

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA



TESIS

Los juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo en el aula, área de comunicación, estudiantes del 4° grado del nivel de educación primaria, Institución Educativa N° 00532, centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017.

presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la educación con mención en Investigación y Docencia

Investigador: Bach. Fernando Javier Bustamante Sánchez

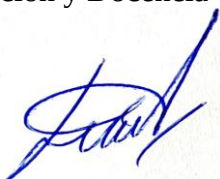
Asesor: Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón

Lambayeque, 06 marzo del 2020

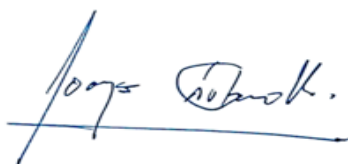
Perú

Los juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo en el aula, área de comunicación, estudiantes del 4° grado del nivel de educación primaria, Institución Educativa N° 00532, centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017.

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la educación con mención en Investigación y Docencia



Bach. Fernando Javier Bustamante Sánchez
Investigadora



Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
Presidente



Dr. Carlos Vasquez Crisanto
Secretario



Dra., Rosa Elena Bravo Diaz
Vocal



Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
Asesor



Nº 000220



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



[Signature]

Siendo las 10.30 horas del día 06 de MARZO del año dos mil VEINTE, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 537 -2019 D-FACHSE, de fecha 28 / 02 / 2020 conformado por:

<u>JORGE CASTRO KIEUCHI</u>	PRESIDENTE(A)
<u>CARLOS VASQUEL CRISTANTO</u>	SECRETARIO(A)
<u>ROSA ELENA BRAYO DIAL</u>	VOCAL
	ASESOR(A)

con la finalidad de evaluar la tesis titulada LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA ÁREA DE COMUNICACIÓN ESTUDIANTES DEL 4º GRADO DEL NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 00532 CENTRO PUEBLADO BETANIA, DISTRITO PINTO RECODO, PROVINCIA DE LAMAS, REGIÓN SAN MARTÍN, 2017

presentado por el (la) / los (las) tesista(s) BUSTAMANTE SÁNCHEZ FERNÁNDO JAVIER

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 620-2020 D-FACHSE, de fecha 03 / 03 / 2020. El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97º, 98º, 99º, 100º, 101º, 102º, y 103º; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a 1 sustentante(s), quien procedieron a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 16 puntos que equivale al calificativo de BUENO.

En consecuencia el (la) / los (las) sustentante(s) queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA

Siendo las 11.30 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

[Signature]
PRESIDENTE

[Signature]
VOCAL

[Signature]
SECRETARIO

[Signature]
ASESOR

Observaciones: _____

En el Acta de Sustentación de Tesis N° 000220, se evidencia el proceso de sustentación de tesis. La misma que ha sido refrendada por el jurado conformado por el presidente, secretario y vocal, mas no se registra la firma del asesor, cuya labor efectiva es durante el proceso de elaboración de tesis y su presencia en el acto de sustentación de la tesis es voluntaria. Por tanto, su ausencia no invalida el acto de sustentación.

El/la sustentante cumple con los requisitos para la emisión de su grado académico correspondiente.

Lambayeque, 2 de octubre de 2026.



DRA. GLORIA BETZABET PUICON CRUZALEGUI
Directora UP-FACHSE

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo **Dante Alfredo Guevara Servigón**.....usuario revisor de Tesis



Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico



Titulado: Los juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo en el aula, área de comunicación, estudiantes del 4º grado del nivel de educación primaria. Institución Educativa N° 00532, centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017.

Cuyo autor (es): **Bustamante Sanchez Fernando Javier**...con DNI N° **40785987**. declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud **18 %**, verificable en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos,

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque; 17 de agosto del 2026



DANTE ALFRESO GUEVARA SERVIGON

DNI 16623450

ASESOR

Adjunta:

Resumen de Reporte automatizado de similitudes

Recibo digital

Reporte turnitin

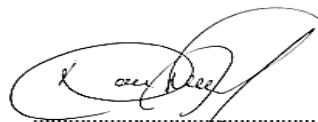
Los juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo en el aula, área de comunicación, estudiantes del 4° grado del nivel de educación primaria, Institución Educativa N° 00532, centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	18%	1%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	7%
2	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	6%
3	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	ogpl.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
7	conosce.osce.gob.pe Fuente de Internet	<1%
8	qdoc.tips Fuente de Internet	<1%



DANTE ALFRESO GUEVARA SERVIGON
DNI 16623450
ASESOR

9	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
10	vdocuments.site Fuente de Internet	<1 %
11	apps.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 14 (1998)", Brill, 2001 Publicación	<1 %
13	eprints.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
14	irgu.unigoa.ac.in Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
16	www.uesiglo21.edu.ar Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

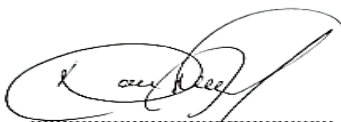
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



DANTE ALFRESCO GUEVARA SERVIGON
DNI 16623450
ASESOR

Recibo digital



Digital Receipt

This receipt acknowledges that **Turnitin** received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Bustamante Sanchez Fernando Javier
 Assignment title: Revision similitud
 Submission title: Los juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo
 File name: TESIS_BUSTAMANTE SANCHEZ. 2026.15.docx
 File size: 544.72K
 Page count: 107
 Word count: 15,854
 Character count: 86,442
 Submission date: 17-Ago-2026 18:20PM (UTC+0100)
 Submission ID: 2846904300

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
 FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
 UNIDAD DE POSGRADO
 PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
 MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA



TESIS

Los juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo en el aula, área de comunicación, estudiantes del 4º grado del nivel de educación primaria, Institución Educativa N° 00532, centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017.

presentada para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la educación con mención en Investigación y Docencia

Investigador: Bach. Fernando Javier Bustamante Sánchez

Asesor: Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón

Lambayeque, 06 marzo del 2020
 Perú

Copyright 2026 Turnitin. All rights reserved.

DANTE ALFRESCO GUEVARA SERVIGON
DNI 16623450
ASESOR

DEDICATORIA

A Genaro y Lidia Mariana, mis queridos y apreciados padres.

A mis queridos hijos: Lourdes, Emanuel, Erika Lorena y Gabriela.

A mi esposa, Ofelia por su apoyo constante.

A mis hermanos, con aprecio.

Fernando Javier

AGRADECIMIENTO

Al Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón, por su apoyo académico para concluir el presente trabajo de investigación.

Al director Salomón Germán Montoya Quino y plana docente de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, por su apoyo profesional.

Fernando Javier

Índice

Acta de sustentación.....	3
Constancia verificación de originalidad	5
Índice	11
Resumen.....	12
Abstract.....	13
Introducción.....	14
I: Diseño teórico.....	18
1.1. Antecedentes de la Investigación.....	18
1.2. Base teórica.....	20
1.3. Bases Conceptuales.....	22
II: Diseño metodológico.....	52
2.1. Metodología de la Investigación.....	52
III: Resultados.....	55
IV: Discusión.....	82
V: Propuesta	85
Conclusiones.....	131
Recomendaciones.....	132
Referencias Bibliográficas.....	133
Anexos.....	136

RESUMEN

En la siguiente investigación titulada Los juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo en el aula, área de comunicación, estudiantes del 4° grado del nivel de educación primaria, Institución Educativa N° 00532, centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017. Tiene como objetivo general; proponer un programa de juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo en el área de Comunicación de los estudiantes del cuarto grado, sección “A” de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito de Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017, siendo una investigación de tipo propositiva y de diseño experimental, la muestra la constituyen 32 estudiantes que conforman el cuarto grado “A” del nivel de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín. (n=N).

Palabras clave: Juegos didácticos aprendizaje cooperativo

ABSTRACT

In the following study titled “Educational Games to Promote Cooperative Learning in the Classroom: Communication Area, Fourth-Grade Elementary School Students, Educational Institution No. 00532, Betania, Pinto Recodo District, Lamas Province, San Martín Region, 2017.” Its general objective is to propose a program of educational games to promote cooperative learning in the Communication subject among fourth-grade students in Section “A” of the elementary school at Educational Institution No. 00532 in the town of Betania, Pinto Recodo District, Lamas Province, San Martín Region, 2017. This is a proposal-based study with an experimental design, The sample consists of 32 students in fourth-grade Class “A” of the elementary school program at Educational Institution No. 00532 in the town of Betania, Pinto Recodo District, Lamas Province, San Martín Region. (n=N).

Keywords: Educational games, cooperative learning

INTRODUCCIÓN

En el contexto social actual se evidencian diversos cambios políticos, culturales económicos, producto de la globalización, los avances tecnológicos y la demanda de conocimientos a nivel laboral.

En relación a lo anterior la educación es considerada un elemento fundamental de preparación para la vida, constituye un motor esencial para la realización plena del ser humano y la vía necesaria para obtener resultados como son oportunidades laborales, desarrollo profesional y la adquisición de un patrimonio.

Los centros educativos escolares desempeñan un papel muy importante en la formación de los estudiantes quienes deben estar preparados para responder adecuadamente a los requerimientos de la sociedad moderna como un factor clave para incrementar la competitividad y calidad de vida. Sin embargo, enfrenta entre uno de sus problemas el deficiente aprendizaje cooperativo de los estudiantes al desarrollarse el proceso de enseñanza-aprendizaje causado por factores como: incomprensión en el tema de estudio, desinterés por el trabajo, escaso estímulo para el trabajo cooperativo, desconocimiento de diversos juegos didácticos como estrategias de aprendizaje.

En la actualidad múltiples estudios y autores han propuesto estrategias para solucionar el problema de aprendizaje, entre éstas se encuentran aquellas relacionadas con los juegos didácticos que se lleva a cabo en el aula para reforzar el aprendizaje cooperativo. Este puede considerarse como una estrategia que puede

favorecer esta situación, de acuerdo a autores como Johnson y Johnson, Eduardo Surdo y Robert Slavin, éste causa efectos favorables como la integración del estudiante al grupo y desenvolvimiento necesario.

Considerando las causas que afectan el eficiente trabajo en equipo y que trae como consecuencia un deficiente aprendizaje cooperativo, el presente estudio titulado Los Juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo en el aula, área de comunicación, estudiantes del 4° grado del nivel de educación primaria, Institución Educativa N° 00532, centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017, es la de contribuir a la calidad de los procesos pedagógicos desde la investigación educativa y atendiendo a un problema real, actual y resolutorio, así como incentivar a los docentes a realizar un trabajo organizado donde se involucren con la propuesta fundamentada en las Teorías Johnson y Johnson, Eduardo Surdo y Robert Slavin; la misma que contiene actividades y juegos didácticos lo cual permiten que los estudiantes mejoren su aprendizaje cooperativo.

En tal sentido el problema de la investigación es el deficiente aprendizaje cooperativo en el área de Comunicación de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N°00532 de Betania. Considerando la bibliografía de Juegos Didácticos se puede evidenciar propuestas claras de mejora en el aprendizaje cooperativo que hacen que el estudiante pueda aprender de una manera más óptima al trabajar en pequeños grupos de estudio. Entonces el problema científico queda expresado de la siguiente manera: ¿En qué medida el juego didáctico ayuda a mejorar el aprendizaje cooperativo en el área de Comunicación de

los estudiantes del cuarto grado de educación primaria, sección “¿A” de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito de Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017? Este problema se plantea entonces considerando el deficiente aprendizaje cooperativo que muestran los estudiantes en el área de Comunicación y la inquietud de proponer los juegos didácticos para mejorar los aprendizajes.

El objetivo general es proponer un programa de juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo en el área de Comunicación de los estudiantes del cuarto grado, sección “A” de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito de Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017. Considerando los objetivos específicos: 1. Diagnosticar las características del estilo de aprendizaje que desarrollan los estudiantes del cuarto grado “A” del nivel de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017; elaborar un marco teórico fundamentando las variables . Diseñar un programa de juegos didácticos como estrategias de enseñanza a fin de crear en el aula un marco de convivencia de aprendizaje agradable entre los estudiantes y profesores; así como fomentar en los estudiantes hábitos de conducta que potencien las relaciones interpersonales y valores.

La hipótesis es, **si** se diseñan los juegos didácticos como estrategias de enseñanza basadas en el trabajo en equipo de Eduardo Surdo, en la teoría del aprendizaje cooperativo de Robert Slavin y al aprendizaje cooperativo en el aula de Johnson y Johnson entonces es posible fomentar el aprendizaje cooperativo en los

estudiantes del cuarto grado “A” del nivel de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín.

La investigación considera cinco capítulos. El primer capítulo, que se evidencia el contexto teórico, entrelazando al problema estudiado. Y su base teórica. En el segundo capítulo se presenta la metodología empleada en relación a la investigación. En el tercer capítulo, se detalla el análisis de resultados, en el cuarto capítulo, se hace referencia a la discusión de resultados, quinto capítulo, se presenta la propuesta de intervención.

Y para finalizar presentamos las conclusiones, las recomendaciones; las referencias bibliográficas y por consiguiente los anexos.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

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

Conclusiones: De acuerdo a la autora, 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. Manifiesta que es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. Asume que el propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. Afirma 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. Argumenta 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.

Barrios. (2012). 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. Conclusiones: Según el autor, el objetivo es presentar herramientas básicas y dinámicas que establezcan una forma diferente de recrear un salón de clase. Afirma que 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.

1.2. BASES TEÓRICAS

1.2.1. El trabajo de trabajar en equipo por Eduardo surdo.

El autor en su trabajo “magia de trabajar en equipo”, refiriéndose al encantamiento que transforma rutinas laborales en aventuras conjuntas y actitudes egoístas en acciones solidarias. Refiere a la magia, pero también propone un tipo de pensamiento y sentimiento colectivo que, junto a valores, actitudes y conocimientos, nos orientan al ejercicio de un trabajo interdependiente y humano. El autor señala que este modelo de trabajo no es fácil, que suele en general reducirse a un deseo o a una declaración de principios, por el contrario, sostiene se requiere de un nuevo esquema mental basado en:

A. Valores:

A1) Dignidad: enfocado desde el respeto y aprecio por cada una de las personas que configuran el grupo, sus creencias y opiniones.

A2) Tolerancia por las diferencias, lo que supone apertura e integración de lo diferente en la búsqueda de lo complementario y cooperativo.

A3) Solidaridad y colaboración, lo que supone dar de baja a modelos organizativos basados en el individualismo y el “éxito individual”.

B. Trabajo como proceso:

El trabajar en equipo no es fruto de un momento, es el resultado de un proceso, nunca acabado, siempre frágil con avances y retrocesos. Esta tarea incesante dice el autor tiene tres requerimientos:

B1) Contar con organizaciones laborales que, haciendo eje en el desempeño y los resultados, acepten los valores y métodos básicos que guían el trabajar en equipo.

B2) Contar con líderes o direcciones que no busquen clones de sí mismos entre los miembros del grupo, sino que se enriquezcan por el aporte de las diferencias individuales y la complementariedad.

B3) Asumir que trabajar en equipo es algo gratificante, pero requiere un trabajo de desarrollo grupal y personal, a veces duro.

1.2.2. Teoría del aprendizaje cooperativo de David Johnson y Roger Johnson

Los autores señalan que aprender es algo que los alumnos hacen, y no algo que se les hace a ellos. El aprendizaje no es un encuentro deportivo al que uno puede asistir como espectador. Requiere la participación directa y activa de los estudiantes. Al igual que los alpinistas, los alumnos escalan más fácilmente las cimas del aprendizaje cuando lo hacen formando parte de un equipo cooperativo. La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. 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.

