con diseño no experimental-transversal, con una muestra de 10 educandos. El instrumento utilizado fue el cuestionario. Llegaron a concluir lo siguiente: del 100% de estudiantes la mayoría de ellos presentaron comportamientos disruptivos, esto debido a las malas calificaciones en los cursos académicos. Los autores en la investigación obtuvieron resultados del pre test, los estudiantes manifestaron comportamiento de disrupción. Esto a causa de que los estudiantes tenían malas notas en diferentes cursos, no atendían las clases, no obtenían resultados favorables, etc.

Pastor (2020) realizó una investigación de tipo básica con diseño no experimental, con una muestra de 50 estudiantes. El instrumento utilizado fue el cuestionario. Llegando a concluir que los alumnos que tenían mayor inteligencia emocional muestran menos disruptividad, mientras tanto los que tienen menos inteligencia emocional son más propensos a la disrupción,

lo que facilita ser portadores de conductas disruptivas, esto a causa de no poder manejar las emociones negativas.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Agreda & Valladares (2021) realizaron un trabajo de investigación de tipo experimental con un esquema metodológico cuasiexperimental, con un grupo muestral de 53 estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario y el programa de juegos cooperativos. Llegando a concluir que la aplicación del programa ayudó considerablemente a la convivencia escolar, mostrando que en el pre test un 56% estuvieron en nivel malo y el 32% en el post test; por otro lado, en el pre test el 24% de los estudiantes estuvieron en un nivel muy bueno, ya después de la aplicación del programa en el post test un 60% ya se encontraron en el nivel muy bueno de convivencia escolar, quiere decir que la aplicación de los juegos cooperativos dio un buen resultado a la convivencia escolar.

Del mismo modo Ferro (2023) realizó una investigación de tipo básico con diseño no experimental, con una población de 80 estudiantes del nivel primario. El instrumento utilizado fue el cuestionario. Llegando a concluir que “cuando los estudiantes desarrollan bien los juegos cooperativos, las habilidades sociales que presenten los estudiantes serán de un nivel adecuado” (p. 21) es así como el 61,3% de estudiantes presentan un nivel bueno en función a los juegos cooperativos y el 50,0% se encuentran en un nivel alto en sus habilidades sociales lo que indica que existe la relación entre las dos variables.

Por otro lado, Mallma (2023) desarrolló una investigación de tipo básica con diseño no experimental, con una población informante de 1 docente. Los instrumentos utilizados fueron el cuaderno de campo y la técnica de la entrevista. Aseguró que, si un docente logra desarrollar su clase donde integren el diálogo y tenga las normas de convivencia bien claras facilitará a que los estudiantes tengan un salón de clases apto para aprender de manera apropiada. A su

vez tenemos que felicitar si algún estudiante tiene algún logro, podemos subir la autoestima y servirá como estímulo para los demás alumnos, quienes estarán más interesados en recibir un elogio.

Purizaca (2023) realizó una investigación de tipo básica con diseño no experimental, Empleando un grupo de 200 alumnos. Los instrumentos utilizados fueron la escala CDIS y el cuestionario SPWB. En la investigación la disruptividad se manifiesta a gran escala a diferencia de los demás, esta vez se demostró que los varones manifiestan este comportamiento. También es de tener en cuenta que si un alumno está mal psicológicamente será más propenso a padecer conductas disruptivas.

2.1.3 Antecedente regional

Ayala (2023) realizó una tesis de tipo experimental con diseño pre experimental, con muestra de 30 niños del cuarto grado de educación primaria. El instrumento utilizado fue la ficha de observación, llegando a concluir lo siguiente: en la prueba del pre test se observó que el 53,3% de niños se localiza en un nivel regular, tras realizar la prueba del post test se observó que el 60,0% se ubican en un nivel bueno de habilidad social; quiere decir que los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños del cuarto grado de educación primaria.

Alfaro & Palomino (2022) desarrollaron una investigación de tipo experimental con diseño cuasi experimental, con muestra de 34 estudiantes. El instrumento utilizado fue un cuestionario, llegando a concluir lo siguiente: “los resultados inferenciales demostraron que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social de los alumnos” (p. 53). Por lo cual se expone los resultados obtenidos en la investigación, en el pre test el 12% nunca presentaron habilidades sociales, el 56% a veces y el 32% siempre, después de la aplicación del programa se obtuvo los resultados del post test

donde el 0% nunca presentaron habilidades sociales, el 9% a veces y el 91% siempre. Teniendo en cuenta lo investigado, los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Juegos Cooperativos

Los juegos cooperativos son una forma de enfoque que ayuda a los estudiantes al trabajo grupal, la interrelación entre sus pares es una forma de interrelación entre distintas personas. Para Baquero & Castro (2022) “Los juegos cooperativos, crean condiciones en los estudiantes para adquirir conocimientos, habilidades y actitudes inclusivas sobre todo la solidaridad entre compañeros; creando un nivel de aceptación e integración conformando responsabilidades creando nuevas ideas dentro de las clases de educación física” (p. 1868).

Efectivamente, los juegos cooperativos son una fuente de diversión, sobre todo ayuda a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades grupales. Asimismo, ayuda a integrar a todos los participantes.

Por otro lado, tenemos a Lozano & Marquina (2022) quienes manifiestan que los juegos son una manera de conectar con el entorno, fomentan interacciones y constituyen un fenómeno social que permite la participación, las actitudes y, sobre todo, los valores.

Finalmente, se debe precisar que los juegos cooperativos abordan aspectos muy importantes, como la colaboración, trabajo en equipo, integración de otros estudiantes con diferentes culturas, asimismo el abrir sus conocimientos, porque habrá momentos que ellos puedan buscar soluciones para resolver las actividades.

Así mismo, en los juegos cooperativos los jugadores forman un grupo que dan y reciben ayuda por parte de sus miembros para conseguir un objetivo común. En cuanto Orlick (1996)

propone ayudar a ver y considerar el juego cooperativo como lo que es, un recurso muy útil mediante el que no solo aprenden ciertas habilidades, sino también ofrece a nuestros alumnos valores actitudinales de ayuda, compañerismo, solidaridad y respeto.

2.2.1.1. Características de los juegos cooperativos

Moro (2021) define que el juego cooperativo “se caracteriza principalmente por ser de índole libre, marcado por unos límites determinados y basado en buscar soluciones para superar el objetivo” (p. 8); por otro lado, el objetivo principal de los juegos cooperativos se basa en que no debe tratarse de solo ganar o perder, mucho menos si un estudiante pierde en el juego debería de ser eliminado. Asimismo, los juegos cooperativos deberían ayudar a despertar la creatividad y no dañar al estudiante. Así mismo, unido a esto, consideramos relevante destacar que es una actividad que se comienza a practicarse desde la infancia, sin ningún aprendizaje previo y que perdura a lo largo de los años.

Por ello es de destacar una principal característica que es el poder divertirse, salir de lo cotidiano, podemos practicar de manera libre actividades cooperativas sin excluir a nadie. De esta manera podremos ayudar a despertar la creatividad para salir y resolver un obstáculo.

Asimismo, Orlick y Pallares, autores que coinciden en una principal característica que menciona De Lucas (2022) el “juego cooperativo es igual a trabajo en equipo, participación y disfrute” (p. 21); en ese sentido, los juegos cooperativos, aparte de ser practicado por chicos y grandes, es un juego donde interviene la cooperación, trabajo en equipo, participan todos o están involucrados de alguna manera, finalmente logramos que todos los integrantes disfruten y sean felices al momento de participar.

2.2.1.2. Teorías de juego

Teoría de la relajación

Según Lazarus, que es citado por Córdova (2012), sobre la teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

Esta teoría se basa en que después de haber expulsado y agotado toda la energía acumulada en actividades que no sea el juego, pueda recuperarse o descansar.

Teoría del pre-ejercicio

Gross, como se citó en Gallardo & Gallardo (2018), plantea que “la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto” (p.15). Es decir, que la etapa se basa en experiencias que lograrán preparar al niño para la etapa adulta, esto a través los diferentes juegos que realice en el transcurso de su niñez. Podría realizar juegos que hacen referencia a un ingeniero, a cocinar, manejar un carro, etc. con el objetivo de preparación para la vida adulta.

2.2.1.3. Tipos de Juegos

El juego está desarrollado para varios participantes o también para un solo individuo con la única característica de tener un ganador y perdedor. Para Firoto (2021) el juego tiene cuatro tipos:

Juegos simbólicos: Dentro de este tipo de juego los niños recrean escenas de la vida cotidiana que tienen los adultos, demuestran contextos de lo real a lo imaginativo. Los ejemplos claros que emplean los niños son: juego de mamá y papá, juego de ser conductores de automóviles, juego de las cocinitas, etc.

Juegos motores: Se caracteriza por la ejecución de las capacidades, destrezas y habilidades motoras en la que se desarrolla la personalidad de los niños y las habilidades sociales de los niños

Juegos de mesa: son juegos que incluyen elementos particulares que generalmente no son recomendados para los niños, para Firoto “se incluyen los juegos que utilizan como herramienta central un tablero y/o fichas, tales como ajedrez, dominó, ta te ti, cartas, etc.” (p. 22).

Juegos electrónicos: Generalmente en este tipo de juego se encuentran los famosos videojuegos que en el siglo XXI se hizo muy popular para los niños, Firoto señala que “los videojuegos afectan en los modos de percibir el tiempo y el espacio, siendo importante ya que son dos grandes paradigmas a través de los cuales se configura la relación de las personas con el universo simbólico” (p. 22).

2.2.1.4. Dimensiones.

Orlick, (1996), citado por Alfaro & Palomino (2022), define que los juegos cooperativos son tres: la cooperación, la participación y la diversión.

a) Cooperación

Trata sobre la facilidad de decisión o resolución de problemas en equipos humanos, gracias a la contribución en los juegos cooperativos se desarrollan habilidades de compartir y comunicación “convierta cualquier respuesta destructiva en una positiva y constructiva” (p. 24).

b) Participación

En el entorno de cooperación la participación juega un papel muy importante, el objetivo es la integración de todos los participantes buscando un contexto de vinculación entre niños y niñas dentro de un ambiente amistoso y de unión.

c) Diversión

Los juegos cooperativos buscan desarrollar la amenidad y la alegría en los niños que lo practican. “El objetivo fundamental del juego cooperativo es la alegría, y los temores relacionados con el fracaso y el rechazo desaparecen” (p. 24). A raíz de ello la diversión es crucial en el juego ya que es la necesidad de recreación que todo humano realiza.

2.2.2. Conductas disruptivas

Encontrando diversas percepciones en torno a las conductas disruptivas, una de las principales, en la cual se fundamenta el desarrollo de la presente investigación, es la teoría de Ormechea (2021)

Las conductas que interfieren o rompen el normal desarrollo de las actividades pedagógicas en las Instituciones Educativas y que hoy en día se viene protagonizando a nivel global; constituyendo una situación problemática en el campo educativo, para los padres de familia, y autoridades educativas. (p. 13)

Esto indica que una conducta disruptiva es aquella que no deja realizar de manera adecuada una clase al docente, también perjudicando a los alumnos a no poder comprender las clases, a la cual podemos llamar como interferencias.

Marquez (2022) afirma de manera similar que son acciones negativas realizadas en el salón de clases, la cual, no ayuda a que los alumnos puedan comprender la clase dictada por el docente y así tengan un déficit para lograr los objetivos de aprendizaje, por tanto, ambos autores coinciden que las conductas disruptivas son una brecha que aún no se supera, ya que el alumno que tiene una conducta disruptiva y el alumno que no lo tiene, ambos son los afectados, al no poder entender lo dicho por el docente.

Finalmente, Parra & Pizarro (2022) señalan los “comportamientos inadecuados de los estudiantes que obstaculizan el buen desarrollo de la clase, con agudas manifestaciones en

hacer ruidos, levantarse constantemente del puesto, hacer comentarios por fuera del tema de clase, tocar a los compañeros, murmurar entre otros” (p. 15); por tanto, el comportamiento disruptivo después de la pandemia trajo consigo a estudiantes con diferentes temperamentos, se notó alumnos que no querían hacer las clases, solo les importaba hablar, como ellos dirían igualarse con los chismes, otros solo querían jugar, hacer desorden, esperaban el recreo, etc.

2.2.2.1. Características.

Ormechea (2021) manifiesta que

Las características de la crianza familiar son aspectos que más influye en las conductas disruptivas, por ejemplo, familias numerosas, padres ausentes, alcohólicos, madres jóvenes, padres depresivos, abusos de sustancia psicoactivas, deficiencia en la implantación de normas y negligencia en la crianza. (p.39)

Esto indica una característica fundamental en la conducta disruptiva, empieza en el entorno familiar. Los estudiantes que llegan al descuido por padres que no muestran interés, que quieren disfrutar de la vida, no tienden a ver el daño que se les está haciendo a sus hijos. Por tal motivo es esencial redundar en el aspecto familiar.

