

**UNIVERSIDAD PARTICULAR
DE CHICLAYO**
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE
LA I.E.I N°047 “LA CASCARILLA” PROVINCIA DE JAÉN –
2019.**

AUTORA:
BACH. KEYMER GRISELDA GONZALES TAPIA

ASESOR:
DR: PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA

PIMENTEL - CHICLAYO – PERÙ
2019

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE
LA I.E.I. N°047 “LA CASCARILLA” PROVINCIA DE JAÉN –
2019.**

Tesis presentada para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial

BACH. KEYMER GRISELDA GONZALES TAPIA

AUTORA

DR. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA

ASESOR

Aprobado por el siguiente jurado:

DR. FLOR ELIZABETH OBREGÓN VARA

PRESIDENTA

DR. ALICIA ALARCÓN DÍAS

SECRETARIO

DR. VICTOR MANUEL CASTAÑEDA SALAZAR
VOCAL

2019

DEDICATORIA

DEDICATORIA

A las personas que más han influenciado en mi vida, dándome los mejores consejos, guiándome y haciéndome una persona de bien. Con todo mi amor y afecto para mis padres: **GENOVEVA y JUAN.**

A cada uno de los niños y niñas, por haberme permitido entrar al mundo de ellos, por aprender de cada detalle, sonrisa, e inquietud. Gracias por los momentos de alegría que compartimos.

KEYMER

AGRADECIMIENTO

AGRADECIMIENTO

A Dios por concederme la vida y guiarme por el camino del bien para concretar mis sueños con su gran ayuda.

A la Directora de la I.E.I. N°047 **ARACELI MARTINEZ FEBRE**, Por permitirme desarrollar mi estudio en la institución de su dirección.

A mi hermana **MEDALY** por el apoyo moral y la confianza brindada y LEYDI que desde el cielo me cuida y me ha dado la fuerza que necesité para seguir adelante. Gracias a ellos pude lograr mi meta venciendo cualquier miedo y superando las dificultades.

KEYMER

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

La primera infancia es el periodo en el que tiene lugar el proceso de socialización más intenso, cuando el ser humano es más apto para aprender. Desde que se nace se está aprendiendo y se continúa haciéndolo hasta la muerte. Así como no todos los niños gatean, caminan o hablan a la misma edad, tampoco para aprender hay una edad fija. Los niños difieren unos de otros en cuanto a su ritmo de aprendizaje, de ahí la importancia de ofrecer estímulos, experiencias, materiales, estrategias que contribuyan en el aprendizaje, ya que el proceso mismo lo realizan los propios niños.

En ese sentido el trabajo se ha estructurado de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN; enfoca aspectos como la Realidad Problemática, Planteamiento del Problema, Formulación del problema, Justificación e Importancia de la Investigación y los objetivos de la investigación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO - CIENTÍFICO; luego de una ardua labor de revisión bibliográfica, se aborda la revisión de antecedentes en los que se consideran investigaciones previas comunes y afines a la investigación concluida, construcción teórica – Científica, el mismo que a su vez comprende la formulación de hipótesis, seguido de la identificación de las variables así como la Operacionalización de las Variables.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO; se define el Tipo y Diseño de Investigación / Contrastación de la Hipótesis, las unidades de estudio (población y muestra) así como materiales, técnicas e instrumentos, estrategias y análisis estadísticos utilizados para el procesamiento de la información.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN; en este capítulo se presenta y analiza la información, referida a los Juegos Cooperativos y La Socialización de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°047 “La Cascarilla” Provincia de Jaén – 2019.

Se finaliza el trabajo de investigación con las conclusiones, algunas recomendaciones para posteriores investigaciones y trabajos, las fuentes bibliográficas consultadas, complementando el trabajo con los anexos.

LA AUTORA

RESUMEN

RESUMEN

La **investigación** denominada: Los Juegos Cooperativos y su incidencia en la Socialización de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 047 “La Cascarilla” Provincia de Jaén – 2019; tuvo como **Objetivo**: Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la socialización de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 047 “La Cascarilla” provincia de Jaén – 2019. El tipo de Investigación que se utilizó para esta Investigación es Descriptivo - Correlacional, **Diseño**; No - Experimental, cuya **Hipotesis** asumió que; Los Juegos Cooperativos tienen una relación significativa en la Socialización de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 047 “La Cascarilla” Provincia de Jaén – 2019.

Los **Métodos y Procedimientos de Recolección de Datos**, que se utilizó fue la lista de cotejo de Juegos Cooperativos la misma que contiene 3 dimensiones y 20 ítems, y una lista de cotejo de socialización con 4 dimensiones y 20 ítems.

Dentro de los principales **Resultados** se **concluye** que; luego de tabulación de datos de acuerdo a la correlación de Pearson se encontró una relación alta y directa entre los juegos cooperativos y la socialización, puesto que es igual a 0,941 y está muy cercana a 1; de igual manera es significativa, puesto que el Sig (bilateral) es menor que 0,05.

Se **recomienda** a las docentes utilizar el juego cooperativo como herramienta pedagógica facilitadora del desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y de socialización que permitan la formación en valores, la sana convivencia y una mejor calidad de vida escolar.

Palabras claves: Juegos Cooperativos y Socialización.

ABSTRACT

ABSTRACT

The research called: The Cooperative Games and their impact on the Socialization of 5-year-old children of the I.E.I No. 047 “La Cascarilla” Province of Jaén - 2019; Its objective was: To determine the relationship between cooperative games and the socialization of 5-year-old children of IEI N ° 047 “La Cascarilla” province of Jaén - 2019. The type of Research that was used for this Research It is Descriptive - Correlational, Design; No - Experimental, whose hypothesis assumed that; The Cooperative Games have a significant relationship in the Socialization of 5-year-old children of the I.E.I. No. 047 “La Cascarilla” Province of Jaén - 2019.

The Data Collection Methods and Procedures, which was used was the Cooperative Games checklist that contains 3 dimensions and 20 items, and a socialization checklist with 4 dimensions and 20 items.

Within the main Results it is concluded that; after tabulation of data according to Pearson's correlation, a high and direct relationship between cooperative games and socialization was found, since it is equal to 0,941 and is very close to 1; Similarly, it is significant, since the Sig (bilateral) is less than 0,05.

Teachers are recommended to use the cooperative game as a pedagogical tool that facilitates the development of motor, cognitive, communicative and socialization skills that allow training in values, healthy coexistence and a better quality of school life.

Keywords: Cooperative Games and Socialization.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°047 “LA CASCARILLA” PROVINCIA DE JAÉN – 2019.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	vi
INTRODUCCIÓN	viii
RESUMEN	xi
ABSTRAC	xiii
ÍNDICE	xv

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA:	19
1.1.1. Descripción de la Realidad Problemática.	19
1.1.2. Planteamiento del problema.	22
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:	24
1.2.1. Problema general.	24
1.2.2. Problemas específicos.	24
1.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.	24
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:	25
1.4.1. Objetivo General.	25
1.4.2. Objetivos específicos.	25

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO – CIENTÍFICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN:	27
2.1.1. A Nivel Internacional.	27
2.1.2. A nivel nacional.	30
2.2. BASE TEÓRICA – CIENTÍFICA:	32
2.2.1. El juego cooperativo desde el enfoque pedagógico:	32
2.2.1.1. El juego cooperativo en la enseñanza aprendizaje.	36
2.2.1.2. Características de los juegos cooperativos.	41
2.2.1.3. Elementos de los juegos cooperativos.	42

2.2.1.4. Clasificación de los juegos cooperativos a diferencia del juego competitivo.	43
2.2.1.5. El juego cooperativo en la socialización.	46
2.2.2. Desde el enfoque psicopedagógico la socialización.	47
2.2.2.1. La socialización infantil.	47
2.2.2.2. Desde el enfoque sociocultural Vygotsky	48
2.3. HIPÓTESIS:	49
2.3.1. Hipótesis General.	49
2.3.2. Hipótesis Específica.	50
2.4. VARIABLES:	50
2.4.1. Variable independiente.	50
2.4.2. Variable dependiente.	50
2.5. DEFINICIÓN DE VARIABLES:	50
2.5.1. Definición conceptual de variables.	50
2.5.2. Definición operacional.	51
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.	52

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.	54
3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y/O CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS.	54
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA:	55
3.3.1. Población.	55
3.3.2. Muestra.	55
3.4. MATERIALES, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	56
3.5. ANÁLISIS ESTADÍSTICOS Y REPRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS.	59

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.	62
4.1.1. Resultados de la variable Juegos Cooperativos.	62
4.1.2. Resultados de la variable Socialización.	64
4.1.3. Resultados de la relación entre las variables de estudio.	67
4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS:	67
4.2.1. Con respecto al objetivo de determinar el nivel de desarrollo de la	67

variable Juegos Cooperativos.	
4.2.2. Con respecto al objetivo de determinar el nivel de desarrollo de la variable Socialización.	68
4.2.3. Con respecto al Objetivo de establecer el grado de relación de las variables.	69
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
ANEXOS	

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA:

1.1.1. Descripción de la Realidad Problemática.

Todos los problemas que se visualizan hoy en la sociedad en todos sus ámbitos, inculca sendos caminos orientados a la construcción de mejores individuos con el objeto enfrentar los retos para el descubrimiento de los nuevos e impredecibles tiempos. Esos caminos están sujetos a las regulaciones necesarias en la construcción de individuos socialmente adaptados y comprometidos entre sí, con un proyecto social; es decir, todo individuo requiere de un proceso cognitivo, que le permita, además, en su desarrollo y crecimiento ir incorporando e interiorizando las normas que va adquiriendo de su entorno y, a la vez, desarrollando formas particulares en la manera como las asimila y utiliza el proceso de socialización.

El proceso de socialización se inicia al nacer, cuando el niño se encuentra indefenso y requiere indiscutiblemente de un adulto que lo ayude a sobrevivir; que, de acuerdo con Piaget, esto se da durante los primeros dos años y, aún no tiene la capacidad mental de representarse al mundo circundante: físico y social; a pesar de que según Konrad Lorenz “los humanos somos seres sociales por naturaleza”, necesitamos aprehender lo social de la mano del adulto. (Holguín, 2011 p.15).