Este método contrasta con el aprendizaje competitivo, en el que cada alumno trabaja en contra de los demás para alcanzar objetivos escolares tales como una calificación de “10” que sólo uno o algunos pueden obtener, y con el aprendizaje individualista, en el que los estudiantes trabajan por su cuenta para lograr metas de aprendizaje desvinculadas de los demás alumnos. En el aprendizaje cooperativo y en el individualista, los maestros evalúan el trabajo de los alumnos de acuerdo con determinados criterios, pero en el aprendizaje competitivo, los alumnos

son calificados según una cierta norma. Mientras que el aprendizaje competitivo y el individualista presentan limitaciones respecto de cuándo y cómo emplearlos en forma apropiada, el docente puede organizar cooperativamente cualquier tarea didáctica, de cualquier materia y dentro de cualquier programa de estudios.

El aprendizaje cooperativo comprende tres tipos de grupos de aprendizaje. Los grupos formales de aprendizaje cooperativo funcionan durante un período que va de una hora a varias semanas de clase. En estos grupos, los estudiantes trabajan juntos para lograr objetivos comunes, asegurándose de que ellos mismos y sus compañeros de grupo completen la tarea de aprendizaje asignada. 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.

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, y

(e) evaluar el aprendizaje de los estudiantes y ayudarlos a determinar el nivel de eficacia con que funcionó su grupo.

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. Los grupos informales de aprendizaje cooperativo operan durante unos pocos minutos hasta una hora de clase.

El docente puede utilizarlos durante una actividad de enseñanza directa (una clase magistral, una demostración, una película o un vídeo) para centrar la atención de los alumnos en el material en cuestión, para promover un clima propicio al aprendizaje, para crear expectativas acerca del contenido de la clase, para asegurarse de que los alumnos procesen cognitivamente el material que se les está enseñando y para dar cierre a una clase. La actividad de estos grupos informales suele consistir en una charla de tres a cinco minutos entre los alumnos antes y después de una clase, o en diálogos de dos a tres minutos entre pares de estudiantes durante el transcurso de una clase magistral. Al igual que los grupos formales de aprendizaje cooperativo, los grupos informales le sirven al maestro para asegurarse de que los alumnos efectúen el trabajo intelectual de organizar, explicar, resumir e integrar el material a las estructuras conceptuales existentes durante las actividades de enseñanza directa.

Los grupos de base cooperativos tienen un funcionamiento de largo plazo (por lo menos de casi un año) y son grupos de aprendizaje heterogéneos, con

miembros permanentes, cuyo principal objetivo es posibilitar que sus integrantes se brinden unos a otros el apoyo, la ayuda, el aliento y el respaldo que cada uno de ellos necesita para tener un buen rendimiento escolar. Los grupos de base permiten que los alumnos entablen relaciones responsables y duraderas que los motivarán a esforzarse en sus tareas, a progresar en el cumplimiento de sus obligaciones escolares (como asistir a clase, completar todas las tareas asignadas, aprender) y a tener un buen desarrollo cognitivo y social (Johnson, Johnson, 1992; Johnson, Johnson y Smith, 1991).

Además de estos tres tipos de grupos, también se emplean esquemas de aprendizaje cooperativo para organizar las actividades de rutina en el aula y las lecciones reiteradas, las cuales, una vez que están cooperativamente estructuradas, suministran una base de aprendizaje cooperativo a todas las demás clases. Los esquemas de aprendizaje cooperativo son procedimientos estandarizados para dictar clases genéricas y repetitivas (como redactar informes o hacer presentaciones) y para manejar las rutinas propias del aula (como revisar las tareas domiciliarias o los resultados de una prueba). Una vez que han sido planificados y aplicados en varias ocasiones, pasan a ser actividades automáticas en el aula y facilitan la implementación del método cooperativo. El docente que emplee reiteradamente los grupos formales, los informales y los de base adquirirá un grado tal de práctica que podrá estructurar situaciones de aprendizaje cooperativo en forma automática, sin tener que idearlas ni planificarlas conscientemente. Podrá entonces utilizar correctamente el aprendizaje cooperativo durante todo el resto de su actividad docente.

1.2.3. Teoría del aprendizaje cooperativo de Robert Slavin

Las investigaciones sobre los métodos de aprendizaje cooperativo demuestran que las recompensas de equipo y la responsabilidad individual son condiciones esenciales para el logro de las habilidades básicas (Slavin, 1983 y 1989). No es suficiente decir a los alumnos que deben trabajar juntos: necesitan tener algún motivo para tomarse en serio el logro del otro. Además, las investigaciones muestran que si los alumnos son recompensados por superar su propio desempeño previo se sienten más motivados para el logro que cuando sólo se los recompensa por un desempeño superior al de sus compañeros, ya que las recompensas por la superación hacen que el éxito no sea demasiado difícil ni demasiado fácil para nadie.

Las investigaciones socio-psicológicas sobre la cooperación se remontan a los años veinte (Slavin, 1977), pero las que se ocupan de las aplicaciones específicas del aprendizaje cooperativo en el aula no comenzaron a hacerse hasta la década de los setenta. Por entonces, cuatro grupos independientes de investigadores empezaron a desarrollar e investigar diversos métodos de aprendizaje cooperativo en ámbitos escolares. En la actualidad, investigadores de todo el mundo estudian las aplicaciones prácticas de los principios del aprendizaje cooperativo y existen ya muchos métodos disponibles.

En todos estos métodos hay tres conceptos centrales: las recompensas de equipo, la responsabilidad individual y la existencia de iguales posibilidades de éxito. Los equipos pueden ganar certificados u otras recompensas de equipo si alcanzan o superan determinados criterios y no compiten entre sí para ganar esas recompensas: todos los

equipos (o ninguno) pueden alcanzar al mismo tiempo, en una misma semana, los criterios prefijados y obtener las recompensas pertinentes. Responsabilidad individual significa que el éxito del equipo depende del aprendizaje individual de cada uno de sus integrantes. La responsabilidad centra la actividad de los integrantes del equipo en el hecho de ayudarse a aprender y asegurarse de que todos estén listos para un cuestionario o para cualquier otro tipo de evaluación, que tomarán individualmente, sin ayuda de sus compañeros. Iguales oportunidades de éxito significan que los alumnos aportan a sus equipos cuando mejoran su propio desempeño anterior. Esto asegura que los alumnos de alto, medio y bajo nivel de logro se vean igualmente obligados a dar lo mejor de sí y que se valoren los aportes de todos.

Los métodos de aprendizaje en equipos de alumnos son técnicas de aprendizaje cooperativo desarrolladas e investigadas en la Universidad Johns Hopkins. Más de la mitad de los estudios existentes sobre métodos prácticos de aprendizaje cooperativo se refieren a ellos. Todos los métodos de aprendizaje cooperativo comparten el principio básico de que los alumnos deben trabajar juntos para aprender y son tan responsables del aprendizaje de sus compañeros como del propio. Además del trabajo cooperativo, estos métodos destacan los objetivos colectivos y el éxito conjunto, que sólo puede lograrse si todos los integrantes de un equipo aprenden los objetivos. Es decir, en el Aprendizaje en Equipo de alumnos, las tareas de los alumnos no consisten en hacer algo como equipo, sino en aprender algo como equipo.

1.3. BASES CONCEPTUALES

1.3.1. Conceptos sobre el Aprendizaje Cooperativo

Johnson y Johnson (1994) afirman con contundencia que colocar simplemente a los estudiantes en grupos y decirles que trabajen no es en sí mismo cooperativo ni produce por sí mismo un resultado cooperativo. Es decir, intuitiva o espontáneamente, el trabajo en grupo es, definitivamente, un fracaso, tanto desde la perspectiva del profesor como desde la del estudiante. Es decir, existe una diferencia fundamental entre trabajo en grupo y trabajo cooperativo. Águeda (2007) lo define como un método que planifica el docente con la finalidad de fomentar la interacción entre los estudiantes para maximizar el aprendizaje. Para ello los estudiantes desarrollan de forma colectiva, coordinada e interdependiente las actividades planificadas.

Fathman y Kessler (1993: 128) definen el aprendizaje cooperativo como el trabajo en grupo que se estructura cuidadosamente para que todos los estudiantes interactúen, intercambien información y puedan ser evaluados de forma individual por su trabajo. En términos similares lo expresa el Departamento de Educación de California (2001: 2, traducción personal): La mayoría de los enfoques cooperativos implican pequeños equipos heterogéneos, normalmente de cuatro o cinco miembros, que trabajan juntos en una tarea de grupo en la cual cada miembro es responsable de manera individual de parte de un trabajo final que no puede ser completado a menos que los miembros trabajen juntos; en otras palabras, los miembros del grupo son positivamente interdependientes.

Por su parte, Balkcom (1992), en un documento del Departamento de Educación de los EE.UU., también coincide en definir el aprendizaje cooperativo como Una exitosa estrategia docente en la cual pequeños grupos, cada uno con estudiantes de diferentes niveles de habilidad, usan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su comprensión de un tema. Cada miembro de un equipo es responsable no sólo de su aprendizaje sino también de ayudar a sus compañeros a aprender, creando así una atmósfera de logro. Sin embargo, Johnson, Johnson y Stanne (2000: 1) nos recuerdan que “aprendizaje cooperativo” es un término genérico con el cual hacemos referencia a un buen número de métodos para organizar y conducir la enseñanza en el aula. En concreto, ellos plantean que el aprendizaje cooperativo debe ser entendido como un continuo de métodos de aprendizaje cooperativo desde lo más directo (técnicas) hasta lo más conceptual (marcos de enseñanza o macro-estrategias).

Shlomo. (2000), uno de los autores más reconocidos dentro del campo del aprendizaje cooperativo admite que el término “aprendizaje cooperativo” oculta tanto como muestra, puesto que significa cosas diferentes para diferente gente. Describir las características del aprendizaje cooperativo puede servirnos para establecer su significado.

Díaz-Aguado (2003: 108) resume en tres rasgos las “condiciones” para el aprendizaje cooperativo:

1. Se divide la clase en equipos de aprendizaje (de tres a seis miembros), generalmente heterogéneos en rendimiento, y que suelen permanecer estables a lo largo de todo el programa.

2. Se anima a los alumnos a ayudar a los otros miembros de su equipo en el aprendizaje de la tarea encomendada.
3. Se recompensa por el rendimiento obtenido como consecuencia del trabajo en grupo.

3.3.2.- Características del aprendizaje cooperativo

Johnson y Johnson (1994) definen las principales características como “condiciones para la calidad” del aprendizaje cooperativo:

1) Interdependencia positiva (y claramente percibida) entre los miembros del grupo.

- a) Respecto a los objetivos de aprendizaje: el éxito de todos es el éxito de cada uno y viceversa.
- b) Respecto a los recursos/materiales, que han de compartir los estudiantes para completar una tarea (como en el método Jigsaw).
- c) Respecto a los papeles de los miembros del grupo.
- d) Respecto a la recompensa ante el éxito; así, un ejemplo de recompensa sería:
 - 1) si todos los miembros del grupo superan una prueba se concede un número de puntos extra;
 - 2) se evalúa al grupo, a cada individuo y a la colaboración puntuando el producto del grupo, los resultados individuales en una prueba y la superación de todos los miembros del grupo de esa misma prueba.

2) **Considerable interacción** (cara a cara) facilitadora del aprendizaje.

- a) Proporcionar ayuda eficaz y efectiva.
- b) Intercambiar recursos y materiales.
- c) Dar respuestas para mejorar la ejecución de la tarea.
- d) Estar motivado y ser motivador.
- e) Animar al esfuerzo.
- f) Discutir las distintas contribuciones con espíritu constructivo.
- g) Mantener un nivel moderado de excitación, ansiedad y stress.

3) **Compromiso y evaluación individual**: Junto a responsabilidad personal para conseguir los objetivos del grupo.

- a) Mantener un número de integrantes limitado.
- b) Proponer pruebas individuales (comparación interpersonal e intrapersonal).
- c) Seleccionar a estudiantes para que presenten su trabajo.
- d) Observar al grupo y el trabajo en equipo/participación individual.
- e) Asignar a un alumno la función de revisor.
- f) Promover la enseñanza entre iguales.

4) **Uso frecuente de destrezas interpersonales y grupales.**

- a) Conocerse y confiar los unos en los otros.
- b) Comunicarse con toda la precisión posible.
- c) Aceptarse y apoyarse mutuamente.

d) Resolver los conflictos de forma constructiva.

Millis (1996) también enuncia cinco características, relacionadas con las anteriores pero expresadas en términos más directos:

1. Los estudiantes trabajan juntos en una tarea común o en actividades de aprendizaje que se desarrollan mejor a través del trabajo en grupo que de forma individualista o competitiva.
2. Los estudiantes trabajan en pequeños grupos de entre dos y cinco miembros.
3. Los estudiantes desarrollan comportamientos cooperativos, “pro-sociales” para completar sus tareas o actividades de aprendizaje comunes.
4. Los estudiantes son positivamente interdependientes. Las actividades se estructuran de tal forma que los estudiantes se necesitan los unos a los otros para completar sus tareas o actividades de aprendizaje comunes.
5. Los estudiantes son evaluados individualmente y son responsables de su trabajo y aprendizaje.

Por último, Pujolás (2004) nos dice que La estructuración cooperativa del aprendizaje supone la organización de la clase de tal manera que los alumnos tengan la oportunidad de cooperar (ayudarse los unos a los otros) para aprender mejor los contenidos escolares, y aprender al mismo tiempo a trabajar en equipo. También puede suponer, aunque no necesariamente, la aplicación puntual de una determinada técnica de aprendizaje cooperativo. Con todo, lo que sí requiere, sin ningún género de dudas, es la enseñanza sistemática de las habilidades sociales y del trabajo en equipo como condición indispensable para que los alumnos vayan aprendiendo esta manera diferente de trabajar y aprender, además, aprendan mejor los otros contenidos que les queremos enseñar.

Según Fathman y Kessler (1993), con la utilización del aprendizaje cooperativo se obtienen los siguientes beneficios:

-El aprendizaje cooperativo puede ser una forma de manejo de la clase muy efectiva para contribuir al desarrollo de destrezas sociales, adquirir un mejor conocimiento de los conceptos, mejorar la capacidad de resolución de problemas, y perfeccionar las destrezas comunicativas y lingüísticas.

-En actividades en pequeños grupos, se promueve la atmósfera positiva necesaria para una interacción en el aula satisfactoria.

-Los estudiantes que trabajan juntos en grupos heterogéneos asumen responsabilidades respecto al aprendizaje de los compañeros y desarrollan una mayor receptividad hacia el aprendizaje y el lenguaje.

-Por último, dado que el lenguaje es interactivo en sí mismo, aprender una lengua en un entorno cooperativo permite a los estudiantes integrar lenguaje y contenidos si se dan las condiciones adecuadas.

1.3.3. Estructura del Aprendizaje Cooperativo

Podemos considerar tres subestructuras, ahora veamos las características que han de poseer éstas, en una estructura de aprendizaje cooperativo.

a. La estructura de la actividad:

-Utilización frecuente, aunque no exclusiva del trabajo en grupos reducidos o equipos.

-El número de componentes de cada equipo está relacionado con su experiencia a la hora de trabajar de forma cooperativa: Cuanta más experiencia tengan, más elevado puede ser el número de alumnos que forman un equipo.

-Composición de los equipos hay que procurar que sea heterogénea (en género, etnia, intereses, motivaciones, capacidades...). En cierto modo, cada equipo debe reproducir el grupo clase -debe ser un grupo clase en pequeño con todas sus características.

-El propio profesor o profesora puede en caso de conveniencia en la distribución de los alumnos en los distintos equipos. Esto no significa, claro está, que no deba tener en cuenta las preferencias y las "incompatibilidades" que puedan darse entre los alumnos. Pero difícilmente se asegura la heterogeneidad de los componentes de los equipos si éstos son "escogidos" por los mismos alumnos y alumnas.