2.2.2.2. Causas de las conductas disruptivas

Martín (2020) menciona que es muy importante e influyente poder saber y observar las relaciones interpersonales que pueden manifestarse en situaciones conflictivas. Por ello, es de tener en cuenta factores como lo social, cultural, familiar, ya que influirá demasiado para mitigar conductas disruptivas, lo cual deriva si un comportamiento será bueno o malo. Mientras que Santiestanban (2020) hace énfasis en el factor ambiental, ya que no solo existe un motivo para que pueda desencadenar las conductas disruptivas. Por ello Paccini (2022) menciona que

en los centros educativos se observa mayor comportamiento disruptivo, cansancio de los profesores, bajo rendimiento académico, problemas de socialización y no poder resolver las peleas entre alumnos. Poder trabajar en este ambiente no solo mejora la convivencia y el aprendizaje, sino que también se verá una gran mejora en la conexión entre profesores y alumnos.

2.2.2.3. Teorías

La Teoría de Ormechea (2021) sustenta que la disruptividad es aquel comportamiento inadecuado, como principal protagonista son los estudiantes, quienes causan una serie de interferencias en el aprendizaje, la cual conlleva al fracaso en la captación de conocimientos y la relaciones entre los demás compañeros y profesores.

Mientras tanto, Correa (2019) señala que es muy importante y necesario que intervengan profesionales para poder solucionar este tipo de problemática que aqueja y así poder prevenir en la etapa escolar.

Morón (2020) plantea las siguientes teorías:

- a. **Psicoanalítica:** La cual nos menciona que todo comportamiento agresivo está ligado al instinto humano, ya sean agresiones físicas o verbales, el objetivo es tener deseo de dañar a un individuo, los daños pueden llegar a repercutir a largo plazo y perjudicar el estilo de vida de una persona.
- b. **Explicativa:** esta teoría sostiene que la conducta está generada por el entorno al que está expuesto, lo cual afirma que el factor sociocultural es el que influye en el comportamiento antisocial y disruptivo; seguidamente hace efecto en la explicación de un tema y en la construcción de causas y efectos; sin embargo, también podemos entender de una manera muy simple como la acción de explicar.

2.2.2.4. Dimensiones

Canccapa & Canccapa (2017) sustentan las siguientes dimensiones:

a. Conductas de Personalidad

Son abundantes estas conductas de personalidad, pueden presentar diferentes características como el que mencionó Palomino & Stefanovich (2022), la personalidad de tipo agresiva puede llegar a causar conductas delictivas en el futuro, por eso es importante tener en cuenta el medio social.

Por otro lado, Cano (2020) lo define como tendencias a incumplir las normas de convivencia, el poco compromiso para realizar algún deber, el involucrarse en peleas, consumo de bebidas alcohólicas, cigarrillos, drogas. Son estas que ponen en riesgo el bienestar físico y psicológico de los estudiantes, malogrando su futuro.

Finalmente, Liza (2020) indica que estas se dan frente a diversas situaciones, reaccionan a diferentes situaciones donde muestran su personalidad frente a diversas situaciones, todo ello podría conllevar a una conducta de ansiedad, depresión, agresividad, etc.

b. Conductas Antisociales

Según Salas (2020) tener baja autoestima es una de las causas para que el alumno presente conductas antisociales, lo que conlleva a la frustración, la impulsividad. En el ambiente de los amigos es mucho mayor, ya que si el estudiante no es aceptado por los otros inicia una serie de insultos y violencia, lo cual también puede influir en que llegue a ser antisocial. En el entorno familiar se generan conductas agresivas por la falta de comunicación entre padres e hijos. Todo lo anterior podría generar graves consecuencias en el alumno ya que según la Organización Mundial de la Salud (2023) la violencia puede causar muertes, lesiones,

discapacidad las cuales a largo plazo se verían con problemas de salud mental y un mayor comportamiento negativo. También estaríamos hablando de abandono escolar y no podrían contribuir en nada a la comunidad.

c. Conductas agresivas

En este apartado, Espinet (1991) sustenta que las conductas agresivas se manifiestan por variaciones, una de ellas con relación a las edades, desde los seis meses de edad los niños manifiestan esta conducta mediante berrinches y pataletas. Por otro lado, desde los 12 a 18 meses los comportamientos se presentan en forma de empujones relacionados a la posesión de objetos. Por consiguiente, la otra variación es en relación con el sexo, donde las chicas prefieren utilizar la agresión verbal en cambio los chicos emplean la agresión física.

2.3. Bases conceptuales

2.3.1. Agresión

Es una conducta sobre el daño físico y psicológico de un individuo, es el acto de violencia que se caracteriza por provocar daños intencionados a una persona, trae consigo daños que podrían ser irreparables llegando a perjudicar la salud mental del afectado y también del agresor, generalmente las personas agresivas tienden a no controlar las emociones, quizás por tener un pasado violento donde quedaron secuelas de actos que no pueden ser olvidados.

2.3.2. Amenidad

Es el estado que un alumno debe sentir en clases, estar satisfechos, disfrutar, que genere placer de estar en clases. Si revisamos conceptos precedidos por diferentes autores, llegarán a la conclusión de que la amenidad es la comodidad, placer y satisfacción de realizar una acción.

2.3.3. Conductas

Son actos relacionados a acciones que realizan los estudiantes en una institución o fuera de la misma. Estas acciones pueden manifestarse de diferentes maneras, ya sea con una

conducta positiva o negativa. La positiva ayudará en su desarrollo como persona, mientras que la negativa impedirá que pueda relacionarse con su entorno.

2.3.4. Cooperación

La cooperación es una forma de transmisión de conocimientos, pensamientos, emociones y habilidades físicas o sociales. Donde se fomenta la participación de cada integrante de un equipo humano. Esto a través de diferentes juegos cooperativos, lúdicos y deportivos.

2.3.5. Destreza

No solo se refiere a la capacidad con la que una persona lleva a cabo una acción, también interviene la experiencia con la que lo realiza, asimismo todo esto le lleva al individuo a ejecutarlo de una manera eficaz y con mucha precisión.

2.3.6. Disruptividad.

Esta conducta se visualiza mayormente en los centros educativos o de enseñanza, donde el educando presenta características como no cooperar, no ayudar a sus compañeros, es irrespetuoso, muestran impuntualidad, es agresivo con sus compañeros y docentes, hace desorden, no cumple con las tareas encomendadas y no le gusta trabajar en equipo, tiende a ser más individualista, En fin, esta conducta no ayudará en nada en el aprendizaje, tanto maestro como estudiantes serán perjudicados.

2.3.7. La Escolaridad

Es una etapa muy crucial para los estudiantes donde se decidirá el rumbo de su futuro, pero se necesita tener logros positivos y no conductas negativas que más adelante obstaculizan su rumbo, también es una etapa de la vida donde se recolectan distintos tipos de aprendizajes, cualidades y emociones.

2.3.8. El Estudiante

Es el principal actor de una institución educativa, modelo al que como docentes debemos formar con valores, cariño, educación. Este agente es crucial para el desarrollo social, económico y cultural de una comunidad.

2.3.9. Egocentrismo.

Son actos donde el individuo se siente el centro de atención, una de las características más relevantes es que únicamente piensa en el bienestar propio, dejando la parte de poder ayudar a su prójimo; las personas que manifiestan grados de egocentrismo tienen un exceso de autoestima, falta de autoconfianza, distorsión de la realidad, etc.

2.3.10. Hiperactividad.

Es una conducta impulsiva caracterizada por no poder estar en calma y estar quieto, generalmente los que padecen este trastorno tienden a moverse de un lado a otro, no son capaces de participar en actividades con calma. Podemos definir a la hiperactividad como un trastorno mental o de neurodesarrollo porque está arraigado con (TDAH) Trastorno de déficit de atención e hiperactividad.

2.3.11. Implicación

La implicación se entiende como la participación en alguna acción o asunto. Entonces en el ámbito educativo se refiere cuando el estudiante logra su participación de manera activa.

2.3.12. El Juego

Mediante el juego se da el consumo de energía física y mental, poniendo como medio la diversión y la recreación, también desarrolla las habilidades sociales, el compañerismo y la competitividad. El juego está arraigado de reglas y acuerdos definidos por los participantes, fomenta la salud mental, la autoestima y sobre todo la unión de muchos sentimientos.

2.3.13. Respeto

El termino respeto es el sentir y pensar con actitudes positivas sobre los demás, al respetar influimos confianza, honestidad, empatía. Respetar y ser reptado es de suma

importancia porque previene el acoso escolar, los comportamientos agresivos. A su vez mejora el desarrollo de la sociedad y el progreso educativo

2.3.14. Tarea

La tarea tiende a tener muchas definiciones según el ámbito o el contexto. En el ámbito educativo la tarea se refiere a la construcción de conocimientos, en donde el estudiante es el mismo mediador o creador de su aprendizaje. Tomando en cuenta otros contextos, la tarea se define como una acción que se debe realizar en un tiempo determinado

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Formulación de hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

Los juegos cooperativos tienen impacto en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

3.1.2 Hipótesis específicas

Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas de personalidad.

Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas antisociales.

Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas agresivas.

3.2 Variables

Variable Independiente: Juegos cooperativos

Dimensiones

- Cooperación.
- Participación.
- Diversión.

Variable dependiente: Conductas disruptivas

Dimensiones

- Conductas de Personalidad.
- Conductas Antisociales
- Conductas agresivas

3.3 Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala y valoración
Variable independiente Juegos cooperativos	Orlick, (1996), citado por Alfaro & Palomino (2022), menciona que los juegos cooperativos son medios de entretenimiento, pasatiempo y sobre todo de diversión. donde prima la competitividad, cooperación y participación	Ficha de observación	● Cooperación	Destreza Reciprocidad	Ordinal 1: Nunca 2: A veces 3: Siempre
			● Participación	Confianza Implicación	
			● Diversión	Amenidad	
Variable dependiente Conductas disruptivas	Cabrera & Ochoa, (2010) mencionan que las conductas disruptivas son una serie de acciones negativas y situaciones conflictivas tales como: incumplimiento de normas, agresión física y verbal hacia personas u objetos, sentimientos de inferioridad y desacato al profesor. En conclusión, cualidades psicofísicas.	Se utilizará el instrumento denominado cuestionario sobre conductas disruptivas	● Conductas de Personalidad.	Caprichoso Tímido. Egocéntrico. Hiperactivo. Incumplido	Ordinal 1: Nunca 2: A veces 3: Siempre
			● Conductas Antisociales.	Respeto Mentir. Atención Desafiante Desobedecer	
			● Conductas agresivas.	Agresión. Venganza. Apodo. Arrebatar Desafiante	

3.4 Tipo y nivel de investigación

3.4.1 Tipo de investigación

El estudio es de tipo aplicado, Vargas (2009) la define como “La que incluye cualquier esfuerzo sistemático y socializado por resolver problemas o intervenir situaciones” (p.159). En este sentido, se afirma que la investigación de tipo aplicada hace el uso de conocimientos para determinar supuestas soluciones como resultado de conocer la realidad. Por otro lado, Esteban (2018) define a la investigación de tipo aplicada: “Está orientada a resolver los problemas que se presentan en los procesos de producción, distribución, circulación, y consumo de bienes y servicios de cualquier actividad humana” (p. 3).

3.4.2 Nivel de investigación

El estudio es de nivel explicativo, según Ramos (2020)

En este alcance de la investigación se busca una explicación y determinación de los fenómenos. Los estudios experimentales, en los cuales se pueda generar una manipulación intencionada de la variable independiente, pueden permitir comprobar hipótesis que expliquen el comportamiento de un determinado fenómeno. (p. 3)

Por lo tanto, cabe resaltar que es una investigación en la que se obliga hacer un planteamiento de la hipótesis, en los cuales tienen que ser determinados las causas y efectos.

3.5 Métodos

En el desarrollo de la investigación se aplicaron los siguientes métodos

3.5.1. Método Explicativo.

Jiménez (1998) menciona que parten de “problemas bien identificados en los cuales es necesario el conocimiento de relaciones causa- efecto. Es imprescindible la formulación de

hipótesis que, de una u otra forma, pretenden explicar las causas del problema o cuestiones íntimamente relacionadas con éstas” (p. 13). En este tipo de método es necesario conocer la causa y efecto, centrandose en explicar las causas, para luego construir una hipótesis.

Este método favoreció la recolección de información más detallada y explicar las hipótesis sobre juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Pública N° 38012 “Señor de Amancaes” del distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, para así tener una conclusión.

3.5.2. Método Inductivo.

Bernal (2010) indica que “Este método utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general” (p.59).

Método que se utilizó para contrastar los hechos más significativos y llegar a una conclusión más general, todo ello en función de las variables juegos cooperativos y conductas disruptivas en alumnos del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Pública N° 38012 “Señor de Amancaes” del distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray.

3.5.3. Método Experimental

Hurtado y otros (2016, p.30) mencionan que el método experimental “establece las circunstancias para estudiar las relaciones causa-efecto. Para ello, el investigador manipula los factores independientes y observa su impacto en las variables dependientes. Los métodos de gestión son más estrictos”. El método experimental es una forma de investigación en la que se manipula una o más variables independientes para ver los efectos en la variable dependiente.

