

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y**  
**EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO**  
**PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA**  
**EDUCACIÓN**



**TESIS**

**El juego como estrategia pedagógica para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca, 2020**

Presentada para obtener el grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia

**Investigadora:** Bach. Llaque Torres, Maritza

**Asesor:** Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo

**Lambayeque, 2023**

**“El juego como estrategia pedagógica para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca, 2020”**

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia.



---

Bach. Llaque Torres, Maritza  
**Investigadora**  
Aprobado por:



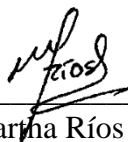
---

Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez  
Presidente del jurado




---

Dra. Julia Esther Santa Cruz Mio  
Secretario del jurado



---

Dra. Martha Ríos Rodríguez  
Vocal del jurado



---

Dr. Guevara Servigón Dante Alfredo  
**Asesor**

**Lambayeque, 2023**

El juego como estrategia pedagógica para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca, 2020

INFORME DE ORIGINALIDAD

12%	12%	1%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net	4%
	Fuente de Internet	
2	docplayer.es	1%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.unh.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Trabajo del estudiante	
5	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	1%
	Trabajo del estudiante	
6	repositorio.unprg.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	dspace.utpl.edu.ec	<1%
	Fuente de Internet	
8	dspace.unl.edu.ec	<1%
	Fuente de Internet	



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Maritza Llaque Torres  
Título del ejercicio: Tesis turnitin  
Título de la entrega: El juego como estrategia pedagógica para fomentar el trabaj...  
Nombre del archivo: Tesis\_MARIRZA\_LLAQUE.docx  
Tamaño del archivo: 879.41K  
Total páginas: 70  
Total de palabras: 14,492  
Total de caracteres: 80,386  
Fecha de entrega: 21-jul.-2022 08:40p. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entre... 1873591198



## CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, Dante Alfredo Guevara Servigón, Docente /Asesor de tesis/Revisor del trabajo de investigación, de la estudiante Maritza Llaque Torres.

Titulada: El juego como estrategia pedagógica para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca, 2020, luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de similitud de 12% verificable en el reporte de similitud del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 18 de setiembre del 2023



---

Dante Alfredo Guevara Servigón

DNI: 16623450

ASESOR



---

Maritza Llaque Torres

DNI: 41139326

AUTORA



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N°608-VIRTUAL

Siendo las 12:30 horas, del día viernes 03 de marzo de 2023; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/yak-fozd-ghq>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N°2190-2022-V-D-FACHSE, de fecha 02 de diciembre de 2022, integrado por:

Presidente	: Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez.
Secretaria	: Dra. Julia Esther Santa Cruz Mio.
Vocal	: Dra. Martha Rios Rodríguez.
Asesor Metodológico	: Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón.
Asesor Científico	: _



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: “**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA, I.E., 821146, REGIÓN CAJAMARCA, 2020**”; presentada por la tesista **MARITZA LLAQUE TORRES**, para obtener el **Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación**, mención: **Investigación y Docencia**.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 365-2022-CU de fecha 27 de julio de 2022); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al sustentante, quien procedió a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(15) (QUINCE)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **REGULAR** Siendo las 1.50 p.m. horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez Dra. Julia Esther Santa Cruz Mio Dra. Martha Rios Rodríguez.

PRESIDENTE

SECRETARIA  
VOCAL

<<<<OBSERVACIONES:

.....  
.....  
.....  
.....

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Llaque Torres, Maritza investigadora principal, y Guevara Servigón, Dante Alfredo asesor del trabajo de investigación “El juego como estrategia pedagógica para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca, 2020” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiere lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, setiembre del 2021

Nombre de la investigadora: Bach. Llaque Torres, Maritza

Nombre del asesor: Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo



---

Llaque Torres, Maritza  
**Investigadora**



---

Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo  
**Asesor**

## **DEDICATORIA**

Este trabajo se lo dedico a Dios, por brindarme salud y fortaleza en todo momento para seguir cumpliendo las metas propuestas y permitirme estar rodeada de personas que me llenan de alegría y amor.



## **AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento especial a mi familia, asesor, colegas y participantes de la investigación que me guiaron y me dieron todo el apoyo para realizar esta investigación.

## ÍNDICE

Acta de sustentación .....	iii
Declaración jurada .....	iv
Dedicatoria .....	v
Agradecimiento .....	vi
Indice general .....	vii
Indice de tablas .....	viii
Indice de anexos.....	ix
Resumen .....	x
Abstract .....	xi
<b>Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>Capítulo I. Diseño Teórico.....</b>	<b>4</b>
1.1. Antecedentes Bibliográficos .....	4
1.2. Bases Teóricas .....	8
1.3. Bases Conceptuales.....	11
<b>Capítulo II. Métodos y Materiales.....</b>	<b>23</b>
2.1. Tipo de Diseño.....	23
<b>Capítulo III. Resultados y Discusión.....</b>	<b>27</b>
3.1. Resultados de la Investigación.....	27
3.2. Discusión de los Resultados.....	32
3.2. Propuesta de la Investigación.....	36
<b>Capítulo IV. Conclusiones.....</b>	<b>42</b>
<b>Capítulo V. Recomendaciones.....</b>	<b>43</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>44</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>48</b>

## **ÍNDICE DE TABLAS**

<b>Tabla 01. Metodología didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.....</b>	<b>27</b>
<b>Tabla 02. El trabajo en equipo y las relaciones interpersonales en el aula .....</b>	<b>29</b>
<b>Tabla 03. Las actividades de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.</b>	<b>30</b>

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 01: Instrumento – Encuesta.....</b>	<b>49</b>
<b>Anexo 02: Ficha de Validación.....</b>	<b>52</b>
<b>Anexo 03: Ficha de Validación.....</b>	<b>54</b>
<b>Anexo 04: Ficha de Validación.....</b>	<b>56</b>
<b>Anexo 05: Ficha de Validación.....</b>	<b>58</b>
<b>Anexo 06: Ficha de Observación.....</b>	<b>60</b>
<b>Anexo 07: Estrategias del juego cooperativo.....</b>	<b>61</b>
<b>Anexo 08: Diario de Campo.....</b>	<b>67</b>

## **Resumen**

En el presente trabajo de investigación denominado “El juego como estrategia pedagógica para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca” se parte de que la acción grupal suele ser más seguro y efectivo que la gestión individual, o la simple adición de acciones individuales; que mediante la cooperación, las ayudas pedagógicas facilitadas a los estudiantes son más posibles de optimizar; que la cooperación, mediante el trabajo en equipo, permite analizar pluralmente y participativamente, problemas que son comunes, con mayores y mejores criterios. El trabajo es de tipo descriptivo, no experimental prospectivo; la muestra poblacional comprende 32 estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca. Entre sus resultados se tiene que el 50% de opiniones consideran que el material utilizado por el docente en las diversas asignaturas, no es apropiado, no están bien organizados, e incluso que son deficientes y están en mal estado. El 78% opina que la metodología aplicada por el docente no la considera apropiada para una buena motivación para tu aprendizaje. Los estudiantes se sienten desinteresados con la clase, aburridos y con sueño en más de un caso. Entre las conclusiones se tiene que los juegos cooperativos son estrategias que ayudan a que las personas se relacionen entre ellas al realizar actividades en grupo, a que se desarrollen actitudes de confianza, colaboración y solidaridad tendientes al logro de objetivos comunes de manera participativa, mientras se divierten.

**Palabras clave:** El juego, el trabajo en equipo, motivación, aprendizaje significativo

### **Abstract**

In the present research work called "The game as a pedagogical strategy to promote teamwork in students of the fourth grade of primary school, IE, 821146, Cajamarca Region" it is assumed that group action is usually safer and more effective than management individual, or the simple addition of individual actions; that through cooperation, the pedagogical aids provided to students are more likely to be optimized; that cooperation, through teamwork, allows for a prular and participatory analysis of problems that are common, with greater and better criteria. The work is descriptive, not prospective experimental; The population sample includes 32 students in the fourth grade of primary school, I. E., 821146, Cajamarca Region. Among their results, 50% of opinions consider that the material used by the teacher in the various subjects is not appropriate, they are not well organized, and even that they are deficient and in poor condition. 78% think that the methodology applied by the teacher does not consider it appropriate for a good motivation for your learning. Students feel disinterested in the class, bored, and sleepy in more than one case. Among the conclusions is that cooperative games are strategies that help people to interact with each other when carrying out group activities, to develop attitudes of trust, collaboration and solidarity aimed at achieving common goals in a participatory way, while have fun.

**Keywords:** Play, teamwork, motivation, meaningful learning

## Introducción

¿Qué motiva al ser humano a jugar?, ¿por qué jugamos? son preguntas que desde distintos campos científicos se han planteado investigadores como psicólogos, antropólogos, sociólogos, pedagogos e investigadores interesados en encontrar una razón a la necesidad de jugar que tiene el ser humano. Al respecto, Sanuy (1998) refiere que la palabra “juego, proviene del término inglés “game”, que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría, brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan habilidades” Se infiere de este concepto que el juego satisface la necesidad que tiene el hombre de divertirse, relajarse y distraerse. Como dice Sanuy (1998) “mientras jugamos, compartimos y reforzamos los vínculos de amistad, compañerismo, y trabajo en equipo, es decir, el juego cooperativo armoniza dos grandes acontecimientos: la paz y la convivencia” Tal como sostiene Ormeñaca (2002) “en el juego se enlazan la alegría, el goce y la magia por lo lúdico, con el hecho de compartir ideas, aunar esfuerzos y adquirir una conciencia solidaria basada en la renuncia o poseer de forma exclusiva para compartir en el encuentro del compañero” Por otra parte, como dice Minerva (2022), mientras jugamos aprendemos a manejar situaciones de tensión, a respetar las reglas establecidas, hacemos uso de nuestras habilidades y destrezas intelectuales y/o físicas, por lo cual el juego “... favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, seguridad, concentración, reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto a las reglas del juego, la creatividad, curiosidad, imaginación, iniciativa...” Según Piaget, ( ) los niños de 8 a 12 años, desarrollan el pensamiento lógico, y la capacidad de resolver operaciones concretas; en tal sentido, los niños sienten interés por los juegos que involucran la construcción, creación, manipulación, etc.; ya que la comprensión de los hechos depende de las experiencias concretas y de las actividades manuales con determinados hechos u objetos”

Por otra parte, Vigotsky (1966) analizó el juego desde un punto de vista social, postulando así que el juego es un fenómeno que surge en respuesta a la necesidad

que tiene el ser humano de inter-relacionarse. Dice “A través del juego, el niño comprende y construye su propia realidad social y cultural la cual se da a través de la exploración, interpretación y representación del mundo”. Desde los diversos enfoques teóricos, podemos decir, que los juegos cooperativos crean un clima afectivo, el cual 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. Por lo tanto, 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. El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. En el campo educacional, E. Surdo (1998) considera que los juegos cooperativos crean un clima afectivo, el cual 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.

En cuanto al sistema educativo peruano, Cárdenas & Palacios (2011) dicen que las formas de estudio convencionales se mantienen latentes, pues prima el trabajo aislado, memorístico, y descontextualizado. Consideran que existe una tergiversación en el escenario educativo de que trabajar en grupo es lo mismo que trabajar en equipo. Esta forma de concepción de aprendizaje que se tiene, es justamente la más difundida y practicada en el sistema educativo, en particular en el público.