-El trabajo cooperativo es algo más que la suma de pequeños trabajos individuales de los miembros de un equipo. Si se usan estos equipos para hacer algo a los alumnos (un trabajo escrito, un mural, una presentación oral...) debe asegurarse que el planteamiento del trabajo se haga entre todos, que se distribuyan las responsabilidades, que todos y cada uno de los miembros del equipo tengan algo que hacer, y algo que sea relevante y según las posibilidades de cada uno, de forma que el equipo no consiga su objetivo si cada uno de sus miembros no aporta su parte. No se trata que uno o unos pocos, haga el trabajo y que los demás lo suscriban... ·

-No se trata de sustituir el trabajo individual, realizado por cada alumno en su pupitre, en solitario, por el trabajo de grupo, sino que debe substituirse el trabajo individual en solitario por el trabajo individual y personalizado realizado de forma cooperativa dentro de un equipo.

-De todas formas, los equipos cooperativos no se utilizan sólo para "hacer" o "producir" algo, sino también, y de forma habitual, para "aprender" juntos, de forma cooperativa, ayudándose, haciéndose preguntas, intercambiándose información, etc. Entre las actividades que hay que realizar dentro de la clase, en el seno de los grupos, debe incluirse también aquellas dedicadas más propiamente al estudio.

-En cuanto a la duración de los equipos -es decir, el tiempo que unos mismos alumnos forman el mismo equipo no hay establecida ninguna norma estricta. Depende, por ejemplo, de las posibles "incompatibilidades" que puedan surgir entre dos o más miembros del mismo equipo, y que no se habían podido prever. En este caso, evidentemente, habrá que introducir cambios. De todas formas, los alumnos

deben tener la oportunidad de conocerse, de trabajar juntos un tiempo suficientemente largo (por ejemplo, un trimestre). Se trata, por lo tanto, de equipos estables, en el sentido que no cambian cada dos por tres. Los alumnos no deben confundir el equipo con su pandilla de amigos; deben entender que se trata de un equipo de trabajo y no siempre, en la vida, los compañeros de trabajo serán, además, sus amigos.

-La estructura de la actividad debe ser variada, no sólo porque los alumnos se aburren de trabajar siempre de la misma forma sino porque no siempre ni para todo lo que se hace en el aula es adecuado el trabajo en equipo. Más bien hay que alternar el trabajo en gran grupo (por ejemplo, para la introducción y presentación de nuevos contenidos, para poner en común el trabajo hecho en los equipos, etc.) y el trabajo en equipos reducidos (para "hacer" o "aprender" algo), con el trabajo individual (entendido aquí como el trabajo que debe hacer cada alumno individualmente, sin que pueda ampararse o esconderse tras lo que hacen sus compañeros de equipo; por ejemplo, algunas actividades de evaluación).

1.3.4. Objetivos del aprendizaje cooperativo

1. Distribuir adecuadamente el éxito para proporcionarle el nivel motivacional necesario para activar el aprendizaje.
2. Superar la interacción discriminatoria proporcionada experiencia de similar estatus, requisito para superar los prejuicios.
3. Favorecer el establecimiento de relación de amistad, aceptación y cooperación necesaria para superar prejuicios y desarrollar la tolerancia.
4. Favorecer una actitud más activa ante el aprendizaje.
5. Incrementar el sentido de la responsabilidad
6. Desarrollar la capacidad de cooperación
7. Desarrollar las capacidades de comunicación

8. Desarrollar las competencias intelectuales y profesionales

9. Favorecer el proceso de crecimiento del alumno y del profesor Para conseguirlo, el profesorado tiene que esforzarse por desempeñar un rol: el de la persona que ayuda al alumnado a madurar; a expresarse, a comunicarse, a negociar significados, a tomar decisiones y a resolver problemas zafándose progresivamente de la excesiva dependencia de las figuras de autoridad empezando por la del propio docente.

1.3.5. Rol del docente

Estos objetivos están interrelacionados y cada uno de ellos implica al docente y determina que su rol como líder del grupo tenga que desarrollar en tres campos: Como líder de la tarea, (aprendizajes)

-Como líder el grupo (integración, cohesión)

-Como líder de las personas (desarrollo de las capacidades y habilidades de los individuos) Inicialmente, conviene señalar que para la eficacia del aprendizaje tienen gran importancia las decisiones que se tomen sobre cómo definir las diferentes estructuras que conforman cualquier estrategia de enseñanza-aprendizaje vistas anteriormente.

Hechas estas consideraciones podemos plantearnos qué necesitan conocer los profesores/as para utilizar con eficacia los grupos de aprendizaje cooperativo. En este sentido, podemos formular las siguientes preguntas: ¿Cuál es la función que debe desempeñar el profesor/a en las estrategias de enseñanza de tipo cooperativo?, ¿Qué tipo de intervenciones debe llevar a cabo para que consiga el objetivo

educativo de que los alumnos/as aprendan un conjunto de contenidos interactuando con sus compañeros/as?

La respuesta a ambas preguntas va a depender en gran medida del modo en que se organice y estructura el proceso de trabajo y en el tipo de intervención que realice en cada una de las fases que comprende el desarrollo de la técnica de trabajo cooperativo. En concreto, necesitamos señalar un procedimiento general sumamente específico como para servir de guía a los profesores/as pero que sea lo suficientemente flexible como para que pueda adaptarlo a sus situaciones específicas de enseñanza

1.3.6. Funciones del docente en una situación de aprendizaje cooperativo.

1. Especificar los objetivos de enseñanza-aprendizaje que se persiguen con el trabajo cooperativo (seleccionando la técnica y las estrategias de enseñanza más adecuadas). Esto implica que el profesor/a dedique una o más sesiones a lo que podríamos llamar actividades de iniciación en las que presente el tema a los alumnos/as, proporcionándoles información conceptualizada. Un aspecto importante para alcanzar los objetivos de aprendizaje es que en las sesiones, el profesor/a conozca cuáles son las ideas previas de los alumnos y alumnas.

2. Seleccionar el tamaño del grupo (2 a 6 alumnos/as). Se han de tener en cuenta los siguientes aspectos: Cuánto mayor sea el grupo más probabilidad habrá para que haya siempre alguna persona con la habilidad específica para ayudar a los/as demás a resolver un problema concreto. Cuanto mayor sea el grupo más difícil será conseguir un consenso y habrá más problemas de organización interna. Con frecuencia, es la propia tarea la que indica el tamaño apropiado del grupo. Cuanto menor sea el tiempo disponible para la realización de la tarea menor deberá ser el grupo de aprendizaje. Es aconsejable que los profesores/as que se inician en este tipo de estrategias comiencen con grupos de tres a cuatro personas.

3. Asignar los alumnos/as al grupo. Cuestiones básicas a las que debe responder cada profesor/a en relación a este aspecto: ¿Los grupos deben ser homogéneos o heterogéneos en cuanto a la habilidad de sus componentes? Generalmente conviene que sean heterogéneos puesto que en estos grupos se da con más frecuencia una perspectiva más amplia en las discusiones, un pensamiento más elaborado y una mayor frecuencia en las explicaciones, tanto en dar como en recibir. Todo este proceso produce una mejor calidad del razonamiento y una mayor retención a largo plazo. ¿Es el profesor/a quien debe asignar el alumnado a los grupos o se deben elegir ellos mismos/as? En general, él es quien debe asignar el alumnado a los grupos teniendo en cuenta en la medida de lo posible los intereses de los mismos, pero realizando el agrupamiento con personas diferentes en cuanto a capacidades, madurez intelectual, motivaciones, sexo, raza, etc. ¿Cuánto tiempo debe permanecer junto el grupo? Ya se apuntaba anteriormente, no existe una formula exacta. Se aconseja que los grupos permanezcan estables durante el tiempo suficiente como para tener éxito, llegando a interiorizar el concepto de "equipo".

4. Disponer la clase de forma que los miembros de cada grupo estén juntos y puedan verse mutuamente, así como para que puedan intercambiar materiales e ideas.

5. Proporcionar materiales apropiados y/o sugerencias de cómo llevar adelante la tarea.

6. Explicar a los alumnos/as la tarea y el tipo de estructura cooperativa que se va a utilizar. Esto supone especificar muy claramente los siguientes aspectos:

- Establecer la tarea, para que cada alumno tenga claras sus funciones

- Explicar lo que se pretende alcanzar con el trabajo en grupo en relación al tema y relacionar los conceptos y la información que deben ser estudiados con la experiencia y el aprendizaje anterior.

- Definir los conceptos relevantes, explicar los procedimientos que deben seguir los alumnos y ofrecer ejemplos para que entiendan lo que van a emprender.

Plantear a la clase cuestiones específicas para comprobar el grado en que los alumnos conocen el material.

- El tipo de actividades que se espera que realicen mientras trabajan de forma cooperativa.

7. Estructurar la inter-dependencia positiva de metas: Comunicar a los alumnos/as que poseen una meta grupal y que deben trabajar cooperativamente. Para ello hay que asegurarse simultáneamente tanto una responsabilidad individual como unas recompensas grupales.

8. Estructuración de la responsabilidad individual: Señalar la implicación individual y la valoración correspondiente.

9. Estructurar la cooperación intergrupal: Fomentar y llevar a la práctica la cooperación intergrupal para obtener beneficios positivos del aprendizaje cooperativo.

10. Explicar los criterios de éxito: Deben ser estructurados para que los alumnos/as puedan alcanzarlos sin penalizar a otros alumnos/as y para que los grupos los alcancen sin penalizar a otros grupos.

11. Especificar las conductas deseadas: Los profesores/as deben especificar las conductas que son apropiadas y deseables dentro del grupo de aprendizaje, conductas que deben incluir:

- Escuchar atentamente lo que dicen sus compañeros/as de grupo.

- Hacer crítica a las ideas, no a las personas.

12. Observar las interacciones entre los alumnos/as. El propósito de esta observación es conocer los problemas con que se encuentran al trabajar cooperativamente y comprobar si los diálogos que se producen entre los componentes del grupo son adecuados y si los alumnos son receptivos a las ideas que manifiesta cada uno/a. Para ello, hay que tener presente que todos los

miembros del grupo deben ofrecer soluciones y expresar sus opiniones al respecto y que ningún alumno debe desempeñar permanentemente el papel de líder. Si no se dan estas condiciones el profesor debe intervenir proporcionando comentarios y sugerencias. En ocasiones, durante el trabajo cooperativo, los alumnos se distribuyen tareas, en otras discuten puntos de vista distintos, y no pocas veces, algunos hacen de profesores para otros compañeros.

1.3.7. Modelo de aprendizaje cooperativo

Walters (2000) señala un modelo significativo de aprendizaje cooperativo.

1.3.7.1. Modelo de aprendizaje por equipos de estudiantes.

El modelo de Student Team Learning (Aprendizaje por equipos de estudiantes) fue diseñado por Robert Slavin en el Centro para la Organización Social de la Escuela de la Johns Hopkins University (Estados Unidos.).

La idea básica de las técnicas de “Aprendizaje por Equipos de Estudiantes” es que cuando los estudiantes aprenden en pequeños equipos de aprendizaje cuidadosamente estructurados y son recompensados según el progreso realizado por el equipo, los miembros de éste se ayudan los unos a los otros a aprender, ganan en capacidad de logro y en auto-estima y aumenta su respeto y aprecio por sus compañeros, incluyendo tanto a los compañeros de su propia comunidad y a compañeros de otras comunidades étnicas.

Bajo este modelo general de Student Team Learning, encontramos cinco métodos:

a. Student Teams-Achievement Divisions (STAD):

-En el STAD, los estudiantes son asignados a equipos de aprendizaje de cuatro miembros mezclados en cuanto a niveles de actuación académica, sexo o etnia.

-El profesor presenta una lección y los estudiantes trabajan con sus equipos para asegurarse que todos los miembros del equipo han dominado la lección.

-Finalmente, todos los estudiantes responden a una serie de preguntas sobre el tema de forma individual sin poder recibir ayuda ninguna en este momento. -Los resultados de estas pruebas se comparan con la media de sus resultados anteriores y los puntos se conceden en base al grado de superación de las actuaciones anteriores.

-Estos puntos se suman para formar los puntos de equipo y de esta forma los equipos pueden ganar algún tipo de recompensa.

El ciclo total de actividades, desde la presentación a la práctica por equipos hasta el cuestionario, ocupa normalmente de tres a cinco períodos de clase. Las virtudes del STAD son la aceleración en el logro de objetivos (“El STAD es más apropiado para enseñar objetivos bien definidos, como el cálculo y las aplicaciones matemáticas, el uso de la lengua, la geografía y los conceptos científicos”, (Slavin, 1994). La mejora de las relaciones sociales dentro del grupo (siempre que estos sean heterogéneos en todas las variables que contemple el grupo-clase) y ganancias diversas en la relación estudiante-enseñanza: asistencia a clase, comportamiento, etc. Quizás la crítica más importante que se puede hacer al STAD es que la presentación de contenidos nuevos no es innovadora, estando basada en la lección magistral.

El STAD no es una técnica competitiva, aunque sí utiliza recompensas; los estudiantes sólo se comparan consigo mismos. Esta auto-comparación se lleva a

cabo utilizando hojas de ejercicios, hojas de respuestas y cuestionarios para cada unidad.

1.3.8. ¿Qué características debe tener un juego didáctico?

Una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente: Intención didáctica. Objetivo didáctico. Reglas, limitaciones y condiciones. Un número de jugadores. Una edad específica. Diversión. Tensión. Trabajo en equipo. Competición.

a.- ¿Cómo podemos clasificar los juegos?

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo, se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado, está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998). También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico (Yvern, 1998).

b. ¿Qué pasos se deberían tener en cuenta para elaborar un juego didáctico?

1) Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.

- 2) Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- 3) Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- 4) Visualizar el material más adecuado.
- 5) Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- 6) Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- 7) Imaginar el juego como si fuera una película.
- 8) Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos. 9) Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- 10) Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

¿Qué materiales se pueden utilizar para su elaboración? Foami, cartulina, cartón comprimido, MDF, madera balsa, pintura al frío, pinceles, materiales de desecho, sellador, plantillas y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo.

c. ¿Cómo se puede presentar el juego didáctico?

Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad. Colores armoniosamente combinados y llamativos. Protegerlos con sellador. En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido. También es necesario considerar, el costo de los materiales. No tiene por qué ser cubierto por

los docentes, tampoco han de ser necesariamente ellos quienes los elaboren: la confección de los materiales, fichas, cartones de juego u otros impresos. Perfectamente puede ser una tarea que, en las actividades de educación para el trabajo o computación, los alumnos de grados superiores realizan bajo la tutela de sus profesores.

d. ¿Qué debe hacer el docente al crear un juego didáctico?

El docente en este caso debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños. Entonces, aquí es donde surgen algunas interrogantes, el docente en esta etapa de elaboración del juego se comienza a preguntar ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y es cuando él requiere soluciones prácticas como las siguientes: si no sabe dibujar, puede utilizar papel carbón y plantillas; posee la letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si afirma que no tiene creatividad puede buscar modelos y patrones en revistas; si no posee los recursos económicos suficientes, puede utilizar material de desecho; si no cuenta con suficiente tiempo puede mandar a hacer algunas piezas de madera o cartón. Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar.

Suarez (2003) “El aprendizaje cooperativo es una forma de plantear y fomentar la intersubjetividad como interacción recíproca entre alumnos organizados

en pequeños equipos, de tal forma que al trabajar juntos todos y cada uno de sus integrantes pueden avanzar a niveles superiores en su aprendizaje”

Ferreiro y Calderón (ob. cit), señalan que el aprendizaje cooperativo: intensifica la interacción entre los estudiantes miembros del grupo, con el profesor y los restantes equipos, de manera que cada uno aprende el contenido asignado y a su vez, se agrega que todos los integrantes del grupo los aprendan también, planteando una forma diferente de relacionarse maestro y alumno en el proceso de enseñar y aprender" (p.31).