3.6 Diseño de investigación

El estudio en curso se enmarca en un diseño pre-experimental de un solo grupo, con pretest y post test, el cual está fundamentado como un diseño de experimentación, donde se evalúa el antes y después de la variable dependiente. Ramos (2021) sustenta que:

La variable dependiente debe ser medida con algún instrumento en dos momentos: pre y post test. Por tanto, un investigador podría aplicar una intervención sobre objetos virtuales de aprendizaje y como variable dependiente el nivel de motivación para el aprendizaje, para lo cual, debe aplicar un instrumento que mida esta última variable antes y después de la aplicación del protocolo de intervención en objetos (p. 4).

GE: O1.....X.....O2

Donde:

GE= Grupo experimental

O1= Simboliza el pretest

X= Representa a la variable experimental

O2= Simboliza el post test

3.7 Población y muestra

3.7.1 Población

Población en la definición de Arias (2021): “Existe la población finita que es cuando se conoce la cantidad de sujetos que integran la población y la población infinita que es cuando no se tiene el dato exacto acerca de la cantidad de sujetos”. (p. 113)

Por tanto, se afirma que la población es el conjunto de seres vivos racionales al que se les va realizar el estudio, puede haber una población pequeña al que podremos realizar el conteo sin tener ningún inconveniente, mientras tanto una población mayor que tenga más de cien mil personas, en esta parte podremos tener inconvenientes, ya que se nos dificultará la falta de tiempo y recursos. En función a esta definición se ha tomado como población de estudio a 24 estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 38012 “Señor de Amancaes” del distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, de la provincia de Huamanga, Ayacucho 2024.

Tabla 1

Población de estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E N° 38012 “Señor de Amancaes” Ayacucho, 2024

Nivel	Grado	Sección	Varones	Mujeres	Total
Educación Primaria	Quinto	Única	19	5	24
Total			19	5	24

Nota: Nómima de matrícula la I.E N° 38012 “Señor de Amancaes” nivel primario, 2024.

3.7.2 Muestra

Según López & Facheli (2015) las muestras son unidades de la población, que sirven como objeto de estudio para poder hacer una recolección de información y llegar a conclusiones atendiendo la necesidad de lo investigado, por ello “Se pueden establecer las siguientes condiciones de las muestras” (p.12)

1. Que comprendan parte del universo y no la totalidad.
2. Que el tamaño de la muestra sea estadísticamente proporcionado a la magnitud del universo.

3. Que se dé una ausencia de distorsión en la elección de los elementos de la muestra con el fin de evitar la introducción de sesgos que desvirtúen la representatividad.
4. Que sea posible poner a prueba hipótesis sustantivas de relaciones entre variables.
5. Que sea posible poner a prueba hipótesis de generalización, de la muestra en el universo, es decir, que sea representativa con un cierto grado de incertidumbre.

En este sentido, las muestras son probabilísticas y cualquier cálculo con los datos muestrales son estimaciones de características o parámetros poblacionales. En función a esta definición se ha tomado una muestra censal, quiere decir que se tomará la población total de 24 estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 38012 “Señor de Amancaes” del distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, de la provincia de Huamanga, Ayacucho 2024.

3.7.3 Criterios de selección

Estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 30012 “Señor de Amancaes” del distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, de la provincia de Huamanga, Ayacucho 2024.

a) Por inclusión

- Estudiantes de quinto grado de primaria que mantienen una asistencia constante.

b) Por exclusión

- Los estudiantes que no asisten con regularidad a clases en un 90%.
- No se considera a los estudiantes que vienen recibiendo tratamientos psicológicos de expertos.

- Estudiantes que recién tienen una semana en el colegio después de haberse traslado de otra institución.

3.7.4 Tipo de muestreo

La muestra elegida es por muestreo no probabilístico intencional o por conveniencia, como menciona Espinoza (2017): “no se conoce la probabilidad que tienen los diferentes los diferentes elementos de la población de estudio de ser seleccionados se considera a la totalidad” (p. 17)

3.8 Técnicas e instrumentos

3.8.1 Técnicas

Para el estudio, Archeni (2012) en Gonzalo & Abiuso (2019), define que “la encuesta como una técnica de producción de datos que, mediante la utilización de cuestionarios estandarizados, permite indagar sobre múltiples temas de los individuos o grupos estudiados” (p. 2). La encuesta como técnica ayuda a la obtención de datos que facilita la indagación de temas estadísticos grupales o individuales, para poner en práctica una encuesta se deberá de tomar criterios y características de un tema en específico.

Tabla 2

Técnicas de recolección de datos

Variables	Técnicas
Conducta disruptiva	Encuesta

3.8.2 Instrumentos

La aplicación del cuestionario en esta investigación será de vital importancia según Meneses (s.f) “el instrumento estandarizado que empleamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas, fundamentalmente, las que se llevan a cabo con metodologías de encuestas” (p. 9). Es decir, es una herramienta para la recolección de

datos de una unidad de análisis específica con la función de poder saber respuestas del interés del investigador.

Tabla 3

Instrumento de recolección de datos

Variables	Instrumento
Conducta disruptiva	Cuestionario

3.9 Validez y confiabilidad de instrumentos

3.9.1 Validación

La relevancia de la herramienta se estableció a partir del informe de expertos en la materia. Siendo así, la validez según Villasís et al. (2018)

Se refiere a lo que es verdadero o lo que se acerca a la verdad. En general se considera que los resultados de una investigación serán válidos cuando el estudio está libre de errores. Para establecer si un determinado estudio es válido, se debe analizar la presencia de sesgos (errores sistemáticos) como mínimo en los siguientes puntos: el diseño de investigación, los criterios de selección y la forma de llevar a cabo las mediciones, es decir, la manera de registrar y evaluar las variables de estudio. De esta forma, se considera que un estudio tiene validez interna cuando está libre de sesgos. (p. 415)

La validez se refiere a algo verdadero. Pero, en investigación la validez es referido si el trabajo mismo es válido, sin errores. Se tiene que pasar una revisión exhaustiva por profesionales que determinen el nivel de validez del trabajo de investigación. Así, los instrumentos fueron sometidos a revisión experta, siendo considerados aptos para su aplicación.

Tabla 4

Resultado de juicio de expertos de la ficha de observación de la variable Juegos Cooperativos

Expertos	Ítems										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	100	95	95	100	100	95	100	100	95	100	98%
2	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85%
Promedio de ponderación											91.5%

La comprobación de la validez del instrumento utilizado para la variable conductas disruptivas por medio de los tres expertos fue de 91.5%; Esto demuestra que el instrumento es válido y está listo para ser utilizado en el proceso de recopilación de datos.

Tabla 5

Resultado de juicio de expertos del cuestionario de la variable Conductas Disruptivas

Expertos	Ítems										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85%
3	85	86	85	85	80	85	85	85	86	85	84.7%
Promedio de ponderación											85 %

La comprobación de la validez del instrumento utilizado para la variable conductas disruptivas por medio de los tres expertos fue de 85 %; Esto demuestra que el instrumento es válido y está listo para ser utilizado en el proceso de recopilación de datos.

3.9.2 Confiabilidad

Para comprobar la confiabilidad de los instrumentos se produjo una prueba a 24 alumnos. Se aplicó el Alfa Cronbach con la fórmula siguiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S^2} \right]$$

Donde:

α = Coeficiente de Cronbach

k = número de ítems o preguntas del instrumento

$\sum S_i^2$ = suma de las varianzas de cada ítem

Siendo esto, los resultados muestran que la variable conductas disruptivas obtuvo puntaje de 0,927. Los resultados se exhiben a continuación:

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	24	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	24	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,927	15

Según los datos obtenidos, al aplicar el coeficiente Alfa de Cronbach se puede observar que se cuenta con el valor de 0,927, lo que implica que el cuestionario sobre las conductas disruptivas dispone de un nivel excelente para el acopio de datos.

3.10 Técnicas de procesamiento de datos

Los datos que obtuvimos de las pruebas iniciales y finales realizadas en los grupos intactos fueron analizados a través de cuadros y gráficos comparativos, lo que nos permitió interpretar los cambios que hemos observado. Para el procesamiento estadístico, utilizamos el software SPSS versión 26, basándonos en una hoja de cálculo creada en Microsoft Excel 2019. Además, aplicamos la prueba no paramétrica de Wilcoxon para contrastar tanto las hipótesis generales como las específicas.

3.11 Aspectos éticos

Se utilizaron las normas APA para poder citar y así proteger la autoría intelectual del material bibliográfico que está presente en la tesis. por lo que los datos no se han vulnerado.

De otro lado, el desarrollo de la investigación está acorde a las indicaciones de la normativa de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados a nivel descriptivo

Tabla 6

Conductas disruptivas

Valoración	Pretest		Post test	
	f	%	f	%
Siempre	3	13%	0	0%
A veces	14	58%	12	50%
Nunca	7	29%	12	50%
Total	24	100%	24	100%

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 1 se observa que antes del experimento el 14% de estudiantes del quinto grado de primaria a veces muestran conductas disruptivas, el 13% siempre; el 29 % nunca. Luego del experimento el 50% nunca presentaron conductas disruptivas, mientras que el 50% a veces, el 0% siempre. Por tal razón, se deduce que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Tabla 7

Conductas de personalidad

Valoración	Pretest		Post test	
	f	%	f	%
Siempre	2	8%	2	8%
A veces	19	79%	17	71%
Nunca	3	13%	5	21%
Total	24	100%	24	100%

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 2 se observa que antes del experimento el 19% de estudiantes del quinto grado de primaria a veces muestran conductas de personalidad, el 8% siempre; el 13 % nunca. Luego del experimento el 21% nunca presentaron conductas antisociales, mientras que el 71% a veces, el 8% siempre. Por tal razón, se deduce que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Tabla 8

Conductas antisociales

Valoración	Pretest		Post test	
	f	%	f	%
Siempre	3	13%	0	0%
A veces	15	63%	13	54%
Nunca	6	25%	11	46%
Total	24	100%	24	100%

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 3 se observa que antes del experimento el 63% de estudiantes del quinto grado de primaria a veces muestran conductas antisociales, el 13% siempre; el 25 % nunca. Luego del experimento el 46 % nunca presentaron conductas antisociales, mientras que el 54% a veces, el 0% siempre. Por tal razón, se deduce que la aplicación de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo en la disminución de conductas antisociales en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Tabla 9*Conductas agresivas*

Valoración	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Siempre	9	38%	0	0%
A veces	11	46%	8	33%
Nunca	4	17%	16	67%
Total	24	100%	24	100%

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 4 se observa que antes del experimento el 46% de estudiantes del quinto grado de primaria a veces muestran conductas de agresividad, el 17% nunca; el 38% siempre. Luego del experimento el 67 % nunca presentaron conductas agresivas, mientras que el 33% a veces, el 0% siempre. Por tal razón, se deduce que la ejecución de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

4.2 A nivel inferencial

4.2.1 Prueba de normalidad

Tabla 10

Resultado de la prueba de normalidad - Shapiro-wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
pre test_conductas disruptivas	,542	24	,000
post test_conductas disruptivas	,316	24	,000

Nota: corrección de significación de Lillifors gl= grados de libertad.

Siendo $p < 0,05$, Se observa que la distribución evaluada a través del test de Shapiro-Wilk no sigue una normalidad. Por lo tanto, se optó por utilizar una prueba estadística no paramétrica, específicamente la prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

4.2.2 Prueba de hipótesis general

Ho: Los juegos cooperativos tienen impacto negativo en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Hi: Los juegos cooperativos tienen impacto positivo en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

a. Sistema de hipótesis

Ho ($u_1 = u_2$): Los juegos cooperativos tienen impacto negativo en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Hi ($H1: u_1 > u_2$): Los juegos cooperativos tienen impacto positivo en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

b. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

c. Criterio de decisión

Si $p < 0,05$ se rechaza la Ho y se acepta Hi.

Si $p > 0,05$ no se confirma la Hi y se acepta Ho

d. Prueba de estadística no paramétrica

Prueba de rangos de wilcoxon

Tabla 11*Estadístico de prueba de las conductas disruptivas*

Estadísticos de prueba^a	
	post test_ conductas disruptivas
	pre test_ conductas disruptivas
Z	-4,460 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Según lo que se muestra en la Tabla 6, los resultados de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon revelan un nivel de significancia de $\rho = 0,000$, que está por debajo del umbral crítico $\alpha = 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1), lo que nos permite confirmar la hipótesis general: los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

4.2.3 Prueba de la primera hipótesis específica

Ho: Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Hi: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

a. Sistema de hipótesis

Ho ($u_1 = u_2$): Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Hi ($H1: u1 > u2$): Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

b. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

c. Criterio de decisión

Si $p < 0,05$ se rechaza la H_0 y se acepta H_1 .