En lo referente a nuestro trabajo de investigación, se percibe que los estudiantes del cuarto grado de primaria’ de la I. E., 821146, del caserío Shirac, distrito de Asunción, de la región Cajamarca, tienen una carencia de habilidades sociales para



relacionarse con sus pares; desconocen la importancia de trabajar en un aprendizaje en común; en el proceso de enseñanza-aprendizaje no se practica una metodología y técnicas alternativas de trabajo.

En este escenario es que planteamos el siguiente **problema**: ¿Cómo influye la estrategia pedagógica del juego en el fomento del trabajo en equipo en los estudiantes del cuarto grado de primaria, de la I. E., 821146, del caserío Shirac, distrito de Asunción, región Cajamarca?

### **2.3.-Objetivos**

#### **General**

Proponer la estrategia pedagógica del juego como una metodología alternativa para fomentar el trabajo en equipo en los estudiantes del cuarto grado de primaria, de la I. E., 821146, del caserío Shirac, distrito de Asunción, región Cajamarca

#### **Específicas**

- Desarrollar un diagnóstico situacional a fin de conocer las características que presenta la práctica del trabajo en el aula los estudiantes del cuarto grado de primaria, de la I. E., 821146, del caserío Shirac, distrito de Asunción, región Cajamarca.
- Establecer a través de la estrategia de juegos cooperativos la inclusión, no la exclusión (eliminación) direccionados hacia un final u objetivo común.
- Propiciar óptimas relaciones interpersonales a través de los juegos cooperativos de contacto tendientes a fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico.

El presente informe está organizado en cinco capítulos: En el primer capítulo se presenta los fundamentos teóricos utilizados relacionados con el problema de investigación, En el segundo capítulo se presentan el diseño de la investigación y los resultados de la misma, en el tercer capítulo se presenta la propuesta, sus fundamentos, sus objetivos y plan de intervención. Como cuarto capítulo se presenta las conclusiones, y quinto capítulo las recomendaciones; concluyéndose con la bibliografía y los anexos correspondientes

**La autora**

## **Capítulo I.**

### **Diseño Teórico**

#### **1.1.- Antecedentes bibliográficos**

##### **Internacionales**

Fontalvo, Espitia, & Martínez. 2016. Sostienen que los estudiantes han transformado sus conductas frente a la agresividad y competitividad, utilizando el juego cooperativo como un elemento principal para establecer acuerdos, lo cual ayuda a que se haga un trabajo cooperativo en busca de una construcción social cada vez mejor. Manifiestan que los alumnos reconocen que la competitividad no es el medio adecuado para realizar y ejecutar actividades, lo cual genera acciones de cooperación que involucran de a poco a todos los estudiantes y llevan a una mejor actitud frente a la realización de las actividades. Así mismo concluyen que los juegos cooperativos en los niños ayudan a fomentar diferentes conductas positivas en un ámbito escolar, estas se ven reflejadas en las actividades de educación física e igualmente en las demás asignaturas.

Clavijo, O. 2015. El autor concluye que los juegos cooperativos disminuyen los actos violentos, debido a que el alumno asume el papel del otro, entendiéndolo e identificándose con el compañero. Manifiesta que se identificaron las conductas violentas más frecuentes en la Institución Educativa Nidia Quintero Turbay, donde se evidenció que la violencia física y verbal son las más recurrentes durante la clase de Educación Física. Por otra parte, dice que el proceso de recolección de datos de las relaciones interpersonales no es concreto debido a que el comportamiento de los alumnos es muy relativo dependiendo el contenido y espacio en que se realiza la clase, ya que, en menor espacio mayor índices de violencia, porque el contacto corporal o choques durante la clase se hacen más evidentes y pueden ser tomados como conductas violentas.

Aroca, M. A. & Delgadillo, D. A., (2015) Las autoras asumen que, en las diversas intervenciones asumidas junto con los directivos, para el mejoramiento de las condiciones frente a la atención en los niños, se procuró siempre presentar el beneficio que contiene esta integración al currículo en pro del colegio y como parte de su oferta y la calidad educativa que se genera. Consideran que se generó una sensibilización importante con los padres de familia sobre la necesidad de plantear diversas estrategias lúdico-pedagógicas, que se puedan emplear desde casa como apoyo al proceso educativo y atencional de los niños, e incluso se elaboró un maletín mágico lleno de actividades propuestas por estos padres a partir de la construcción de saberes que se llevaron a cabo en las diferentes intervenciones que se realizaron con ellos.

INCAP. 2017. Sostiene que, a partir de la estrategia didáctica, el docente orienta el recorrido pedagógico que deben seguir los estudiantes para construir su aprendizaje. Son de gran alcance, se utilizan en periodos largos (plan de estudio o asignatura) y tienen dos características principales: Los profesores son facilitadores y los estudiantes protagonistas de su propio aprendizaje. Son procedimientos organizados que tienen una clara formalización/definición de sus etapas y se orientan al logro de los aprendizajes esperados. En las primeras aplicaciones existe la posibilidad de no obtener el 100% de los resultados esperados, lo cual es común que suceda, dado que es necesario un tiempo de apropiación de la estrategia, tanto del docente como de los estudiantes. Esto se logrará mientras más veces se implemente la estrategia. La idea es que estas experiencias permitan a docentes y estudiantes solucionar dificultades futuras, a través de ir ajustando la implementación para el logro de los aprendizajes esperados.

Mejía, Aldana & Ruiz. (2017). Las autoras señalan que el aprendizaje es una manera diferente a la pedagogía tradicional, ya que identifica el aprendizaje significativo como acción; de esta forma, impera la acción como condición y garantía del aprendizaje. Las autoras asumen que las estrategias de participación

activa van más allá, al privilegiar las interacciones de los estudiantes con su ambiente más cercano y que a la vez sirven de fuente primaria para la obtención de datos: sus compañeros, los docentes, la familia, la escuela, la comunidad o el municipio. Señalan que las clases activas se contraponen con el paradigma de la clase tradicional que parte de la ejercitación rutinaria y repetitiva del estudiante como la única posibilidad de adquisición de conocimientos y de aprendizajes. Tomando en cuenta estas interacciones debemos trabajar en la aplicación de estrategias que contribuyan al desarrollo del aprendizaje en las diferentes asignaturas trabajando de forma activa y participativa por parte de los docentes y estudiantes dentro del aula de clase.

Chacón (2017), Manifiesta que el juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. Asume que el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. Considera que el uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área; es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

Barrios; (2016 El objetivo es presentar herramientas básicas y dinámicas que establezcan una forma diferente de recrear un salón de clase. Dicha invitación intenta acercar al docente al conocimiento de lo que sugiere el trabajo en equipo, en diez características, que se explicitan a continuación: El concepto de equipo; el por qué el trabajo en equipo se vuelve una necesidad para formar desde la escuela; la importancia del papel del profesor en esta tarea; definición de visión colectiva; cómo se conforma un equipo; la organización del aula; normas que favorecen la

dinámica del equipo; roles, compromisos y responsabilidades de los miembros de un equipo; una alternativa de evaluación para el producto que realiza un equipo; y finalmente se despliegan algunas técnicas para trabajar en equipo). El autor propone ciertos parámetros para trabajar en equipo dentro del aula; ofrece una introducción, para que cada maestro siga experimentando en su clase distintas opciones de vivir la docencia, así como la manera de fomentar la participación y la tolerancia.

López (2009) se propone identificar cual es la productividad acerca del aprendizaje cooperativo la violencia en la escuela, la educación intercultural y las habilidades sociales, que están comprendidas durante el año 1997 – 2007. Sus conclusiones muestran que las técnicas de aprendizaje cooperativo son eficaces para disminuir conductas agresivas volviéndolos en conductas mejores, así como disminución de acoso dentro y fuera de la escuela.

#### **A nivel nacional.**

Corahua, J. R.; 2017. Concluye que las estrategias lúdicas influyen significativamente las habilidades sociales en los estudiantes del 4° de primaria de la Institución Educativa Particular Angelitos de Jesús, Huachipa, 2016 ( $p < 0.05$ , U de Mann-Whitney = 277,500). Manifiesta que las estrategias lúdicas influyen significativamente en la autoafirmación en los estudiantes del 4° de primaria de la Institución Educativa Particular Angelitos de Jesús, Huachipa, 2016 ( $p < 0.05$ , U de Mann Whitney = 295,500). Manifiesta que las estrategias lúdicas influyen significativamente la expresión de sentimientos positivos en los estudiantes del 4° de primaria de la Institución Educativa Particular Angelitos de Jesús, Huachipa, 2016 ( $p < 0.05$ , U de Mann-Whitney = 260,500). Cuarta: Las estrategias lúdicas influyen significativa.

Arias & Huaynate. 2021. Entre sus conclusiones se tiene que el juego como estrategia pedagógica mejora el proceso de atención y concentración de los niños; lo cual se muestra en la comparación de los resultados de la prueba posttest del Grupo Experimental cuyos resultados son significativamente favorables en las dimensiones y criterios que formaron parte de la variable dependiente; lo cual demuestra la

efectividad del programa; asimismo de acuerdo a la prueba de hipótesis realizada en la evaluación pretest, antes de la aplicación del programa de juegos, un 89% de los niños presenta un nivel significativo de problemas de atención y concentración; solo un 11% de los niños no presentan niveles significativos

## **1.2.- Base Teórica**

### **1.2.1.- El aprendizaje cooperativo en el aula según D. Johnson & R. Johnson.**

La cooperación es un concepto alterno que consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. Se transmiten y desarrollan una serie de elementos que van desde los conocimientos, actitudes hasta axiológicos. En una situación cooperativa, los individuos a través de su trabajo procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. No hay uno que quede fuera de este propósito. El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás

El aprendizaje cooperativo comprende tres tipos de grupos de aprendizaje.

1.- Los grupos formales de aprendizaje cooperativo que funcionan durante un período que va de una hora a varias semanas de clase. Los grupos formales de aprendizaje cooperativo garantizan la participación activa de los alumnos en las tareas intelectuales de organizar el material, explicarlo, resumirlo e integrarlo a las estructuras conceptuales existentes. En estos grupos, los estudiantes trabajan en equipo, a fin de lograr objetivos comunes, asegurándose de que ellos mismos y sus compañeros de grupo completen la tarea de aprendizaje asignada. Según D. Johnson & R. Johnson (1993), cualquier tarea, de cualquier materia y dentro de cualquier programa de estudios, puede organizarse en forma cooperativa. Cualquier requisito del curso puede ser reformulado para adecuarlo al aprendizaje cooperativo formal.

Según D. Johnson & R. Johnson (1993), cuando se emplean grupos formales de aprendizaje cooperativo, el docente debe:

- (a) Especificar los objetivos de la clase,
- (b) Tomar una serie de decisiones previas a la enseñanza,
- (c) Explicar la tarea y la interdependencia positiva a los alumnos,
- (d) Supervisar el aprendizaje de los alumnos e intervenir en los grupos para brindar apoyo en la tarea o para mejorar el desempeño interpersonal y grupal de los alumnos,
- (e) Evaluar el aprendizaje de los estudiantes y ayudarlos a determinar el nivel de eficacia con que funcionó su grupo.