Para un mejor entendimiento se hace una diferencia entre aprendizaje en grupo y aprendizaje en equipo. Según Barriga y Hernández (2010)

APRENDIZAJE EN EQUIPO	APRENDIZAJE EN GRUPO
Interdependencia positiva.	No hay interdependencia
Valoración individual.	No hay valoración individual
Miembros heterogéneos.	Miembros homogéneos.
Liderazgo compartido.	Sólo hay un líder.
Responsabilidad por los demás.	Responsabilidad por sí solo

Se enseñan directamente habilidades sociales.	Se presuponen o ignoran las habilidades sociales.
El profesor observa e interviene cumpliendo su rol mediador	El profesor ignora a los grupos
Ocurre el procesamiento en grupo.	No hay procesamiento en grupo

1.3.9 Elementos básicos del aprendizaje cooperativo

Los elementos básicos necesarios para que un trabajo en grupo sea auténticamente cooperativo son cinco:

1.3.9.1 Interdependencia positiva:

Los alumnos han de percibir la vinculación que les une a los demás miembros de su grupo, de manera que vean claro que su éxito en el aprendizaje está unido al éxito de los demás. Los alumnos han de aprender que para obtener los resultados deseados es preciso aunar esfuerzos y conjuntar voluntades. La auténtica cooperación se da cuando el sentimiento de grupo está por encima del sentimiento individual, el "nosotros en lugar del yo". Los profesores deben proponer tareas comunes de manera concisa y con un objetivo grupal en el que los estudiantes comprendan que todos y cada uno de los miembros del grupo son necesarios para salvarse juntos o hundirse todos. Los esfuerzos de cada uno no sólo lo beneficiaran a él mismo, sino a todos los demás. La

interdependencia positiva crea un compromiso personal con el éxito de los demás. Sin interdependencia positiva, no existe cooperación. (Gómez 2007. p.8)

1.3.9.2. Interacción promocional cara a cara:

Los efectos de la interacción social e intercambio verbal entre los compañeros no pueden ser logrados mediante sustitutos no verbales (instrucciones o materiales), se necesita gente que investigue y trabaje en equipo, donde se promueva el libre intercambio de ideas y experiencias entre los participantes, el análisis en forma amplia y profunda del asunto tratado, el planteamiento de las experiencias y los conocimientos de los participantes, para poder así llegar a acuerdos grupales.

1.3.9.3 Responsabilidad y valoración personal:

El propósito de los grupos de aprendizaje es fortalecer académica y efectivamente a sus integrantes, en tal sentido, se requiere de la existencia de una evaluación del avance personal, la cual va hacia el individuo y su grupo, para que de esa manera el grupo conozca quien necesita más apoyo para completar las actividades, y evitar que no descansen en el trabajo de los demás. Considerando esto se recomienda:

- Evaluar cuanto del esfuerzo que realiza cada miembro contribuye al trabajo de grupo.
- Proporcionar retroalimentación a nivel individual, así como grupal.

- Auxiliar a los grupos a evitar esfuerzos redundantes por parte de sus miembros.
- Asegurar que cada miembro sea responsable del resultado final.

Es importante que el docente estimule el sentido crítico y la autoevaluación durante el proceso, buscando que los alumnos conozcan cuáles son sus potencialidades y sus aspectos a mejorar, para poder alcanzar su autonomía.

1.3.9.4 Habilidades interpersonales y de manejo de grupos pequeños:

El Aprendizaje Cooperativo es, por propia naturaleza, más complejo puesto que los estudiantes deben adoptar un doble compromiso con la tarea (el aprendizaje del tema académico) y con el trabajo de equipo (funcionar efectivamente como un grupo).

Las habilidades sociales necesarias para hacer efectivo los trabajos cooperativos no aparecen por sí solas cuando se utilizan las sesiones cooperativas. Las habilidades sociales deben enseñarse a los estudiantes como una finalidad y como habilidades académicas en sí mismas. El liderazgo, la toma de decisiones, la construcción de la confianza, la comunicación y las habilidades en resolver conflictos, deben guiar tanto el trabajo del equipo como sus relaciones a efectos de alcanzar los contenidos de manera exitosa.

1.3.6.5. Juegos didácticos

Flores (2009) define los juegos didácticos como una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos/as métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación (pág. 38).

Los juegos didácticos como forma de enseñanza según Martín, Martín y Trevilla (2009) permite aumentar la motivación de quienes, dentro de los mismos, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento.

La aplicación de los juegos didácticos con objetivos y actividades bien definidas para las determinadas clases y principalmente para mejorar el rendimiento académico mostrado en las diversas materias (ciencias, estudios sociales, matemática, inglés, español, entre otras), conlleva un recurso valioso para los estudiantes. Por consiguiente, los juegos didácticos son una herramienta que permite a los docentes motivar y mantener la atención en el desarrollo de las clases.

El investigador Cásavola, Horacio y otros (1999:27) definen a la estrategia como “cierto ordenamiento de las acciones en el curso de la resolución de un problema en el cual cada paso es necesario para el siguiente. Estas secuencias de acciones están fuertemente orientadas hacia el fin a alcanzar. La persistencia en un procedimiento o su cambio está también relacionada con el éxito logrado en la consecución de un fin. Que exista un

encadenamiento de acciones orientadas hacia un fin no implica un único curso de los procedimientos; sino que las repeticiones, marchas y contramarchas atestiguan las múltiples decisiones que el sujeto adopta en el intento de resolver el problema. Frente al mismo objetivo es posible desarrollar diferentes estrategias”. Márquez, A. (2000), plantea que una estrategia es un “sistema dinámico y flexible que se ejecuta de manera gradual y escalonada permitiendo una evaluación sistemática en la que intervienen de forma activa todos los participantes, haciendo énfasis no sólo en los resultados, sino también en el desarrollo procesal.”

Estrategia didáctica (2007-p60), es una secuencia estructurada de procesos y procedimientos, diseñados y administrados por el docente, para garantizar el aprendizaje de una capacidad, un conocimiento o una actitud por parte del estudiante.

1.3.6 Estrategias de aprendizaje cooperativo

Según el autor Ferreiro (ob. cit), las estrategias de Aprendizaje Cooperativo:

Son las acciones y operaciones que guían y orientan la actividad psíquica del alumno en equipos cooperativos, para que éstos aprendan significativamente; manifiesta además que son los procedimientos empleados por el maestro que hacen que los alumnos en grupos cooperativos: organicen, codifiquen, decodifiquen,

analicen, resuman, integren y elaboren óptimamente la información para su respectiva aplicación y empleo (p.60).

Una estrategia de aprendizaje es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) y al mismo tiempo un instrumento psicológico que el alumno adquiere y emplea intencionalmente como recurso flexible para aprender significativamente y para solucionar problemas y demandas académicas. Su empleo implica una continua actividad de toma de decisiones, un control metacognitivo y está sujeto al influjo de factores motivacionales afectivos y de contexto educativo-social (Díaz – Hernández 2010).

Son múltiples las estrategias (algunos autores las denominan técnicas, otros métodos), no obstante, es preciso indicar que no se han tomado todas para el desarrollo del presente estudio. A continuación, se realiza una breve descripción de las más significativas y que han sido reportadas por diversos autores:

1.3.6.1 El Rompecabezas (Jigsaw; Aronson 1978, 2000).

El rompecabezas es una estrategia donde se forman equipos de hasta seis estudiantes que trabajan con un material académico que ha sido dividido en tantas secciones como miembros del grupo, de manera que cada uno se encarga de estudiar su parte. Posteriormente los miembros de los diversos equipos que han estudiado lo mismo se reúnen en “grupos de expertos” para discutir sus secciones y después regresan a su grupo original para compartir y enseñar su sección respectiva a sus compañeros. La única manera que tienen de aprender las otras secciones es aprendiendo

de los demás y, por ello debe afianzarse la responsabilidad individual y grupal.

La estrategia del rompecabezas no es igual a la manera tradicional en que los equipos se reparten el trabajo: cada quien hace su parte, pero ésta no se comparte ni discute con los integrantes de su equipo ni con los de los otros. Esta tiene por objetivo seleccionar ideas, analizar e interpretar hechos, así como el de elaborar sus propios conceptos en el proceso de adquisición del conocimiento.

1.3.6.2. Aprendiendo juntos (Learning Together); Johnson y Johnson, 1975; Johnson, Johnson y Holubec, 1999).

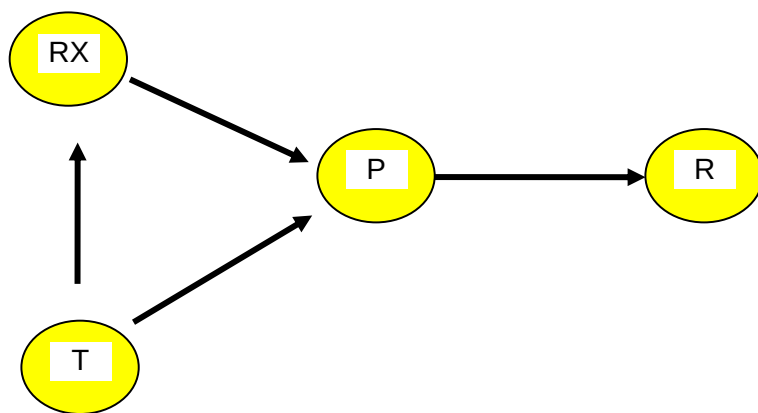
Los alumnos trabajan en grupos pequeños (en torno a tres miembros) Investigación de grupo (Group Investigation, GI; Sharan y Sharan, 1976, 1992). La distribución de los alumnos por equipos (de dos a seis miembros) se realiza según las preferencias de los propios alumnos. Cada equipo elige un tema del programa y distribuye las tareas específicas que implica entre sus miembros para desarrollarlo y elaborar un informe final. El profesor fomenta la discusión de la tarea por parte de los alumnos, anima y les asesora para que elaboren un plan que permita desarrollar bien la tarea encomendada utilizando diversos materiales, fuentes de información, etc. Finalmente, cada equipo de trabajo expone ante la clase el resultado de su tarea. Tanto el profesor como los alumnos evalúan el producto de

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación consiste en diseñar juegos didácticos como estrategias de enseñanza para fomentar el aprendizaje en equipo en los estudiantes del cuarto grado “A” del nivel de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín.

PROPOSITIVA: Porque a través de la investigación se proponen estrategias de enseñanza de juegos didácticos. La investigación se enmarca en el nivel de investigación básica, propositiva.



LEYENDA

- | | | |
|-----------|---|----------------------------------|
| RX | : | Estrategias de juegos didácticos |
| T | : | Modelos teóricos |
| P | : | Aprendizaje cooperativo |
| RC | : | Realidad transformada propuesta. |

Población: Para esta investigación, la población está constituido por los 153 estudiantes que conforman el cuarto grado “A” del nivel de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín. (N)

Muestra: La constituyen 32 estudiantes que conforman el cuarto grado “A” del nivel de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín. (n=N).

Para la recolección de información se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos

TECNICAS	INSTRUMENTOS
Aplicación de cuestionarios	Cuestionario de diagnóstico Cuestionario de salida
Taller	Juegos didácticos como estrategias
Observación	Ficha de observación Lista de cotejo Registro anecdótico

En base al método de la investigación y la hipótesis, se determinó el grado de confiabilidad y validez de los instrumentos de medición.

Los instrumentos se aplicaron en tres momentos: inicio, proceso y salida y los datos se recolectaron de la siguiente manera:

- El cuestionario se aplicó a los alumnos antes y después de la aplicación del módulo de los juegos didácticos como estrategia.
- Los resultados se obtuvieron luego de aplicar los juegos didácticos como estrategia para mejorar el Aprendizaje Cooperativo teniendo en cuenta también diferentes instrumentos como: guía de observación, lista de cotejo, registro anecdótico.

III. RESULTADOS Y ANALISIS

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis del diagnóstico del aprendizaje cooperativo que efectúan los estudiantes del cuarto grado “A” de primaria de la Institución Educativa N° 00532, centro poblado de Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín- 2017, antes de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia.

TABLA N° 01

DIMENSIÓN: INTERDEPENDENCIA POSITIVA

	F.A					F.R				
	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total %
Coopera integradamente para presentar un buen trabajo en equipo.	19	8	4	1	32	59,38	25,00	12,50	3,13	100,00
Se esfuerza en compartir conocimientos cuando trabaja en equipo	14	12	4	2	32	43,75	37,50	12,50	6,25	100,00

Suma sus habilidades y destrezas para lograr el aprendizaje cooperativo	16	10	3	3	32	50,00	31,25	9,38	9,38	100,00
---	----	----	---	---	----	-------	-------	------	------	--------

COOPERACIÓN DE GRUPO PARA ALCANZAR OBJETIVOS

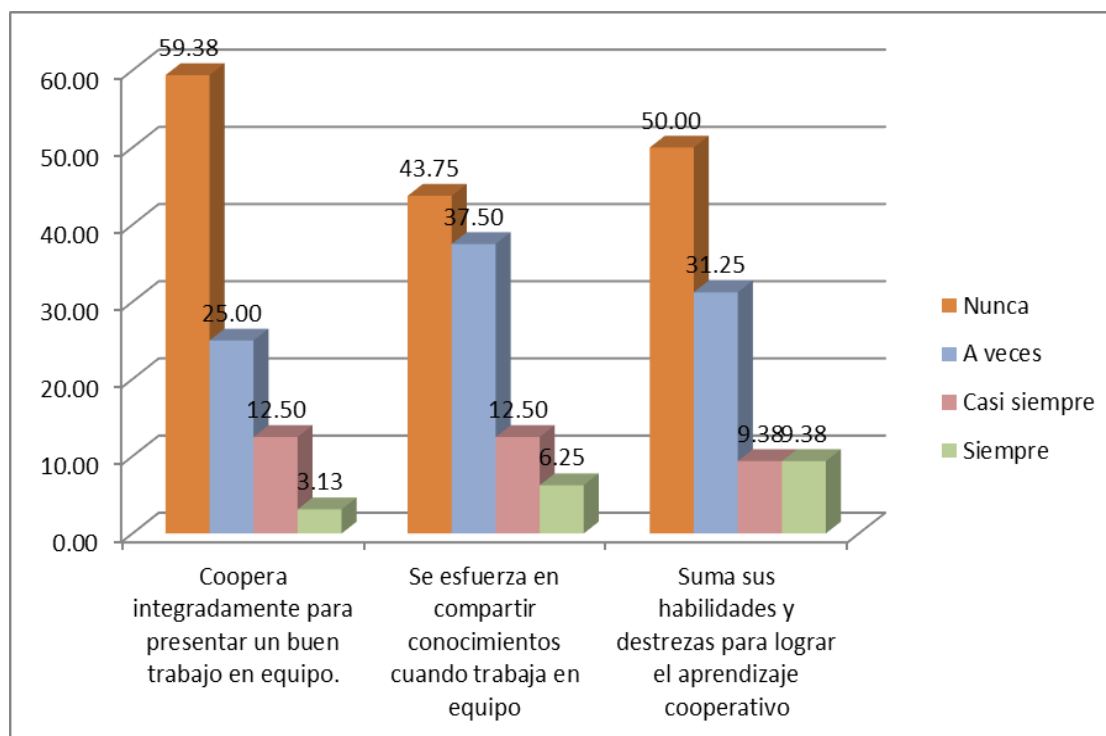
Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De la observación de la tabla se puede afirmar que el 59.38% de estudiantes nunca coopera integralmente para presentar un buen trabajo en equipo y solo el 9.38% siempre suma sus habilidades y destrezas para lograr el aprendizaje cooperativo con un 6.25% que se esfuerza en compartir conocimientos cuando trabaja en equipo. Esto se debe a que en el aula, el escaso trabajo cooperativo entre los compañeros, origina limitada cooperación de grupo en el desarrollo de la actividad de aprendizaje.