Si $p > 0,05$ no se confirma la H_1 y se acepta H_0

d. Prueba de estadística no paramétrica

Prueba de rangos de wilcoxon

Tabla 12

Estadístico de prueba de las conductas de personalidad

Estadísticos de prueba ^a	
	post test conductas personalidad – pre test conductas personalidad
Z	-4,347 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

En la Tabla 7 los resultados de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon muestran un nivel de significancia de $p = 0,000$, que está por debajo del umbral crítico $\alpha = 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se apoya la hipótesis alternativa (H_1). Así, se confirma la hipótesis específica 1: los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

4.2.4 Prueba de la segunda hipótesis específica

Ho: Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en la disminución de conductas antisociales en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Hi: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas antisociales en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

a. Sistema de hipótesis

Ho ($u_1 = u_2$): Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en la disminución de conductas antisociales en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Hi ($H_1: u_1 > u_2$): Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas antisociales en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

b. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

c. Criterio de decisión

Si $p < 0,05$ se rechaza la Ho y se acepta Hi.

Si $p > 0,05$ no se confirma la Hi y se acepta Ho

d. Prueba de estadística no paramétrica

Prueba de rangos de wilcoxon

Tabla 13

Estadístico de prueba de las conductas antisociales

Estadísticos de prueba ^a	
	Post test conductas antisociales pretest conductas antisociales
Z	-4,460 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

En la Tabla 8, los resultados obtenidos mediante la prueba de rangos con signos de Wilcoxon muestran un nivel de significancia de $p = 0,000$, el cual es menor al valor crítico $\alpha = 0,05$. En consecuencia, se invalida la hipótesis nula (H_0) y se respalda la hipótesis alternativa (H_1). De este modo, se confirma la hipótesis específica 2: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas antisociales en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

4.2.5 Prueba de la tercera hipótesis específica

H_0 : Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

H_1 : Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

a. Sistema de hipótesis

H_0 ($\mu_1 = \mu_2$): Los juegos cooperativos tienen un efecto negativo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

H_1 ($H_1: \mu_1 > \mu_2$): Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

b. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

c. Criterio de decisión

Si $p < 0,05$ se rechaza la H_0 y se acepta H_1 .

Si $p > 0,05$ no se confirma la H_1 y se acepta H_0

d. Prueba de estadística no paramétrica

Prueba de rangos de Wilcoxon

Tabla 14*Estadístico de prueba de las conductas agresivas*

Estadísticos de prueba ^a	
	post test conducta agresiva
	pre test conducta agresiva
Z	-2,066 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

En la Tabla 9 los resultados de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon muestran un nivel de significancia de $\rho = 0,000$, que está por debajo del umbral establecido de $\alpha = 0,05$. Esto significa que podemos rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Así, se valida la hipótesis específica 3: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

4.3. Discusión de Resultados.

El objetivo general del estudio de investigación se centró en explicar el impacto de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas disruptivas en los alumnos del quinto grado de primaria de la institución educativa primaria Andrés Avelino Cáceres, Ayacucho-2024. Los resultados muestran un efecto positivo de los juegos cooperativos en la reducción de conductas disruptivas, incluyendo conductas de personalidad, antisociales y agresivas. En cuanto al juego cooperativo, Orlick (1996), citado por May (2006), afirma “el modelo de juego cooperativo implica modificaciones en formas interesantes para reeducar a la comunidad con otros juegos cuya

estructura contribuye a su fines socioculturales y educativos fundamentales” (p.42). Del mismo modo, los resultados del estudio confirman la hipótesis general, que afirmaba que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en la disminución de conductas disruptivas. La prueba de rangos con signo de Wilcoxon, utilizada debido a la no normalidad de los datos, reveló una significancia estadística ($p < 0.05$) en todas las hipótesis, incluyendo la hipótesis general y las tres hipótesis específicas. Del mismo modo, autores como Pavez y Pavez (2022) y Pastor (2020) han demostrado que los juegos cooperativos pueden promover la colaboración, el trabajo en equipo y el respeto mutuo, lo que a su vez puede contribuir a la reducción de las conductas disruptivas. Sin embargo, algunos autores como Ayala (2023) argumentan que los juegos cooperativos pueden ser menos efectivos en la reducción de conductas disruptivas en estudiantes con problemas de comportamiento graves o conductas disruptivas. Este estudio no incluyó a estudiantes con estos hallazgos están en línea con la investigación previa sobre el impacto de los juegos cooperativos en el comportamiento de los estudiantes. El juego cooperativo tiene efecto en la disminución de conductas disruptivas de los estudiantes. En consecuencia, en el primer objetivo específico, los resultados inferenciales demostraron que el análisis mediante la prueba de rangos con signos de Wilcoxon revela un nivel de significancia de $p = 0,000$, que es inferior al valor crítico $\alpha = 0,05$. En ese sentido, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1). Esto nos permite validar la hipótesis específica 1: los juegos cooperativos tienen un efecto positivo. en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Por otro lado, el segundo objetivo específico, que estuvo dirigido a comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024. A partir de los resultados obtenidos, se

puede concluir que la prueba de rangos con signos de Wilcoxon muestra un nivel de significancia de $p = 0,000$, que es inferior al umbral establecido de $\alpha = 0,05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1). Así, se confirma la hipótesis general: los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Así mismo, el tercer objetivo específico, que estuvo enfocado a verificar el efecto que tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024, acorde con ello, por medio de los resultados inferenciales, en la prueba de rango con signo de Wilcoxon, revela que se alcanza el umbral de significación $p = 0,000$, que es inferior a $\alpha = 0,05$; por lo tanto, se rechaza H_0 y se acepta H_1 . Así, se comprueba la hipótesis específica 3: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Conclusiones

1. Se corrobora que los juegos cooperativos generan un efecto beneficioso en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024. La prueba de rangos con signos de Wilcoxon ha revelado un nivel de significancia de $p = 0,000$, que está por debajo del umbral crítico $\alpha = 0,05$. Esto significa que hay suficiente evidencia empírica para aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula
2. Se concluye que, los juegos cooperativos tienen impacto positivo en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024. Ello fue corroborado en la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, que indica un nivel de significancia de $p = 0,000$, valor que se encuentra por debajo del umbral establecido de $\alpha = 0,05$; por consiguiente, aporta evidencia empírica sólida que respalda la aceptación de la hipótesis alternativa y el rechazo de la hipótesis nula
3. Se concluye que, los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024. Ello fue corroborado en la prueba de rango con signo de Wilcoxon, el que revela que se alcanza el umbral de significación $p = 0,000$, que es inferior a $\alpha = 0,05$; por lo tanto, brinda criterio empírico suficiente para poder aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.
4. Finalmente, este tipo de estudio proporciona evidencia muy clara de que los juegos cooperativos pueden ser una herramienta efectiva para reducir conductas disruptivas en estudiantes de quinto grado de primaria. Asimismo, se sugiere que los juegos cooperativos pueden ser una estrategia valiosa para promover un ambiente de aprendizaje más positivo y

efectivo. Sin embargo, se necesitan más investigaciones para confirmar estos resultados y explorar su aplicación en otros contextos educativos.

Recomendaciones

1. A la Dirección Regional de Educación de Ayacucho, con el propósito de que promueva la inclusión de juegos cooperativos en proyectos, planes curriculares y programas formativos, con el objetivo de potenciar las habilidades sociales en los niños y, de este modo, contribuir al desarrollo de una cultura basada en la paz y la convivencia armoniosa.
2. Se sugiere a las instituciones educativas de Ayacucho que desarrollen y organicen talleres basados en dinámicas cooperativas, para que los docentes puedan incorporarlos en su práctica pedagógica diaria.
3. Se sugiere al cuerpo docente que evalúe el nivel de conductas disruptivas que presentan los estudiantes, utilizando herramientas válidas, y que tome las medidas adecuadas basadas en estrategias metodológicas que se enfoquen en juegos cooperativos.
4. A los padres y madres de familia de las instituciones educativas, se les invita a fomentar la evolución de las capacidades mentales, motrices, comunicativo y social de sus hijos e hijas a través de actividades lúdicas, preferiblemente en un ambiente cooperativo y participativo.
5. A los futuros educadores de la carrera profesional de Educación Física, que realicen sus investigaciones con muestras más grandes y en diferentes contextos, para corroborar los resultados de este estudio y explorar la efectividad de los juegos cooperativos en estudiantes con problemas de comportamiento graves.

Referencias Bibliográficas

- Agreda, K. J., & Valladares, G. S. (2021). *Programa de juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de primaria, Trujillo, 2019 [Tesis de licenciada en Educación Primaria, Universidad Nacional de Trujillo, Perú].* Repositorio Institucional. Obtenido de <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2ccacfaa-f81d-44f8-a9e3-a639517393c6/content>
- Alfaro, C., & Palomino, G. (2022). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Educativa Privada "Javier Pérez de Cuéllar", Ayacucho-2022 [Titulo en Educación Física, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú].* Respositorio Institucional. Obtenido de file:///E:/PROYECTO%20NUEVO%20TESIS%202024/TESIS%20EF43_Alf.pdf
- Alfaro, C., & Palomino, G. (2022). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Privada "Javier Pérez de Cuéllar", Ayacucho - 2022 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú].* Repositorio Institucional. Obtenido de file:///E:/PROYECTO%20NUEVO%20TESIS%202024/TESIS%20EF43_Alf.pdf
- Arias, J. L. (2021). *Diseño y metodologí de la investigación.* Arequipa. Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Ayala, D. (2023). *El Juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del 4º grado de la Institución Educativa "Gustavo Castro Pantoja" de Ayacucho - 2018 [Tesis de maestria, Universidad Nacional de San Cristobal de Huamanga, Ayacucho, Perú].* Repositorio Institucional. Obtenido de

<https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b644caa6-9b6b-4e97-a5de-77f02ed449c8/content>

Baquero , R., & Castro, R. E. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en estudiantes de educación básica superior. *Polo del conocimiento*, 7(10), 1842-1872. doi:10.23857/pc.v7i10

Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Pearson. Obtenido de <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>

Canccapa, Y. R., & Canccapa, M. Y. (2017). *Conductas disruptivas y estilos de aprendizaje de los alumnos de VII ciclo de la Institucion Educativa N° 6037 "Inca Pachacutec" - UGEL 01 - SJM, 2015. [Tesis de maestria, Universidad César Vallejo, Perú]*. Repositorio Institucional. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14997/Canccapa_SYR-Canccapa_SMY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Canccapa, Y. R., & Canccapa, M. Y. (2017). *Conductas disruptivas y estilos de aprendizaje de los alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa N° 6037 "Inca Pachacutec" -UGEL 01 – SJM, 2015.[Tesis para obtener el grado de maestra. Universidad Cesar Vallejo. Perú]*. Lima: Respositorio Institucional. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14997/Canccapa_SYR-Canccapa_SMY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cano, N. I. (2020). *Rasgos de personalidad y conductas autodestructivas en estudiantes de un centro de educación básica alternativa del distrito de Comas, 2020. [Tesis de licenciatura,*

- Universidad César Vallejo, Lima, Perú*]. Repositorio Institucional. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52578/Cano_RNI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Córdova , L. J. (2012). *El Juego como potencializador de las destrezas de niñas y niños de 4 y 5 años de edad*[Tesis de licenciatura, Cuenca, Ecuador]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1896/1/tef110.pdf>
- Córdova, F. F. (2018). *Teoría del juego como recurso estratégico en el aprendizaje del nivel inicial. [Tesis para optar el Título de Segunda Especialidad en Educación Inicial. Universidad Nacional de Tumbes. Jaen. Perú.]*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/913/CORDOVA%20PANDO%20FLORENTINO%20FRANCISCO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Correa, E. (2019). *Conductas disruptivas una revisión teorica del concepto [Para obtener grado de Bachiller, Universidad Señor de Sipán, Pimentel, Perú]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/7263/Correa%20Balc%C3%A1zar,%20Edilberto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- De Lucas, A. (2022). *ESTUDIO SOBRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid, España]*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56830/TFG-G5625.pdf?sequence=1>
- De Lucas, A. (2022). *Estudio sobre los juegos cooperativos*[Trabajo de fin de grado, Universidad de Velladoid, España] . Repositorio Institucional. Obtenido de

- <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56830/TFG-G5625.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Delgado, A. J. (2022). *Propuesta De Estrategias Socioemocionales Para Disminuir La Conducta Disruptiva En Estudiantes De Una Escuela*[Tesis de maestría en psicología, Universidad César Vallejo, Perú]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98348>
- Espinet, A. (1991). *La conducta disruptiva*. Eguzkilore. Obtenido de <https://www.ehu.eus/documents/1736829/2165748/03+-+La+conducta+agresiva.pdf>
- Espinoza, I. (2017). *Tipos de muestreo*. Obtenido de http://www.bvs.hn/Honduras/UICFCM/Discapacidad/Escolares/Tipos.de.Muestreo.Rev.IE_31_Oct_17.pdf
- Esteban, N. T. (2018). *Tipos de investigación* [Universidad Santo Domingo de Guzman, Lima, Perú]. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://repositorio.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>
- Ferro, P. (2023). *Juegos Cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria en una escuela pública, Huaycan - 2023*[Tesis de maestría en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo, Lima, Perú]. Repositorio Institucional. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/126820/Ferro_MPDC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Firoto, P. (2021). *Tipos de juego y espacios ludicos en niños y niñas de 6 a 12 años en diferentes contextos*[Tesis de licenciatura, Universidad Catolica Argentina, Buenos Aires, Argentina]. Repositorio Institucional. Obtenido de

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11698/1/tipos-juegos-espacios-ludicos.pdf>

Gallardo, J. A., & Gallardo, P. (9 de Abril de 2018). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

Gonzalo, M. K., & Abiuso, F. L. (2019). *La técnica de encuesta: características y aplicaciones*. Obtenido de <https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-de-buenos-aires/metodologia-de-la-investigacion/cuaderno-n-7-la-tecnica-de-encuesta/13124336>

Jiménez, R. (1998). *Metodología de la investigación*. La Habana: Ciencias Médicas. Obtenido de http://newpsi.bvs-psi.org.br/ebooks2010/pt/Acervo_files/MetodologiaInvestigacion.pdf

Liza, K. R. (2020). *Rasgos de personalidad y conductas emocionales inadaptable en estudiantes mujeres de un colegio Público de barranco. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1960/Liza%20Salvador%2C%20Karina%20Rocio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

López, P., & Facheli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Barcelona. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163564/metinvsocua_a2016_cap1-2.pdf

Lozano, Z. L., & Marquina, J. M. (2022). *El juego cooperativo como estrategia para mejorar convivencia escolar en niños de educación inicial en una institución pública, Trujillo - 2022 [Tesis de licenciatura. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú]*. Repositorio Institucional.