### **1.2.2. El aprendizaje cooperativo como recurso y como contenido según Pere Pujolas Maset**

El aprendizaje cooperativo no sólo es un recurso muy eficaz para enseñar a los alumnos, sino que también es un contenido escolar más que los alumnos deben aprender a lo largo de su escolaridad y que, por lo tanto, debemos enseñarles tan sistemáticamente como les enseñamos los demás contenidos curriculares. Para que los alumnos aprendan a trabajar en equipo es muy importante que formen equipos de trabajo estables durante un tiempo considerable.

Ámbitos de intervención para estructurar de forma cooperativa el aprendizaje en el aula:

Ámbito de intervención A: cohesión de grupo Parece muy evidente que, en la mayoría de los casos, antes de introducir el aprendizaje cooperativo, deberemos preparar mínimamente al grupo-clase e ir creando, poco a poco, un clima favorable a la cooperación, la ayuda mutua, la solidaridad. Se trata de incrementar, paso a

paso, la conciencia de grupo, que debe pasar de ser una suma de individuos inconexos a ser una pequeña comunidad de aprendizaje.

Ámbito de intervención B: el trabajo en equipo como recurso para enseñar Las actuaciones del ámbito de intervención A, a las que me acabo de referir, no son exclusivas de una estructuración cooperativa del aprendizaje. Debemos considerarlas como actuaciones necesarias, si no imprescindibles, pero insuficientes para acabar estructurando de forma cooperativa las actividades educativas. De aquí la necesidad de incluir en nuestra intervención actuaciones del ámbito B que utilicen el trabajo en equipos reducidos de alumnos como un recurso para asegurar la cooperación y la ayuda mutua y, así, aprender mejor los contenidos escolares. A esta finalidad responden las estructuras cooperativas de la actividad que, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se entienden como el conjunto de operaciones y de elementos que regulan o condicionan en una clase lo que hacen los alumnos y cómo lo hacen, y que actúan como "fuerzas" que provocan un determinado "movimiento", cuyo efecto es que los que participan en él se ayuden unos a otros. Una estructura de la actividad cooperativa, por lo tanto, lleva a los alumnos a contar unos con otros, a colaborar, a ayudarse mutuamente a lo largo del desarrollo de la actividad. Una estructura de la actividad competitiva, por el contrario, conduce a que los alumnos rivalicen entre ellos por ser el primero que acaba la tarea o el que sabe mejor lo que el profesor les enseña y, por lo tanto, a no ayudarse unos a otros, sino todo lo contrario: a ocultarse información, a guardar celosamente la respuesta correcta de una cuestión o las soluciones de un problema o la forma de resolverlo.

Ámbito de intervención C: el trabajo en equipo como contenido de enseñanza De todas formas, para que trabajen bien en equipo, sobre todo si lo hacen muy a menudo, es imprescindible que se preparen para trabajar de esta manera, que lo aprendan y, por lo tanto, es imprescindible que se lo enseñemos como un contenido más que, por otra parte, cobra cada día mayor importancia. Por lo tanto, el trabajo en equipo -ya lo he dicho antes- no es sólo un método, un recurso, para aprender mejor, sino también un contenido más, algo que debemos enseñarles de forma sistemática, como les enseñamos los otros contenidos curriculares. Se trata de dos



cuestiones estrechamente relacionadas: cuanto más usemos el trabajo en equipo como recurso, más lo aprenderán como contenido; y cuanto más sepan los alumnos trabajar en equipo, más resultados positivos obtendremos del trabajo en equipo como recurso. Enseñar a trabajar en equipo como otro contenido curricular constituye el objetivo fundamental de las actuaciones propias del ámbito de intervención C.

### **1.3.- Bases conceptuales**

#### **1.3.1. Concepto de equipo**

Blake, R. y Mouton, J. (2007) sostiene que el trabajo en equipo se fundamenta en la colaboración dado que el ser humano convive todos los días con personas diferentes, circunstancia que lo conduce a desarrollar habilidades que le permiten realizar trabajos con otros individuos. Por otra parte, Rocatutu, J. C. (2006) dice que el maestro no solo debe tener claridad sobre el concepto de trabajo en equipo, sino también, una vez lo comprenda, lo debe proyectar a sus estudiantes de manera sencilla y clara, apoyándose en el concepto de que el hombre es un ser social y por tal motivo al aprendizaje depende en gran parte del prójimo, por que a través de él logra la comunicación, el intercambio de ideas, y la construcción de conocimiento. Trabajar en equipo supone identificar las fortalezas y debilidades de conjunto y no sólo de las partes y buscar mecanismos para mejorar continuamente la dinámica que se da entre las personas que lo conforman. Para entrar a desarrollar actividades de equipo, lo primordial que debe hacer el maestro es aclarar el significado de éste estilo alternativo de trabajo.

Como dicen Decroly & Monchamp (1998) lograr trabajar en equipo implica: “el esfuerzo de concertación para llegar a metas comunes, formas de trabajo y mecanismos para regular el comportamiento. Trabajar en equipo no es estar reunidos en determinado espacio, en el mismo momento; sino es compartir ideales, formas de trabajo e intereses, es contar con el propósito común al que cada uno aporta” (pág. 12). Podemos inferir que el trabajar en equipo supone identificar las fortalezas y debilidades de el conjunto y no sólo de las partes y buscar mecanismos

para mejorar continuamente la dinámica que se da entre las personas que lo conforman. Decroly & Monchamp (1998) sostienen que el maestro no solo debe tener claridad sobre el concepto de trabajo en equipo, sino también, una vez lo comprenda, lo debe proyectar a sus estudiantes de manera sencilla y clara, apoyándose en el concepto de que el hombre es un ser social y por tal motivo al aprendizaje depende en gran parte del prójimo, por que a través de él logra la comunicación, el intercambio de ideas, y la construcción de conocimiento.

### **1.3.2. El trabajar en equipo una necesidad social**

Desde la perspectiva de Klein, M. (1929) el trabajo en equipo se fundamenta en la colaboración dado que el ser humano convive todos los días con personas diferentes, circunstancia que lo conduce a desarrollar habilidades que le permiten realizar trabajos con otros individuos. De acuerdo ha éste autor, dicha necesidad se puede establecer desde los siguientes parámetros:

- La acción grupal suele ser más seguro y efectivo que la gestión individual, o la simple adición de acciones individuales
- Mediante la cooperación, las ayudas pedagógicas facilitadas a los estudiantes son más posibles de optimizar
- La cooperación, mediante el trabajo en equipo, permite analizar pluralmente y participativamente, problemas que son comunes, con mayores y mejores criterios.

Estos requisitos son posibles con una adecuada coordinación que proporciona la cooperación del trabajo en equipo, dando como resultado la cohesión. En ellos se justifica esa condición como mecanismo para proporcionar una atmósfera que anime a los alumnos a trabajar con entusiasmo y sentimientos de propiedad y pertenencia respecto a la escuela; la cooperación mediante el trabajo en equipo es un objetivo ineludible en la educación porque desde allí se cultiva una necesidad social.

Desde este marco conceptual, podemos inferir que el trabajo en equipo en una institución educativa va más allá de las acciones conjuntas con otro u otros; o más conocidos de “trabajo en grupo”, el propósito es alcanzar un mismo fin institucional

desde todos los estamentos: directivos, profesores, alumnos y padres de familia. En este sentido la cooperación entre docentes que comparten sus conocimientos sobre el trabajo dentro del aula sirve para unificar criterios y proyectarse a los estudiantes, no solo para un trabajo disciplinario de una sola asignatura, sino para realizar planes interdisciplinarios donde se salgan de la rutina, ofreciendo mejores herramientas y ambientes para la construcción de conocimiento, aspecto que acercaría las prácticas a un aprendizaje significativo.

Es importante tener en cuenta que este modo de trabajo entre maestros presenta dificultades por las distintas acciones que desarrollan dentro y fuera del aula los docentes; sin embargo, para los estudiantes es significativo observar como un trabajo con distintos profesores se vuelve emotivo al compartir recursos para alcanzar unos propósitos específicos durante un período de tiempo determinado, que tiene como características y requisitos principales los siguientes:

- a) Es voluntario.
- b) Está establecido entre iguales; no existe predominio por parte de ninguno de los profesores; se realiza en consonancia de circunstancias, independientemente de rangos o situaciones administrativas.
- c) Se basa en la lealtad y en la confianza.
- d) Implica, por tanto, determinado tiempo escolar fuera de las clases normales.
- e) Supone, a diferencia de la simple cooperación, realizar en común, participativamente, el diseño de los objetivos que se pretenden alcanzar o desarrollar; de igual manera acordar la metodología de trabajo y discutir y evaluar en común el proceso y los resultados.

Sintetizando todo lo anterior expuesto, podemos manifestar que el equipo de trabajo consiste en una agrupación de personas trabajando juntas, que comparten percepciones, tienen una propuesta en común, están de acuerdo con los procedimientos de trabajo, cooperan entre sí, aceptan un compromiso, resuelven sus desacuerdos en discusiones abiertas; lo anterior, no aparece automáticamente, sino

que debe irse construyendo poco a poco. En la acción cooperativa la discusión no es el objetivo sino el medio.

### **1.3.3.- Los juegos cooperativos**

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 dice Nicolás Bidegaín, “cooperar para aprender más y mejor”<sup>13</sup>, ya que las actividades en la clase de Educación Física 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.

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 educación física. 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.

### **1.3.4.- Características de los juegos cooperativos**

Según Fábio Otuzi Brotto, 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.

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

### **1.3.5.- Elementos de los juegos cooperativos**

Según Carlos Velásquez Callado<sup>17</sup>, 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.

### **1.3.6.- 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 mismo: La concepción filosófica que se maneja es que en los juegos cooperativos, lo importante es que los participantes se lo pasen bien y aprendan participando activamente.

Según Bedoya, C.A. (s/f) los juegos cooperativos pueden dividirse, según su objetivo, en:

**a.- Juegos de presentación:** Que 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.

**b.- Juegos para conocerse:** Son actividades lúdicas importantes porque muchas veces el no conocerse a si 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.

**c.- Juegos de distensión:** En el que la esencia del juego es no competitiva, es soltar tensiones. Las actividades de este tipo de juegos 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.

**d.- 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.

**e.- 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.

**f.- 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).

**g.- Juegos de estima:** son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.

**h.- 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 si mismo.

**i.- Juegos de relajación:** Estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos.

### **1.3.7. Rol del docente en el trabajo cooperativo**

León, G. (2018) afirma que el primer actor social que se tiene que convencer d la importancia del trabajo en equipo, es el profesor, porque con su convicción se vá a constituir en el motor y dinamizador de las actividades. La tarea de el profesor en relación con el trabajo en equipo es fundamental para asegurar que éste funcione y se consiga el aprendizaje y la satisfacción personal de todos sus miembros. Una organización del aula que fomente el trabajo en equipo de los estudiantes requiere que el profesor tenga los siguientes criterios: Planificación cuidadosa, liderazgo, metodologías especiales, intervención diferenciada y análisis posterior a la experiencia.