Es así como, la aprehensión del mundo social se da cuando el individuo asume que no está solo. “Esta aprehensión no resulta de las creaciones autónomas de significado, por individuos aislados, sino que comienza cuando el individuo asume el mundo en el que ya viven otros” (Muñoz, 2006).

Es necesario reconocer que este proceso no depende totalmente de su voluntad, ya que el individuo (niño) en su más temprana edad no es

totalmente autónomo, dado depende del adulto, que será quien finalmente lo conduzca como sujeto social. Al respecto Wallon refiere que: “Lo único que sabe el niño es vivir su infancia. Conocerla corresponde al adulto” y agrega más adelante que; “En definitiva el mundo de los adultos, es el mundo que el medio impone al niño [...]. Pero el adulto no debe deducir de ello que tiene el derecho de reconocer en el niño solo aquello que él le ha dado”. (Wallon, 2000 p.17).

Bajo esta línea de ideas se puede apreciar que existen hoy, suficientes evidencias acerca de la presencia temprana en los seres humanos de la habilidad básica para interactuar con otros de manera efectiva, aceptándolos, sintonizando sus expectativas e influyendo en ellos desde las nuestras.

Estos estudios que relacionan los primeros logros del niño, adquisición del lenguaje, formación de vínculos, desarrollo de esquemas cognoscitivos, aumento del sentido del humor con su necesidad de superar la ansiedad en sus relaciones con los demás, muestran además cómo las primeras acciones, emociones y cogniciones del bebé representan esfuerzos para influir y controlar las condiciones sociales que le crean sentimientos de incertidumbre, tanto como para conservar las que le generan bienestar. Lo que significa que están en capacidad de propiciar y reforzar activamente los vínculos afectivos con las personas que les interesa, en especial con aquellas que lo rodean frecuentemente. (Mehler, Dupoux, 1992 citado en Guerrero, 2005. p.2).

Estudios recientes acaban señalando que esta capacidad de vinculación social aparece tempranamente. Niños de dos años, por ejemplo, ya ofrecen señales claras de interés por sus coetáneos: si una niña observa a otra hacer cosas interesantes con un juguete, se acercará, la observará y después tratará de usar el juguete ella misma. Pero niños entre 16 y 18 meses son aún más propensos a aproximarse directamente a otro niño, mirándole, sonriéndole y hablándole. Han revelado también que los niños

pueden organizarse conductual y emocionalmente para desplegar recursos de vinculación con otros, si encuentran en ellos algún punto de interés, de naturaleza física o material. (Mussen, Conger, Kagan; 1990 citado en Guerrero, 2005 p.3).

El proceso de desarrollo pasa por unas fases progresivas, a una edad, como si hubiera una determinación genética. Considera que hay tres etapas básicas en el proceso de socialización del niño. El egocentrismo inicial, caracterizado por la confusión, el alogismo y la primacía de la afectividad sobre la objetividad; al niño sólo le importa en este primer momento lo propio. Una segunda fase es la imitación y adaptación a los adultos, se inician realmente las relaciones sociales, se interioriza la lógica y moral colectiva incondicionalmente, aceptando todo pasivamente. La tercera etapa, de cooperación, es una nueva forma de relación social, con compañeros de la misma edad, formándose la razón individual y la conciencia social. (Piaget, p. 360).

Bajo este contexto Looney (2007) sostienen que la escuela tiene el objetivo de contribuir en el aprendizaje de la adquisición de las habilidades necesarias para responsabilizarse y adaptarse a los objetivos grupales, comportarse de una manera pro-social y cooperativa con pares, desarrollarse académicamente en áreas de interés para el desempeño eventual en un rol laboral y adquirir ciertos valores socialmente esperados para el ejercicio de la ciudadanía. (Looney 2007, citado en Becerra, 2013 p. 132).

Por ello los docentes requieren movilizar un conjunto de técnicas, recursos y estrategias didácticos para contribuir en el aprendizaje de la adquisición de las habilidades necesarias para que los niños y niñas puedan socializarse.

Flores, et al 2017 citado en (Díaz 1998) define las estrategias didácticas como: “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un

procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p. 19).

Torres, (2002) Bajo este contexto la didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo.

En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la integración, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la sociabilidad, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa. p. 290.

1.1.2. Planteamiento del problema

Según, Torres (2002). El juego en los jardines de infancia se toma en su justa dimensión, luego al cumplirse ese primer nivel el docente se olvida que el estudiante necesita esa dosis de juego. p. 290.

Asimismo, Torres (2002) considera que el juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con interiorización de normas, reglas, que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita

hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia. p.291.

Actualmente en los jardines de infancia muchos juegos que se ejecutan con los niños son solo para pasar el tiempo, es decir, cubrir el horario, no se revisan y analizan las áreas del nuevo diseño curricular y no se hacen ajustes del contenido a la técnica del juego, no se adaptan a la edad del niño, a los intereses, a las necesidades, sin considerar que cada juego es una oportunidad para los niños y niñas para fomentar los valores y los conocimientos y las habilidades de adaptación.

Frente a esta situación se formulan las siguientes interrogantes:

¿Qué consideraciones deben tener las docentes del nivel inicial cuando se introducen el juego en el aprendizaje de los niños y niñas?

¿Es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, las expectativas, el ritmo de aprendizaje, los gustos, entre otros, de los participantes al proponer estrategias de juegos que faciliten el aprendizaje y la socialización de los niños y niñas?

¿Cuáles juegos – como estrategias didácticas – se adaptan mejor a la socialización de los niños y niñas?

Por ello el problema asumido en la presente investigación es:

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general.

¿DE QUÉ MANERA LOS JUEGOS COOPERATIVOS SE RELACIONAN CON LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°047 LA CASCARILLA PROVINCIA DE JAÉN – 2019?

1.2.2. Problemas específicos.

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la socialización de los niños y niñas de la I.E.I. N°047 “La Cascarilla” provincia de Jaén – 2019?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo en los juegos cooperativos en los niños y niñas de la I.E.I. N°047 “La Cascarilla” provincia de Jaén – 2019?
- ¿Cuáles son las principales dificultades de socialización más frecuentes en los niños y niñas I.E.I. N°047 “La Cascarilla” provincia de Jaén – 2019 ?

1.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles el juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo y fortalecen sus vínculos amicales en el aula.

Por esta razón el presente trabajo de investigación resulta importante toda vez que; en la etapa preescolar los niños y niñas ponen en juego todas sus capacidades; es por ello que el objetivo de la capacidad lúdica es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar, por lo tanto; el juego desempeña un papel importante en esta etapa infantil, ya que está ligado, al conocimiento, la efectividad, la motricidad y la

socialización, pues mediante el aprende a respetar, a convivir, compartir, cooperar, y relacionarse con las personas de manera positiva.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:

1.4.1. Objetivo General.

Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la socialización de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I.N° 047 “La Cascarilla” provincia de Jaén – 2019.

1.4.2. Objetivos específicos:

- Determinar el nivel de desarrollo de la socialización de los niños y niñas de la I.E.I. N°047 “La Cascarilla” provincia de Jaén – 2019.
- Determinar el nivel de desarrollo en los juegos cooperativos en los niños y niñas de la I.E.I N°047 “La Cascarilla” provincia de Jaén – 2019.
- Identificar las principales dificultades de socialización más frecuentes en los niños y niñas I.E.I N°047 “La Cascarilla” provincia de Jaén – 2019.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO – CIENTÍFICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Para otorgarle rigor científico al presente trabajo de investigación han sido múltiples las consultas bibliográficas realizadas, para la concreción de este apartado. Los antecedentes que a continuación se citan, proporcionan a la investigación una base teórica que sustenta la problemática planteada. Así tenemos:

2.1.1. A Nivel Internacional

- Arévalo y Carreazo (2016) en el trabajo de investigación el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos.

El objetivo de la investigación fue analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín “A” de H.I.C asociación de padres de familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas.

Se utilizó una metodología de investigación cualitativa de carácter descriptivo con un método de estudio y acción de tipo cualitativo de acción participación. Asimismo, utilizó la técnica de la encuesta. El estudio muestra una población de 150 estudiantes de los cuales 80 son niños y 70 niñas. Obteniendo resultados en los cuales los alumnos aprenden fácilmente y divertido en la cual generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas y por último ser valorado por el grupo.

COMENTARIO

El juego para los niños de la institución educativa asociación de pasacaballo cambian las rutinas de las clases tornando el ambiente más

divertida para los niños. Estas actividades lúdicas fortalecen el aprendizaje de los niños y mejoran el desarrollo personal de cada uno de ellos.

- Echeverría (2016) en el trabajo de investigación el juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del centro educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito.

El objetivo de la investigación fue investigar la incidencia del Juego Cooperativo las Ollitas Encantadas y las Relaciones Interpersonales de las niñas y niños de Educación Inicial I, del Centro de Educación Inicial Muñequitos de Chocolate, del Cantón Quito. El estudio estuvo basado en el paradigma crítico propositivo teniendo dos aspectos cualitativo y cuantitativo con una investigación documental bibliográfica. Utilizó una población de 65 entre niños y niñas del Centro de Educación Inicial Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito. Obteniendo los resultados teniendo dos grados de libertad a un nivel de confianza del 95% de 0,05 de relación, y 5,99 como el valor del ji-cuadrado, calculado de 21,84, en la se encuentra fuera de la región de aceptación, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula por tal razón se acepta la hipótesis alternativa. Conclusión la mayoría de niños y niñas se muestra animados en participar en el Juego Cooperativo de las Ollitas Encantadas, aseveración que se ve ratificada en la entrevista realizada a los docentes, ya que puede utilizar este juego como estrategia para desarrollar las relaciones interpersonales entre los niños.

COMENTARIO

Como se puede apreciar en el estudio, se ha considerado los Juegos Cooperativos dado que constituyen propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Estos tipos

de juegos buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

- Carreño (2014) en su tesis el juego cooperativo como estrategia didáctica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la escuela de formación deportiva Verona F.C. El objetivo de la investigación fue diseñar una estrategia didáctica basada en juegos cooperativos para implementar nociones tácticas en un grupo de niños de la categoría sub – 9 de la Escuela de Formación Deportiva Verona F.C.

El trabajo de investigación se desarrolló bajo la base del enfoque cualitativo, asimismo se utilizó el método de la observación, la técnica de la entrevistas y el instrumento de la encuestas con un tipo de estudio exploratorio con un diseño cuasi-experimental.