Mallma Pariona, G. W. (2023). *Estrategias del docente para atender los comportamientos disruptivos de los estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada en*

el contexto de la pandemia de la covid 19. [Tesis para optar el título en licenciado de educación primaria]. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima-Perú: Repositorio Institucional. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/24913/Mallma_Pariona_Estrategias_docente_para%20atender1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mallma, G. W. (2023). *Estrategias del docente para atender los comportamientos disruptivos de los estudiantes del nivel primario en una Institución Educativa Privada en el contexto de la pandemia de la Covid 19*[Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Lima: Repositorio Institucional. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/24913/Mallma_Pariona_Estrategias_docente_para%20atender1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Marquez , M. (2022). *Estilos de crianza y conductas disruptivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Lima, 2022*[Título en psicología, Universidad Peruana de los Andes, huancayo, Perú]. Repositoria Institucional. Obtenido de https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/5264/T038_42763469_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Marquez Rodriguez, M. (2022). *Estilos de crianza y conductas disruptivas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de lima, 2022. [Tesis para optar el título en psicología, Universidad peruana de los andes, Huancayo, Perú.]*. Repositorio Institucional. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/5264/T038_42763469_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Marquez, M. (2022). *Estilos de crianza y conductas disruptivas en estudiantes de secundaria de una Institucion Educativa Estatal de Lima, 2022.*[Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de los Andes, Huancayo, Perú]. Repositorio Institucional. Obtenido de https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/5264/T038_42763469_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martín, D. (2020). *Conductas disruptivas de los y las estudiantes de primaria en educació física.* [Tesis de licenciatura, Universidad del País Vasco, Leioa, España]. Repositorio Institucional. Obtenido de https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/50962/TFG_Mart%c3%adn.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, E. (2003). *EL JUEGO COMO EXCEDENTE DE ENERGÍA: SPENCER.* UNIVERSIDAD DE OVIEDO- ESPAÑA. OVIEDO: DIALNET. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=751722>
- Meneses, J. (s.f). *El cuestionario.* Catalunya: Universit Oberta de Catalunya. Obtenido de <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario/cuestionario.pdf>
- Moro, R. (2021). *Los juegos cooperativos en educació física: propuesta de intervencion*[Tesis de grado, Velladolid, España]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47423/TFG-B.%201608.pdf?sequence=1>
- Moro, R. (2022). *LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN* [TRABAJO FIN DE GRADO, Universidad de Valladolid, España]. Obtenido de [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47423/TFG-B.%201608.pdf?sequence=1](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47423/TFG-B.%201608.pdf?sequence=1)

- Morón, V. d. (2020). *Las conductas disruptivas en el aula y su relación con el perfil sensorial de los alumnos de segundo de primaria de la Institución Educativa Estatal 3057 Santa Rosa de Carabayllo, Lima - 2019* [Tesis de licenciatura, Lima, Perú]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/9cd80308-c6ff-4a92-a14f-18c29f21d201/content>
- Organización Mundial de la Salud. (11 de octubre de 2023). Obtenido de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence#:~:text=La%20violencia%20juvenil%20provoca%20muertes,puede%20derivar%20en%20enfermedades%20cr%C3%B3nicas.>
- Orlick, T. (1996). *Libres para cooperar, libres para crear*. Editorial Paidotribo. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=VMyn5SVi_-4C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- Ormechea, Y. (2021). *Conductas disruptivas en estudiantes de IIEE secundaria de Cusco - 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Ica, Chincha, Ica]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/20.500.14441/858/3/Yudit%20Ormechea%20Villafuerte.pdf>
- Paccini, M. (2022). *Conductas Disruptivas en el Aula: Apoyo al Plan de Acción Tutorial* [Tesis de maestría, Universidad de Alcalá, Madrid, España]. Repositorio Institucional. Obtenido de https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/54579/TFM_Paccini_Berenguer_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Palomino, A., & Stefanovich, L. (2022). *Rasgos de personalidad y conductas delictivas en adolescentes de una Institución Educativa Pública en Huancavelica - 2022 [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana los Andes, Huancayo, Perú]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/4796/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Parra Gamboa, B., & Pizarro Cuesta, C. (2022). *Incidencia del comportamiento disruptivo en el rendimiento académico de los estudiantes de básica primaria.[Tesis para optar el título de magister en educación, Universidad de la costa, Barranquilla, Colombia]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/9518/INCIDENCIA%20DEL%20COMPORTAMIENTO%20DISRUPTIVO%20EN%20EL%20RENDIMIENTO%20ACAD%3%89MICO%20DE%20LOS%20ESTUDIANTES%20DE%20B%3%81SICA%20PRIMARIA..>

Parra, B., & Pizarro, C. (2022). *Incidencia del comportamiento disruptivo en el rendimiento académico de los estudiantes de básica primaria[Tesis de maestría, Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/5363427e-00fd-4e3e-966c-d82ad0a2a46b/content>

Parra, B., & Pizarro, C. (2022). *Incidencia del comportamiento disruptivo en el rendimiento académico de los estudiantes de básica primaria[Tesis de maestría en Educación, Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia]*. Repositorio Institucional. Obtenido de

<https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/5363427e-00fd-4e3e-966c-d82ad0a2a46b/content>

Pastor Vidal, F. (2020). *Estudio sobre la inteligencia emocional y las conductas disruptivas y las causas en un contexto de aula.* [tesis para obtener el grado de magister en psicopedagogia, Universitat Oberta de Catalunya, España]. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/125886/6/fpastorvTFM0620memoria.pdf

Pastor Vidal, F. (2020). *Relacion entre el nivel de Inteligencia Emocional y las conductas disruptivas y sus causas de los alumnos de 3º Educacion Primaria.* [Trabajo final de Máster; Universiat Oberta de Catalunya, España]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/125886/6/fpastorvTFM0620memoria.pdf>

Pavez Morales, E. A., & Pavez Morales, M. F. (2022). *Impacto de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes de tercero basico.* [Tesina para optar el grado de licenciado en educacón, Universidad San Sebastian, Santiago, Chile]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.uss.cl/handle/uss/8609>

Pavez, E. A., & Pavez, M. F. (2022). *Impacto de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en estudiantes de tercero básico* [Tesina para obtar el grado de licenciado en educacionfisica, Unioversidad San Sebastian, Chile]. Repositori Institucional. Obtenido de https://repositorio.uss.cl/bitstream/handle/uss/8609/te_55665.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Posso, R. J., & Lorenzo, E. (2020). Validez y confiabilidad del instrumento determinado humano en la implementacion del currículo de educaió física. *Revista Educare*, 24(3), 205-223.

Obtenido de
 file:///C:/Users/HP/Downloads/Validez_y_confiabilidad_del_instrumento_determinan.pdf

Purizaca , B. E. (2023). *Conducta Disruptiva y Bienestar Psicológico en Estudiantes de Nivel Primaria y Secundaria de una Institución Educativa de Sullana*[Tesis para obtener título en psicología, Universidad César Vallejo,Perú]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://n9.cl/mb3dv>

Purizaca de la Cruz, B. E. (2023). *Conductas disruptivas y bienestar psicologico en estudiantes del nivel primaria y secundaria de una institucion educativa de sullana.*[Tesis para optar el título en licenciada de psicología, Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú]. Repositorio Institucional. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106505/Purizaca_DLCBE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ramos , A. M. (2021). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa de Lucanas, Ayacucho 2021.*[TESIS PARA OPTAR MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA. UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO, LIMA]. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69064/Ramos_LAM-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y

Ramos, A. M. (2021). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa de Lucanas, Ayacucho 2021* [Tesis de maestria, Univesidad César Vallejo, Lima, Perú]. Repositorio Institucional. Obtenido de

- https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69064/Ramos_LAM-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CiencAmerica*, 9(3). Obtenido de <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/336/621>
- Ramos, C. (2021). Diseño de investigacion experimental. *CienciAmerica*, 10(1). Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336.pdf>
- Rodas, S. (2007). *IMPULSANDO UNA CIUDADANÍA ACTIVA Y AFECTIVA DESDE LA INFANCIA [MÓDULO 2. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y JUEGOS COOPERATIVOS PARA COLECTIVOS CIUDADANOS, Guayaquil, Ecuador]*. Escuela de Ciudadanía. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://iessecundaria.wordpress.com/wp-content/uploads/2008/10/juegos-cooperativos.pdf>
- Salas, M. (2020). *Conducta antisocial en adolescentes del Perú (2010 - 2020) [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán, Pimentel, Perú]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8184/Marlene%20Salas%20Bejarano.pdf?sequence=1>
- Santiestanban, W. J. (2020). *Conductas disruptivas en contextos escolares: un acercamiento al estado del arte 2015 - 2020 [Tesis para optar titulo profesional, Universodad Santo Tomás, Bogotá, Colombia]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/31540/2021wenn dysantiesteban.pdf>
- Sulca Plillaca, E. (2020). *Analisis de conductas agrsivas en los niños y niñas de 5 años de edad de una I.E.I. en vista alegre - Aayacucho.[Tesis para optar titulo en Educacion Inicial,*

- Universidad Nacional de Huancavelica, Perú*]. Repositorio Institucional. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8bd3a6ec-36cf-4da9-8f2e-282417882f96/content
- Sulca, E. (2020). *Análisis de conductas agresivas en los niños y niñas de 5 de edad de una I. E. I. en Vista Alegre - Ayacucho*[Titulo de segunda especialidad en educación inicial, Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú]. Repositorio Institucional. Obtenido de https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8bd3a6ec-36cf-4da9-8f2e-282417882f96/content
- Torpoco Castillo , E. I. (2017). *JUEGOS COOPERATIVOS PARA PROMOVER ACTITUD DE SOLIDARIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL. [Tesis para optar el grado de bachiller en educación, Universidad Nacional de Huancavelica, Perú]*. Repositorio Institucional. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/edc8cc9e-1f84-4a66-8faa-448dd550c1a5/content
- Tumush , L. d., & Chamik, T. (2020). *JUEGOS COOPERATIVOS “JUGAMOS CON AMOR, A RESPETARNOS MEJOR” Y LAS HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 258 COMUNIDAD YAMAYAKAT-DISTRITO AMAZONAS 2019*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2215/Tumush%20Troncozo%20Luz%20del%20Pilar%20-%20Chamik%20Tsegkuan%20Teresa.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Vargas, Z. R. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia. *Revista Educación*, 33(1), 155-165. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>

Vergara Plazarte, J. A., & Jama Zambrano, V. R. (Julio de 2022). La conducta disruptiva en el rendimiento académico de las/os estudiantes de Básica Superior. 8(3), págs. 1686-1702. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>

Vergara Plazarte, J., & Jama Zambrano, V. R. (2022). La conducta disruptiva en el rendimiento académico de las/os estudiantes de Básica Superior. *Dominio de las Ciencias*, 8(3), 1686-1702. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>

Anexos

Anexo 1

Matriz de consistencia



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juegos cooperativos en las conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024