En este marco la planificación supone tomar decisiones importantes. Estas decisiones merecen algún tipo de reflexión, cómo el aprendizaje previo de los procedimientos y actitudes necesarios para la colaboración. El aspecto importante que a tener en cuenta en la planificación es la composición de los grupos: ¿Hay que intervenir en ello? o ¿Hay que dejar que sean los estudiantes los que decidan con quién desean trabajar?



Como siempre, depende de los objetivos que se pretendan conseguir. Sin embargo, hay que rechazar la idea de que los únicos equipos que funcionan son los que se forman espontáneamente. Por otra parte, sabemos que los equipos heterogéneos permiten a los alumnos, además del contraste de opiniones y argumentos, la convivencia con personas distintas, circunstancia que favorece la adquisición de actitudes no discriminatorias. El profesor puede intervenir en la formación de los grupos siempre que lo considere conveniente. Mediante su intervención, el docente puede propender a establecer buenas relaciones interpersonales; ayuda a mantener la atención del equipo en el objetivo que se persigue y evalúa la pertinencia de las acciones emprendidas para abordarlo; de igual manera colabora para reconsiderar el ejercicio de ciertos roles como el del líder un poco dominante o aquel que se deja imponer; puede, en fin, contribuir a que la tarea constituya un reto que fomente el desarrollo del equipo, proponiendo nuevos objetivos o diferentes condiciones de realización.

De acuerdo a Rubio (2010) un factor muy importante vinculado al trabajo en equipo y a la actuación del profesor es el análisis y valoración que realice de la experiencia, con el fin de incorporar los elementos que dicho análisis reporta a posteriores propuestas. Nos referimos, pues, a la reflexión sobre la práctica realizada, siempre importante en la finalización de cualquier actividad hecha en clase, hay que tener en cuenta que los procedimientos y actitudes implicados en el trabajo en equipo exigen una aproximación lenta y progresiva, de ahí la importancia de utilizar las diversas experiencias en sentido formativo, con el fin de mejorar en las propuestas.

### **1.3.8. Visión colectiva**

La dinámica de grupos es fundamental dado que el hombre es por naturaleza social y, de hecho, vive, en sociedad. La educación no puede estar completa sin el estudio de este campo; la interdisciplinaridad de los saberes, reconocida hoy más que nunca, implica una tarea en equipo; la complejidad creciente de la sociedad actual, por otra parte, obliga a una responsabilidad y decisión compartidas. De acuerdo a Rocatutu, J. C. (2006) la metodología de aprendizaje activa en equipo constituye el vehículo

fundamental de acercamiento que permite la adecuación del proceso de formación dentro del aula.

Algunas consideraciones planteadas por Rubio (2010) para el buen funcionamiento del trabajo en equipo son:

- Estudiar en contextos reales, cuidar la participación, no crear dependencias, ser activo y cooperativo.
- Preparar a los alumnos para que sea el tipo de profesionales que demanda la sociedad actual es la labor; por esa razón la formación de equipos de trabajo en el aula y la consecución de objetivos que den cuenta de la tarea realizada, de ahí se precisan las siguientes opciones:
- Fomentar el aprendizaje de forma autónoma. Alcanzar este objetivo supone: Asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje, potenciar el espíritu crítico, aprender del error, reconocer las propias necesidades de enseñanza e identificar los objetivos personales respecto al currículo.
- Resolver situaciones de su futura actividad profesional y relacionar el mundo real con la teoría.
- Realizar trabajo cooperativo: Planificar su propio trabajo, participar en la toma de decisiones sobre el proceso y sobre las tareas, asignando roles específicos.
- Desarrollar las destrezas comunicativas (argumentar, proponer e interpretar)
- Desarrollar habilidades interpersonales.

### **1.3.9. Dinámica para conformar equipo de trabajo**

Clavijo, M. (2015) sostiene que trabajar en equipo es proceso complejo que requiere conocer bien los aspectos más relevantes: La decisión de las tareas, el número de los participantes por equipo, el grado de homogeneidad, el papel del profesor y finalmente, cómo evaluar los aprendizajes tanto individuales como del propio equipo. Advierte este autor que no todas las tareas se prestan al intercambio y al

trabajo en equipo; por ello es necesaria una planificación cuidadosa. La composición misma del equipo de alumnos desempeña papel importante

**a.- ¿Cuántos alumnos?** El número de alumnos es uno de los primeros factores que sale a la vista. Toda decisión relativa a este trabajo en el aula exige este paso previo. ¿Tres? ¿Cinco? La elección del número de componentes del grupo siempre ha de ajustarse al tipo de tarea y a los objetivos del aprendizaje.

Según el caso, el profesor participa en su reparto. Aunque no hay reglas exactas para la constitución de equipos, el profesor debe tener claro unas condiciones generales: En varias tareas los alumnos pueden de manera voluntaria establecer según sus afinidades esto permite mejor control para que los estudiantes no salten de equipo en equipo cada vez que quieran. El número ideal para trabajar puede oscilar entre cuatro y seis estudiantes; lo ideal sería que el equipo fuera mixto.

**b.- La decisión de las tareas:** El número de los participantes por equipo, el grado de homogeneidad, el papel del profesor y finalmente, cómo evaluar los aprendizajes tanto individuales como del propio equipo. La composición misma del equipo de alumnos desempeña papel importante ¿Cuántos alumnos? El número de alumnos es uno de los primeros factores que saltan a la vista. Toda decisión relativa al trabajo en el aula exige paso previo. ¿Tres? ¿Cinco? Ojalá existiese número mágico que garantice el trabajo en equipo agradable y provechoso.

### **1.3.10.- Los juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos pueden definirse aquellos en que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. Los juegos cooperativos son el 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. Según Torres, C.M. (2001) los juegos cooperativos, en consecuencia, pueden ser utilizados en clase, 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

De acuerdo a Torres, C.M. (2001) 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. Los juegos cooperativos proporcionan a los participantes alto grado de satisfacción personal, puesto que cada uno de ellos tendrá el papel importante para el desarrollo de la actividad.

Los juegos cooperativos incrementan la comunicación intergrupala, la interacción social con los compañeros, mejorando el ambiente en el grupo y dentro de la clase. 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.

#### **1.3.11. Características de los juegos cooperativos**

El juego de cooperación según Cañeque, H. (1993). 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 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.

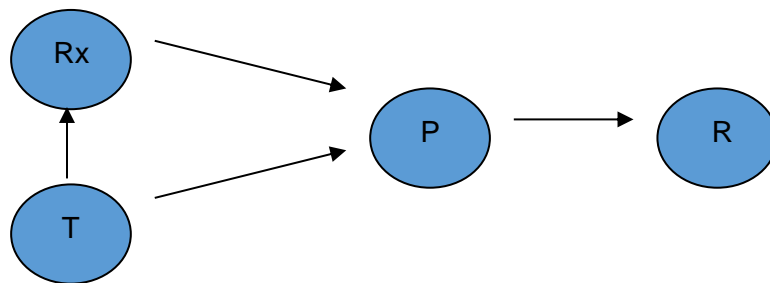
## CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES

### 2.1.-Tipo de diseño

#### Metodología de la investigación

##### Diseño de la investigación.

La presente investigación es descriptiva, no experimental y propositiva, en función del cual se propone el juego como estrategia pedagógica para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, región Cajamarca. Según Sánchez el diseño descriptivo tiene como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población. Según y Reyes (2015) no experimental, es la forma más elemental de investigación a la que puede recurrir un investigador. Es no experimental porque no se manipula ninguna variable.



##### Leyenda:

**Rx:** El juego como estrategia pedagógica

**T:** Estudios o modelos teóricos.

**P:** Trabajo en equipo

**R:** Realidad por transformar

#### Población y muestra

**Población:** El término población en palabras de Fortín, M.F. (1999) “es una serie de elementos o de sujetos que participan de características comunes, precisadas por un conjunto de criterios. La población es finita por la cantidad de personas a las cuales se les aplica la encuesta; por lo tanto, el resultado es exacto. Se ha

considerado en nuestra encuesta a los 32 estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca.

### **Muestra:**

La muestra poblacional está constituida por los 32 estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca, de los cuales, 22 son de sexo masculino y 10 de sexo femenino.

### **Métodos y procedimientos para la recolección de datos.**

#### **Métodos**

Para que el resultado de la investigación presente objetividad en el proceso de estudio se utilizó el método empírico: observación del objeto de estudio, aplicación y medición de la variable dependiente. Así mismo el método estadístico descriptivo para contrastar la hipótesis y medir el logro de los objetivos.

#### **Técnicas de recolección de datos.**

**Ficha de Observación:** Esta será la técnica mas usada dentro de la investigación, en la cual se empleará una ficha de observación, que depende de una introducción a los escenarios de forma participativa, permitiendo descubrir lo que realmente ocurre dentro y fuera de la clase de educación física, lo que nos ayudaría a identificar las conductas violentas que degeneran las relaciones interpersonales entre compañeros. **(Ver anexo 06)**

**Diario de campo:** Serán escritos que recogen sucesos, anécdotas, impresiones y observaciones ya finalizada cada sesión de clase y durante cada una de las mismas, con el fin de evidenciar los problemas que se presentan entre compañeros durante las actividades programadas por el docente. **(Ver anexo 07)**

**Escala de Likert:** Es necesario mencionar que se decidió usar la encuesta basada en la escala de Likert, que es la herramienta que más se presta a ser utilizada dentro de una organización que brinda servicios educativos, especialmente si

nunca se ha realizado una medición del trabajo en equipo en los estudiantes de la institución. Se trata de un instrumento diseñado con la técnica de Likert, comprendiendo un total de 20 ítems que exploran la variable trabajo en equipo definida operacionalmente como la percepción del estudiante respecto a la forma de trabajo en el aula con sus pares.

### **Aplicación de herramientas**

Encuesta sobre el juego como estrategia pedagógica para fomentar el trabajo en equipo; Ayudará a obtener un diagnóstico de la situación actual respecto a ambas variables y será la base para partir con las recomendaciones de estrategias para mejorar el trabajo en equipo entre los estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca. Este diagnóstico señalará cuáles son los factores críticos, cuyos resultados servirán para proponer y pautear propuestas y recomendaciones respecto a cómo superar los puntos críticos.

### **Técnica de gabinete:**

Esta técnica hace posible aplicar instrumentos para la recolección de Información para dar solidez científica a la investigación, utilizando para ello el fichaje de documentos, información obtenida de trabajo de campo.

### **Fichas Textuales:**

Comprende la transcripción entre comillas y al pie de la letra de el párrafo de un libro que el investigador considera importante para su trabajo de investigación.

**Fichas de Resumen:** Es la que se empleó para sintetizar una parte de un libro o su totalidad.

**Guía de análisis documental.** - Este instrumento fue de mucha utilidad para anotar la información de normas, libros, revistas, Internet y otras fuentes

**Ordenamiento y clasificación.** - Esta técnica se aplicó para tratar la información cualitativa y cuantitativa en forma ordenada, de modo de interpretarla y sacarle el máximo provecho.