La población formada por la categoría sub – 9 (17 participantes), con una muestra de un grupo de niños conformado por 16 integrantes que se encuentran entre los ocho y nueve años. Obteniendo resultados que permite analizar la conducta humana al despertar emociones que provienen desde el carácter de estos como sujetos que permite analizar la conducta humana al despertar emociones que provienen desde el carácter de estos como sujetos. Se llegó a la conclusión que el juego cooperativo es una herramienta formativa para el niño, sabiendo que el ser humano nació con la formación lúdica y recreativa de la integración del juego.

COMENTARIO

Los juegos cooperativos en la vida de los niños y niñas son muy importantes porque ayudan a que los niños confíen en sus aptitudes y conocimientos y a colaborar con las demás personas para conseguir un objetivo común, de manera creativa, participativa a través del juego.

2.1.2. A nivel nacional

- Chavieri (2017) en el trabajo de investigación juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac. El objetivo de la investigación fue determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

En la investigación se ha empleado un diseño no experimental, transaccional. Por otro lado, la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo de naturaleza cualitativa, empleando el método hipotético deductivo Asimismo, se emplearon instrumentos como una guía de observación y un cuestionario con una muestra de 91 niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. La conclusión permite afirmar que existe relación positiva muy alta ($r=0,980$) y significativa ($p=0,000$) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

COMENTARIO

A través del juego se generan oportunidades de forma cooperativa para el desarrollo de las relaciones humanas, las responsabilidades individuales y colectivas, la creatividad, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación, el trabajo en equipo, etc. Una de las características de los juegos cooperativos es que buscan desestructurar las actitudes que bloquean los elementos positivos, que son los que permiten una mejor convivencia en la sociedad y un desarrollo más pleno de la personalidad humana.

- Gómez y Porras (2014) en la tesis el juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla. El objetivo de la investigación fue determinar la influencia del juego cooperativo en las conductas agresivas que presentan los niños y niñas del barrio Ocopilla.

El método de análisis y síntesis, en cuanto al nivel de investigación es experimental con una muestra de 40 niños y niñas de 7 a 12 años, divididos en dos grupos (control y experimental) 20 por cada grupo, ha ambos grupos se les aplicó el pre test y el post test.

Los resultados obtenidos fueron los siguientes: Con el programa de juegos cooperativos aplicados al grupo experimental se redujo las conductas agresivas verbales en un 87,77%, por otro lado las conductas agresivas físicas se redujeron en un 67,64 % y se incrementaron las conductas pro sociales en un 79,75% en el grupo experimental. Conclusión a través de la aplicación del juego cooperativo se pueda lograr la reducción de las conductas agresivas entre pares, promoviendo que los niños y niñas adopten conductas prosociales.

- Vásquez (2016) en el trabajo de investigación programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota.

El objetivo de la investigación fue mejorar los niveles de Socialización de los estudiantes del II ciclo de la I. E. N° 329 Sarabamba – Chota. El estudio de la investigación fue desde el enfoque cuantitativo, utilizando un diseño pre experimental, se utilizó el instrumento de la encuesta con un solo grupo, con pre y post test, utilizando una muestra de 30 estudiantes, los resultados permiten confirmar que la aplicación del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio.

Los resultados que aceptan la H_1 y rechazan la H_0 , por lo tanto, el programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota.

Conclusión permiten confirmar que la aplicación del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio. Estos implican que este tipo de estrategias metodológicas deben extenderse y aplicarse en otros grados y niveles educativos; pero también se deben poner en práctica en otros contextos y tiempos.

COMENTARIO

Los juegos de grupo tienen gran trascendencia en distintos parámetros de la socialización infantil. Los niños en sus juegos interactúan, cooperan con los iguales y desarrollan su conciencia moral, aprendiendo normas de comportamiento, que les serán útil para su vida adulta.

2.2. BASE TEÓRICA – CIENTÍFICA

El trabajo de investigación se asienta sobre la base de las teorías pedagógicas y psicopedagógicas en la que se sustentan las variables de investigación.

Por lo tanto, una de las variables es el juego cooperativo, siendo esta una herramienta pedagógica fundamental para todos los docentes teniendo en cuenta que se está trabajando con niños, en la cual se busca generar un ambiente de trabajo en grupo, es importante saber e indagar sobre aspectos significativos del juego cooperativo. Por consiguiente se debe tener algunos sustentos teóricos que permitan tener claridad en la ejecución de la práctica que maneja el proyecto.

2.2.1. El juego cooperativo desde el enfoque pedagógico.

EL juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas.

Por lo tanto, desde la óptica pedagógica el juego implica como estrategia que permita al niño interactuar o socializar con sus pares y el grupo, lejos de potenciar los juegos de competición que también desarrollan valores, acá el acento está puesto en la convivencia, el placer de encontrar a otras y un desafío, encontrar una meta en común.

De lo expuesto se puede determinar que el juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones.

Asimismo, los juegos cooperativos tratan de no excluir ni humillar a nadie; sino de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco donde no se mira a la otra como competidora sino como compañero de juego.

Según, Orlick (2014) destaca varias características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los miembros:

- **Libres de competir:**

Las personas se ven libres de la obligación de competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que más bien necesitan de su ayuda.

- **Libres para crear:**

Cuando las personas se sienten libres para crear, obtienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a nuevos problemas.

- **Libres de exclusión:**

Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia del error o la falta de acierto.

- **Libres para elegir:**

Proporcionar elecciones a los participantes, demuestra respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica.

- **Libres de la agresión:**

La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos. Los juegos cooperativos debido a sus características especiales, fomentan de forma transversal valores básicos de la educación en valores y cultura de Paz.

Integración frente a exclusión, fomentando la participación dentro del grupo.

Por otro lado, Orlick (2014) considera que el juego cooperativo escucha y comunica a través de la toma de decisiones, la negociación, la búsqueda de estrategias, afirmación de sí mismos, reconocimiento personal y por parte del grupo de lo que cada participante supone para el trabajo en grupo, creatividad e imaginación. Ambos elementos ayudan a superar el desafío, modificar las reglas de juego, sugerir aportaciones al grupo para continuar jugando y enriquecerlo y actitudes cooperativas, necesarias para poder trabajar la prevención en la regulación de conflictos.

Asimismo, Orlick (2014) afirma que el juego cooperativo conlleva a resultados positivos para el desarrollo personal y para las relaciones socio - afectivas y de colaboración dentro del grupo en el aula, por ello resulta pedagógico ya que elabora conductas socialmente favorables. Además ayuda a superar dificultades individuales que bloquean situaciones de estudio.

De lo expuesto se puede considerar que al realizar juegos cooperativos dentro del aula promueven cuatro componentes esenciales en el desarrollo personal de los niños, esos componentes son: Cooperación, aceptación, comprensión y diversión.

Por otro lado, Sánchez (2015) afirma que los juegos cooperativos también tienen que contar con una comprensión de los principios tácticos, donde los diferentes alumnos (al igual que en los juegos deportivos) se reúnan para tomar decisiones, elaborar estrategias, estudiar al equipo contrario, etc. Por lo tanto, esto permitirá que los alumnos tengan una mayor implicación y se esfuercen más por conseguir el objetivo común.

Asimismo, estos autores consideran que los juegos cooperativos ayudan a enriquecer el valor educativo ya que con su enseñanza se pone de manifiesto la inteligencia de los alumnos, su actitud y su capacidad de conseguir los logros establecidos.

Según, Omeñaca (2012) también apoya el gran valor educativo que poseen los juegos cooperativos y su importancia para el desarrollo personal y social de los niños. Sin embargo también dice que para conseguir las interacciones deseadas no solo basta con que los niños jueguen a un juego cooperativo, sino que el profesor tiene que plantear correctamente la estructura de meta, es decir, que el éxito o el fracaso del juego y su valor educativo (transmisión de valores, comunicación, diversión, etc.) depende principalmente de como el profesor plantea la estructura de meta y como se la transmite a sus alumnos.

Además Omeñaca (2012) afirma que los juegos cooperativos poseen una serie de beneficios para la socialización de los niños, por ejemplo la satisfacción de los participantes aumentando su bienestar social y personal; el desarrollo motor de los niños; mejora la comunicación grupal

y las conductas prosociales de los niños; ayuda a que los niños mejoren su auto-concepto.

2.2.1.1. El juego cooperativo en la enseñanza aprendizaje

El aprendizaje cooperativo no es un recién llegado al mundo de la educación dentro de la enseñanza aprendizaje del niño; por el contrario, ha sido objeto de multitud de investigaciones debido a su efectividad en relación con los logros académicos y con el desarrollo afectivo, cognitivo y social del alumnado .

En este sentido, el aprendizaje cooperativo representa una de las prácticas educativas que se han implementado con más éxito en las últimas décadas en su utilización como metodología y práctica alternativa a la enseñanza tradicional ha demostrado su eficacia en cientos de estudios en todo el mundo (Johnson y Johnson, 2009).

De esta manera, se estima que son tan importantes las aportaciones del aprendizaje cooperativo que está considerado como una herramienta metodológica capaz de dar respuesta a las diferentes necesidades que presentan los individuos del siglo XXI (Johnson y Johnson, 2014).

Según, Santos et al. (2013) afirma que la convivencia de una gran diversidad de personas en las sociedades actuales ha puesto de manifiesto la necesidad de que todas ellas sean capaces de cooperar entre sí. Esta diversidad ha hecho que el profesorado con frecuencia se sienta rebasado por la heterogeneidad existente en las clases y por la exigencia de proporcionar una adecuada atención a todas las necesidades de sus alumnos.

En dicha situación, el aprendizaje cooperativo es considerada como una herramienta útil para responder a la diferencia, en la

cual ha provocado altas expectativas en lo que a la resolución de problemas educativos se refiere (López y Acuña, 2011).

En este punto conviene distinguir entre aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo.

Durán (2015) afirma que en el aprendizaje colaborativo los propios participantes tienen las siguientes características:

1. Organizan la interacción dentro del grupo.
2. Eligen a sus compañeros.
3. Tienen una motivación alta para lograr el objetivo.
4. Disponen de habilidades sociales para trabajar en equipo.