Presentado por: Alex Leonardo Avalos Huamani

Asesor: Dr. Oscar Gutiérrez Huamani

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: Pg. ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024?</p> <p>Problemas específicos: Pe1: ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024?</p> <p>Pe2: ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas antisociales en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024?</p> <p>Pe3: ¿Qué efecto tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024?</p>	<p>Objetivo general: Og. Explicar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.</p> <p>Objetivos específicos: Oe1: Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.</p> <p>Oe2: Comprobar el efecto que el juego cooperativo en la disminución de conductas antisociales en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.</p> <p>Oe3: Comprobar el efecto que tiene el juego cooperativo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.</p>	<p>Hipótesis general: Hg. Los juegos cooperativos tienen impacto en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.</p> <p>Hipótesis específicas: He1: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas de personalidad en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.</p> <p>He2: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas antisociales en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.</p> <p>He3: Los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la disminución de conductas agresivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.</p>	<p>Variable independiente Juegos cooperativos Dimensiones D1: Cooperación D2: Participación D3: Diversión</p> <p>Variable dependiente Conductas disruptivas Dimensiones D1: Conductas de Personalidad. D2: Conductas Antisociales. D3: Conductas agresivas.</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo de estudio: Aplicada Nivel: Explicativa Diseño de investigación: experimental – Tipo Preexperimental de un solo grupo, con pre y post test.</p> <p>Métodos - Método inductivo - Método experimental - Método hipotético deductivo</p> <p>Población: 24 estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Pública N° 30012 “Señor de Amancaes” del distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, de la provincia de Huamanga, Ayacucho 2024.</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación</p> <p>Validez: juicio de expertos Confiabilidad: Alfa de Cronbach</p> <p>Técnicas de procesamiento de datos: Software SPSS-V27 Resultados a nivel descriptivo</p> <p>A nivel descriptivo: tablas estadísticas</p>

Anexo 2
matriz instrumental



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



MATRIZ INSTRUMENTAL

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	FUENTE	TECNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN
				PRIMARIA				
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos cooperativos	Cooperación	Destreza	1. Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros	Estudiantes	Observación	Ficha de observación	Ordinal	1. Nunca 2. A veces 3. Siempre.
			2. Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.					
			3. Se integran a diversos equipos con facilidad.					
		Reciprocidad	4. Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.	Estudiantes	Observación	Ficha de observación	Ordinal	1. Nunca 2. A veces 3. Siempre.
			5. Se apoyan entre compañero cuando se presentan dificultades en el juego.					
			6. Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando					
	7. Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas							
	Participación	Confianza	8. Integra a sus compañeros en el juego.	Estudiantes	Observación	Ficha de observación	Ordinal	1. Nunca 2. A veces 3. Siempre.
			9. Invita a sus compañeros a participar en su equipo.					
			10. Buscan posibles soluciones ante los problemas que se presenten					
		Participa	11. Integra a sus compañeros en el juego	Estudiantes	Observación	Ficha de observación	Ordinal	1. Nunca 2. A veces 3. Siempre.
			12. Integra a sus compañeros en el juego					
			13. Invita a sus compañeros a participar en su equipo.					
	Diversión	Amenidad	14. Buscan posibles soluciones ante los problemas que se presenten	Estudiantes	Observación	Ficha de observación	Ordinal	1. Nunca 2. A veces 3. Siempre.
			15. Juega sin temor al fracaso.					
			16. Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros					
			17. No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros					
			18. Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra a su equipo.					
			19. Se divierte cuando interacciona con sus compañeros.					
			20. Demuestra alegría al jugar en equipo.					

VARIABLE DEPENDIENTE Conductas disruptivas	Conductas de personalidad	Caprichoso	1. Por lo general evito actitudes de capricho en clase.	Estudiantes	Encues ta	Cuestionario	Ordinal	1) Nunca 2) A veces 3) Siempre.
		Tímido	2. Trato en lo posible de vencer mi timidez.					
		Egocéntrico	3. Rechazo las actitudes con egocentrismo.					
		Hiperactivo	4. Apoyo a personas hiperactivas.					
		Incumplido	5. Me fastidian rasgos de Incumplimiento.					
	Conductas Antisociales	Respeto	6. Evito faltarle el respeto a mis compañeros, maestros y padres	Estudiantes	Encues ta	Cuestionario	Ordinal	1) Nunca 2) A veces 3) Siempre.
		Mentir	7. Me molesta cuando un compañero se pone a mentir.					
		Atención	8. Evito las llamadas de atención en horas de clase.					
		Desafiante	9. Me molesta cuando un compañero amenaza o desafía al profesor (a).					
		Desobedecer	10. Cuando el profesor dispone actividades, obedezco sus órdenes					
	Conductas Agresivas	Agresión	11. Me molesta cuando alguno de mis compañeros tiende a agredir verbalmente a otros.	Estudiantes	Encues ta	Cuestionario	Ordinal	1) Nunca 2) A veces 3) Siempre.
		Venganza	12. Evito ser vengativo.					
		Apodo	13. No me gusta utilizar apodos.					
		Arrebatat	14. No me agrada que mis compañeros se arrebatan algunos objetos (lápices, cuadernos, etc).					
		Desafiante	15. Desafiante					

Anexo 3*Instrumento de acopio de datos***INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



FICHA DE OBSERVACIÓN
PARA EL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

Presentación: El presente estudio lleva por título: “Juegos cooperativos en las conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024”. Investigación con fines de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Física.

Objetivo: El instrumento tiene como propósito observar el comportamiento de los alumnos en función a los juegos cooperativos, en estudiantes del quinto grado de primaria, Ayacucho 2024.

Lugar y fecha: Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, Ayacucho 23 de julio 2024

Código del observado:

Instrucciones:

- Lee cada pregunta con mucha atención.
- Luego, marque con una X cada respuesta según lo observado.
- Solo debes marcar una respuesta por pregunta.
- No existe respuesta buena ni mala.
- Consigne la respuesta considerando la siguiente escala valorativa:

Categoría	Siempre	A veces	Nunca
Código	1	2	3

Desarrollo:

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS				
n.º	D1: COOPERACIÓN	Categoría		
		1	2	3
1	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros			
2	Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.			
3	Se apoyan entre compañero cuando se presentan dificultades en el juego.			
4	Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.			
5	Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando			
6	Se integran a diversos equipos con facilidad.			
7	Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas			
n.º	D2: PARTICIPACIÓN	1	2	3
8	Integra a sus compañeros en el juego			
9	Invita a sus compañeros a participar en su equipo.			
10	Buscan posibles soluciones ante los problemas que se presenten			
11	Juegan en un clima de confianza.			
12	Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables			
13	Trabajan en equipo de manera armoniosa.			
14	Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan.			
n.º	D3: DIVERSIÓN	1	2	3
15	Juega sin temor al fracaso.			
16	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros			
17	No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros			
18	Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra a su equipo.			
19	Se divierte cuando interacciona con sus compañeros.			
20	Demuestra alegría al jugar en equipo.			

Observaciones:

.....

.....



CUESTIONARIO SOBRE LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS

Presentación: Estimado **estudiante**, el presente trabajo de investigación lleva por título: “Juegos cooperativos en las conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024”. Investigación con fines de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Física.

Objetivo: El propósito del instrumento es medir el nivel de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria.

Lugar y fecha: Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, Ayacucho 23 de julio 2024

Código del encuestado:

Instrucciones:

- Lee cada pregunta con mucha atención.
- Luego, marque con una X cada respuesta según corresponda.
- Solo debes marcar una respuesta por pregunta.
- No existe respuesta buena ni mala.
- Consigne la respuesta considerando la siguiente escala valorativa:

Categoría	Siempre	A veces	Nunca
Código	1	2	3

Desarrollo:

CONDUCTAS DISRUPTIVAS		Categoría		
		1	2	3
n.º	D1: conductas de personalidad			
1	Por lo general evito actitudes de capricho en clase.			
2	Trato en lo posible de vencer mi timidez.			
3	Rechazo las actitudes con egocentrismo.			
4	Apoyo a personas hiperactivas.			
5	Me fastidian rasgos de Incumplimiento.			
n.º	D2: conductas antisociales	1	2	3
6	Evito faltarle el respeto a mis compañeros, maestros y padres			
7	Me molesta cuando un compañero se pone a mentir.			
8	Evito las llamadas de atención en horas de clase.			
9	Me molesta cuando un compañero amenaza o desafía al profesor (a).			
10	Cuando el profesor dispone actividades, obedezco sus órdenes			
n.º	D3: conductas agresivas	1	2	3
11	Me molesta cuando alguno de mis compañeros tiende a agredir verbalmente a otros.			
12	Evito ser vengativo.			
13	No me gusta utilizar apodos.			
14	No me agrada que mis compañeros se arrebaten algunos objetos (lápices, cuadernos, etc.).			
15	Evito desafiar o contestar al docente.			

¡Muchas gracias por su colaboración!

Anexo 4
Ficha técnica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



FICHA TÉCNICA

Instrumento	Ficha de observación para programa de juegos cooperativos
Autor	Lic. Christian Alfaro Huachaca y Guisber Palomino Vila - UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Disponible	https://acortar.link/MbhB0P
Año de edición	2022
País de origen	Perú
Ámbito de aplicación	Estudiantes del V ciclo de primaria
Administración	Colectiva
Objetivo	Este instrumento tiene por finalidad observar el comportamiento de los alumnos en función a los juegos cooperativos, en estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Pública N° 30012 “Señor de Amancaes” del distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, Ayacucho 2024.
Duración	15 minutos
Dimensiones	Explora las dimensiones de: D1: Cooperación D2: Participación D3: Diversión
Campo de aplicación	Estudiantes de Educación Primaria de Educación Básica Regular
Validez	La validación del instrumento fue por juicio de expertos. (promedio de valoración = 88.96%, nivel bueno)
Índice de fiabilidad	Por consistencia interna, a partir del análisis del coeficiente de consistencia interna Alfa de Cronbach = 0.81 (fuerte confiabilidad) La ficha de observación está constituida por 20 ítems distribuidos en 3
Aspectos a evaluar	Dimensiones: D1: Cooperación (7 ítems). D2: Participación (7 ítems). D3: diversión (6 ítems).
Calificación	Según escala tipo Likert.
Categorías	La escala de valoración es ordinal. Presenta la siguiente valoración: 1= Nunca 2=A veces 3=Siempre



FICHA TÉCNICA

Instrumento	Cuestionario
Autor	Yenny Rocío Canccapa Silverio y Mery Yanet Canccapa Silverio – Universidad Cesar Vallejo.
País de origen	Perú (2017).
Disponible	https://acortar.link/UbkbcS
Adaptado	Alex Leonardo Avalos Huamani y Eli Gorki Huamani Galvez
Significación	El objetivo del instrumento es medir el nivel de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria.
Dimensiones	D1: Conductas de personalidad D2: Conductas antisociales D3: Conductas agresivas
Duración	La duración de resolución de este test es aproximadamente de 15 minutos.
Validez	El instrumento fue validado mediante el juicio de expertos (promedio de valoración = 89%, nivel bueno).
Confiabilidad	El alfa de Cronbach del conjunto de los 15 ítems fue de 85.0%, reflejando una consistencia interna de nivel buena.
Finalidad	Evaluación de las conductas disruptivas.
Escala de medición	La escala es ordinal. Se utilizó una escala de Likert con los siguientes valores: 1) Nunca. 2) A veces 3) Siempre.

Anexo 5*Carta de presentación para la validez del instrumento*

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la
 conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Ayacucho, 06 de agosto de 2024

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor : Dr. Jaime Adrián Vargas Jerí.

Presente

Asunto : REVALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de pregrado de la Escuela Profesional de Educación Física de la UNSCH, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optaré el grado de bachiller en educación.

El título de mi trabajo de investigación es: "**Juegos cooperativos en las conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024**" y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicarlos instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

1. Carta de presentación.
2. Matriz de consistencia.
3. Matriz de operacionalización de variables.
4. Instrumentos de investigación.
5. Ficha técnica
6. Matriz instrumental.
7. Certificado de validación de contenido.
8. Ficha de validación por juicio de expertos.

Expresándole mi sentimiento de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

 Alex Leonardo Avalos Huamani
 DNI: 70665916

Anexo 6

Informe de validez del instrumento



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



FICHA DE VALIDACIÓN - INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

Título de la Investigación: Juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de observación el comportamiento de los alumnos en función a los juegos cooperativos.

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN


Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																			82		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			82		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			85		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			85		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			85		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																			85		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																			82		
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			83		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			85		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			85		

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 85

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos	Jaime Adrián Vargas Jerí	DNI	28297942
Título Profesional	Lic. en Educación Física		
Especialidad	Profesor de Educación Física		
Grado Académico	Doctor		
Mención	En Educación		

Lugar y Fecha: Ayacucho 06 de agosto del 2024



Firma
DNI: 28297942
Celular:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

Título de la Investigación: Juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024.

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de observación el comportamiento de los alumnos en función a los juegos cooperativos.

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																			X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																		X		
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				X
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				X

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 98

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos	Yuri Gutierrez Jeri	DNI	43940690
Título Profesional	Lic. en Educación Física		
Especialidad	Profesor de Educación Física		
Grado Académico	Magister		
Mención	En Educación		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 06 de agosto de 2024.

.....