GRÁFICO N° 01

COOPERACIÓN DE GRUPO PARA ALCANZAR OBJETIVOS



Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017

TABLA N° 02

DIMENSIÓN: INTERACCIÓN PROMOCIONAL CARA A CARA**DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO**

	FA					FR				
	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total %
Divide el trabajo y limita su coordinación al poner en común los resultados.	14	13	4	1	32	43,75	40,63	12,50	3,13	100,00
La interacción con compañeros incrementa su nivel de aprendizaje.	15	12	3	2	32	46,88	37,50	9,38	6,25	100,00
Se compromete en la construcción de su aprendizaje cumpliendo las tareas que le asignan.	13	11	5	3	32	40,63	34,38	15,63	9,38	100,00

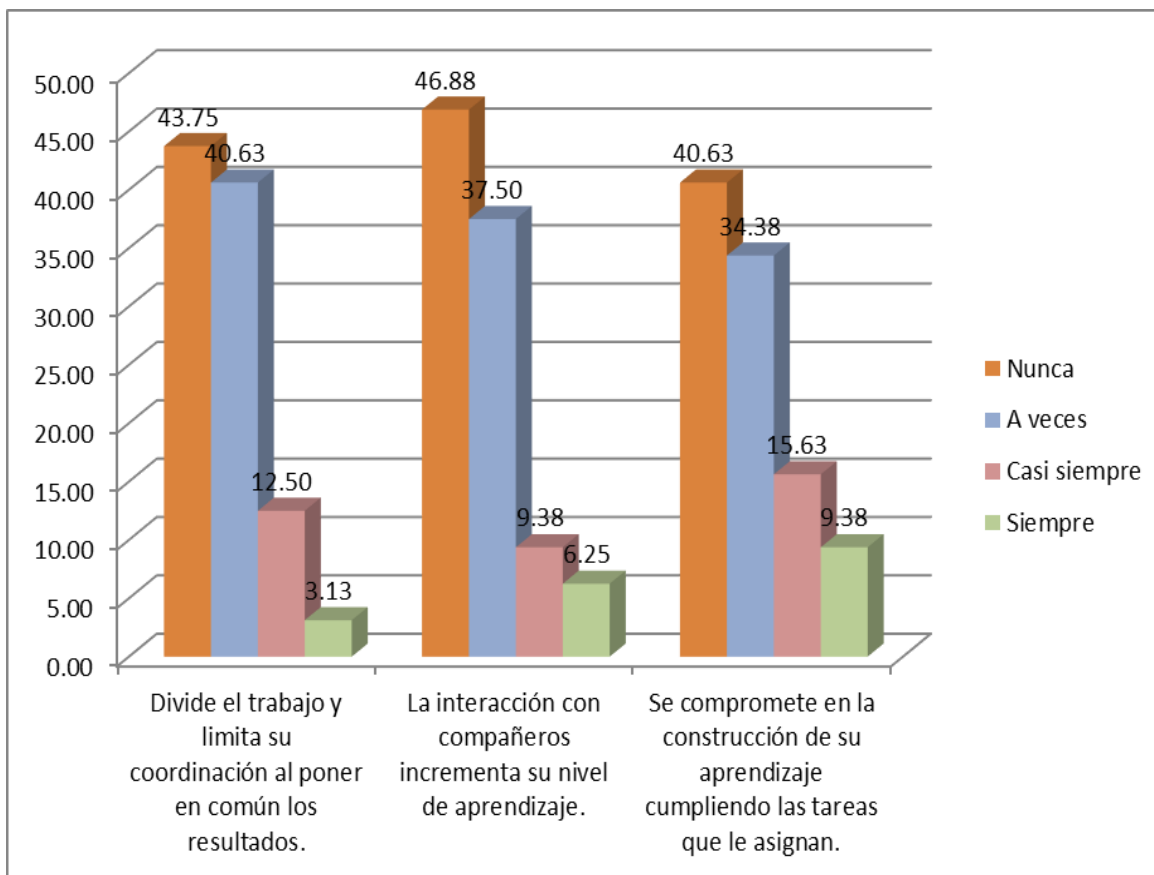
Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De la tabla se afirma que el 43.75% de estudiantes nunca divide el trabajo en equipo y solo el 6.25% incrementa su nivel de aprendizaje en la interacción con sus compañeros, quedando un 40.63% de estudiantes que no se compromete con la construcción de su aprendizaje realizando las tareas que se le asigna. Esto es el resultado de la escasa distribución del trabajo en equipo por falta de estrategias pertinentes.

GRÁFICO N° 02

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO



Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017

TABLA N° 03

DIMENSIÓN: RESPONSABILIDAD Y VALORACIÓN PERSONAL**RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL HACIA EL GRUPO**

	FA					FR				
	Nunc a	A veces	Casi siemp re	Siem pre	Total	Nunc a	A veces	Casi siemp re	Siem pre	Total %
Cumples con participar en el trabajo de equipo	15	10	5	2	32	46,88	31,25	15,63	6,25	100,00
Te esfuerzas para contribuir con el trabajo de equipo	13	11	3	5	32	40,63	34,38	9,38	15,63	100,00
Compartes tus conocimientos al trabajar en equipo	9	13	6	4	32	28,13	40,63	18,75	12,5	100,00

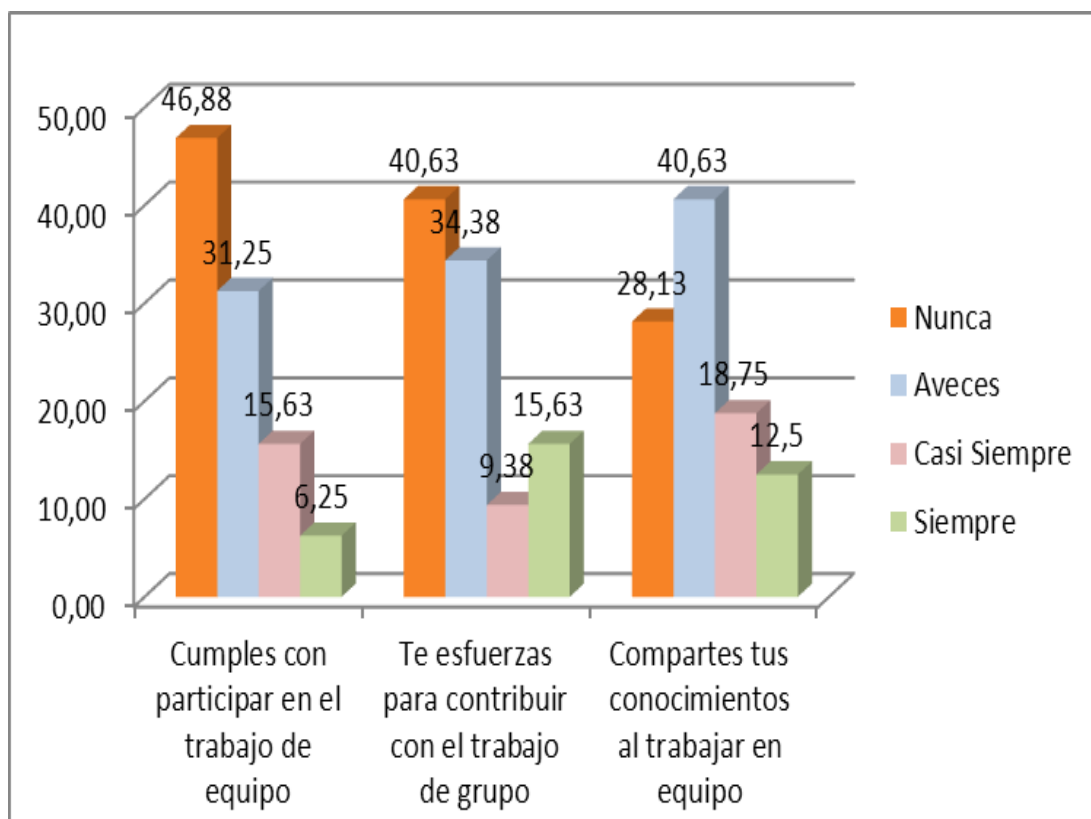
Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En la tabla se puede apreciar que el 46,88% de los estudiantes nunca cumplen con participar en el trabajo en equipo y solo un 9,38% casi siempre se esfuerzan para contribuir con el trabajo de grupo, aunque el 28,13% nunca comparte sus conocimientos al trabajar en equipo. Esto nos indica una escasa comunicación y desorientación en las indicaciones que da la profesora al grupo de trabajo.

GRÁFICO N° 03

RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL HACIA EL GRUPO



Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017.

TABLA N° 04

DIMENSIÓN: HABILIDADES INTERPERSONALES Y GRUPALES**LA COMUNICACIÓN**

	FA					FR				
	Nunc a	A veces	Casi siemp re	Siem pre	Total	Nunc a	A veces	Casi siemp re	Siem pre	Total %
Comparte en grupo, a través del diálogo los conocimientos adquiridos.	17	8	5	2	32	53,13	25,00	15,63	6,25	100,00
Suele intercambiar ideas cuando trabajan en grupo.	18	8	4	1	31	58,06	25,81	12,90	3,23	100,00
Transmite a través de sus gestos y actitudes sus deseos de aprender en grupo	16	10	5	1	32	50,00	31,25	15,63	3,13	100,00

Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017.

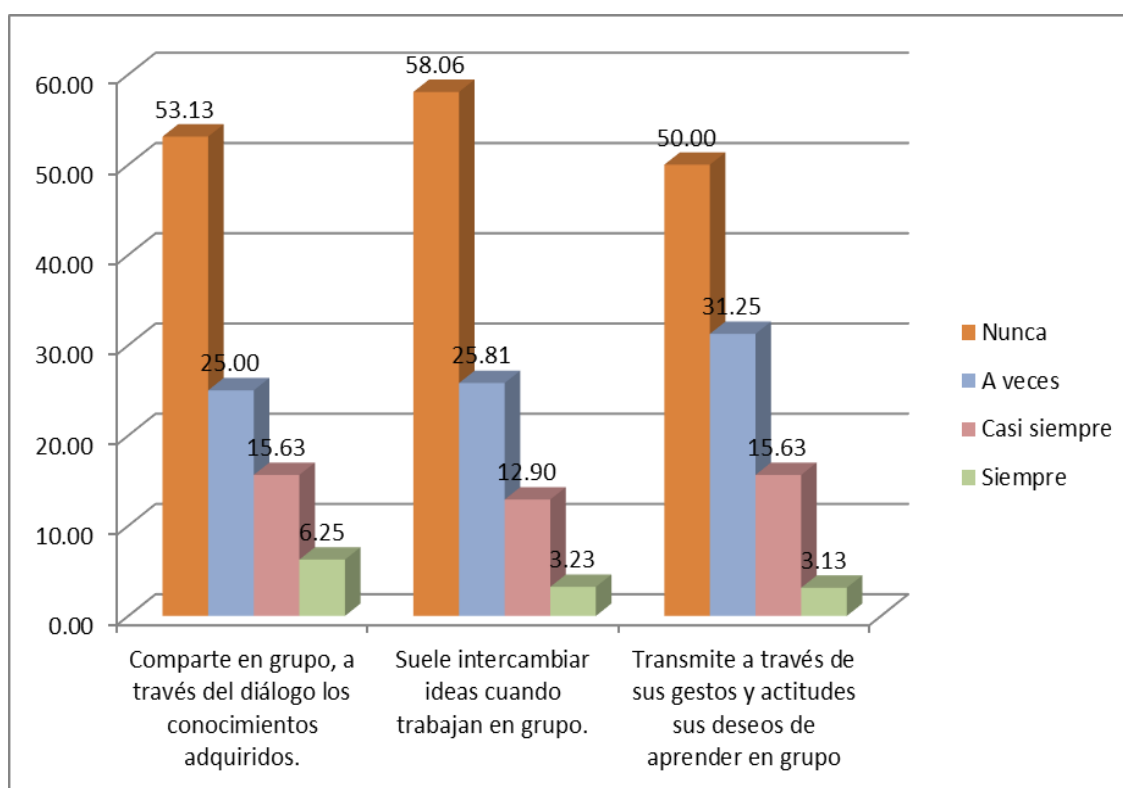
ANÁLISIS DE RESULTADOS

El 53.13% de los estudiantes nunca comparte en grupo los conocimientos adquiridos y solo un 3.23% siempre suele intercambiar ideas cuando trabajan en grupo, aunque el 50% nunca muestran a través de sus gestos y actitudes sus deseos de aprender en grupo. Esto nos indica que existe una escasa comunicación entre los integrantes del grupo y desorientación en las

indicaciones que da la profesora, perjudicando así el aprendizaje de los estudiantes.

GRÁFICO N° 04

LA COMUNICACIÓN



Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017.

TABLA N° 05

DIMENSIÓN: PROCESAMIENTO EN GRUPO**VALORACIÓN DE DESEMPEÑO**

	FA					FR				
	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total %
Tu equipo de trabajo evalúa la forma y resultados de la tarea	15	7	6	4	32	46,88	21,88	18,75	12,50	100,00
Tus compañeros de grupo valoran el desempeño realizado al final de cada actividad	13	10	7	2	32	40,63	31,25	21,88	6,25	100,00

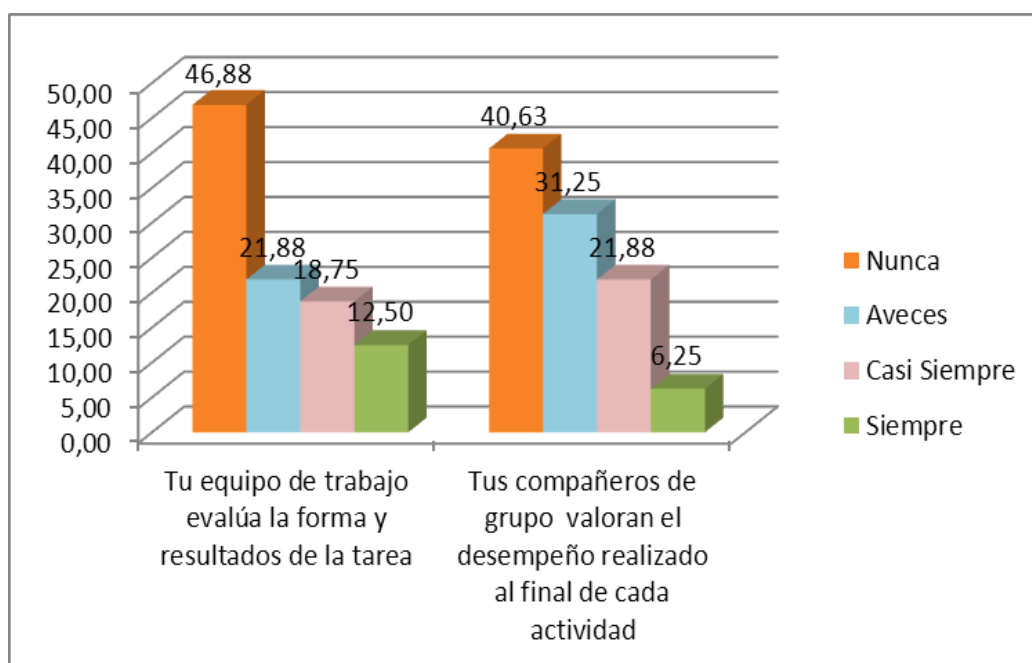
Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017.

ANÁLISIS DE RESULTADO

De la tabla se puede afirmar que el 46,88% de los estudiantes nunca evalúan la forma y resultados de la tarea cuando trabajan en equipo y que solo un 6,25% siempre suelen valorar el desempeño del compañero realizado al final de cada actividad.

GRÁFICO N° 05

VALORACIÓN DE DESEMPEÑO



Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017.