Por lo tanto en esta dirección, Durán y Monereo (2012) matizan que el aprendizaje colaborativo se caracteriza por un formato menos estructurado y más simétrico, donde:

1. Las tareas son definidas por los integrantes no por el profesorado.
2. La responsabilidad es individual y grupal (mientras que en el cooperativo se divide entre los componentes del grupo) .
3. El trabajo es conjunto, lo que implica que raramente se divide, como sí sucede en el caso del aprendizaje cooperativo.

Según Johnson et al., (2013) considera el elemento principal de toda estructura del aprendizaje cooperativo es la interdependencia positiva mutua. Esta característica se pone de manifiesto cuando los integrantes del grupo sienten que están vinculados con los demás de forma que no pueden alcanzar el éxito si el resto tampoco lo hace. Esto supone que los componentes del grupo dependen unos de otros para lograr el objetivo de aprendizaje.

Según, González et al. (2011), entre las claves del éxito del aprendizaje cooperativo se encuentra romper con los esquemas de aprendizaje de naturaleza competitiva (yo gano si tú pierdes) e individualista

(yo gano o pierdo independientemente de lo que te pase a ti). En definitiva, se trata de defender las metas comunes y personales para garantizar la percepción de logro individual y grupal.

Asimismo, Gavilán y Alario (2012) afirman que cuanto mejor esté establecida la interdependencia positiva, con mayor facilidad se producirá el conflicto cognitivo. Este conflicto surge cuando las opiniones o ideas que aportan los demás son incompatibles con las nuestras, lo que nos conduce a tratar de llegar a un acuerdo a través de una discusión en la que se defienden distintos puntos de vista, se contrastan opiniones variadas y se justifican razonamientos diversos.

Al respecto, Gavilán (2009) afirma que la necesidad de resolver el conflicto es lo que lleva a la búsqueda de información, a la reconceptualización del conocimiento, y al cuestionamiento de lo ya sabido. Interacción promotora (también denominada “cara a cara” o “simultánea”).

Con respecto al proceso de interacción, Kagan (2014) afirma que la suma de las partes que interactúan es mejor que la suma de las partes. Para que este tipo de interacción pueda producirse, debe darse un contacto presencial entre los miembros del equipo de trabajo. Concretamente, este elemento consiste en ayudar, alentar, favorecer o elogiar al compañero o compañera el esfuerzo que hace por aprender, con el objeto de contribuir al avance del grupo.

Según, Torrego y Negro (2012), los estudiantes necesitan relacionarse, interactuar, sostener y promover los esfuerzos de aprendizaje de sus iguales. Por tanto, los miembros del grupo tienen que estar en contacto unos con otros durante la tarea, activándose mutuamente. El fin último es que los componentes que forman parte de estos equipos se animen y apoyen durante el trabajo.

De esta forma, Kagan (2014) hace referencia a que la interacción ha de ser simultánea para que se den las conexiones necesarias entre los estudiantes durante la realización de la tarea. No obstante, hay que saber identificar los diversos resultados que se obtienen al trabajar de forma grupal: no es lo mismo el trabajo en equipo cuando el resultado final se obtiene a través de una interacción, que cuando las aportaciones de cada persona solamente se suman al resto de trabajos del grupo.

Asimismo, Pedreira y González (2014) que el aprendizaje cooperativo está basado en la idea de la reciprocidad del esfuerzo, lo que pone la mirada no sólo en el progreso individual, sino también en el colectivo. De este modo, se incide en la importancia del compromiso personal para que los demás mejoren su aprendizaje.

A este respecto, García et al. (2001) afirman que este elemento se materializa en la práctica cuando cada miembro del grupo aprende a detectar quién necesita más ayuda y estímulo para completar la tarea. Hay, por lo tanto, una responsabilidad personal y un rendimiento individual, puesto que cada miembro del grupo es responsable de una parte del trabajo global.

Por otro lado, para Fernández (2017), es necesario comprender que cada componente del grupo tiene una responsabilidad directa de una parcela del trabajo global del grupo, y que debe responder a ella en beneficio del mismo. En este caso, cada miembro ha de desarrollar y cumplir con los compromisos adquiridos para la culminación de la tarea propuesta. Procesamiento grupal (se refiere a un proceso de autorregulación y de autoevaluación del grupo). Este elemento se relaciona con el momento de la evaluación o valoración del aprendizaje, conductas, relaciones, actitudes y habilidades de las diferentes personas que forman parte del equipo.

De lo expuesto, se alude a tres tipos de evaluación implicados en el aprendizaje cooperativo:

1. Evaluación del aprendizaje individual o grupal.
2. Evaluación entre iguales (coevaluación).
3. Autoevaluación.

Para comprender esta clasificación, resulta útil contar con la descripción que proponen Johnson y Johnson (2014).

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes.

En este sentido, el juego cooperativo es aquel en que todos los participantes tienen un objetivo común y para conseguirlo deben ayudarse necesariamente; y es por esta razón, que todos los estudiantes son respetados dentro de la actividad que se dispone a desarrollar.

De este modo, los juegos cooperativos proporcionan a los participantes un alto grado de satisfacción personal, puesto que cada uno de ellos tendrá un papel importante para el desarrollo de la actividad.

Este hecho ha de ser, sin duda, como afirma Bidegaín, (2015) “Cooperar para aprender más y mejor”, ya que las actividades en la educación deben prestar atención a los sentimientos de felicidad de los alumnos, teniendo en cuenta el hecho de que si los participantes se sienten más satisfechos con el juego, actuarán en él con mejor disposición y se favorecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje el cual se pretende conseguir.

Por lo tanto, los juegos cooperativos incrementan la comunicación intergrupala, que se refiere a la interacción social con los compañeros, mejorando el ambiente en el grupo y dentro de la clase de los

niños en la enseñanza aprendizaje. De esta manera, la calidad de las interacciones comunicativas, influye positivamente sobre el aprendizaje de valores y actitudes, y sobre todo, en la adquisición de competencias de carácter social y en el sentimiento de ser aceptado por los demás (integración), como uno de los componentes más importantes que se presentan en las relaciones interpersonales de los estudiantes.

2.2.1.2. Características de los juegos cooperativos.

Según Brotto (2014) considera que el juego de cooperación presenta las siguientes características:

- Permite explorar y da pie a la búsqueda de soluciones creativas en un entorno que está libre de presiones.
- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Prima el proceso sobre el producto.
- El error se integra dentro del proceso proporcionando feedback y propiciando la ayuda de los demás.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.
- Se puede valorar positivamente el éxito ajeno.
- Se fomentan las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de información.
- Se juega en grupo, con un final u objetivo común.
- Fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación).
- Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.
- Fomentan la toma de decisiones, la negociación, la resolución/regulación de conflictos.
- Las reglas son a menudo adaptables según la edad o número de jugadores/as, de manera que con el mismo juego se pueden presentar diferentes variantes.

Según, Piaget (2010) la etapa pre operacional comienza, cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años. “Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales”.

Por lo tanto, esta etapa está marcada por el egocentrismo o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. Esta etapa tiene lugar entre los siete y doce años aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo. Es por esta razón, que los juegos cooperativos son un instrumento útil para que cada alumno explore sus posibilidades corporales e integre momentos de aprendizaje que propician la adaptación del movimiento, a múltiples situaciones de trabajo en equipo presentadas en las distintas actividades a desarrollar dentro de la sesión de clase.

Asimismo, Velázquez (2016) afirma que los juegos cooperativos, en consecuencia, pueden ser utilizados en clase de educación como un medio para la elaboración de soluciones nuevas y originales para la posterior exploración, modificando o cambiando estas soluciones.

Por otra parte, el clima afectivo que crean los juegos cooperativos, hace que cada persona se sienta libre de la presión (por rendir más o menos que los demás) eliminando la competencia, libre de la lucha por el resultado y libre para buscar soluciones en un ambiente armónico y distendido como se pretende en la aplicación del manual pedagógico dentro de las sesiones de clase.

2.2.1.3. Elementos de los juegos cooperativos.

Según, Velázquez (2016) considera que los elementos significativos que caracterizan a los juegos cooperativos son:

- Demanda la colaboración entre los miembros del grupo de cara a la consecución de un fin común.
- Plantea una actividad conjunta y participativa, en la que todos los integrantes del grupo tienen un papel que desarrollar.
- Exige la coordinación de labores. El resultado no deriva de la suma de esfuerzos, sino de la adecuación de las acciones a las realizadas por el resto de los participantes como respuesta a las demandas de los elementos no humanos del juego.
- Representa un disfrute de medios, una exploración creativa de posibilidades más que una búsqueda de metas; un entorno para la recreación de las relaciones con los compañeros por encima de la lucha por alcanzar la victoria individual.
- Atiende al proceso. Concede una especial importancia a todo lo que hay de enriquecedor en la actuación coordinada con los miembros del grupo.
- No fomenta la competición. Libera de la necesidad de enfrentarse a los demás, de superar y vencer a los otros.
- No excluye. Todas las personas, por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar y participan mientras dura el juego.
- No discrimina. No hay distinción entre buenos y malos, entre ganadores y perdedores, entre chicos y chicas, etc. Resalta la actuación de un grupo que disfruta participando, mientras que exalta la igualdad entre sus miembros. No elimina. El error va seguido de la posibilidad de continuar explorando y experimentando.

2.2.1.4. Clasificación de los juegos cooperativos a diferencia del juego competitivo.

El juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en el proceso, lo importante es que los participantes a través de los juegos cooperativos los estudiantes, niños, se socialicen y aprendan participando activamente.

Clasificación de los juegos cooperativos según Bedoya (s.f.), que aparece en su artículo "Los juegos cooperativos, una vieja manera de

aprender disfrutando". Los juegos cooperativos pueden dividirse, según su objetivo, en:

- **Juegos de presentación:**

Son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento entre personas desconocidas. Se usan para conocer los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.

- **Juegos para conocerse:**

Son actividades lúdicas importantes porque muchas veces el no conocerse a sí mismo o a los demás, que es lo que permiten estos juegos, crea situaciones de desconfianza negativas para los alumnos. Además, se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no pensar sólo en uno mismo.

- **Juegos de distensión:**

Soltar tensiones es una de las esencias del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida, deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de estrés, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o para dar fin a la clase.