Firma
DNI: 28297942
Celular:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Apellidos y nombres del experto: Luis Fabian Buendia Huamani

Grado académico: licenciado

Título profesional: psicología

Institución en el que labora: clínica Diabetika

Fecha: 02/09/2025

Instrumento de evaluación: Cuestionario

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los items marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

CONDUCTAS DISRUPTIVAS		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
n.º	D1: conductas de personalidad	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Por lo general evito actitudes de capricho en clase.	X		X		X		
2	Trato en lo posible de vencer mi timidez.	X		X		X		
3	Rechazo las actitudes con egocentrismo.	X		X		X		
4	Apoyo a personas hiperactivas.	X		X		X		
5	Me fastidian rasgos de Incumplimiento.	X		X		X		
n.º	D2: conductas antisociales	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Evito faltarle el respeto a mis compañeros, maestros y padres	X		X		X		
7	Me molesta cuando un compañero se pone a mentir.	X		X		X		
8	Evito las llamadas de atención en horas de clase.	X		X		X		
9	Me molesta cuando un compañero amenaza o desafía al profesor (a).	X		X		X		
10	Cuando el profesor dispone actividades, obedezco sus órdenes	X		X		X		
n.º	D3: conductas agresivas	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Me molesta cuando alguno de mis compañeros tiende a agredir verbalmente a otros.	X		X		X		
12	Evito ser vengativo.	X		X		X		
13	No me gusta utilizar apodos.	X		X		X		
14	No me agrada que mis compañeros se arrebatan algunos objetos (lápices, cuadernos, etc).	X		X		X		
15	Evito desafiar o contestar al docente.	X		X		X		

Opinión del experto: **Aplicable (X)** Aplicable después de corregir (.....) No aplicable (.....)

Firma

DNI: 75609383

Celular: 928 985 019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

Título de la Investigación: Juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Cuestionario para saber el nivel de conductas disruptivas de los alumnos.

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno							
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100				
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				85				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																					85			
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					85			
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					85			
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					85			
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																					85			
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																					85			
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																					85			
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																					85			
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																					85			

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 935

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular **d) Buena** e) Muy buena

Nombres y Apellidos	Luis Fabian Buendia Huamani	DNI	75609383
Título Profesional	Licenciado		
Especialidad	Psicología Clínica		
Grado Académico	Licenciado en psicología		
Mención			

Firma
DNI: 75609383
Celular: 928 985 019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Apellidos y nombres del experto: Chillece Huamani Fiorela Arazeli

Grado académico: Licenciada

Título profesional: Licenciada en Psicología

Institución en el que labora: INMAC S.A.C.

Fecha: 03/09/2025

Instrumento de evaluación: Cuestionario

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

CONDUCTAS DISRUPTIVAS		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
n.º	D1: conductas de personalidad	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Por lo general evito actitudes de capricho en clase.	X		X		X		
2	Trato en lo posible de vencer mi timidez.	X		X		X		
3	Rechazo las actitudes con egocentrismo.	X		X		X		
4	Apoyo a personas hiperactivas.	X		X		X		
5	Me fastidian rasgos de Incumplimiento.	X		X		X		
n.º	D2: conductas antisociales	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Evito faltarle el respeto a mis compañeros, maestros y padres	X		X		X		
7	Me molesta cuando un compañero se pone a mentir.	X		X		X		
8	Evito las llamadas de atención en horas de clase.	X		X		X		
9	Me molesta cuando un compañero amenaza o desafía al profesor (a).	X		X		X		
10	Cuando el profesor dispone actividades, obedezco sus órdenes	X		X		X		
n.º	D3: conductas agresivas	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Me molesta cuando alguno de mis compañeros tiende a agredir verbalmente a otros.	X		X		X		
12	Evito ser vengativo.	X		X		X		
13	No me gusta utilizar apodos.	X		X		X		
14	No me agrada que mis compañeros se arrebatan algunos objetos (lápices, cuadernos, etc).	X		X		X		
15	Evito desafiar o contestar al docente.	X		X		X		

Opinión del experto: **Aplicable (X)** Aplicable después de corregir (.....) No aplicable (.....)

.....
Firma
DNI: 70680098
Celular: 955628879



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

Título de la Investigación: Juegos cooperativos en la disminución de conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Cuestionario para saber el nivel de conductas disruptivas de los alumnos.

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno						
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100			
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				85			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																							86
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																							85
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																							85
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																							80
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																							85
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																							85
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																							85
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																							86
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																							85

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

84.7%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular **d) Buena** e) Muy buena

Nombres y Apellidos	Fiorela Arazeli Chillece Huamani	DNI	70680098
Título Profesional	Licenciada en Psicología		
Especialidad	Terapia Cognitivo Conductual		
Grado Académico	Licenciada		
Mención	Licenciada en Psicología		

Lugar y Fecha: Lima 03 de Setiembre del 2025

Firma

DNI: 70680098

Celular: 955628879

Anexo 7

Base de datos de la prueba piloto

PRE TEST DE LA VARIABLE DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS - Prueba piloto															
Nº de particip	D1. conductas de personalidad					D2. conductas antisociales					D3. conductas agresivas				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	1	2	1	2	2	1	2	1	3	2	3	3	3	1	1
2	1	1	1	2	2	2	2	1	3	3	3	2	1	2	1
3	2	3	1	2	3	1	3	2	3	2	1	2	2	2	3
4	1	2	1	2	2	1	2	1	1	3	2	2	1	3	1
5	2	3	2	2	2	1	3	1	3	2	3	2	2	2	1
6	1	3	3	1	3	2	1	2	1	3	3	3	1	3	3
7	1	2	2	2	2	1	3	1	3	3	3	2	2	3	1
8	2	1	1	1	2	1	1	1	3	2	3	2	2	2	1
9	1	3	1	1	2	1	2	1	3	3	3	2	2	3	1
10	1	3	1	3	2	1	1	1	3	3	3	3	3	2	1
11	1	2	1	2	1	2	2	1	3	2	1	3	1	1	3
12	1	2	1	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	3	3
13	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1
14	1	1	2	1	2	1	2	1	3	3	3	2	3	3	1
15	2	1	1	3	2	1	2	2	2	3	3	2	1	2	1
16	2	1	3	2	2	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2
17	1	1	1	2	3	1	2	2	3	3	3	2	3	1	1
18	1	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	1	3	2	1
19	1	2	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	1	3
20	1	1	3	2	1	1	1	3	2	1	1	1	2	2	3
21	2	1	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	1
22	2	3	1	2	2	2	3	1	3	2	3	1	1	3	3
23	1	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	1	3
24	1	1	1	3	3	1	2	1	3	3	3	2	1	2	1

Anexo 8*Resultados de confiabilidad del instrumento***Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	24	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	24	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,927	15

Anexo 9
Material experimental

MODULO EXPERIMENTAL
CONDUCTAS DE PERSONALIDAD



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1**“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS DE PERSONALIDAD”****I. DATOS GENERALES**

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA	Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI		

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente e cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetado las reglas.

III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la primera actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLLO: 30 min	<p>ACTIVACIÓN FISIOLÓGICA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se dividen dos equipos de trabajo. Cada equipo forma un círculo en un espacio diferente. Uno de los alumnos tendrá un distintivo diferente al resto (chaleco de colores) que estará ubicado junto con los demás compañeros. Otro alumno deberá atrapar al compañero con el distintivo y los demás compañeros deberán de evitarlo. <p>TAREA MOTRIZ 1: JUEGO DE LAS PELOTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Dividimos a los alumnos en dos equipos de igual cantidad y forman parejas. Dos estudiantes de cada equipo tendrán un globo en las manos. Al sonido del silbato los alumnos se desplazarán golpeando un globo y se dirigirán de manera rápida hacia las canastas ubicadas en el extremo de la losa deportiva El equipo perdedor deberá decir las cosas que le gusta en voz alta. <p>VARIANTES: Circuito con obstáculos.</p>	
CIERRE: 5 min	<p>a) Reflexionamos: ¿Qué te gusto más de la sesión de clase?</p> <p>b) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser partícipe de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

V. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 11 de setiembre de 2024.



ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2**“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS DE PERSONALIDAD”****I. DATOS GENERALES**

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA		Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI			

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente e cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetado las reglas.

III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la segunda actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLLO: 30 min	<p>TAREA MOTRIZ 1: GLOBOS DESESPERADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Dividimos a los alumnos en 4 equipos de igual cantidad. Cada equipo se ubica en columnas. Un estudiante estará ubicado al frente de cada grupo con un globo. Al sonido del silbado el que tiene el globo lanzara lo más alto que pueda y mencionara en voz alta cosas que les gusta hacer o hobbies. Al mismo tiempo le dará la mano al siguiente compañero que tendrá que llegar a tiempo para no dejar caer el globo. Realizara la misma acción de mencionar sus hobbies. <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilización de más globos Uso de las partes del cuerpo humano Según el ritmo de la música 	
CIERRE: 5 min	<p>c) Reflexionamos: ¿Qué te gusto más de la sesión de clase?</p> <p>d) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser partícipe de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

VI. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 18 de setiembre de 2024.



ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS DE PERSONALIDAD”



I. DATOS GENERALES

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA		Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI			

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades socio motrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente e cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetado las reglas.

III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS		
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la segunda actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLLO: 30 min	<p>TAREA MOTRIZ 2: JUEGO DE LA RED POSITIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> Dividimos a los alumnos en dos equipos de igual cantidad. Dos estudiantes de cada equipo tendrán dos bastones agarrados de ambos extremos. Al sonido del silbato los alumnos colocarán el balón por encima de los bastones y se dirigirán de manera rápida hacia las canastas ubicadas en el extremo de la losa deportiva. 	
CIERRE: 5 min	<p>e) Reflexionamos: ¿Qué te gusto más de la sesión de clase?</p> <p>f) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser partícipe de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

VII. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 25 de setiembre de 2024.



 ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4**“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS DE PERSONALIDAD”****I. DATOS GENERALES**

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA		Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI			

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades socio motrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente e cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetado las reglas.

III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS		
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la segunda actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLLO: 30 min	<p>TAREA MOTRIZ 2: JUEGO DEL ESPEJO</p> <ul style="list-style-type: none"> Se divide a los estudiantes en dos equipos con igual número de integrantes. Un alumno de cada equipo observará en secreto una imagen. Luego, deberá representarla usando únicamente movimientos o figuras corporales (sin hablar). Los demás integrantes de su equipo deberán correr juntos, tocar un cono y dar una respuesta sobre lo que su compañero está imitando. <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realiza la imitación con más compañeros Se compite en obstáculos 	
CIERRE: 5 min	<p>g) Reflexionamos: ¿Qué te gusto más de la sesión de clase?</p> <p>h) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser partícipe de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

VIII. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 02 de octubre de 2024.



ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI

MODULO EXPERIMENTAL
CONDUCTAS ANTISOCIALES



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5**“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS ANTISOCIALES”****I. DATOS GENERALES**

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA		Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI			

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetando las reglas.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS		
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la segunda actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLLO: 30 min	<p>TAREA MOTRIZ 2: TESORO ESCONDIDO</p> <ul style="list-style-type: none"> Se divide a los estudiantes en dos equipos con igual número de integrantes. Garantizamos que el Tesoro sea difícil de encontrar Cada grupo deberá de ver la mejor estrategia de poder pasar los obstáculos Primer obstáculo (desplazarse junto con globos) Segundo obstáculo (hacer una torre humana y coger el pañuelo) Tercer obstáculo (resolución de preguntas) 	
CIERRE: 5 min	<p>i) Reflexionamos: ¿Qué te gustó más de la sesión de clase?</p> <p>j) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser partícipes de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

IX. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 09 de octubre de 2024.



ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6**“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS ANTISOCIALES”****I. DATOS GENERALES**

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA	Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI		

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente e cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetado las reglas.

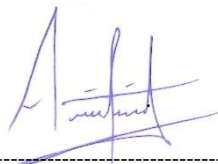
III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS		
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la segunda actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLLO: 30 min	<p>TAREA MOTRIZ 2: EL DADO DE LA CONVIVENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se divide a los estudiantes en dos equipos con igual número de integrantes. Se presenta un dado donde indique cosas buenas que un niño debe realizar como (dar las gracias, abrazar a un compañero, pedir perdón, ser respetoso) Después de realizar la carrera de obstáculos en parejas con conos y platillos Se realiza a lanzar el dado indicando lo que se debería a ejecutar 	
CIERRE: 5 min	<p>k) Reflexionamos: ¿Qué te gusto más de la sesión de clase?</p> <p>l) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser partícipe de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

X. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 16 de octubre de 2024.



ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7**“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS ANTISOCIALES”****I. DATOS GENERALES**

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA		Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI			

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente e cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetado las reglas.