TABLA N° 06

REFLEXIÓN DE METAS FIJADAS

	FA					FR				
	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total %
Tus compañeros reflexionan y discuten acerca del logro de las metas trazadas	15	10	5	2	32	46,88	31,25	15,63	6,25	100,00

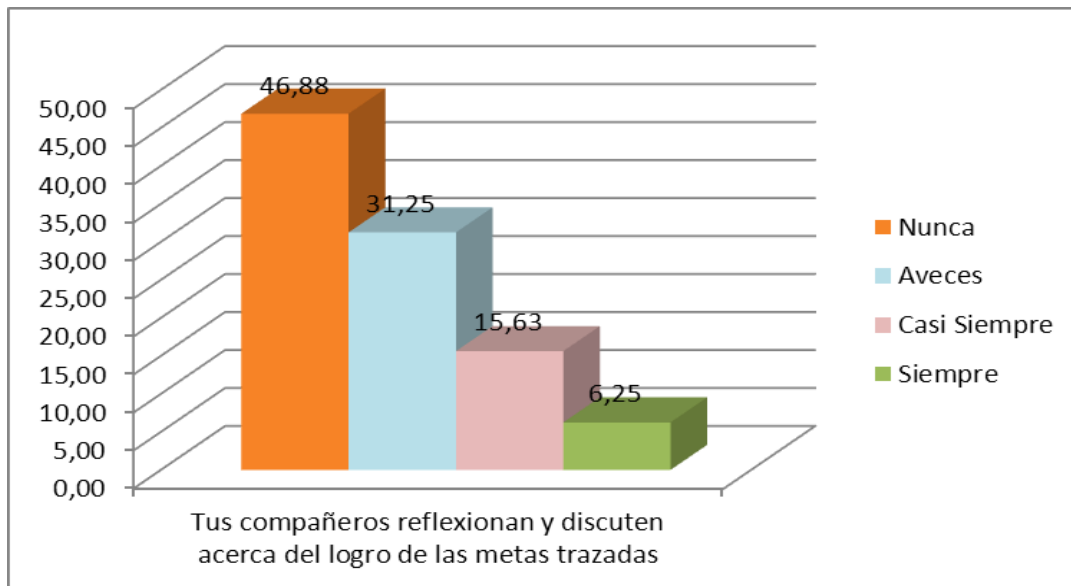
Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017.

ANÁLISIS DE RESULTADO

De la tabla N° 06 se puede afirmar que el 46,88% de los estudiantes nunca reflexionan y discuten acerca del logro de las metas trazadas, mientras que el 6,25% siempre lo hacen, por lo tanto se concluye que no existe entre los miembros una reflexión acerca del funcionamiento del grupo y si están alcanzando sus metas trazadas.

GRÁFICO N° 06

REFLEXIÓN DE METAS FIJADAS



Fuente: Cuestionario de diagnóstico del aprendizaje cooperativo 2017.

Teniendo en cuenta el análisis cualitativo explicativo, realizado en los párrafos anteriores de cada una de las tablas, correspondiente al cuestionario de entrada, se puede concluir que los estudiantes del cuarto grado “A” de Educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 de Betania, distrito Pinto Recodo, Lamas presentan un deficiente aprendizaje cooperativo en el área de estudio de comunicación.

Análisis de la evaluación del aprendizaje cooperativo que efectúan los estudiantes del 4° grado “A” de educación primaria Institución Educativa N° 00532 centro poblado Betania, distrito de Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín- 2017, después de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia.

TABLA N° 07

DIMENSIÓN: INTERDEPENDENCIA POSITIVA**COOPERACIÓN DE GRUPO PARA ALCANZAR OBJETIVOS**

	FA					FR				
	Nun ca	A vec es	Casi siemp re	Siemp re	Tot al	Nun ca	A vece s	Casi siemp re	Siemp re	Tota l %
Coopera integradamente para presentar un buen trabajo en equipo.	3	5	10	14	32	9,38	15,63	31,25	43,75	100,00
Se esfuerza en compartir conocimientos cuando trabaja en equipo	1	3	12	16	32	3,13	9,38	37,50	50,00	100,00
Suma sus habilidades y destrezas para lograr el aprendizaje cooperativo	3	4	10	15	32	9,38	12,50	31,25	46,88	100,00

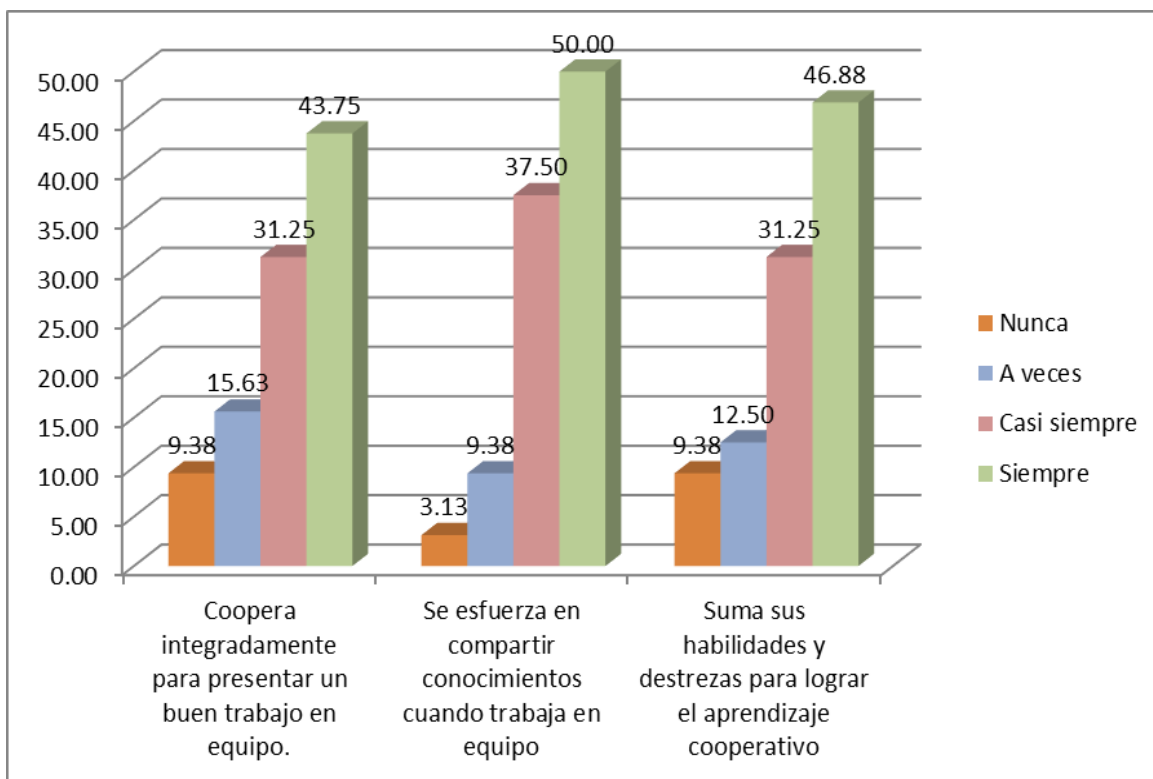
Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De la observación de la tabla se puede afirmar que el 43.75% de estudiantes siempre coopera integradamente para presentar un buen trabajo en equipo, un 46,88% suma sus habilidades y destrezas para lograr el aprendizaje cooperativo y tan solo el 3.13% aun no se esfuerza en compartir conocimientos cuando trabaja en equipo. Esto se debe a que en el aula se mejoró el trabajo cooperativo entre los estudiantes, originando una mejora en la cooperación de grupo y el desarrollo de la interdependencia positiva.

GRÁFICO N° 07

COOPERACIÓN DE GRUPO PARA ALCANZAR OBJETIVOS



Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017.

TABLA N° 08

DIMENSIÓN: INTERACCIÓN CARA A CARA

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO

	FA					FR				
	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total %
Divide el trabajo y limita su coordinación al poner en común los resultados.	2	5	9	16	32	6,25	15,63	28,13	50,00	100,00
La interacción con compañeros incrementa su nivel de aprendizaje.	4	3	8	17	32	12,50	9,38	25,00	53,13	100,00
Se compromete en la construcción de su aprendizaje cumpliendo las tareas que le asignan.	2	4	8	18	32	6,25	12,50	25,00	56,25	100,00

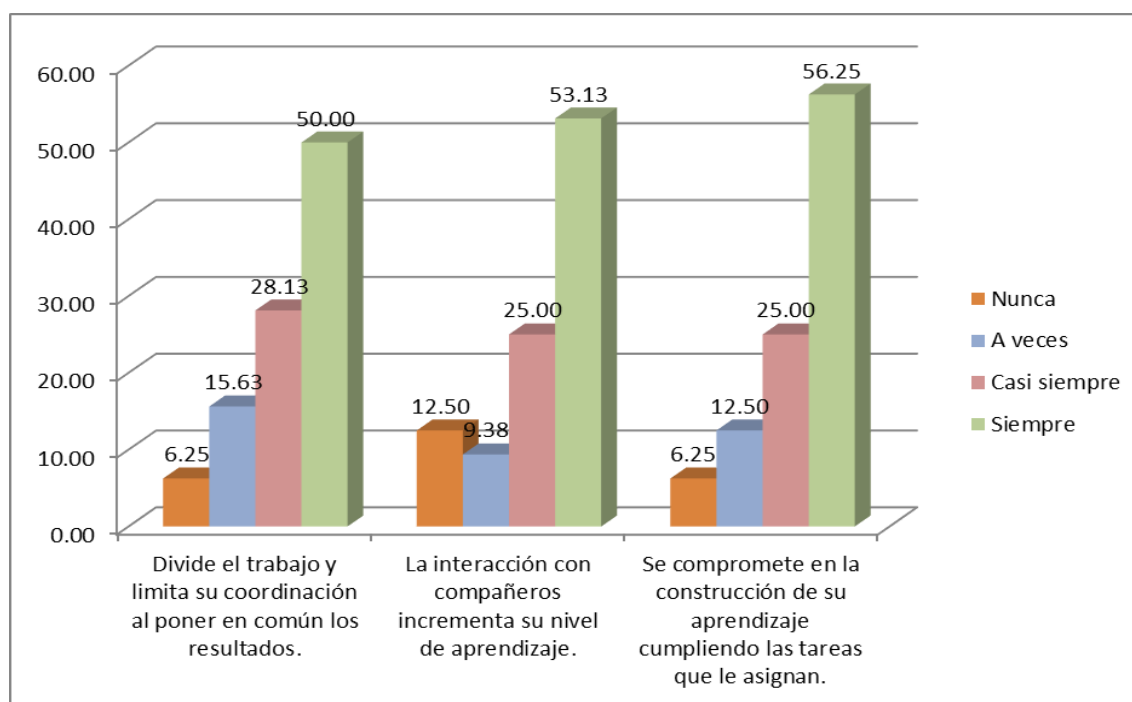
Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De la observación de la presente tabla se puede afirmar que el 56,25% de estudiantes siempre se compromete en la construcción de su aprendizaje cumpliendo las tareas que le asignan, el 53,13% siempre incrementa su nivel de aprendizaje al interactuar con sus compañeros y tan solo un 6.25% de los estudiantes aún necesitan dividir el trabajo en equipo y comprometerse con su aprendizaje. Esto es el resultado de una mejora en la distribución del trabajo en equipo.

GRÁFICO N° 08

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO



Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017.

TABLA N° 09

RESPONSABILIDAD Y VALORACIÓN PERSONAL**RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL HACIA EL GRUPO**

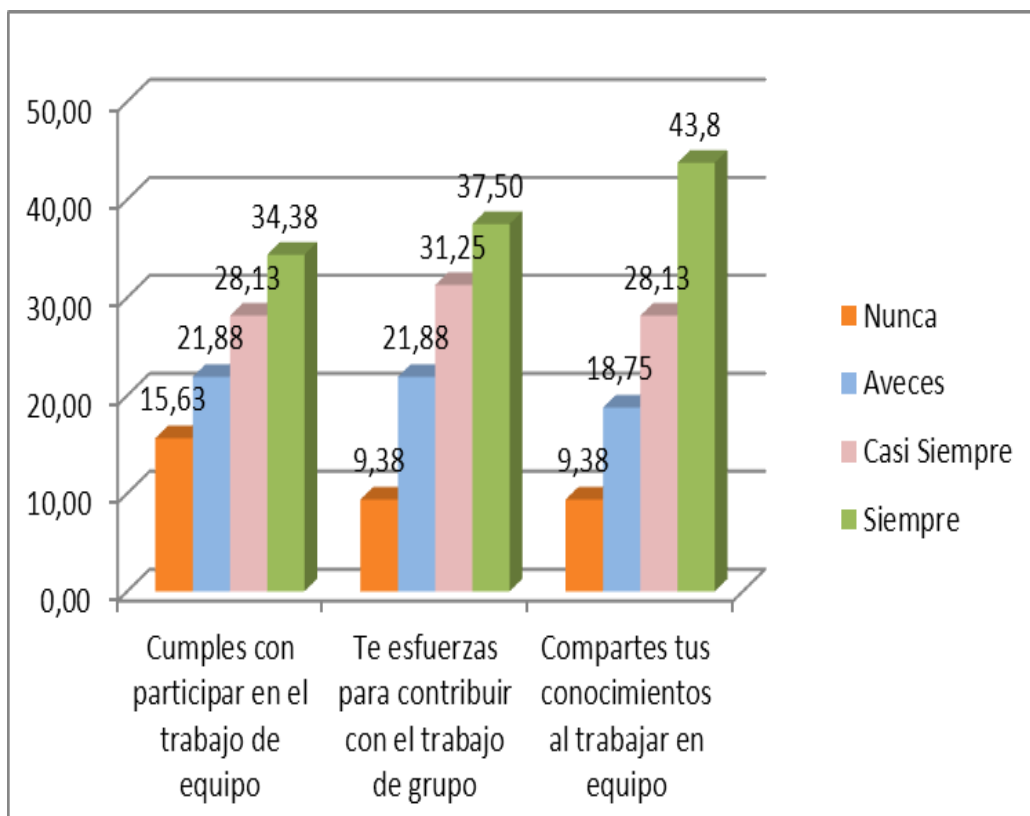
	FA					FR				
	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total %
Cumples con participar en el trabajo de equipo	5	7	9	11	32	15,63	21,88	28,13	34,38	100,00
Te esfuerzas para contribuir con el trabajo de grupo	3	7	10	12	32	9,38	21,88	31,25	37,50	100,00
Compartes tus conocimientos al trabajar en equipo	3	6	9	14	32	9,38	18,75	28,13	43,8	100,00

Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De la tabla se puede afirmar que el 34,38% de los estudiantes siempre cumplen con participar en el trabajo en equipo y solo un 9,38% nunca se esfuerzan para contribuir con el trabajo de grupo aunque el 43,8% de los estudiantes siempre comparten sus conocimientos al trabajar en equipo. Esto nos indica que hay un compromiso de cada integrante del equipo y una buena comunicación y orientación en las indicaciones que da la profesora al equipo de trabajo.

GRÁFICO N° 09

RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL HACIA EL GRUPO

Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017.

TABLA N° 10

DIMENSIÓN: HABILIDADES INTERPERSONALES Y GRUPALES**LA COMUNICACIÓN**

	FA					FR				
	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total %
Comparte en grupo, a través del diálogo los conocimientos adquiridos.	3	4	8	17	32	9,38	12,50	25,00	53,13	100,00
Suelen intercambiar ideas cuando trabajan en grupo.	2	5	6	19	32	6,25	15,63	18,75	59,38	100,00
Transmite a través de sus gestos y actitudes sus deseos de aprender en grupo	2	3	7	20	32	6,25	9,38	21,88	62,50	100,00

Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017.