**Análisis estadístico de los datos.**

Para el procesamiento de los datos se utilizaron un plan de análisis estadístico descriptivo, con elaboración de tablas y gráficos de frecuencias absolutas y porcentuales. Se empleó el análisis de frecuencia, cuadros estadísticos, media aritmética

## CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 3.1.-Resultados de la investigación

**Tabla 01**

#### Metodología didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Ítems	Siempre		A veces		Nunca		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
1.- ¿Consideras que tus profesores conocen y aplica en clase formas o métodos apropiados para tu aprendizaje?	14	44	09	28	09	28	32	100
2. ¿Consideras que el material utilizado por el docente en las diversas asignaturas es apropiado para tu aprendizaje?	07	22	09	28	16	50	32	100
3.- ¿La metodología aplicada por el docente la consideras apropiada para tu aprendizaje?	04	12	03	09	25	78	32	100
4.- ¿Los temas de las asignaturas los explica el profesor bien a fin de tu mejor comprensión?	11	34	05	16	16	50	32	100
5.- ¿La metodología aplicada ayuda significativamente a aquellos alumno/as que están poco motivados para aprender?	09	28	04	12	19	59	32	100
6.- ¿El sistema de evaluación lo consideras apropiado para un buen aprendizaje?	08	25	04	12	20	62	32	100
7.- ¿Consideras que en las clases se aplica una metodología de trabajo y aprendizaje en equipo?	04	12	03	09	25	78	32	100

**Fuente:** Elaborado en base a la encuesta aplicada a los estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca.

**Interpretación:**

En la tabla 01 sobre la metodología didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se tiene que el 44% de los estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146 considera que el docente siempre conoce y aplica en clase estrategias y procedimientos apropiados para su aprendizaje; sin embargo, esta respuesta es contradictoria con el 50% de opiniones que consideran que el material utilizado por el docente en las diversas asignaturas, no es apropiado, no están bien organizados, e incluso que son deficientes y están en mal estado. Por otra parte, el 78% opina que la metodología aplicada por el docente no la considera apropiada para una buena motivación para tu aprendizaje. Los estudiantes se sienten desinteresados con la clase, aburridos y con sueño en más de un caso. Por otra parte, el 50% de los estudiantes encuestados manifiesta que los contenidos de las asignaturas no se explican cuidadosamente, no le permiten acceder a un buen aprendizaje, fque faciliten la mejor comprensión de los mismos por parte de los estudiantes. Así mismo, el 59% de los encuestados manifiesta que la metodología aplicada no ayuda significativamente a aquellos alumno/as que están poco motivados para aprender e incluso el 62% de los encuestados dice que el sistema de evaluación no lo considera apropiado para un buen aprendizaje. Desde otro punto, el 78% de los encuestados manifiesta que no saben ni practican el trabajo en equipo, si bien es cierto que se agrupan para cualquier trabajo, sin embargo, estos carecen de una adecuada dirección por parte del docente, es decir cada cual trabaja por su lado, e incluso se irrita cuando las cosas no marchan como él o ellos quieren. Y el 78% de los estudiantes encuestados afirma que en las clases no se aplica una metodología de trabajo y aprendizaje en equipo, corroborando con opiniones expuestas en otros ítems de la encuesta.

**Tabla 02**

**El trabajo en equipo y las relaciones interpersonales en el aula**

Ítems	Siempre		A veces		Nunca		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
8.-Cuando se realiza un trabajo grupal todos los miembros conocen las metas a lograr	06	19	03	09	23	72	32	100
9.-Los miembros del grupo trabajan juntos a fin de que todos salgan bien	06	19	04	12	22	69	32	100
10.-Los miembros del grupo cumplen las tareas que se proponen como metas.	11	34	14	44	07	22	32	100
11.-Consideras que existe una buena relación de colaboración o cooperación entre tus compañeros que conforman un grupo?	09	25	14	44	09	25	32	100
12.-Cada miembro del grupo cumple eficazmente con su parte del trabajo.	07	22	05	16	20	62	32	100

**Fuente:** Elaborado en base a la encuesta aplicada a los estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca.

**Interpretación**

En la tabla 02 referida al trabajo en equipo en el aula de los estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca, se tiene que el 72% dice que cuando se realiza un trabajo grupal los miembros nunca conocen las metas a lograr; de otra parte, el 69% de encuestados refiere que los miembros del grupo no saben trabajar juntos, existe un marcado egoísmo, no existe un fin común de que todos salgan bien, manifiestan que los miembros del grupo nunca tienen en cuenta los resultados que deben presentar en colectivo, siempre se trata de ganar el uno al otro, por la nota. Por otra parte, el 44% dice que a veces los miembros del grupo cumplen las tareas que se proponen como metas, pero esto sucede más cuando existe un interés de por medio.

**Tabla 03**

**Las actitudes de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

Ítems	Siempre		A veces		Nunca		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
13.-La enseñanza del profesor hace interesante la clase que me motiva a aprender mejor	07	22	06	19	19	59	32	100
14.-Sabemos lo que significa trabajar en equipo?	09	25	06	19	17	53	32	100
15.-Consideras que tus compañeros que aprenden más rápido ayudan a tus compañeros que no comprendieron bien la clase.	07	22	08	25	17	53	32	100
16.-El sistema de evaluación propuesto por el profesor es adecuado para nuestro aprendizaje.	07	22	08	25	17	53	32	100
17.-Mi interés en la materia ha aumentado como consecuencia de la estrategia trabajar en equipo	09	25	06	19	17	53	32	100
18.-La metodología de enseñanza ha potenciado mi capacidad de síntesis y comprensión de la información	04	12	03	09	25	78	32	100
19.-Mantengo una actitud responsable y positiva con los otros miembros del grupo de trabajo	08	25	04	12	20	62	32	100
20.-Considero que soy solidario y ayudo a mis compañeros cuando me necesitan	09	25	06	19	17	53	32	100

**Fuente:** Elaborado en base a la encuesta aplicada a los estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca.

## **Interpretación**

En la tabla 03 referida a las actitudes de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje; se tiene que el 59% de los estudiantes encuestados manifiesta que la enseñanza del docente no motiva a aprender mejor; dicen que la enseñanza del profesor no hace interesante la clase que lo motive a aprender mejor. Por otra parte, el 53% dice no saber lo que significa trabajar en equipo y el 53% considera que sus compañeros que aprenden más rápido no ayudan a tus compañeros que no comprendieron bien la clase. Por otra parte, el 53% dice que el ritmo de trabajo de la asignatura no es el adecuado, en comparación con otras asignaturas del mismo curso. Así mismo, el 53% manifiesta que el sistema de evaluación propuesto por el profesor no es adecuado para nuestro aprendizaje; incluso el 53% manifiesta que su interés en la materia no ha aumentado como consecuencia de la estrategia de enseñanza del docente; el 78% manifiesta que la metodología de enseñanza no ha potenciado su capacidad de síntesis y comprensión de la información; y el 62% dice que no mantiene una actitud responsable y positiva con los otros miembros del grupo de trabajo; y finalmente, el 53% opina que no se considera una persona solidaria y que ayude a sus compañeros.

### **3.2.-Discusión de los resultados.**

La metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas de América Latina y en particular en nuestro sistema educativo, se ha caracterizado por su superficialidad, fragmentación, memorismo, su poca secuencialidad, entre otros aspectos, que han mermado el desarrollo cognitivo e investigativo de los discentes. Ante el sistema convencional, ortodoxo de la enseñanza-aprendizaje, desde inicios del siglo XX con L. Vigotsky, Piaget, Maslow, entre otros se va vislumbrando sistemas alternos de aprender, de enseñar; y más allá de ello de pensar, reflexionar, de transformar las realidades que se mantenían incuestionables por los sistemas anteriores. Entre los sistemas alternos tenemos el de aprender y trabajar cooperativamente. Conceptualmente, la cooperación es un concepto alterno que consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. Se transmiten y desarrollan una serie de elementos que van desde los conocimientos, actitudes hasta axiológicos. En una situación cooperativa, los individuos a través de su trabajo procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. No hay uno que quede fuera de este propósito. El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Como podemos inferir, la importancia de trabajar en equipo, en forma cooperativa, en nuestro sistema educativo es fundamental. De acuerdo a los resultados del diagnóstico situacional de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I. E., 821146, de la región Cajamarca se tiene que en la tabla 01 sobre la metodología didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 44% de los estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146 considera que el docente siempre conoce y aplica en clase estrategias y procedimientos apropiados para su aprendizaje; sin embargo, esta respuesta es contradictoria con el 50% de opiniones que consideran que el material utilizado por el docente en las diversas asignaturas, no es apropiado, no están bien organizados, e incluso que son deficientes y están en mal estado. Por otra parte, el 78% opina que la metodología aplicada por el docente

no la considera apropiada para una buena motivación para tu aprendizaje. Los estudiantes se sienten desinteresados con la clase, aburridos y con sueño en más de un caso. Por otra parte, el 50% de los estudiantes encuestados manifiesta que los contenidos de las asignaturas no se explican cuidadosamente, no le permiten acceder a un buen aprendizaje, que faciliten la mejor comprensión de los mismos por parte de los estudiantes. Así mismo, el 59% de los encuestados manifiesta que la metodología aplicada no ayuda significativamente a aquellos alumno/as que están poco motivados para aprender e incluso el 62% de los encuestados dice que el sistema de evaluación no lo considera apropiado para un buen aprendizaje. Desde otro punto, el 78% de los encuestados manifiesta que no saben ni practican el trabajo en equipo, si bien es cierto que se agrupan para cualquier trabajo, sin embargo, estos carecen de una adecuada dirección por parte del docente, es decir cada cual trabaja por su lado, e incluso se irrita cuando las cosas no marchan como el o ellos quieren. Y el 78% de los estudiantes encuestados afirma que en las clases no se aplica una metodología de trabajo y aprendizaje en equipo, corroborando con opiniones expuestas en otros ítems de la encuesta.

En lo que respecta a la tabla N° 02 sobre el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales en el aula, el 72% de estudiantes encuestados refiere que cuando se realiza un trabajo grupal los miembros nunca conocen las metas a lograr; de otra parte, el 69% de encuestados manifiesta que los miembros del grupo no saben trabajar juntos, existe un marcado egoísmo, no existe un fin común de que todos salgan bien, manifiestan que los miembros del grupo nunca tienen en cuenta los resultados que deben presentar en colectivo, siempre se trata de ganar el uno al otro, por la nota. Por otra parte, el 44% dice que a veces los miembros del grupo cumplen las tareas que se proponen como metas, pero esto sucede más cuando existe un interés de por medio, que puede ser pecuniario o de otra índole. Complementariamente, el 62% dice que cada miembro del grupo nunca cumple eficazmente con su parte del trabajo. Como podemos apreciar, el desconocimiento, y por ende la carencia práctica del trabajo y aprendizaje en equipo en las aulas es evidente. Blake, R. y Mouton, J. (2007) sostiene que el trabajo en equipo se fundamenta en la colaboración dado que el ser humano convive todos los días con



personas diferentes, circunstancia que lo conduce a desarrollar habilidades que le permiten realizar trabajos con otros individuos. Por otra parte, Rocatutu, J. C. (2006) dice que el maestro metodológicamente no solo debe tener claridad sobre el concepto de trabajo en equipo, sino también, una vez que lo comprenda, lo debe proyectar a sus estudiantes de manera sencilla y clara. Por otra parte, Decroly & Monchamp (1998) dicen que trabajar en equipo supone identificar las fortalezas y debilidades de conjunto y no sólo de las partes y buscar mecanismos para mejorar continuamente la dinámica que se da entre las personas que lo conforman. Para entrar a desarrollar actividades de equipo, lo primordial que debe hacer el maestro es aclarar el significado de este estilo alterno de trabajo. Como podemos ver, el trabajar en equipo, va más allá de aprender juntos, sino de desarrollar actitudes, habilidades sociales, satisfacción y gusto por aprender, etc.