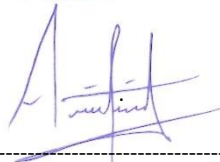
III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS		
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la segunda actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLLO: 30 min	<p>TAREA MOTRIZ 1: EL RELOJ</p> <ul style="list-style-type: none"> Dividimos a los alumnos en 2 equipos de igual cantidad. Cada equipo se ubica en columnas. Un estudiante estará ubicado al frente de cada grupo dentro de un aro. Al sonido del silbado el que está ubicado dentro del aro, lanzara una pelota hacia el compañero que está al frente. Después de que el ultimo niño participe. Todo el grupo deberá resolver un acertijo. 	
CIERRE: 5 min	<p>m) Reflexionamos: ¿Qué te gusto más de la sesión de clase?</p> <p>n) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser partícipe de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

XI. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 23 de octubre de 2024.



ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS ANTISOCIALES”



I. DATOS GENERALES

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA		Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI			

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente e cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetado las reglas.

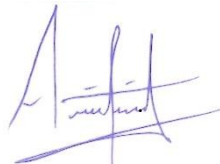
III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS		
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la segunda actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLLO: 30 min	<p>TAREA MOTRIZ 1: EL JUEGO DEL EQUILIBRIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Dividimos a los alumnos en equipos de 5 integrantes. Cada equipo se ubica en columnas. El equipo deberá desplazar una pelota pequeña con solo palillos de madera. Al terminar el circuito responderán acertijos. 	
CIERRE: 5 min	<p>o) Reflexionamos: ¿Qué te gusto más de la sesión de clase?</p> <p>p) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser partícipe de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

XII. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 30 de octubre de 2024.



ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI

MODULO EXPERIMENTAL
CONDUCTAS AGRESIVAS



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9**“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS AGRESIVAS”****I. DATOS GENERALES**

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA	Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI		

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente e cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetado las reglas.

III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS		
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la segunda actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLLO: 30 min	<p>TAREA MOTRIZ 1: CADENAS HUMANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Dividimos a los alumnos en equipos Cada equipo deberá de desplazar objetos, usando las partes del cuerpo Deberán superar obstáculos como: desplazamiento entre varillas, saltos, movimientos de síscac. El equipo mas organizado y que no fomente agresividad será el ganador <p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> Se utiliza objetos como: globos, pelotas, bastones, conos Reducimos la cantidad de participantes por equipo 	
CIERRE: 5 min	<p>q) Reflexionamos: ¿Qué te gusto más de la sesión de clase?</p> <p>r) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser partícipe de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

XIII. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 06 de noviembre de 2024.



 ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10**“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS AGRESIVAS”****I. DATOS GENERALES**

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA		Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI			

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente e cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetado las reglas.

III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS		
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la segunda actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLL 0: 30 min	<p>TAREA MOTRIZ 1: EL NUDO HUMANO</p> <ul style="list-style-type: none"> Dividimos a los alumnos en 2 equipos Cada equipo se entrelaza con las manos formando un nudo humano El equipo que logre libera el nudo sin soltarse la mano será el ganador Fomentamos el trabajo en equipo <p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> Aumentamos el número de participantes Agregamos materiales flexibles como (hilos y sogas) 	
CIERRE: 5 min	<p>s) Reflexionamos: ¿Qué te gusto más de la sesión de clase?</p> <p>t) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser partícipe de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

XIV. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 13 de noviembre de 2024.



ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11**“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS AGRESIVAS”****I. DATOS GENERALES**

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA		Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI			

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente e cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetado las reglas.

III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS		
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la segunda actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLL 0: 30 min	<p>TAREA MOTRIZ 1: GLOBOS RESPIRATORIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Dividimos a los alumnos en equipos iguales. Cada equipo deberá de soplar un globo y ese mismo material desplazar un cono de cartón. Tras esta acción deberán de correr y tratar de hacer el punto. El equipo perdedor realizara técnicas respiración para poder controlar sus emociones. <p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> Aumentamos el número de participantes. Agregamos obstáculos mas complejos con conos y platillos. 	
CIERRE: 5 min	<p>u) Reflexionamos: ¿Qué te gusto más de la sesión de clase?</p> <p>v) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser participe de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

XV. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 20 de noviembre de 2024.



ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12**“NOS DIVERTIMOS REALIZANDO LOS JUEGOS COOPERATIVOS MEJORANDO LAS CONDUCTAS AGRESIVAS”****I. DATOS GENERALES**

IE	30012 “Señor de Amancaes”	Área	EDUCACIÓN FÍSICA		Ciclo	V CICLO	Duración	45 minutos - 9:15 a 10:00 de la mañana
Grado y sección	5to de primaria - Única	Sección	Única	Docente	ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI			

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.
Evidencia de desempeño		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente e cada tarea motriz Realiza el trabajo de manera correcta respetado las reglas.

III. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS		
INICIO: 10 min	<p>Presentación/Motivación Saludamos a los alumnos con alegría y entusiasmo. ¡Estudiantes, bienvenidos y bienvenidas a la segunda actividad de juegos cooperativos!</p> <p>Propósito y organización El propósito será, organizarnos y divertirnos con los juegos cooperativos siempre promoviendo el respeto y el compañerismo.</p> <p>Saberes previos ¿Por qué es importante realizar la cooperación? ¿Cómo debemos integrar en las actividades a nuestros compañeros?</p>	
DESARROLLO: 30 min	<p>TAREA MOTRIZ 1: CADENAS HUMANAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Dividimos a los alumnos en equipos iguales. Cada equipo deberá de agarrar la mano de su compañero, hasta formar una cadena. Cada equipo deberá de correr y llegar al objetivo. El equipo perdedor deberá de explicar que entienden sobre ser agresivos y lo que causas en ellos. <p>VARIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> Aumentamos el número de participantes. Agregamos obstáculos mas complejos con conos y platillos. Llevar balones sin soltar las cadenas 	
CIERRE: 5 min	<p>w) Reflexionamos: ¿Qué te gusto más de la sesión de clase?</p> <p>x) Extensión: En caso de que no alcanzara el tiempo de juego. Todos los estudiantes deben de ser partícipe de la sesión mostrando sus habilidades.</p>	

XVI. Recursos y materiales:

- Silbato
- Pelotas pequeñas
- Cajas de cartón
- Bastones didácticos
- Equipo de sonido

Ayacucho, 27 de noviembre de 2024.



ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI

Anexo 10

Base de datos pretest y postest

PRE TEST DE LA VARIABLE DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS - 5TO GRADO																				
Nº	D1. conductas de personalidad					D2. conductas antisociales					D3. conductas agresivas					D1	D2	D3	total	
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15					
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	15	15	11	41	
2	1	3	1	3	2	3	1	3	2	1	3	1	2	1	3	10	10	10	30	
3	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	2	1	1	1	2	9	11	7	27	
4	3	3	1	3	1	3	3	1	3	3	3	3	1	2	3	11	13	12	36	
5	3	2	3	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	13	11	15	39	
6	1	3	1	1	3	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	9	11	7	27	
7	3	3	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	1	2	1	12	11	8	31	
8	1	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	1	9	8	10	27	
9	2	3	1	3	1	3	1	3	1	2	2	2	1	1	3	10	10	9	29	
10	2	3	2	3	1	2	2	2	1	3	2	3	1	1	2	11	10	9	30	
11	1	3	3	3	1	1	2	3	1	3	1	1	1	1	3	11	10	7	28	
12	1	2	1	2	2	1	3	1	1	3	2	1	1	1	1	8	9	6	23	
13	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	9	10	11	30	
14	3	2	1	1	2	3	2	1	1	3	2	1	1	2	1	9	10	7	26	
15	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	3	11	8	11	30	
16	2	3	1	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	12	14	12	38	
17	1	2	2	2	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	8	13	15	36	
18	1	2	3	2	3	3	2	1	1	3	2	1	1	1	2	11	10	7	28	
19	1	3	1	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	9	7	7	23	
20	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	10	11	12	33	
21	3	3	3	1	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	12	13	13	38	
22	3	1	1	3	2	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	10	10	5	25	
23	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	1	2	3	14	12	12	38	
24	1	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	12	13	13	38	

POST TEST DE LA VARIABLE DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS - 5TO GRADO																				
Nº	D1. conductas de personalidad					D2. conductas antisociales					D3. conductas agresivas					D1	D2	D3	total	
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15					
1	1	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	10	13	15	38	
2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	13	12	13	38	
3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	11	13	13	37	
4	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	9	12	13	34	
5	2	2	2	1	2	1	2	3	1	3	2	2	3	3	3	9	10	13	32	
6	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	11	15	13	39	
7	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	14	13	14	41	
8	2	3	2	2	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	10	14	14	38	
9	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	3	10	11	11	32	
10	1	1	1	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	8	11	13	32	
11	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	3	3	13	12	12	37	
12	2	1	3	2	1	2	3	1	3	2	3	1	2	1	3	9	11	10	30	
13	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	13	15	15	43	
14	3	2	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	15	15	39	
15	1	1	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	1	1	1	9	12	8	29	
16	3	3	2	1	2	2	3	2	2	3	3	2	1	3	3	11	12	12	35	
17	3	2	2	2	1	2	3	2	1	3	2	1	2	3	3	10	11	11	32	
18	3	3	2	2	1	1	3	3	1	3	3	1	2	3	3	11	11	12	34	
19	1	3	2	1	1	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	8	13	13	34	
20	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	11	15	13	39	
21	1	2	1	3	2	1	1	3	2	3	3	3	2	3	3	9	10	14	33	
22	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	13	15	13	41	
23	3	3	2	2	1	1	3	3	1	3	2	1	2	3	3	11	11	11	33	
24	2	3	2	2	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	10	14	14	38	

Anexo 11
Evidencias fotográficas del trabajo de campo







**UNSCH FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN**

EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

HACE CONSTAR:

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 039-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita del interesado, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **Juegos cooperativos en las conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024**, presentado por el estudiante: **Alex Leonardo AVALOS HUAMANI**, "sin depósito" en la Escuela Profesional de Educación Física y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la Facultad de Ciencias de la Educación, con resultado de informe final del software turnitin de 26% de índice de similitud, por tanto, aprobado. Trabajo realizado por los profesores ordinarios Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ y Dr. Óscar GUTIÉRREZ HUAMANI, adscritos del Departamento Académico de Educación y Ciencias Humanas.

En consecuencia, estando al Informe favorable de los profesores Instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CF, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por el director de la Escuela Profesional de Educación Física, se expide la presente constancia para los fines que estimen conveniente, a petición de parte con solicitud de fecha 05 de agosto de 2025 y boleta de venta electrónica N° 20 - 00001086.

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en cuatro folios.

Ayacucho, 12 de agosto de 2025

cc.: Archivo
VRTH/mqa

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Dr. VÍCTOR RAMÍREZ LOBOS HUAMANI
DECANO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN
Ciudad Universitaria S/N
Teléfono: (066) 317717

Juegos cooperativos en las conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024

por Alex Leonardo AVALOS HUAMANI

Fecha de entrega: 11-ago-2025 10:00p. m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2728518670

Nombre del archivo: to_grado_de_primaria,_Andr_s_Avelino_C_ceres_2024_Reparado.docx (4.13M)

Total de palabras: 20658

Total de caracteres: 122626

Juegos cooperativos en las conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

26%

INDICE DE SIMILITUD

25%

FUENTES DE INTERNET

13%

PUBLICACIONES

22%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	16%
	Trabajo del estudiante	
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	2%
	Trabajo del estudiante	
3	repositorio.unsch.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.autonomadeica.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.unapiquitos.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	repositorio.usanpedro.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

8	Submitted to consultoriadeserviciosformativos Trabajo del estudiante	1 %
9	www.dominiodelasciencias.com Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Elsa Elizabeth Pillajo Caza, Danny Alexander Jácome Paredes, Erika Jazmin Jácome Paredes, Gladys Beatriz Medina Narváez et al. "El laboratorio como mediador del aprendizaje significativo en cinemática: Un estudio en Educación", Revista Ciencias de la Educación y el Deporte, 2025 Publicación	<1 %
16	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Excluir bibliografía

Activo



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DEL BACHILLER ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA.

En la ciudad de Ayacucho siendo a horas las cuatro de la tarde, del día veintinueve del mes de agosto del año dos mil veinticinco, se reunieron en el auditorio "José María Arguedas" de la Facultad de Ciencias de la Educación, los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), el Dr. Juan Pariona Cahuana y el Dr. Ciro Augusto Madueño García (Miembros), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **Juegos cooperativos en las conductas disruptivas en estudiantes del quinto grado de primaria, Andrés Avelino Cáceres 2024**, presentado por el Bachiller en Ciencias de la Educación alumno **ALEX LEONARDO AVALOS HUAMANI**, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Física.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por el recurrente, acto seguido el Presidente del Jurado invitó al aspirante al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por el sustentante en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, ha obtenido un promedio de la nota aprobatoria de DOCE (12).

Siendo a horas las cinco con treinta minutos de la tarde, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado, el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), el Dr. Juan Pariona Cahuana y el Dr. Ciro Augusto Madueño García (Miembros).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 03 de setiembre de 2025.

Registro N° 1715 -2025
Recibo de Tesorería N° 005 - 00058891
Libro N° 05, folios 201 y 202
VRTH/acc.

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Dr. VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ
DECANO