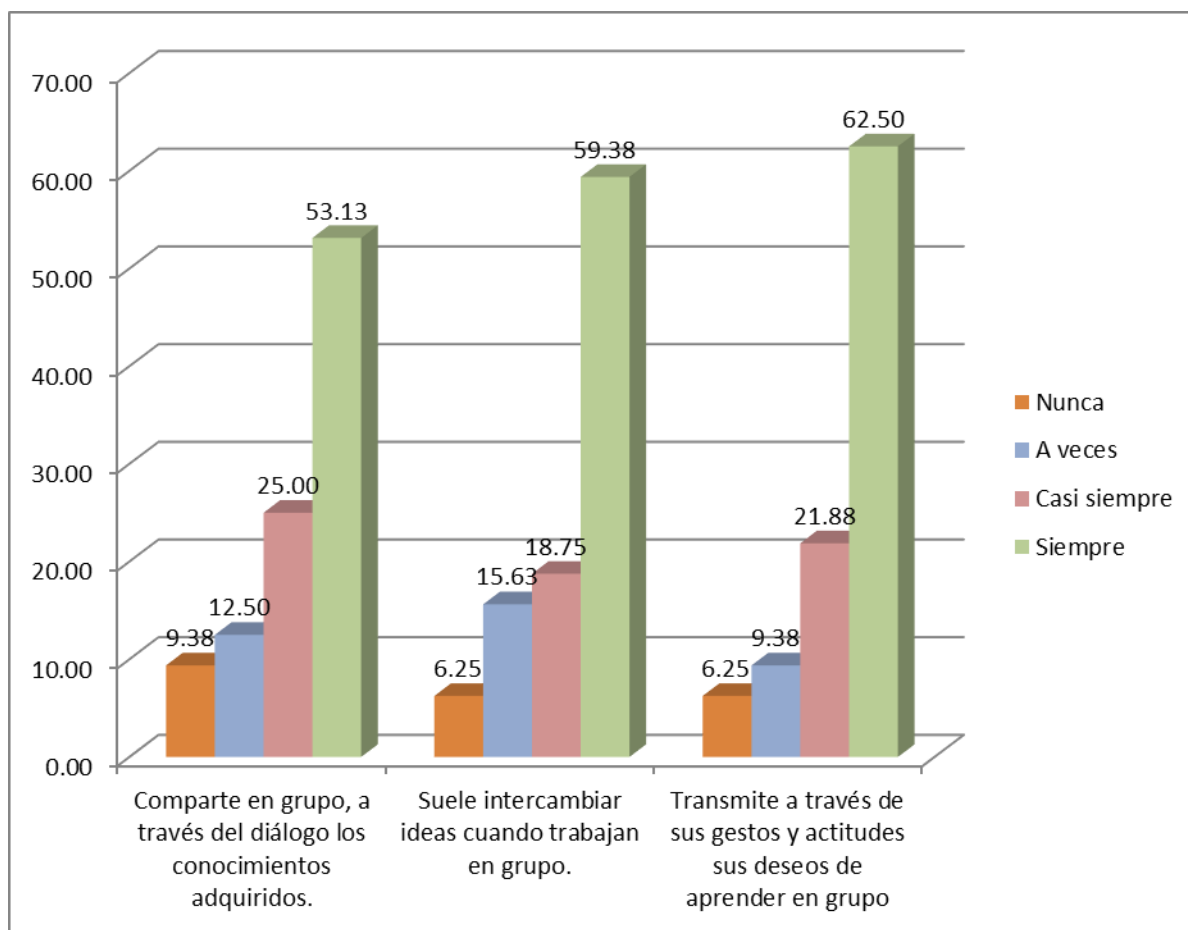
ANÁLISIS DE RESULTADOS

De la tabla se puede afirmar que el 59.38% de los estudiantes siempre suelen intercambiar ideas cuando trabaja en grupo y solo un 6.25% no lo hace y también no lo muestra a través de sus gestos y actitudes, así también un 53,13 % de los estudiantes comparten en grupo sus conocimientos adquiridos a

través del dialogo. Esto nos indica una mejora en la comunicación y un progreso sustancial en el desarrollo de las habilidades interpersonales.

GRÁFICO N° 10

LA COMUNICACIÓN



Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017.

TABLA N° 11

DIMENSIÓN: PROCESAMIENTO EN GRUPO**VALORACIÓN DE DESEMPEÑO**

	FA					FR				
	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total %
Tu equipo de trabajo evalúa la forma y resultados de la tarea	5	6	10	11	32	15,63	18,75	31,25	34,38	100,00
Tus compañeros de grupo valoran el desempeño o realizado al final de cada actividad	3	5	10	14	32	9,38	15,63	31,25	43,75	100,00

Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017

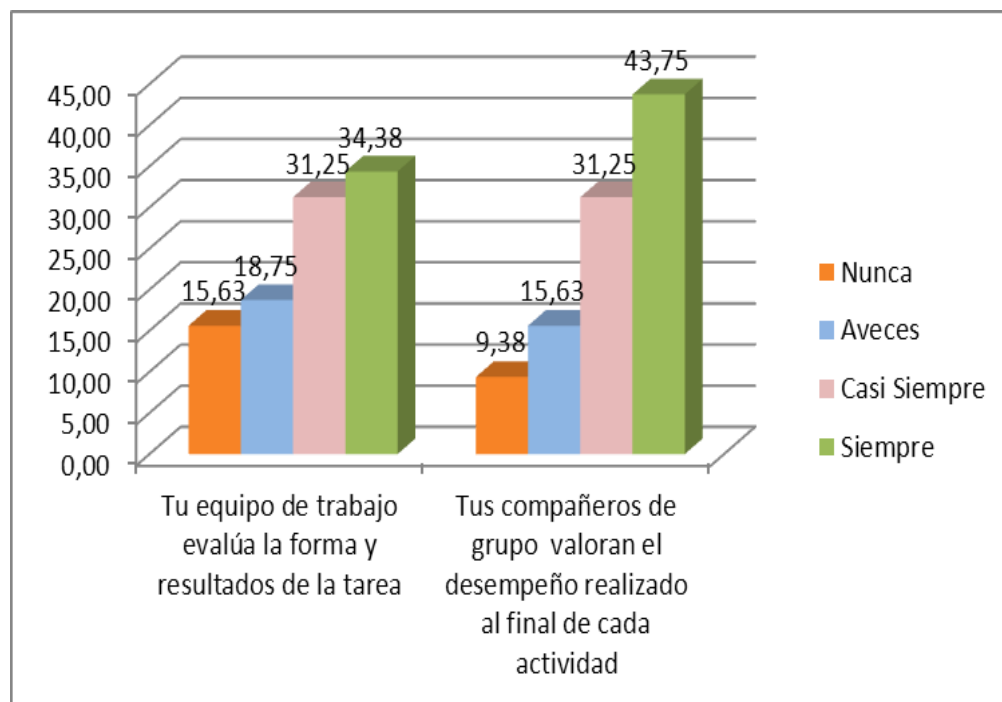
ANÁLISIS DE RESULTADO

De la tabla se puede indicar que el 34,38% de los estudiantes siempre evalúan la forma y resultados de la tarea cuando trabajan en equipo y solo un 9,38% nunca suelen valorar el desempeño del compañero realizado al final de cada

actividad, lo que demuestra que hay una mejora en la valoración de desempeño.

GRÁFICO N° 11

VALORACIÓN DE DESEMPEÑO



Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017

TABLA N° 12

REFLEXIÓN DE METAS FIJADAS

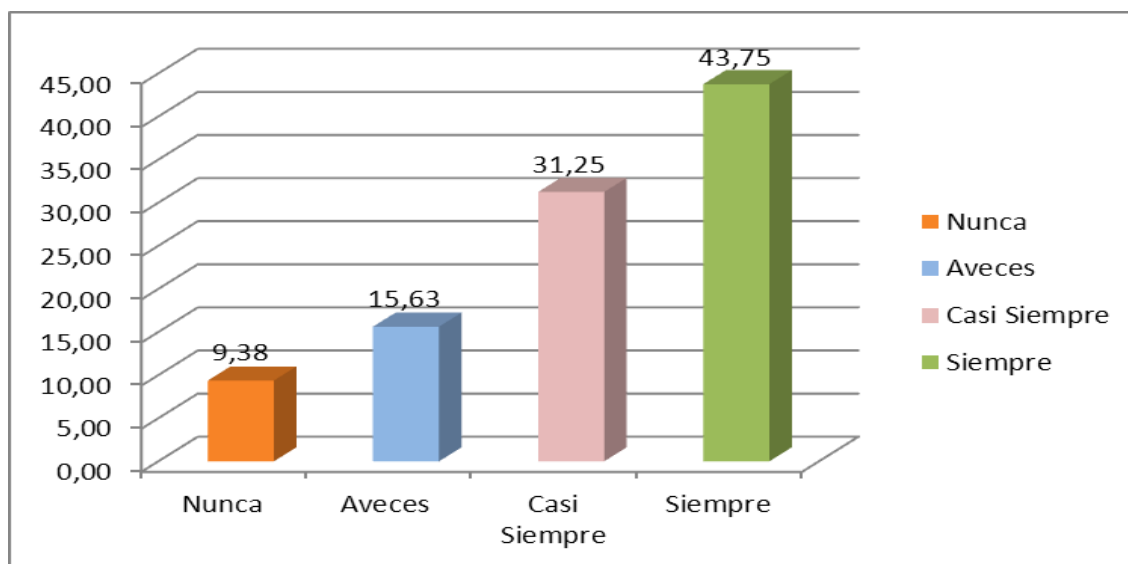
	FA					FR				
	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total %
Tus compañeros reflexionan y discuten acerca del logro de las metas trazadas	3	5	10	14	32	9,38	15,63	31,25	43,75	100,00

Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017.

ANÁLISIS DE RESULTADO

De la presente tabla se puede afirmar que el 43,75% de los estudiantes siempre reflexionan y discuten acerca del logro de las metas trazadas, mientras que solo un 9,38% nunca lo hacen, por lo tanto se concluye que existe entre los miembros una reflexión acerca del funcionamiento del grupo y del trabajo realizado para alcanzar las metas.

GRÁFICO N° 12

REFLEXIÓN DE METAS FIJADAS

Fuente: Cuestionario de evaluación del aprendizaje cooperativo 2017.

Teniendo en cuenta el análisis cualitativo explicativo, realizado en los párrafos anteriores de cada una de las tablas, correspondiente al Cuestionario de salida, se puede concluir que los estudiantes del 4° grado "A" de educación primaria I.E N° 00352 centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, presentan un deficiente aprendizaje cooperativo en el área de Comunicación.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Del análisis de la información recogida para la discusión de resultados, se confirma que existió un bajo nivel de aprendizaje cooperativo de los estudiantes en las clases de Comunicación, lo cual se comprobó a través de diferentes indicadores. Así en la dimensión del aprendizaje cooperativo denominado interdependencia positiva, la cual arrojó en el indicador de cooperación de grupo para alcanzar objetivos se puede observar que en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los grupos de aula el 59.38 % de estudiantes nunca coopera integradamente para presentar un buen trabajo en equipo (Tabla N°01). Esto se debe a que en el aula, el escaso trabajo cooperativo entre los compañeros/as, origina limitada cooperación de grupo en el desarrollo de la actividad de aprendizaje. Este resultado se reduce significativamente después de la aplicación del módulo a un 9.38 % de estudiantes que aún no lo hace, predisponiéndose a una mejora de la interdependencia positiva (Tabla N°07). Afirmando la idea que “consiste en aprender más: progresar en el aprendizaje de los contenidos propuestos por el profesor y, al mismo tiempo, progresar en el aprendizaje del trabajo en equipo, con el fin de conseguir las metas propuestas por el trabajo” Linares (1990).

En la distribución del trabajo en equipo; el 40,63% de los estudiantes nunca se compromete con las tareas asignadas (Tabla N°02), pero después de efectuarse el módulo de intervención se puede deducir que esta situación se redujo a un 6,25 % de estudiantes que aún siguen esta conducta (Tabla N°08). Pronosticando un comportamiento que, consiste en que los miembros de un equipo deben coordinar

y repartir de forma coordinada las distintas tareas y realizar cada uno de ellos su propia tarea lo mejor posible, para completar la tarea de equipo que les ha sido encargada: por ejemplo, el estudio de un tema, la realización de alguna construcción o de algún material didáctico para la clase”. (Johnson y Johnson, 1997, p 75)

Asimismo otro indicador; es la comunicación; en la cual pudimos encontrar que el 53,13 % de estudiantes nunca comparte en grupo los conocimientos adquiridos y realiza una comunicación regular (Tabla N°04). Esto nos indica que aun la mayoría de los estudiantes no ejerce el intercambio de conocimiento entre compañeros por falta de estímulos y formas de dialogo. Este porcentaje se redujo al 9,38 % después de aplicar el módulo de mejora del aprendizaje cooperativo (Tabla N° 10), cuya denominación señala que “Las relaciones interpersonales son procesos que se influyen recíprocamente entre individuos o entre grupos sociales mediante el intercambio mutuo de pensamientos, sentimientos y reacciones” (García, 2001, p 53)

El aprendizaje cooperativo se ha podido reforzar mediante trabajos en equipos en los cuales la mayoría de los estudiantes trabajan y aprenden mejor, a la vez optimizan la dimensión de interdependencia positiva en la que cada alumno se compromete y se responsabiliza al máximo en la realización de su tarea; es decir, existe un compromiso individual y una responsabilidad del equipo, logrando una mejor actividad de grupo y una mayor participación para trabajar en clase.

En tal sentido, la investigación me permite constatar que para lograr aprendizaje cooperativo en los estudiantes, necesita de estímulos externos que contribuya a mejorar la tarea de grupo. Según nuestros resultados, los juegos

didácticos como estrategia han mejorado el aprendizaje cooperativo de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado Betania, distrito de Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín.

V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. Presentación

Los juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo en el aula, área de comunicación, estudiantes del 4° grado del nivel de educación primaria, Institución Educativa N° 00532, centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017.

La estrategia didáctica “**juego, interactúo y aprendo**” se ejecutará en cuatro módulos, cada uno de ellos enfocado a desarrollar las dimensiones de la inteligencia emocional, y se contextualizan en la estrategia didáctica de la siguiente manera: la dimensión intrapersonal (conciencia emocional de sí mismo, la capacidad de reconocer y entender los sentimientos propios. La habilidad de expresar sentimientos), la dimensión Interpersonal (empatía, la habilidad de estar pendiente de los sentimientos de los otros y comprenderlos, responsabilidad social, la habilidad de mostrar sentido cooperativo, contributivo y constructivo como miembro de un grupo social; la habilidad de establecer y mantener relaciones satisfactorias y mutuas caracterizadas por la cercanía emocional), la dimensión de la adaptabilidad (capacidad para valorar la realidad, habilidad de validar las emociones propias, habilidad de ajustar pensamientos, emociones y comportamientos propios para cambiar situaciones y condiciones; la habilidad de identificar y definir problemas, así como generar e implementar soluciones potencialmente efectivas), y la dimensión del manejo del estrés, (control del impulso, la habilidad de resistir a los impulsos y controlar las emociones propias); organizadas en sesiones de actividades

pedagógicas de 60 minutos cada una, con el fin de dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación.

Como estrategia pedagógica se involucran los juegos cooperativos como un medio para propiciar espacios de interacción, comunicación y aprendizaje grupal. Se toma el juego cooperativo como medio ya que éste posibilita situaciones diversas de interacción en las que los estudiantes se involucran cooperativamente para contribuir a la consecución de una meta común, lo que lleva al reconocimiento de las propias habilidades para identificar de qué manera éstas pueden complementarse con las de los demás y ayudar en la obtención del fin común. Estas experiencias que surgen del juego permiten el desarrollo socio afectivo del estudiante, desde las dimensiones interpersonales, intrapersonal, manejo del estrés y adaptabilidad, de forma que se genere un mejor ambiente de aprendizaje basado en la comunicación y una mejor relación entre pares.