- **Juegos energizantes:**

Son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo.

- **Juegos de confianza:**

Son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para tener confianza en un mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.

- **Juego de contacto:**

El objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).

- **Juegos de estima:**

Son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.

- **Juegos de autoestima:**

Son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo sí mismo.

- **Juegos de relajación:**

Estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos. Tras estas clasificaciones, vemos que es importante utilizar los juegos cooperativos, sean del tipo que sean, ya que al utilizarlos en el aula desarrollamos diferentes habilidades que servirán de base para la regulación de conflictos entre los miembros del grupo. Además, durante el juego, los alumnos aprenden los beneficios y dificultades de hacer cosas en grupo, lo que constituye una pequeña preparación para la vida.

2.2.1.5. El juego cooperativo en la socialización.

Según, Velázquez, citando a Grineski (2014), observa que dicho autor llegó a la conclusión que el juego cooperativo fomentaba la aparición de conductas prosociales en comparación con las actividades individuales o competitivas.

Según estos autores los valores son punto importante en cuanto a la inclusión, ya que son estos grandes pilares para el fortalecimiento de la inclusión entre los estudiantes. .

Por lo tanto, por medio de los juegos cooperativos se fomenta el desarrollo de estas actitudes en los estudiantes, construyendo de esta forma un mejor entorno para nuestra comunidad educativa.

Otro aspecto en la socialización a través de los juegos cooperativos es la comunicación dialógica. Son todas aquellas situaciones en donde dos o más individuos establecen un nivel de comunicación entre ellos, participando de esta en dos formas distintas: emisor y receptor ya que son estos los componentes prioritarios que hacen que se desarrolle la situación ya que de lo contrario sería imposible desarrollar el vínculo y por consiguiente la comunicación.

Por lo tanto, la comunicación en el proceso de socialización se caracteriza por ser de carácter colaborativo puesto que es de gran importancia el tipo de participación que brinden los interlocutores, ya que el rol de emisor y receptor se manejan de forma variable es decir ambos lados pueden desarrollar o interpretar el papel de emisor como el de receptor.

De lo expuesto, se puede considera que la comunicación dialógica posee o maneja niveles estructurales que ayudan a desarrollar de una forma ordenada para el proceso de comunicación que manejan estas dos partes:

Mediante turnos: es aquí donde se maneja el orden, esto con el fin de hacer que ambas partes puedan cumplir con los roles que se manejan en este proceso el de emisor y receptor.

Dominio del tópico: cuando se establece una comunicación es de gran importancia el manejo del tópico del cual se está hablando, pues es a partir de este que se puede desarrollar o hacer que la conversación fluya de la mejor manera posible haciendo que esta sea satisfactoria para ambas partes.

Por otro lado existen tres formas de discursos dialógicos los cuales debemos tener en cuenta para el desarrollo de esta o en la cual se pueden desarrollar esta:

Conversación: Se da de modo informal, se da de manera simétrica es decir cuando ambos interlocutores tienen el mismo nivel en cuanto al tema que estén abordando. Un claro ejemplo de esta situación es intervención de dos alumnos.

Entrevista: Se presenta cuando una de las partes realiza preguntas a otra personas, esto con fines de reconocer aspectos o ideas de la persona en común. *Discusión.* Se dan cuando se presenta algún tema controversial, por lo general existe un mínimo de dos personas.

2.2.2. Desde el enfoque psicopedagógico la socialización.

2.2.2.1. La socialización infantil.

La socialización infantil se ha entendido como el proceso a través del cual los niños aprenden una serie de elementos como las creencias, comportamientos y sentimientos de acuerdo con el rol que desempeñan en su cultura, entendiendo rol como la expectativa que se espera del niño según su posición dentro del grupo social. En otras palabras, este proceso «se refiere a las maneras como los niños llegan a ser

miembros competentes social y culturalmente al interior del grupo social en que viven (Terceros 2002).

2.2.2.2. Desde el enfoque sociocultural Vygotsky

Desde el enfoque sociocultural Vigostky (2010) considera que el aprendizaje sociocultural de cada individuo es en el medio donde se desarrolla. Asimismo, el trabajo y el lenguaje son factores importantes en la socialización, por lo tanto el contexto social es la transmisión de valores, la socialización como adaptación a la escuela, la socialización como apertura a los demás y la socialización primaria y secundaria.

De lo expuesto, la socialización alude al proceso de contacto e interacción que los niños deben realizar respecto de las demás personas. Esta es una construcción paulatina que permite la apropiación de las características observadas en el entorno.

Por otro lado, Moreau (2014) define a la socialización como: "El estado de un sujeto que le permite conocer, comunicarse y tener una conducta de interacción con el medio físico y social, acorde con su sociedad. Pero también constituye un proceso a través del cual un sujeto adquiere las pautas socioculturales de su entorno".

Es por ello que el proceso de socialización es parte del desarrollo cognoscitivo y moral del individuo, marcado por diferentes etapas secuenciales en las cuales el niño va comprendiendo las normas del mundo adulto.

De acuerdo con Piaget (2010) dentro de esta visión estructural cognitiva son tres los supuestos básicos que subyacen a un abordaje del comportamiento humano y que son fundamentales en la socialización de la acción:

- **Supuesto biológico:**

Se considera que todo comportamiento y proceso está basado en el sustrato biológico; de esta forma, los procesos de adaptación (asimilación y acomodación), y la tendencia al equilibrio dinámico se fundamenta en los procesos de adaptación y la tendencia al equilibrio biológico.

- **Supuesto social:**

Como otro determinante central del comportamiento, se plantea el efecto del medio sobre éste, así como el carácter social mismo del comportamiento.

- **Supuesto dialéctico:** el cual se basa en la concepción de interrelación bidireccional entre los determinantes biológicos y sociales del comportamiento.

A diferencia del enfoque conductual, aquí el niño cumple un papel de sujeto activo en el proceso de socialización, en la medida en que se le reconoce como poseedor de estructuras cognitivas que le permiten "comprender y explicarse" el mundo adulto con el fin de adquirir un "rol" dentro de él.

Sin embargo, estas etapas de desarrollo son propuestas de manera universal e invariable, distante de la realidad objetiva, económica, social y cultural en que se desarrollan los sujetos.

2.3. HIPÓTESIS

2.3.1. Hipótesis General

Los juegos cooperativos se relacionan significativamente con la socialización de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°047 "La Cascarilla" provincia de Jaén – 2019

2.3.2. Hipótesis Específica

- Es medio el nivel de desarrollo de la socialización de los niños y niñas de la I.E.I. N°047 “La Cascarilla” provincia de Jaén – 2019.
- Es medio el nivel de desarrollo en los juegos cooperativos en los niños y niñas de la I.E.I. N°047 “La Cascarilla” provincia de Jaén – 2019.
- Existen múltiples dificultades de socialización más frecuentes en los niños y niñas I.E.I. N°047 “La Cascarilla” provincia de Jaén – 2019

2.4. VARIABLES

2.4.1. Variable independiente:

Juegos cooperativos.

2.4.2. Variable dependiente:

Socialización.

2.5. DEFINICIÓN DE VARIABLES

2.5.1. Definición conceptual de variables

- **Juegos cooperativos:**

Son aquellos que promueven la unión y al ganar todos se sienten victoriosos, creando un alto nivel de aceptación y unión entre los integrantes haciendo que compartan ideas, valores y delegando acciones y responsabilidades, son responsables de los resultados desde que inicia el juego hasta que termina, la perseverancia es la clave del apoyo de los miembros del equipo.

- **Socialización:**

Es el proceso a través del cual los seres humanos aprenden a interiorizarse con su semejante aplicando normas y valores en una determinada sociedad y cultura específica.

2.5.2. Definición operacional

Las variables de la investigación tendrán una operacionalización a través del uso del instrumento de fichas de observación, fichas de cotejos.

- **Juegos cooperativos:**

Son aquellos juegos que promueven la unión entre los niños y niñas y que al ganar todos se sienten victoriosos, creando un alto nivel de aceptación y unión entre ellos, haciendo que compartan ideas, valores y delegando acciones y responsabilidades.

- **Socialización:**

Es el proceso a través del cual los niños y niñas aprenden a interiorizarse entre ellos aplicando normas de convivencia y valores cuando ponen en práctica los juegos.

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICES	INSTRUMENTO
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS COOPERATIVOS	Son aquellos que promueven la unión y al ganar todos se sienten victoriosos, creando un alto nivel de aceptación y unión entre los integrantes haciendo que compartan ideas, valores y delegando acciones y responsabilidades, son responsables de los resultados desde que inicia el juego hasta que termina, la perseverancia es la clave del apoyo de los miembros del equipo.	Los juegos cooperativos permitirán incidir significativamente en la socialización de los niños y se operará a través de una lista de cotejo de 20 ítems.	Psicológica Educativo Socio cultural	▪ Valores ▪ Sentimiento de libertad ▪ Imaginación ▪ Reglas ▪ Creatividad ▪ Valor educativo ▪ Cognitiva ▪ Colaboración	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10	Lista de cotejo
VARIABLE DEPENDIENTE SOCIALIZACIÓN	Es el proceso a través del cual los seres humanos aprenden a interiorizarse con su semejante aplicando normas y valores en una determinada sociedad y cultura específica.	La socialización tomará una incidencia positiva en las relaciones humanas en la cual se operará a través de una lista de cotejo de 20 ítems.	Integración Adaptación Aceptación Comunicación	▪ Aceptación ▪ Comprensión ▪ Social ▪ Cultural ▪ Relaciones personales	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	Lista de cotejo

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación, por su naturaleza corresponde a un tipo de investigación Descriptivo - Correlacional. Por su función este estudio es Básico. Sampieri (2006). Explica que los estudios descriptivos indagan la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población en estudio.

Descriptiva:

Este estudio se define como descriptivo puesto que cada variable, vale decir Juegos Cooperativos y Socialización se estudió mediante la recolección y medición de las mismas, se trató de especificar, los perfiles, características, propiedades, entre otros.