En la tabla 03 referida a las actitudes de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje; se tiene que el 59% de los estudiantes encuestados manifiesta que la enseñanza del docente no motiva a aprender mejor; dicen que la enseñanza del profesor no hace interesante la clase que lo motive a aprender mejor. Esta situación se contrapone con lo que plantea Decroly & Monchamp (1998) que sostiene que lograr trabajar en equipo implica el esfuerzo de concertación para llegar a metas comunes, formas de trabajo y mecanismos para regular el comportamiento. Trabajar en equipo no es estar reunidos en determinado espacio, en el mismo momento; sino es compartir ideales, formas de trabajo e intereses, es contar con el propósito común al que cada uno aporta” (pág. 12). Por otra parte, el 53% dice no saber lo que significa trabajar en equipo y el 53% considera que sus compañeros que aprenden más rápido no ayudan a tus compañeros que no comprendieron bien la clase. Por otra parte, el 53% dice que el ritmo de trabajo de la asignatura no es el adecuado, en comparación con otras asignaturas del mismo curso. Así mismo, el 53% manifiesta que el sistema de evaluación propuesto por el profesor no es adecuado para nuestro aprendizaje; incluso el 53% manifiesta que su interés en la materia no ha aumentado como consecuencia de la estrategia de enseñanza del docente; el 78% manifiesta que la metodología de enseñanza no ha potenciado su capacidad de síntesis y comprensión de la información; y el 62% dice que no mantiene una actitud

responsable y positiva con los otros miembros del grupo de trabajo; y finalmente, el 53% opina que no se considera una persona solidaria y que ayude a sus compañeros. Ante esta realidad, es importante señalar lo que plantea Decroly & Monchamp (1998) que el maestro no solo debe tener claridad sobre el concepto de trabajo en equipo, sino también, una vez lo comprenda, lo debe proyectar a sus estudiantes de manera sencilla y clara, apoyándose en el concepto de que el hombre es un ser social y por tal motivo al aprendizaje depende en gran parte del prójimo, porque a través de él logra la comunicación, el intercambio de ideas, y la construcción de conocimiento. Podemos inferir que el trabajar en equipo supone identificar las fortalezas y debilidades del conjunto y no sólo de las partes y buscar mecanismos para mejorar continuamente la dinámica que se da entre las personas que lo conforman.

### **3.3.- Propuesta de la investigación**

**El juego como estrategia pedagógica para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, Región Cajamarca.**

#### **I.- Presentación**

Las relaciones interpersonales entre los estudiantes, muy a menudo no son como lo esperamos dentro de las instituciones educativas, puesto que en la mayor parte del tiempo se presentan agresiones y maltratos entre compañeros sea en el aula como fuera de ella; es por esta razón que se deben controlar, prevenir estas actitudes y comportamientos violentos. En este sentido, en la propuesta de la presente investigación titulada “El juego como estrategia pedagógica para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes del cuarto grado de primaria, I. E., 821146, de la región Cajamarca” se plantean estrategias de juegos, cuya perspectiva es que, a través del juego cooperativo los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa en mención, mejoren y optimicen sus relaciones interpersonales, tomando como base la filosofía del trabajo en equipo, la cooperación y por supuesto el juego; propuesta que es susceptible de que cada docente la pueda aplicar en cualquiera de sus asignaturas dictadas, ya que consideramos que esta investigación, constituye una alternativa factible de poner en funcionamiento, para tratar de solucionar o por lo menos minimizar la carencia, necesidad o dificultad que ocasiona esta problemática.

#### **II.-Fundamentación**

La cooperación es un concepto alterno que consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. Se transmiten y desarrollan una serie de elementos que van desde los conocimientos, actitudes hasta axiológicos. D. Johnson & R. Johnson (1993), afirman que en una situación cooperativa, los individuos a través de su trabajo procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. No hay uno que quede fuera de éste propósito. Según D. Johnson & R. Johnson (1993), cualquier tarea, de cualquier materia y dentro de cualquier programa de estudios, puede organizarse en forma cooperativa. Cualquier requisito del curso puede ser reformulado para adecuarlo al

aprendizaje cooperativo formal. Clavijo, M. (2015) sostiene que trabajar en equipo es proceso complejo que requiere conocer bien los aspectos más relevantes: La decisión de las tareas, el número de los participantes por equipo, el grado de homogeneidad, el papel del profesor y finalmente, cómo evaluar los aprendizajes tanto individuales como del propio equipo. Advierte este autor que no todas las tareas se prestan al intercambio y al trabajo en equipo; por ello es necesaria una planificación cuidadosa. La composición misma del equipo de alumnos desempeña papel importante. Según Velásquez (2012), 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.

### **III.-Objetivos**

Proponer la estrategia pedagógica del juego como una metodología alternativa para mejorar las relaciones interpersonales a través del trabajo en equipo en los estudiantes del cuarto grado de primaria, de la I. E., 821146, del caserío Shirac, distrito de Asunción, región Cajamarca

#### **Específicas**

- Desarrollar un diagnóstico situacional a fin de conocer las características que presenta la práctica del trabajo en el aula los estudiantes del cuarto grado de primaria, de la I. E., 821146, del caserío Shirac, distrito de Asunción, región Cajamarca.
- Fomentar la inclusión, no la exclusión (eliminación) a través del juego cooperativo con un fin u objetivo común.

-Propiciar óptimas relaciones interpersonales a través de estrategias basadas en los juegos cooperativos de contacto a fin de fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico.

-Organizar estrategias de juegos cooperativos energizantes a fin de que los estudiantes se diviertan sin competir, liberando energía, despertando a un grupo que lleva mucho tiempo quieto como paso intermedio en el camino hacia la cooperación.

#### **IV.- Características de los juegos cooperativos**

Según Broto, F. (1999) el juego de cooperación presenta las siguientes características:

- a.- Permite explorar y dar pie a la búsqueda de soluciones creativas en un entorno que está libre de presiones.
- b.- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- c.- Prima el proceso sobre el producto.
- d.- El error se integra dentro del proceso proporcionando feedback y propiciando la ayuda de los demás.
- e.- Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.
- f.- Se puede valorar positivamente el éxito ajeno.
- g.- Se fomentan las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de información.
- h.- Se juega en grupo, con un fin u objetivo común.
- i.- Fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación).
- j.- Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.
- k.- Fomentan la toma de decisiones, la negociación, la resolución/regulación de conflictos.
- l.- 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.

## V.- Plan de intervención.

<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	Participamos en juegos cooperativos
----------------------------	-------------------------------------

### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área/AF	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<b>Educación Física</b>	1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 1.1. Comprende su cuerpo. 3. Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. 3.1. Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce y participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.	Participa en juegos cooperativos
			<b>Técnicas e Inst. de evaluación.</b> Lista de cotejo

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

### 2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leer la sesión</li> <li>- Prepara los juegos</li> </ul>	- Tela

### 3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
<p>Se organizan tomados de la mano en parejas, para salir de la sala caminando en puntas de pie.</p> <p>Presentamos el propósito de la sesión:</p> <p><b>Hoy, jugaremos para mejorar nuestro trabajo en equipo.</b></p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión:</p> <p>✓ Trabajar en equipo sin pelear.</p>	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
<p><b>Telas mágicas</b></p> <p><b>Adelante-Atrás.</b> Todos los alumnos agarran un extremo del paracaídas Cuando decimos ATRÁS, lo estiramos. Cuando decimos ADELANTE, nos juntamos todos en el centro.</p> <p><b>La fábrica de Viento.</b> Podemos fabricar viento si agitamos la tela durante un buen rato, incluso, si estamos con fuerza, podemos agitarla a la vez que saltamos. 3. Tierra, Mar y Aire. Agarramos por los bordes y estiramos la tela al completo. Hacemos un corro muy grande. Decimos MAR para agitar el paracaídas a ras de suelo. TIERRA para agitarlo a la altura de la cintura. Y AIRE para agitarlo a la altura de los hombros.</p> <p><b>Nadar sobre las Olas.</b> La mitad de la clase agarra el paracaídas por los lados y lo mueve formando olas a ras del suelo. La otra mitad andan, gatean o ruedan por encima. Las olas pueden ser más fuertes o más suaves inventando una historieta. Al rato, cambio de rol.</p> <p><b>El Túnel.</b> Como el juego anterior, la mitad de la clase levanta el paracaídas sujetándolo a la altura de los hombros primero, a la altura de la cintura después, a la altura de la rodilla para que el resto pasen por debajo como si de un túnel se tratase.</p> <p><b>La Bici.</b> Estirando la tela nos sentamos en el suelo. Nos tapamos las piernas. Nos tumbamos y nos tapamos todo menos la cabeza. A partir de esta postura podemos elevar las piernas y hacer la bicicleta.</p> <p><b>La Carpa.</b> Se eleva el paracaídas por encima de la cabeza, por detrás de la espalda, detrás de las rodillas (siempre estirando hacia atrás) y nos sentamos cogiendo su borde por el interior. Quedamos todos dentro de la carpa y podemos hacer muchas cosas en su interior: contar chistes, cambiarnos de sitio, asomarnos por la ventana, cantar...</p>	



<b>Cierre</b>	<b>Tiempo aproximado: 15 min</b>
Preguntamos ¿Cómo sienten el cuerpo: cansado, con calor, con ganas de continuar moviéndose, ¿con ganas de dormir?, luego del juego que realizaron, ¿se sienten con más capacidades para trabajar en equipo?, ¿por qué?	

#### **4. REFLEXIONES DE APRENDIZAJE**

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?

¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?



## **CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES**

Se percibe que los estudiantes del cuarto grado de primaria' de la I. E., 821146, del caserío Shirac, distrito de Asunción, de la región Cajamarca, tienen una carencia de habilidades sociales como la empatía, la asertividad para relacionarse con sus pares; muestran falencias en el momento de trabajar en grupo, de acatar las normas establecidas al inicio de la clase, la no tolerancia entre ellos y la mala comunicación entre ellos, en las relaciones interpersonales prima la individualidad y el egoísmo.

-Las estrategias del juego cooperativo fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación) con un final u objetivo común.

-Las estrategias basadas en los juegos cooperativos de contacto propician óptimas relaciones interpersonales, así como la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico.

- Los juegos cooperativos energizantes propician la diversión de los estudiantes sin competir, liberando energía, despertando a un grupo que lleva mucho tiempo quieto como paso intermedio en el camino hacia la cooperación.

## **CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES**

En las instituciones educativas de todos los niveles de formación, en especial en las del nivel primario, se debe fomentar y ejercitar la cooperación para el desempeño de las actividades de forma grupal

El trabajo en equipo es una habilidad indispensable para la vida que es esencial desarrollarla en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que fomenta una fluida y clara comunicación, el respeto por los miembros que conforman el equipo, así como los valores de la solidaridad, colaboración, confianza, para lograr un objetivo común.