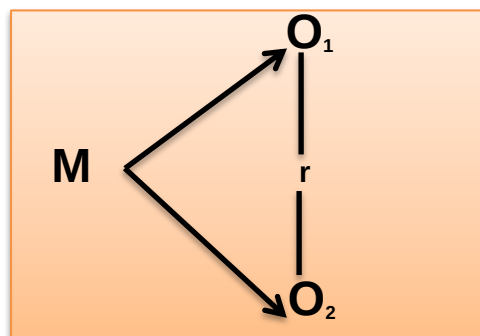
Correlacional:

En el presente estudio se investigó la relación que existe entre la variable Juegos Cooperativos y Socialización, en el cual se determinó que si la relación es positiva o negativa según los resultados obtenidos.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN / CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

El diseño asumido en el presente estudio es No – Experimental.

Son estudios que se realizaron fueron sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observaron los fenómenos en su ambiente natural para después de analizarlos.



Donde:

M = Muestra.

O₁ = Variable Independiente

O₂ = Variable Dependiente

r = Relación de las variables de estudio

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población.

La población está conformada por todos los 20 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad, de diferentes aulas.

TABLA N° 01
DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I
N°047 “LA CASCARILLA” PROVINCIA DE JAÉN – 2019

N° DE AULAS	SECCIONES	TOTAL DE ALUMNOS	
		H	M
01	03 años	05	01
02	04 años	05	02
03	05 años	04	03
TOTAL		14	07
		20	

Fuente: Ficha de matrícula

Fecha: 2019

3.3.2. Muestra.

La muestra en estudio estará conformada por 07 niños y niñas de la I.E.I. N°047 “La Cascarilla” Provincia de Jaén.

TABLA N° 02
DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I.
N°047 “LA CASCARILLA” PROVINCIA DE JAÉN – 2019

N° DE AULAS	SECCIONES	TOTAL DE ALUMNOS	
		H	M
01	05 años	04	03
TOTAL		07	

Fuente: Tabla N°01

Fecha: 2019

3.4. MATERIALES, TÉCNICAS, MÉTODOS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

❖ **Materiales**

- Útiles de escritorio.
- Fichas de investigación.
- Documentación bibliográfica.
- Materiales didácticos (bloques, conos, cestos, silbatos, pelotas, cintas, siluetas, etc.).

❖ **Técnica:** Las técnicas que se emplearon en este trabajo de investigación fueron:

En el estudio se han utilizado las técnicas de gabinete y las técnicas de campo.

Dentro de la técnica de gabinete se ha utilizado el fichaje y dentro de esta última las diferentes fichas que a continuación se describen.

❖ **El Fichaje**

Permitió fijar conceptos y datos relevantes, mediante la elaboración y utilización de fichas para registrar, organizar y precisar aspectos importantes considerados en las diferentes etapas de la investigación. Las fichas utilizadas fueron:

❖ **Fichas de Resumen:**

Fueron utilizadas en la síntesis de conceptos y aportes de diversas fuentes, para que sean organizados de manera concisa y pertinentemente en estas fichas, particularmente sobre contenidos teóricos y antecedentes consultados.

❖ **Fichas Textuales:**

Sirvieron en la investigación para la transcripción literal de contenidos, sobre su versión bibliográfica o fuente informativa original.

❖ **Fichas Bibliográficas:**

Se utilizaron permanentemente en el registro de datos sobre las fuentes recorridas y que se consulten, para llevar un registro de aquellos estudios, aportes y teorías que darán el soporte científico correspondiente a la investigación.

Dentro de la técnicas de campo se ha utilizado la Lista de Cotejo para el recojo de la información.

Los Método de investigación que se han empleado para el presente trabajo de investigación es el Método deductivo e inductivo.

a. Método deductivo.

El método deductivo es aquel que parte los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

Se puede decir también que el aplicar el resultado de la inducción a casos nuevos es deducción.

b. Método inductivo.

El método inductivo o inductivismo es método científico que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares. Se trata del método científico más usual, en el que pueden distinguirse cuatro pasos esenciales: la observación de los hechos para su registro; la clasificación y el estudio de estos hechos; la derivación inductiva que parte de los hechos y permite llegar a una generalización; y la contrastación.

c. Método lógico inductivo:

Ya que través del razonamiento, el cual parte de casos particulares, permitió se eleve a conocimientos generales.

d. El método histórico:

Estuvo vinculado al conocimiento de las distintas etapas del objeto de estudio, se utilizó para conocer la evolución y desarrollo de dicho objeto de investigación e identificar las etapas principales de su desenvolvimiento y las conexiones históricas fundamentales.

e. Hipotético- deductivo.

Fue utilizado para proponer la hipótesis como consecuencia de las inferencias del conjunto de datos empíricos que constituyeron la investigación y a la vez al arribar a las conclusiones a partir de la posterior contrastación hecha de las mismas.

- ❖ **Instrumento:** Para la recolección de datos se utilizó una lista de cotejo.

La lista de Cotejo:

Que nos permitió la recolección de datos sobre los juegos cooperativos y en base a nuestra variable de la socialización. El instrumento de Juegos Cooperativos está constituido por 3 dimensiones y 20 ítems; de escala dicotómica, y el instrumento socialización por 4 dimensiones, también de escala dicotómica, los mismos que fueron aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 047 “La Cascarilla” Provincia de Jaén.

3.5. ANÁLISIS ESTADÍSTICOS Y REPRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS.

El análisis estadístico de los datos se realizó con el paquete estadístico SPSS, versión 22 para Windows.

Los datos procesados se presentan para su mayor apreciación en tablas y figuras.

- **Índice o coeficiente de correlación:** Fórmula de Pearson. Se utilizó para agrupar los valores de ambas variables y obtener el índice de correlación que permitió determinar el grado de correlación.

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Donde:

r = Coeficiente de relación

$\sum xy$ = Sumatoria de los productos de los valores de “X” e “Y”

n = muestra

$\sum x^2$ = Sumatoria de los valores de la variable “x” al cuadrado

$\sum y^2$ = Sumatoria de los valores de la variable “y” al cuadrado

- Interdependencia establecida por “r”

VALOR DE COEFICIENTE DE A:	INTERPRETACIÓN
± 1.00	Correlación Perfecta (Positiva o negativa)
± 0.90 ± 0.99	Correlación muy alta (positiva o negativa)
± 0.70 ± 0.89	Correlación alta (positiva o negativa)
± 0.40 ± 0.69	Correlación moderada (positiva o negativo)
± 0.20 ± 0.39	Correlación baja (positiva o negativa)
± 0.01 ± 0.19	Correlación muy baja (positiva o negativa)
± 0.00	Correlación nula

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

A continuación se presentan los resultados de la investigación de las dos variables.

4.1.1. Resultados de la variable Juegos Cooperativos.

Tabla 01:

Resultados de la **Dimensión Psicológica** de la variable juegos cooperativos.

D1. DIMENSION PSICOLOGICA	f	%
INICIO	2	28.57
PROCESO	4	57.14
LOGRADO	1	14.29
TOTAL	7	100.00

Fuente: Lista de Cotejo sobre Juegos Cooperativos

Fecha: 2019

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Observamos que en la Dimensión Psicológica, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le siguen un considerable porcentaje en el nivel Inicio, mientras que 01 niño se ubica en el nivel Logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión.

Tabla 02:

Resultados de la **Dimensión Educativa** de la variable juegos cooperativos.

D2. DIMENSIÓN EDUCATIVA	f	%
INICIO	1	14.29
PROCESO	6	85.71
LOGRADO	0	0.00
TOTAL	7	100.00

Fuente: Lista de Cotejo sobre Juegos Cooperativos

Fecha: 2019

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Observamos que en la Dimensión Educativa, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le sigue 1 niño en el nivel Inicio, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel Logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión.

Tabla 03:

Resultados de la **Dimensión Social y Cultural** de la variable juegos cooperativos.

D3. DIMENSIÓN SOCIAL Y CULTURAL	f	%
INICIO	2	28.57
PROCESO	5	71.43
LOGRADO	0	0.00
TOTAL	7	100.00

Fuente: Lista de Cotejo sobre Juegos Cooperativos

Fecha: 2019

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Observamos que en la Dimensión Social y Cultural, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le siguen un considerable porcentaje en el nivel Inicio, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel Logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión.

Tabla 04:

Resultados de la Variable **juegos cooperativos**.

JUEGOS COOPERATIVOS.	f	%
INICIO	1	14.29
PROCESO	6	85.71
LOGRADO	0	0.00
TOTAL	7	100.00

Fuente: Lista de Cotejo sobre Juegos Cooperativos

Fecha: 2019

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Observamos que en la variable juegos cooperativos, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le sigue 1 niño en el nivel Inicio, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel Logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada variable.

4.1.2. Resultados de la variable Socialización.

Tabla 05:

Resultados de la **Dimensión Integración** de la variable socialización

D1. DIMENSIÓN INTEGRACIÓN	f	%
INICIO	0	0.00
PROCESO	6	85.71
LOGRADO	1	14.29
TOTAL	7	100.00

Fuente: Lista de Cotejo sobre Socialización.

Fecha: 2019

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Observamos que en la Dimensión Integración, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le siguen un niño en el nivel Logrado, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel Inicio, indicando con todos estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión.

Tabla 06

Resultados de la **Dimensión Adaptación** de la variable socialización

D2. DIMENSIÓN ADAPTACIÓN	f	%
INICIO	2	28.57
PROCESO	5	71.43
LOGRADO	0	0.00
TOTAL	7	100.00

Fuente: Lista de Cotejo sobre Socialización.

Fecha: 2019

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Observamos que en la Dimensión Adaptación, la mayoría de los niños y niñas, se ubican en el nivel en Proceso, le siguen un considerable porcentaje en el nivel Inicio, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel Logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión.

Tabla 07

Resultados de la **Dimensión Aceptación** de la variable socialización.

D3. DIMENSIÓN ACEPTACIÓN	f	%
INICIO	1	14.29
PROCESO	4	57.14
LOGRADO	2	28.57
TOTAL	7	100.00

Fuente: Lista de Cotejo sobre Socialización.

Fecha: 2019

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Observamos que en la Dimensión Aceptación, la mayoría de los niños y niñas, se ubican en el nivel en Proceso, le sigue un niño en el nivel Inicio, mientras que 2 estudiantes se ubican en el nivel Logrado, indicando con todos estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión.

Tabla 08

Resultados de la **Dimensión Comunicación** de la variable socialización.

D4. DIMENSIÓN COMUNICACIÓN	f	%
INICIO	1	14.29
PROCESO	6	85.71
LOGRADO	0	0.00
TOTAL	7	100.00

Fuente: Lista de Cotejo sobre Socialización.

Fecha: 2019

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Observamos que en la Dimensión Comunicación, la mayoría de los niños y niñas, se ubican en el nivel en Proceso, le sigue 1 niño en el nivel Inicio, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel Logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada variable.

Tabla 9

Resultados de la Variable de la variable **socialización**.

SOCIALIZACIÓN	f	%
BAJO	0	0.00
MEDIO	7	100.00
ALTO	0	0.00
TOTAL	7	100.00

Fuente: Lista de Cotejo sobre Socialización.

Fecha: 2019

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Observamos que en la Variable Socialización, la mayoría de los niños y niñas, se ubican en el nivel medio, y ningún estudiante se ubica en el nivel Bajo, ni Alto, indicando con todos estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada variable.

4.1.3. Resultados de la relación entre las variables de estudio

Tabla 10

Resultados de la correlación de Variables

		JUEGOS	
		COOPERATIVOS	SOCIALIZACIÓN
JUEGOS COOPERATIVOS	Correlación de Pearson	1	,941**
	Sig. (bilateral)		,002
	N	7	7
SOCIALIZACIÓN	Correlación de Pearson	,941**	1
	Sig. (bilateral)	,002	
	N	7	7
** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).			

Fuente: Lista de Cotejo sobre, Juegos Cooperativos y Socialización.

Fecha: 2019

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Como podemos observar la correlación de Pearson es alta y directa puesto que es igual a 0,941 y está muy cercana a 1 de igual manera es significativa, puesto que el Sig (bilateral) es menor que 0,05.

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

4.2.1. Con respecto al objetivo de determinar el nivel de desarrollo de la variable Juegos Cooperativos:

Con respecto a las dimensiones de la variable juegos cooperativos:

De acuerdo a las tablas presentadas en los resultados que en la Dimensión Psicológica, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le siguen un considerable porcentaje en el nivel Inicio, mientras que 01 estudiante se ubica en el nivel Logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión; en las tablas presentadas en los resultados que en la Dimensión Educativa, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le sigue 1 niño en el nivel Inicio, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel

Logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión; en las tablas presentadas en los resultados que en la Dimensión Social y Cultural, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le siguen un considerable porcentaje en el nivel Inicio, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel Logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión; y finalmente de acuerdo a las tablas presentadas en los resultados que en la variable juegos cooperativos, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le sigue 1 niño en el nivel Inicio, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel Logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada variable.

4.2.2. Con respecto al objetivo de determinar el nivel de desarrollo de la variable Socialización:

Con respecto a las dimensiones de la variable Socialización:

De acuerdo a las tablas presentadas en los resultados que en la Dimensión Integración, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le siguen un niño en el nivel Logrado, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel Inicio, indicando con todos estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión; también de acuerdo a las tablas presentadas en los resultados que en la Dimensión Adaptación, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le siguen un considerable porcentaje en el nivel Inicio, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel Logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión; y luego de acuerdo a las tablas presentadas en los resultados que en la Dimensión Aceptación, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le sigue un niño en el nivel Inicio, mientras que 2 estudiantes se ubican en el nivel Logrado, indicando con todos estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada dimensión; lo mismo de acuerdo a las tablas presentadas en los resultados que en la Dimensión Comunicación, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, le sigue 1 niño en el nivel Inicio, mientras que ningún estudiante se ubica en el nivel Logrado, indicando con

estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada variable; y finalmente de acuerdo a las tablas presentadas en los resultados que en la Variable Socialización, la mayoría de los niños y niñas se ubican en el nivel en Proceso, y ningún estudiante se ubica en el nivel Inicio ni Logrado, indicando con todos estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada variable.

Por consiguiente, tanto en la Variable Juegos Cooperativos como en la variable socialización y al igual que sus dimensiones la mayoría de infantes se encuentra en un nivel de Proceso, siguiendo un porcentaje considerable.

4.2.3. Con respecto al Objetivo de establecer el grado de relación de las variables.

Podemos observar la correlación de Pearson es Alta y directa puesto que es igual a 0,941 y está muy cercana a 1; de igual manera es significativa, puesto que el Sig (bilateral) es menor que 0,05.

En cuanto a la significatividad de la relación, podemos decir que la relación alta y directa no sólo se da en la muestra, sino que ésta también se extiende a una población más grande, probando así con esto la hipótesis de la presente investigación.

En cuanto a lo que es Alta y directa podemos decir que siendo la relación positiva, nos indica que si hay problemas en una variable, hay problemas en la otra variable; de igual manera si mejoramos una variable, se mejora la otra.

Esta situación observada en la presente investigación se relaciona con los antecedentes del presente estudio en la que los juegos cooperativos se relacionan con la socialización de los niños y niñas, tal es el caso de Chavieri (2017) que en el trabajo de investigación juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo

Bonifaz, Rímac. El objetivo de la investigación fue determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016; en la investigación se ha empleado un diseño no experimental, transaccional. Por otro lado, la investigación se desarrolló Bajo un enfoque cuantitativo de naturaleza cualitativa, empleando el método hipotético deductivo Asimismo, se emplearon instrumentos como una guía de observación y un cuestionario con una muestra de 91 niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. La conclusión permite afirmar que existe relación positiva muy Alta ($r=0,980$) y significativa ($p=0,000$) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016; además agregamos que través del juego se generan oportunidades de forma cooperativa para el desarrollo de las relaciones humanas, las responsabilidades individuales y colectivas, la creatividad, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación, el trabajo en equipo, etc. Una de las características de los juegos cooperativos es que buscan desestructurar las actitudes que bloquean los elementos positivos, que son los que permiten una mejor convivencia en la sociedad y un desarrollo más pleno de la personalidad humana.

Lo mismo ocurre en Vásquez (2016) en su trabajo de investigación programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota; el objetivo de la investigación fue mejorar los niveles de Socialización de los estudiantes del II ciclo de la I. E. N° 329 Sarabamba – Chota. El estudio de la investigación fue desde el enfoque cuantitativo, utilizando un diseño pre experimental, se utilizó el instrumento de la encuesta con un solo grupo, con pre y post test, utilizando una muestra de 30 estudiantes, los resultados permiten confirmar que la aplicación del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio; los resultados que aceptan la H_1 y rechazan la H_0 , por lo tanto, el programa de juegos recreativos influye significativamente en el nivel de socialización de los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 329 de Sarabamba

– Chota; y su conclusión permiten confirmar que la aplicación del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio. Estos implican que este tipo de estrategias metodológicas deben extenderse y aplicarse en otros grados y niveles educativos; pero también se deben poner en práctica en otros contextos y tiempos; a esto agregamos que los juegos de grupo tienen gran trascendencia en distintos parámetros de la socialización infantil. Los niños en sus juegos interactúan, cooperan con los iguales y desarrollan su conciencia moral, aprendiendo normas de comportamiento, que les serán útil para su vida adulta.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

- Los resultados de la variable juegos cooperativos, de acuerdo a las dimensiones; denotan que la mayoría de los niños y niñas representadas por 85,71% se ubican en el nivel en Proceso, mientras que un 14,29% es decir 1 niño se encuentra en el nivel Inicio, ningún niño se ubica en el nivel logrado, indicando con estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada variable.
- Respecto a la Variable Socialización, la mayoría de los niños y niñas, se ubican en el nivel Medio de socialización, denotándose un 100%, mientras que ningún niño se ubica en el nivel bajo de socialización, ni alto, indicando con todos estos resultados dificultad en los estudiantes con la citada variable.
- Luego de tabulación de datos de acuerdo a la correlación de Pearson se encontró una relación alta y directa entre los juegos cooperativos y la socialización, puesto que es igual a 0,941 y está muy cercana a 1; de igual manera es significativa, puesto que el Sig (bilateral) es menor que 0,05.

RECOMENDACIONES

RECOMENDACIONES

- A partir de la implementación de los estándares de competencias básicas y los desempeños en los niños y niñas, se debe dar un giro al proceso educativo con el fin de buscar mayor integración, y socialización; por ello se hace necesaria la implementación de estrategias lúdico - pedagógicas de manera puntual los juegos cooperativos en todas las actividades a nivel de planificación de aula.
- La mayoría de docentes ante un conflicto en aula, ante la falta de integración y participación de los niños y niñas, toman como primera opción la realización de castigos, por lo que se recomienda que busquen diferentes estrategias pedagógicas como un recurso para mejorar las relaciones interpersonales.
- Para mejorar el ambiente escolar se hace necesaria la visualización del juego cooperativo en las sesiones de aula y apropiación por parte de las docentes como herramienta lúdico – pedagógica, fácil y sencilla de ser aplicado.
- Las docentes deben utilizar el juego cooperativo como herramienta pedagógica facilitadora del desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y de socialización que permitan la formación en valores, la sana convivencia y una mejor calidad de vida escolar.
- Las docentes deben utilizar el juego cooperativo dado que permite desarrollar estrategias pedagógicas porque es un canal de comunicación que mejora el clima escolar entre los niños y niñas y demás agentes, debido a que existe la participación colectiva desde el más pequeño hasta el más grande, por eso se recomienda su práctica dentro del proceso enseñanza - aprendizaje haciendo énfasis del trabajo entre todos, no unos contra otros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arévalo, M. y Carreazo, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos*. (Tesis de pre grado) Universidad de Cartagena de Indias. Colombia.
- Becerra, S. (2013). *El proceso de socialización*. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial Ciencia, Docencia y Tecnología, vol. XXIV, núm. 47, noviembre, pp. 119-142. Universidad Nacional de Entre Ríos Concepción del Uruguay, Argentina.
- Bedoya, C. (s.f.). *Los juegos cooperativos*. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando. Cooperante acción.
- Brotto, F. (2014). *Juegos cooperativos*. El juego y el deporte como un ejercicio de convivencia, disertación Maestrazgo, Campiñas. Facultad de Educación Física de la Universidad Estatal de Campiñas.
- Carreño, D. (2014). *El juego cooperativo como estrategia didáctica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la escuela de formación deportiva Verona F.C.* (Tesis de pre grado) Universidad Libre. Bogotá D.C. Colombia .
- Chavieri, M. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac*. (Tesis de posgrado) Universidad César Vallejo. Lima – Perú.
- Durán, D. (2015). Presentación, *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, vol. 9, núm. 2, pp. 15-19.