## BIBLIOGRAFÍA

-**Ausubel, D. J. y otros.** (1982). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México, Trillas.

[https://www.google.com/search?q=Ausubel%2C+D.+J.+y+otros.+\(1982\).+Psicolog%C3%ACa+educativa.+Un+punto+de+vista+cognoscitivo.+M%C3%A8xico%2C+Trillas&oq=Ausubel%2C+D.+J.+y+otros.+\(1982\).+Psicolog%C3%ACa+educativa.+Un+punto+de+vista+cognoscitivo.+M%C3%A8xico%2C+Trillas&aqs=chrome..69i57.3458j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Ausubel%2C+D.+J.+y+otros.+(1982).+Psicolog%C3%ACa+educativa.+Un+punto+de+vista+cognoscitivo.+M%C3%A8xico%2C+Trillas&oq=Ausubel%2C+D.+J.+y+otros.+(1982).+Psicolog%C3%ACa+educativa.+Un+punto+de+vista+cognoscitivo.+M%C3%A8xico%2C+Trillas&aqs=chrome..69i57.3458j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

**Arias & Huaynate.** 2021. El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" -Yanacancha – Pasco. Licenciada en Educación Inicial. Universidad Nacional “Daniel Alcides Carrión” Cerro de Pasco

**Aroca, M. A. & Delgadillo, D. A.,** (2015) La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio americano de Ibagué. Universidad del Tolima. Instituto de educación a distancia. Licenciatura en pedagogía infantil. Ibagué. Colombia.

**Barrios, N.** (2015) El aula como escenario para trabajar en equipo; Pontificia Universidad Javeriana y fue realizado en el Centro Educativo San Luis Gonzaga Fe y Alegría de Bogotá.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/229/edu27.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

**Blake, R. y Mouton, J.** (2007). El trabajo en equipo: qué es y cómo se hace. Barcelona: Ediciones Deusto, S.A. Fuertes

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/229/edu27.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

**Brotto, F.** (1999) Juegos cooperativos. El juego y el deporte como un ejercicio de convivencia, disertación Maestrazgo, Campinas. Facultad de Educación Física de la Universidad Estatal de Campinas.

**Cañeque, H.** (1993). Juego y vida. Buenos Aires, El Ateneo.

[https://www.google.com/search?q=Ca%C3%B1eque%2C+H.+\(1993\).+Juego+y+vida.+Buenos+Aires%2C+El+Ateneo.&oq=Ca%C3%B1eque%2C+H.+\(1993\).+Juego+y+vida.+Buenos+Aires%2C+El+Ateneo.&aqs=chrome..69i57j0i22i30.4033j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Ca%C3%B1eque%2C+H.+(1993).+Juego+y+vida.+Buenos+Aires%2C+El+Ateneo.&oq=Ca%C3%B1eque%2C+H.+(1993).+Juego+y+vida.+Buenos+Aires%2C+El+Ateneo.&aqs=chrome..69i57j0i22i30.4033j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

**Clavijo, M.** 2015. Los juego cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 301 del Colegio Nidia Quintero Trbay, Universidad Libre. Facultad de Ciencias de la Educación. Bogotá. Colombia

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>

**Ccorahua, J. R.;** 2017. Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. “Angelitos de Jesús”, Huachipa. Escuela de postgrado, Universidad Cesar Vallejo.

**Chacón** (2008), El Juego Didáctico Como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial. Venezuela

<http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>

**-Decroly, O. Y E. Monchamp,** (1998). El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid, Morata. Traducción de: Initiation á l’activité intellectuelle et motrice.

[https://samwonder.com/?gclid=CjwKCAjw7rWKBhAtEiwAJ3CWLMSzlnQGYDQC4Fh3qNaK7RiH75X0-NF8twstvE-iKYWsDcR7vnIvyxoCZ8QQAvD\\_BwE](https://samwonder.com/?gclid=CjwKCAjw7rWKBhAtEiwAJ3CWLMSzlnQGYDQC4Fh3qNaK7RiH75X0-NF8twstvE-iKYWsDcR7vnIvyxoCZ8QQAvD_BwE)

**-Erikson, E.** (1972). “Juego y actualidad.” En Piaget, J., Lorenz, K. Juego y desarrollo. Barcelona, Grijalbo.

<https://www.monografias.com/trabajos101/a-los-adultos-tambien-juegan-y-se-recrean/a-los-adultos-tambien-juegan-y-se-recrean.shtml>

**EDUCREA.** El aula un escenario para trabajar en equipo

<https://educrea.cl/el-aula-un-escenario-para-trabajar-en-equipo/>

**Fontalvo, Espitia, & Martínez.** 2016. Los juegos cooperativos como estrategia para minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad en los alumnos de los grados 3° y 4° de primaria jornada tarde en la IED. Licenciatura en Educación en Educación Física Recreación Y Deportes “República de China”. Universidad Libre Facultad: Ciencias de la Educación. Bogotá D.C

**Klein, M.** (1929). La personificación en el juego de los niños. Buenos Aires. Hormé, s.a.

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/385016/jcd1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

**López** (2009) en su estudio sobre los “Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar: un estudio Bibliométrico de 1997 a 2008”, sustentada en la Universidad de Alicante, España.

**-Leif, J. Y L. Brunelle** (1978). La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Kapelusz.

<https://www.efdeportes.com/efd25a/mludico1.htm>

**León, G.** (2018) Trabajo en equipo en las instituciones educativas. Universidad Inca Garcilaso de la Vega

<http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/3119?show=full>

Minerva, C 2002 “El juego: Una estrategia importante”. Universidad de los Andes- Núcleo Rafael Rangel. Trujillo. Artículo publicado en EDUCERE. Año 6 N°19.

Omeñaca, R, Ruiz, J 2002 “Los juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo

**Rubio** 2010. El teatro de aula como estrategia pedagógica; Proyecto de innovación e investigación pedagógica, Bilbao

[http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-teatro-de-aula-como-estrategia-pedagogica-proyecto-de-innovacion-e-investigacion-pedagogica--0/html/0023cd44-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_2.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-teatro-de-aula-como-estrategia-pedagogica-proyecto-de-innovacion-e-investigacion-pedagogica--0/html/0023cd44-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html)

**Rocatutu, J. C.** (2006). Comunicación y diálogo: manual para el aprendizaje de habilidades sociales. Madrid: Cauce Editorial, S.L. \* Plenchette-Brissonet, C. (1987). Método de trabajo en equipo. Barcelona. Pórtic.

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7464.pdf>

**-Reyes-Navia, R.M.** (1993). El juego. Procesos de desarrollo y socialización. Colombia, Imprenta Nacional.

[https://www.researchgate.net/publication/321054894\\_El\\_juego\\_procesos\\_de\\_desarrollo\\_y\\_socializacion](https://www.researchgate.net/publication/321054894_El_juego_procesos_de_desarrollo_y_socializacion)

Sanuy, A 1998 ¿A qué jugamos? España: Marsiega

**-Torres, C.M.** (2001). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Mimeografiado.

[https://www.google.com/search?q=Torres%2C+C.M.+\(2001\).+Eljuego+como+estrategia+de+aprendizaje+en+el+aula.+Mimeografiado.&oq=Torres%2C+C.M.+\(2001\).+Eljuego+como+estrategia+de+aprendizaje+en+el+aula.+Mimeografiado.&aqs=chrome..69i57j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Torres%2C+C.M.+(2001).+Eljuego+como+estrategia+de+aprendizaje+en+el+aula.+Mimeografiado.&oq=Torres%2C+C.M.+(2001).+Eljuego+como+estrategia+de+aprendizaje+en+el+aula.+Mimeografiado.&aqs=chrome..69i57j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

**-Vigotsky, L. S.** (1966). El papel del juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Grijalbo.

[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-97922003000200002](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922003000200002)

## **ANEXOS**

## Anexo 01

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



### Instrumento-Encuesta

**Objetivo:** Conocer sus opiniones acerca del juego y del método del trabajo en equipo, de su importancia y significado que tiene para ustedes como estudiantes del cuarto grado de primaria de la I. E., 821146, Región Cajamarca.

**Instrucciones:** Sirvase marcar con un aspa (X) la respuesta que crea la correcta.

Metodología didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje				
Items	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.-¿Consideras que tus profesores conocen y aplica en clase formas o métodos apropiados para tu aprendizaje?				
2. ¿Consideras que el material utilizado por el docente en las diversas asignaturas es apropiado para tu aprendizaje?				
3.-¿La metodología aplicada por el docente la consideras apropiada para tu aprendizaje?				
4.-¿Los temas de las asignaturas los explica el profesor bien a fin de tu mejor				



comprensión?				
5.-¿La metodología aplicada ayuda significativamente a aquellos alumno/as que están poco motivados para aprender?				
6.-¿El sistema de evaluación lo consideras apropiado para un buen aprendizaje?				
7.-¿Consideras que en las clases se aplica una metodología de trabajo y aprendizaje en equipo?				
<b>El trabajo en equipo en el aula</b>				
8.-Cuando se realiza un trabajo grupal todos los miembros conocen las metas a lograr				
9.-Los miembros del grupo trabajan juntos a fin de que todos salgan bien				
10.-Los miembros del grupo cumplen las tareas que se proponen como metas.				
11.-Consideras que existe una buena colaboración o cooperación entre tus compañeros que conforman un grupo?				
12.-Cada miembro del grupo cumple eficazmente con su parte del trabajo.				
<b>Las actitudes de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje</b>				
13.-La enseñanza del profesor hace interesante la clase que me motiva a aprender mejor				
14.-Sabemos lo que significa trabajar en equipo?				