- Durán, D. y Monereo, C. (2012) *Entramado. Método de aprendizaje cooperativo y colaborativo*, Barcelona, Horsori.
- Echeverría, A. (2016). *El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del centro educativo muñequitos de chocolate del Cantón Quito*. (Tesis de pre grado) Universidad Técnica de Ambato. Quito – Ecuador.
- Fernández, J. (2017). *Actividades y juegos cooperativos para educar en la escuela y en el tiempo libre*, Madrid, CCS.
- Flores, J. y Otros (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Unidad de Investigación y Desarrollo Docente Dirección de Docencia Universidad de Concepción. Diseño y diagramación Trama Impresores S.A. Chile.
- Gómez, L. y Porras, A. (2014). *El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla*. (Tesis de pre grado) Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo.
- Gavilán, P. (2009). *Aprendizaje cooperativo. Papel del conflicto socio cognitivo en el desarrollo intelectual. Consecuencias pedagógicas* *Revista Española de Pedagogía*, vol. 67, núm. 242, pp. 131-148.
- Gavilán, P. y Alario, R. (2012). *Efectos del aprendizaje cooperativo en el uso de estrategias de aprendizaje*, *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 60, núm. 2, pp. 1-13.
- García, M. et al. (2001). *La percepción del alumnado de educación secundaria sobre el aprendizaje cooperativo en matemáticas: un estudio*

de caso”, Ensayos. Revista de la Facultad de Educación de Albacete, vol. 31, núm. 2, pp. 129-144.

González, V. et al. (2011). *El aprendizaje cooperativo desde una perspectiva ética*. Estudios sobre Educación, núm. 21, pp. 181-197.

Grineski, M. (2014). *El aprendizaje cooperativo desde una perspectiva ética*, Estudios sobre Educación, núm. 21, pp. 181-197.

Johnson, D. y Johnson, R. (2009). *La evaluación en el aprendizaje cooperativo. Cómo mejorar la evaluación individual a través del grupo*, Madrid, Ediciones. SM.

Johnson, D. et al., (2013). *El aprendizaje cooperativo en el aula*, Barcelona, Paidós.

Kagan, S. (2014). *Aprendizaje cooperativo*. San Clemente, Resources for Teachers.

López, G. y Acuña, S. (2011). *Aprendizaje cooperativo en el aula, Inventio. La Génesis de la Cultura Universitaria en Morelos*, vol. 14, núm. 7, pp. 28-37.

Moreau, F. (2014). *Aprendizaje cooperativo. Fundamentos, características y técnicas*, Madrid, CCS.

Marín, A. (1996). *El Proceso de Socialización: Un enfoque Sociológico*. Revista Española de Pedagogía. Universidad Complutense Madrid. España.

Mehler, J. y Dupoux, E. (1992). *Nacer sabiendo: introducción al desarrollo cognitivo del hombre*. Madrid: Alianza Editorial.

- Muñoz, G. (2006). *Áreas de desarrollo humano módulo 2. Socialización y cultura. En la construcción social de la realidad*. Manizales: CINDE, 2006. p.162- 201.
- Mussen, P.H., Conger, J. J. y Kagan; J (1990). *Aspectos esenciales del desarrollo de la personalidad del niño*. México: Editorial Trillas.
- Orlick, T. (2014). *Juegos y deportes cooperativos*. Ed. Popular. Madrid, 1978.
- Omeñaca, R. (2012). *Juegos cooperativos y educación física*, Barcelona: Paidotribo.
- Olguín, R. (2011). *Proceso de socialización del niño: Una aproximación al Estado del Arte*. Medellín 1984 - 2010. Corporación Universitaria Lasallista Facultad de Ciencias Sociales y Educación Licenciatura en Educación Preescolar Caldas Antioquia.
- Pedreira, M. y González, P. (2014). *El aprendizaje cooperativo en un centro de primaria: una experiencia inclusiva*”, *Innovación Educativa*, núm. 24, pp. 259-272.
- Piaget, J. (2010) *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Madrid. Siglo XXI.
- Sánchez, G. (2015). *El aprendizaje cooperativo: una herramienta para la convivencia*”, en Juan Carlos Torrego (ed.), *El plan de convivencia. Fundamentos y recursos para su elaboración y desarrollo*, Madrid, Alianza Editorial, pp. 267-314.
- Santos, M. et al. (2013). *Aprendizaje cooperativo: practica pedagógica para el desarrollo escolar y cultural*, *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, vol. 1, núm. 2, pp. 289-303.

Torres, N. (2002). *El juego: una estrategia importante Educere*, vol. 6, núm. 19, octubre - diciembre, pp. 289-296. Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.

Torrego, J. y Negro, A. (2012). *El aprendizaje cooperativo en las aulas*, Madrid, Alianza Editorial.

Terceros, E. (2002). *El aprendizaje cooperativo en las aulas*, Madrid, Alianza Editorial.

Velázquez, C. (2016). *Las actividades físicas cooperativas en un programa de Educación Física para la paz*", en: "Actas del I Congreso Estatal de Actividades Físicas Cooperativas. Medina del Campo, 9 - 12 de julio". La Peonza Publicaciones. Valladolid.

Vásquez, M. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota*. (Tesis de posgrado) Universidad Nacional de Cajamarca. Perú.

Vigostky, L. S. (2010) *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.

Wallon, H. (2000). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Ed. Critica, p. 17.

ANEXOS



UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO

LISTA DE COTEJO DE JUEGOS COOPERATIVOS

OBJETIVO:

Recoger información sobre los juegos cooperativos y su incidencia en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 047 "La Cascarilla" provincia de Jaén

Fecha:.....

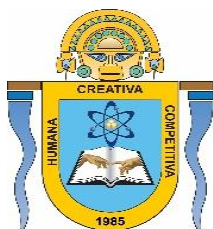
Apellidos y nombres:

Edad: Aula:

Nº	ÍTEMS	SI	NO	OBSERVACIONES
	DIMENSIÓN PSICOLÓGICA			
1	El niño respeta las reglas de juego.			
2	Comunica a sus compañeros sobre la actitud ante el juego cooperativo.			
3	Existen relaciones afectivas ante sus compañeros.			
4	Organiza con sus compañeros en el logro de los objetivos durante el juego cooperativo.			
5	Los comportamientos son saludables entre compañeros durante el juego cooperativo.			
6	Trabaja en equipo con sus compañeros durante el juego cooperativo.			
7	A través del juego cooperativo el niño promueve las relaciones socio afectivo.			
	DIMENSIÓN EDUCATIVO			
8	El juego cooperativo favorece en el fortalecimiento cognitivo del niño.			
9	El juego cooperativo como estrategia pedagógica fortalece la imaginación del niño.			
10	A través del juego cooperativo el niño despierta la imaginación.			
11	El niño desarrolla la capacidad de toma de decisiones a través del juego cooperativo.			

12	El niño a través del juego cooperativo desarrolla la capacidad de reflexión.			
13	El juego cooperativo como estrategia pedagógica fortalece los sentimientos de libertad			
14	El juego cooperativo como estrategia pedagógica fortalece la capacidad de interacción social			
15	El juego cooperativo como estrategia pedagógica fortalece las habilidades sociales como actitudes, valores y normas.			
	DIMENSIÓN SOCIAL Y CULTURAL			
16	Respeto las reglas y normas del juego.			
17	Colabora con el equipo durante el juego			
18	Los comportamientos son reflejados en el otro contexto cultural.			
19	El juego favorece para mejorar los comportamientos sociales y culturales.			
20	El juego es favorable en la aplicación de las reglas y normas frente de sus compañeros y su contexto real.			

KEYMER



UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO

LISTA DE COTEJO DE SOCIALIZACIÓN

OBJETIVO:

Recoger información sobre la socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 047 "La Cascarilla" provincia de Jaén

Fecha:

Apellidos y nombres:

Edad: Aula:

Nº	ÍTEMS	SI	NO	OBSERVACIONES
	DIMENSIÓN INTEGRACION			
1	Se integra con facilidad con sus compañeros a la hora de trabajar.			
2	Se integra con facilidad con la docente a la hora de realizar actividades.			
3	Pone resistencia para integrarse a un grupo de trabajo.			
4	Busca compañía de algún compañero para integrarse a las actividades del aula.			
5	Se integra ante cualquier dificultad que tiene o cuando requiere ayuda.			
	DIMENSIÓN ADAPTACIÓN			
6	Se adapta con facilidad a cualquier situación de trabajo o actividad grupal con su profesora.			
7	Se adapta de manera espontánea ante cualquier actividad con otros niños y niñas.			
8	Se adapta con facilidad al momento de interactuar con sus compañeros durante la realización de tareas.			
9	Se adapta con facilidad a los juegos que proponen entre niños y niñas.			
10	Se adapta con facilidad ante dificultades o retos que se le propongan.			

	DIMENSIÓN ACEPTACIÓN			
11	Acepta a la profesora y se lleva bien con ella			
12	Acepta en su grupo a todo niño o niña que se acerca.			
13	Acepta las normas, propuestas, decisiones tomadas por los demás niños.			
14	Acepta a todos los niños, sin distinción alguna.			
15	Acepta, los retos al que se enfrenta.			
	DIMENSIÓN COMUNICACIÓN			
16	Se comunica de manera espontánea con su profesora.			
17	Expresa de manera espontánea sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.			
18	Entabla con facilidad una conversación con sus compañeros.			
19	Es extrovertido al dialogar con otros niños y niñas.			
20	Es tolerante y respetuoso al comunicarse con sus compañeros.			

**GALERIA DE FOTOS DE LA POBLACION ESTUDIANTIL
I.E N°047 "LA CASCARILLA" - JAEN**



**MOMENTOS EN QUE LOS NIÑOS Y NIÑAS
PARTICIPAN DE LOS JUEGOS
COOPERATIVOS**







**MOMENTOS DE LA PLANIFICACION DE LOS JUEGOS:
MAESTRA – NIÑOS Y NIÑAS**







MOMENTOS DE LA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS:
PADRES DE FAMILIA, MAESTRA – NIÑOS Y NIÑAS