15.-Consideras que tus compañeros que aprenden más rápido ayudan a tus compañeros que no comprendieron bien la clase.				
16.-El sistema de evaluación propuesto por el profesor es adecuado para nuestro aprendizaje.				
17.-Mi interés en la materia ha aumentado como consecuencia de la estrategia trabajar en equipo				
18.-La metodología de enseñanza ha potenciado mi capacidad de síntesis y comprensión de la información				
19.-Mantengo una actitud responsable y positiva con los otros miembros del grupo de trabajo				
20.-Considero que soy solidario y ayudo a mis compañeros cuando me necesitan				

## Anexo 02

### FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

#### FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

##### **I.- INFORMACIÓN GENERAL**

- I.1. Nombre del Experto:** Dr. Sevilla Exebio, Julio César  
**I.2. Institución donde labora:** Escuela Profesional de Sociología (FACHSE-UNPRG)  
**I.3. Título Profesional:** Lic. En Sociología  
**I.4. Grado /Mención:** Dr. en Sociología  
**I.5. Instrumento de evaluación:** Ficha técnica

**Variable:** El juego como estrategia pedagógica

**Autor/a :** Llaque Torres, Maritza

##### **II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales			x		
2	Respeto los derechos de información a la privacidad				x	
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems					x
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable programa las buenas relaciones humanas en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales				x	
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable El juego como estrategia pedagógica				x	

6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación			x		
7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores				x	
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio					x
9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					x
10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable El juego como estrategia pedagógica				x	
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					x
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento				x	
	<b>Puntaje parcial</b>	<b>09 24 20</b>				
	<b>Puntaje total</b>	<b>53</b>				

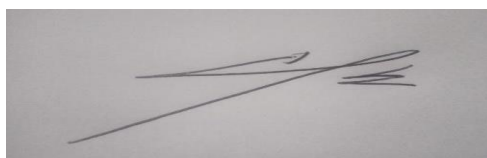
### III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación .....(x)

5.- El instrumento debe de ser reformulado porque sus ítems no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable ..... ( )

6.- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio ..... (x)

**Lugar y fecha:** Lambayeque, 04 agosto 2021



**Dr. Sevilla Exebio, Julio César**  
**CSP 311**

## Anexo 03

### FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

#### I.- INFORMACIÓN GENERAL

**I.6. Nombre del Experto:** Dr. Sevilla Exebio, Julio César

**I.7. Institución donde labora:** Escuela Profesional de Sociología (FACHSE-UNPRG)

**I.8. Título Profesional:** Lic. En Sociología

**I.9. Grado /Mención:** Dr. en Educación

**I.10. Instrumento de evaluación:** Ficha técnica

**Variable:** trabajo en equipo

**Autor/a** Llaque Torres, Maritza

#### II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales					x
2	Respeto los derechos de información a la privacidad					x
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems					x
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable clima institucional en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					x
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable trabajo en equipo				x	
6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la					x

	investigación					
7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores			x		
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio				x	
9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					x
10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable trabajo en equipo				x	
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					x
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento					x
	<b>Puntaje parcial</b>	<b>03 09 40</b>				
	<b>Puntaje total</b>	<b>52</b>				

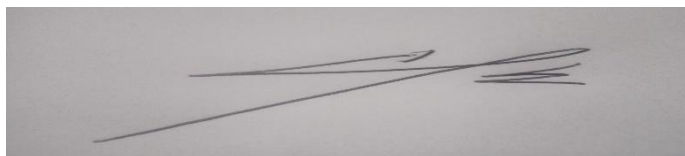
### III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación ..... (x)

5.- El instrumento debe de ser reformulado porque sus ítems no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable ..... ( )

6.- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio ..... (x)

**Lugar y fecha:** Lambayeque, 04 agosto 2021



**Dr. Sevilla Exebio, Julio César**  
**CSP 311**

## Anexo 04

### FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

#### FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

##### **I.- INFORMACIÓN GENERAL**

- I.1. **Nombre del Experto:** Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo  
I.2. **Institución donde labora:** Escuela Profesional de Sociología (FACHSE-UNPRG)  
I.3. **Título Profesional:** Lic. En Sociología  
I.4. **Grado /Mención:** Dr. en Sociología  
I.5. **Instrumento de evaluación:** Ficha técnica

**Variable:** El juego como estrategia pedagógica

**Autor/a:** Llaque Torres, Maritza

##### **II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales			x		
2	Respeto los derechos de información a la privacidad				x	
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems					x
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable programa las buenas relaciones humanas en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales				x	
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable El juego como estrategia pedagógica				x	
6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en			x		

	función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación			<b>x</b>		
7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores				<b>x</b>	
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio					<b>x</b>
9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					<b>x</b>
10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable El juego como estrategia pedagógica				<b>x</b>	
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					<b>x</b>
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento				<b>x</b>	
	<b>Puntaje parcial</b>	<b>09 24 20</b>				
	<b>Puntaje total</b>	<b>53</b>				

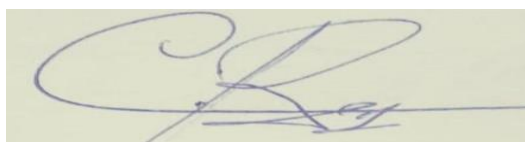
### III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación .....(x)

5.- El instrumento debe de ser reformulado porque sus ítems no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable ..... ( )

6.- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio ..... (x)

**Lugar y fecha:** Lambayeque, 22 agosto 2021



**Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo**  
**CSP 208**



## Anexo 05

### FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

#### I.- INFORMACIÓN GENERAL

- I.6. **Nombre del Experto:** Dr. Sevilla Exebio, Julio Cécar  
I.7. **Institución donde labora:** Escuela Profesional de Sociología (FACHSE-UNPRG)  
I.8. **Título Profesional:** Lic. En Sociología  
I.9. **Grado /Mención:** Dr. en Educación  
I.10. **Instrumento de evaluación:** Ficha técnica

**Variable:** trabajo en equipo

**Autor/a :** Llaque Torres, Maritza

#### II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales					x
2	Respeto los derechos de información a la privacidad					x
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems					x
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable trabajo en equipo en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					x
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable trabajo en equipo				x	
6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que					x

	permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					
7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores			x		
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio				x	
9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					x
10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable trabajo en equipo				x	
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					x
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento					x
	<b>Puntaje parcial</b>	<b>03 09 40</b>				
	<b>Puntaje total</b>	<b>52</b>				

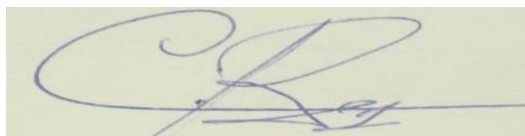
### III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación ..... (x)

5.- El instrumento debe de ser reformulado porque sus ítems no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable ..... ( )

6.- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio ..... (x)

**Lugar y fecha:** Lambayeque, 22 agosto 2021



**Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo**  
**CSP 208**

**Anexo 06****FICHA DE OBSERVACIÓN**

Institución educativa:	N° clase:	N° de sesión:
Nombre del docente:		
Jornada:	Curso:	
Asignatura:	Fecha:	
<b>Trabajo en el aula</b>		
Rendimiento académico actual de los estudiantes		
Metas de aprendizaje programadas para la clase		
Estrategias pedagógicas que ha seleccionado para la clase		
Contenidos (temas y subtemas) que se van a desarrollar en clase		
Procedimientos para evaluar el aprendizaje en clase		
<b>Trabajo durante la clase</b>		
Materiales y recursos durante el desarrollo de las temáticas		
Procedimientos de evaluación y de retroalimentación al estudiante		
Ambiente durante la clase y comportamiento estudiantil		
Otras observaciones		
<b>Valoración de la clase</b>		
Fortalezas observadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje		
Aspectos a mejorar en el proceso de enseñanza – aprendizaje		





Nombre de la actividad	Desarrollo	Integrantes
<p><b>Estatuas</b></p>	<p>-Se dispone a todos los integrantes del grupo de forma individual.</p> <p>-Se les indica que cuando escuchen la música tendrán que desplazarse por el área de trabajo de forma individual, cuando la música pare, tendrán que formar con su propio cuerpo una estatua de la figura que deseen o acuerden con el docente.</p> <p>-Posterior a esta acción, nuevamente se hará sonar la música, ahora se desplazarán de diferente forma en relación a la primera vez, pero ahora puede ser de gancho, de a tres, en parejas, siempre unidos por alguna parte de su cuerpo.</p> <p>-Cuando la música pare, se buscaran entre todos y formarán otra estatua distinta a la anterior.</p> <p>-Se continúa la actividad incrementando el número de integrantes.</p> <p>-El final de la actividad es cuando todos los integrantes del</p>	<p><b>Materiales:</b> Colchonetas (Opcional), como medidas de seguridad por si existen situaciones en la que los niños carguen a otros compañeros en la actividad; Grabadora.</p> <hr/> <p><b>Espacio:</b> Interior o exterior, liso y libre de cualquier obstáculo.</p> <hr/> <p><b>Duración:</b> 30 minutos</p>

	grupo son un sólo equipo y forman una estatua colectiva.	
--	--	--

### **Juego cooperativo 03**

#### **El trabajo en equipo para mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes**



<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Integrantes</b>
-------------------------------	-------------------	--------------------

<b>Telas mágicas</b>	<p>-Se dispone del grupo en equipos de 8 integrantes.</p> <p>-A cada equipo se le entrega una manta ó lona, misma que se colocará extendida en el piso, la actividad a desarrollar es que todos los integrantes de cada equipo deberán colocarse debajo de la manta sin utilizar las manos, sólo cualquier otra parte del cuerpo.</p> <p>-La actividad concluye cuando todos los integrantes del equipo logran estar debajo de la manta cubriendo en su totalidad el cuerpo de cada uno de los integrantes.</p> <p>-Una segunda tarea podría ser que se repita la actividad sólo que en esta ocasión tres integrantes deberán tener los ojos vendados para que se dificulte la tarea, entonces el resto de los jugadores serán responsables de guiar a estos tres compañeros.</p> <p>-Una vez que todos los equipos lo lograron, se reúnen como grupo y deberán colocarse debajo de la manta más grande de 10 X 4 metros, exactamente igual que cuando lo realizaron por equipos.</p>	<p><b>Materiales:</b> 5 mantas de 3 x 3 metros y una manta de 10 x 3 metros.</p>
		<p><b>Espacio:</b> Interior o Exterior, liso y libre de cualquier obstáculo.</p>
		<p><b>Duración:</b> 30 min</p>

#### **Juego cooperativo 04**

**Desenredar el nudo mejorando el trabajo en equipo, la comunicación y flexibilidad de los estudiantes**



**Objetivo general:** Distenderse haciendo trabajar en equipo a todos los estudiantes por medio del contacto físico para ayudarse entre

Nombre de la actividad	Desarrollo	Integrantes
<b>El nudo</b>	<p>-Las personas se agruparán levantando sus manos haciendo un círculo lo mas pequeño posible.</p> <p>-El docente a cargo entrelazara las manos de todos los participantes del juego para enredarlos lo mas que se pueda.a partir de allí todos intentaran desenredarse si soltarse de las manos</p>	<b>Materiales:</b> estudiantes
		<b>Espacio:</b> salón de clase o patio.
		<b>Duración:</b> 30 min
<b>El nudo infernal</b>	<p>Número participantes: A partir de 8. Edad: 8-12 años.</p> <p><u>Desarrollo del juego:</u></p> <p>-Los jugadores-as y el animador forman un círculo.</p> <p>-El animador invita a los jugadores a transformar el círculo en un nudo infernal, formado por múltiples nudos.</p> <p>-Para realizar un nudo, cada cual</p>	<p><b>Objetivo:</b> Deshacer nudos humanos.</p> <p><b>Material:</b> Ninguno</p>



	<p>elige el método: se pone a caballo sobre otro niño-a, pasa por debajo de sus brazos, le rodea; la única consigna es que no se pueden soltar las manos.</p> <p>-Cuando ya nadie se puede mover y por consiguiente formar más nudos suplementarios, el animador propone que se deshaga el nudo infernal, para reconstruir el círculo del inicio, siempre sin soltarse las manos.</p> <p>-Puesto que la situación inicial era un círculo, es posible reconstruirlo, incluso desde las posturas más complicadas.</p> <p>-Pero la única consigna es no soltarse de las manos.</p>	
--	---	--

## Anexo 08

### DIARIO DE CAMPO

Nombre y Apellido del docente:		
Asignatura:	N° de clase	N° de sesión
Situación observada:		
Lugar, fecha y hora		
Descripción de la clase		
Observaciones		