Los juegos cooperativos seleccionados se basaron del texto Juego cooperativos y creativos para niños de 8 a 10 años de Maite Garaigordobil, Actividades para desarrollar la inteligencia emocional en Educación infantil de Mariem Dris Ahmed, y otras a actividades de creación propia que para efectos de la investigación se orientaron a trabajar cada una de las dimensiones de la inteligencia emocional, en algunos casos de manera independiente y en otros de forma integral de acuerdo a las características del grupo. Cada juego se encuentra incluido en cada uno de los módulos, de acuerdo con el objetivo que se persiga. El desarrollo de la estrategia didáctica se realizó de forma gradual, es decir, los juegos planteados pasaron por una fase de trabajo individual (intrapersonal) pasando a trabajar por parejas, en equipos y en grupo (interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés) de forma se estimulará de manera integral la inteligencia emocional, sin dejar de lado que a lo largo de

la implementación se enfatizó en las relaciones interpersonales para lograr una mejor y mayor cohesión grupal. Así mismo, las actividades planteadas se realizaron en diferentes espacios de la Institución de acuerdo a las dinámicas de las mismas.

5.2. Fundamentación

La propuesta se fundamenta principalmente en la Teoría socio-cultural de Lev Vygotsky define el juego “como una de las maneras de participar el niño en la cultura, el juego protagoniza un rol central en el desarrollo del niño”, lo que hace de éste una herramienta esencial en el proceso de aprendizaje del niño y la niña a nivel cognitivo, motor y socio-afectivo.

Igualmente señala que “el niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real”. De esta forma, el juego le permitirá al niño replicar y manejar las diversas problemáticas que surgen en su desarrollo, por medio de la asunción de roles. Simulará entonces situaciones que implican distintas formas de comportarse y le permitirán aprender a encontrar estrategias de solución a problemáticas que se pueden presentar en el contexto real.

Por lo tanto, el juego es parte esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que posibilita el reconocimiento de sí mismo a partir de las relaciones con los demás, así como la creación de lazos relacionales basados en el respeto, la solidaridad y la comunicación; Es aquí donde la escuela se convierte en un espacio

fundamental para el desarrollo del mismo ya que el contexto exige estrategias que invitan a relacionarse con el otro con el fin de construir relaciones interpersonales de aprendizaje recíproco.

Cabe indicar que esta propuesta también se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y la Teoría constructivista de J. Piaget. Ausubel sostiene que el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. El mundo actual exige de las personas, nuevas formas de adquirir los conocimientos y nuevos procesos de aprendizaje, en los que los estudiantes relacionen sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas, de igual manera se necesita que el estudiante observe su entorno y recree los conocimientos a través de la experiencia y con ayuda de sus pares. Para Piaget, "el aprendizaje es la modificación de los conceptos previos, pero además, se integran conceptos nuevos aprendidos con los que ya poseen" en este caso lo fundamental que se destaca en la teoría de Piaget es que los conocimientos se construyen y el alumno es el verdadero protagonista del aprendizaje. En síntesis, Piaget alega que para aprender significativamente es necesario la confrontación del sujeto con el contenido de enseñanza, además argumenta que el desarrollo cognitivo no sólo consiste en cambios cualitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento.

Las estrategias didácticas utilizadas en el presente se enmarcan en estas teorías y se plantea que los estudiantes adquieran:

- estrategias de aprendizaje
- habilidades interpersonales
- aprendan a solucionar problemas en equipo
- aprendan a trabajar en equipo
- contenidos propios de las áreas de aprendizaje

El trabajo cooperativo en el aula aparece como un instrumento imprescindible para lograr aprendizajes significativos y un creciente interés por las materias estudiadas. La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. 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 (Johnson, Johnson y Holubec, 1999, p.14).

Por lo expuesto en esta propuesta se pretende usar Juegos Didácticos como estrategia, cuya finalidad es mejorar el aprendizaje cooperativo de los estudiantes cuando trabajen en equipos.

5.2.1. Descripción del contexto.

En la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito de Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, se propone llevar a cabo juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje cooperativo con el fin de

corregir la forma de aprender de los estudiantes del cuarto grado “A” de educación primaria, quienes cuando ingresaron a estudiar el año en curso presentaron una serie de características en su aprendizaje de grupo en el área de estudio de Comunicación, entre las que destacamos: escasa participación grupal, trabajo individual, bajo rendimiento escolar, desmotivación por el estudio, falta de interacción y liderazgo, no comparten sus conocimientos ni intercambian sus ideas cuando trabajan en grupo, no se ponen de acuerdo de cómo realizar la tarea, no trabajan con responsabilidad y compromiso, no toman decisiones colectivas y ni solucionan problemas durante el desarrollo de las actividades en equipo, entre otras. A ello también se suma que son estudiantes que desconocen y no presentan estrategias de juegos didácticos para aprender, muchos de ellos ya no refuerzan por la tarde las lecciones realizadas durante la mañana, pero si tienen actitudes positivas como el entusiasmo por participar en las sesiones de aprendizaje cuando son motivados.

En tal sentido se presenta la siguiente propuesta titulada: “Juegos didácticos para fomentar el aprendizaje cooperativo en el aula, área de comunicación, con estudiantes del 4° grado “A” del nivel de educación primaria, Institución Educativa N° 00532, centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017.

Los juegos didácticos como estrategia buscan mejorar el aprendizaje cooperativo en el área de comunicación de los alumnos y alumnas del cuarto grado de Educación primaria de la I.E N° 00532 de Betania. Estuvo constituido por un conjunto de diez sesiones y/o actividades sobre la práctica de trabajo cooperativo.

Se usó una metodología activa, para lograr la participación de todos los estudiantes, utilizando Juegos didácticos como: Aprendiendo juntos (Learning Together); Aprendizaje en equipos de estudiantes (Student team learning, STL): De sus cuatro variantes, solo se han tomado dos: STAD (student team achievement division: división de logro estudiantil) y TGT (Teams games tournament: torneos estudiantiles) y por ultimo Cooperación guiada o estructurada (Scripted cooperation).

5.2.2. Justificación e importancia

La presente investigación asume un reto importante, el de contribuir a fomentar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del cuarto grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, a fin de crear convicciones de superación y desarrollo en las relaciones interpersonales, solidaridad, respeto, toma de decisiones, liderazgo, en cada uno de ellos que participan dentro del trabajo en equipo, La investigación considera el juego didáctico como estrategia metodológica de enseñanza para fomentar el aprendizaje en equipo en los estudiantes.

5.2.3. Objetivos

Objetivo General

Diseñar los juegos didácticos como estrategias de enseñanza basadas en el trabajo de trabajar en equipo de Eduardo Surdo, en la teoría del aprendizaje cooperativo de

Robert Slavin y al aprendizaje cooperativo en el aula de Johnson y Johnson para fomentar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del cuarto grado “A” del nivel de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín.

Objetivos específicos

- Diagnosticar las características del estilo de aprendizaje áulico que desarrollan los estudiantes del cuarto grado del nivel de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado de Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, 2017.
- Desarrollar juegos didácticos como estrategias de enseñanza a fin de crear en el aula un marco de convivencia de aprendizaje agradable entre los estudiantes y entre estos y el profesor; así como fomentar en los estudiantes hábitos de conducta que potencien la socialización, la tolerancia y los valores morales entre ellos.
- Fomentar la participación del trabajo en equipo en donde se evidencie la comunicación, la cooperación y la solidaridad.
- Enseñar a reconocer y aplicar estrategias para solucionar conflictos que se presenten en la dinámica de las actividades para luego proyectarlas en la cotidianeidad escolar.

5.2.4. El cronograma de actividades

NOMBRE DEL MÓDULO	N° DE ACTIVIDAD	TEMA	SUBTEMAS	OBJETIVO	FECHA	DURACIÓN
ME CONOZCO, ME ACEPTO	01	Respirar para controlar las emociones y relajarse	Autocontrol y relajación. Hábitos de escucha	Mejorar el autoconocimiento y la autoestima	Julio 10 de 2017	60 minutos
	02	Taichí para niños	Autocontrol, autoconocimiento, autoconciencia, hábitos de escucha.	Generar conciencia de los movimientos corporales y la respiración	Julio 31 de 2017	60 minutos
	03	Yoga para niños	Autocontrol, autoconocimiento, autoconciencia y relajación. Hábitos de escucha.	Generar conciencia de los movimientos corporales y la respiración	Septiembre 11 de 2017	60 minutos
	04	Dibujándome, reconociéndome	Autoconocimiento, hábitos de escucha y respeto	Descubrirse y valorarse como ser único y diferente a los demás	Agosto 21 de 2017	60 minutos

	05	Dibujando juntos	Control de emociones (temor). Ayudar y ser ayudado. Confianza en los demás. Relaciones de ayuda. Hábitos de escucha.	Percibir, cooperar, escuchar al compañero en la realización de tareas conjuntas.	Agosto 5 de 2017	60 minutos
INTERACTÚO CONTIGO, INTERACTÚA CONMIGO	06	Bombas al aire	Gusto por ayudar, descarga de tensiones Hábitos de escucha, respeto, relaciones de ayuda	Colaborar con mis compañeros en el cumplimiento de objetivos comunes	Julio 24 de 2017	60 minutos
	07	Rescatando el tesoro	Sentimientos de aceptación, hábitos de escucha activa y toma de decisiones	Desarrollar la comunicación, colaboración y cooperación entre compañeros. Buscar estrategias en equipo	Octubre 14 de 2017	60 minutos
	08	Cruzando el lago	Hábitos de escucha activa, trabajo en equipo, toma de decisiones.	Desarrollar la comunicación, colaboración y cooperación entre compañeros. Buscar estrategias en equipo	Octubre 15 de 2017	60 minutos
	09	Vaciando la casa	Hábitos de escucha activa, trabajo en equipo, toma de decisiones	Desarrollar la comunicación, colaboración y cooperación entre compañeros. Buscar estrategias en equipo	16 octubre de 2017	60 minutos

NOS ENTEDEMOS ESCUCHANDO	10	Escuchando a mi compañero	Gusto por ayudar y ser ayudado. Comunicación verbal, hábitos de escucha, confianza en los demás	Aprender a escuchar y confiar en mis compañeros. Ser responsable del otro	Septiembre 4 de 2017	60 minutos
	11	Compartamos tarea	Gusto por ayudar y ser ayudado. Hábitos de escucha, respeto y relaciones de ayuda	Escuchar y compartir opiniones con mis compañeros	Septiembre 18 de 2017	60 minutos
	12	Dictado de dibujos	Ayuda mutua, Comunicación verbal y hábitos de escucha activa	Fomentar la comunicación con un compañero. Interpretar su lenguaje	Julio 17 de 2017	60 minutos
JUNTOS CONSTRUIMOS ESTRATEGIAS	13	Animales de cuerpo humanos	Sentimientos de aceptación. Hábitos de escucha activa y toma de decisiones	Desarrollar la comunicación y cooperación entre compañeros	Agosto 14 de 2017	60 minutos
	14	Jugando en equipo	Gusto por conseguir una meta, cohesión grupal y cooperación	Desarrollar la comunicación y cooperación entre compañeros	Agosto 28 de 2017	60 minutos
	15	Carrera de observación	Sentimientos de aceptación, hábitos de escucha activa y toma de decisiones	Desarrollar la comunicación y cooperación entre compañeros	Septiembre 25 de 2017	60 minutos

5.2.5. Desarrollo de las actividades

MODULO 1. ME CONOZCO, ME ACEPTO

Pretende que el estudiante vivencie diferentes formas de respiración y relajación que le permitan manejar sus propias emociones, auto-reconocerse y auto aceptarse.

El módulo 1 está compuesto por 4 actividades denominadas: Respirar para controlar las emociones y relajarse, Taichí para niños, Yoga para niños, Dibujándome y reconociéndome; que apuntan a la estimulación de la dimensión intrapersonal.

Para dar inicio a la implementación, se explica a los estudiantes que se desarrollarán una serie de quince sesiones basadas en los juegos cooperativos en donde se pretende fomentar el trabajo en equipo, la comunicación, la solidaridad y la cohesión grupal de forma que se mejore la relación consigo mismo y con los demás.

ACTIVIDAD N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** Distrito Pinto Recodo
2. **Institución Educativa:** N° 00532, Centro Poblado Betania
3. **Área:** Comunicación
4. **Docente:** Fernando Javier Bustamante Sánchez
5. **Nombre de la actividad:** “Respirar para controlar las emociones y relajarse”
6. **Duración:** 60 minutos
7. **Fecha:** Centro Poblado Betania, Julio 10 de 2017

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
INICIO	Cada niño va caminando por un espacio determinado escuchando la música, va tomando aire de acuerdo a la indicación:	Hojas de papel Música con diferentes ritmos. Recurso humano	Descubrimiento guiado: el profesor solo da la instrucción necesaria para que el grupo de participantes a través de la exploración de diferentes estrategias logren alcanzar la tarea propuesta, para ello debe haber varios ensayos hasta que se consiga la respuesta más adecuada.

D E S A R R O L L O	Primero lo vamos a hacer de forma rápida y acelerada, inhala en 1 tiempo exhala en 1 tiempo, inhala en 2 tiempos exhala en 1 (para percibir la diferencia respecto al otro tipo de respiración), luego, inhala en 3 tiempos, exhala en 6 tiempos, luego inhala en 4 tiempos, exhala en 8 tiempos. Este tipo de respiración, también lo realizamos con una hoja de papel, para mantener la exhalación el tiempo indicado o el tiempo que sea posible, así como también, en forma de espejo con un compañero. El ritmo de la música va cambiando de acuerdo al manejo de respiración.	Colchonetas Música con temas de relajación Recurso humano	VALORACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Organizados en círculo se realizó diálogo grupal en la cual cada estudiante de manera voluntaria participaba para dar cuenta de sus sensaciones, percepciones, dificultades y fortalezas. Con la evaluación se busca indagar a los estudiantes sobre los sentimientos, pensamientos y aprendizajes que se obtuvieron durante el desarrollo de la actividad. La evaluación busca realizar un proceso reflexivo intrapersonal al momento de saber y expresar los sentimientos o actitudes que genero la actividad e interpersonal en los momentos de socialización de esos sentimientos.
C I E R R E	RELAJÉMONOS: recostados sobre a colchoneta, con los ojos cerrados o vendados realizamos manejo de respiración individual, escuchando la música y las indicaciones del docente.		

ACTIVIDAD N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. Lugar: | Distrito Pinto Recodo |
| 2. Institución Educativa: | N° 00532, Centro Poblado Betania |
| 3. Área: | Comunicación |
| 4. Docente: | Fernando Javier Bustamante Sánchez |
| 5. Nombre de la actividad: | “Taichí para niños” |
| 6. Duración: | 60 minutos |
| 7. Fecha: | Centro Poblado Betania, Julio 31 de 2017 |

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
INICIO	APRENDAMOS ALGO NUEVO: iniciamos contándoles a los estudiantes sobre una nueva forma de relajarse y controlar la respiración, se les pide que se organicen en filas de 6 estudiantes para iniciar los ejercicios.	Recurso Humano	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Descubrimiento guiado: el profesor solo da la instrucción necesaria para que el grupo de participantes a través de la exploración de diferentes estrategias logren alcanzar la tarea propuesta, para ello debe haber varios ensayos hasta que se consiga la respuesta más adecuada. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Organizados en círculo se realiza un conversatorio en donde los estudiantes expresaban su sentir frente a la actividad.

D E S A R R O L L O	FORMA 10 Basado en video de YouTube https://www.youtube.com/watch?v=nY8drFhxP4Y Ubicados en el salón, escucharemos la música relajante, para iniciar el aprendizaje de la forma 10 en Taichí. Comenzamos realizando cada uno de los movimientos que componen esta figura primero lo realiza la docente y luego lo replican los estudiantes, al tiempo se hacen ejercicios de manejo de respiración.	Recurso Humano Grabadora Música de relajación	Luego se reparte una hoja y cada uno debe contestar algunas preguntas frente a ¿cómo se sintieron? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿Qué Aprendizajes tuvieron? Se busca con la valoración escrita que los niños y niñas logren expresar sus sentimientos tanto positivos como negativos y la percepción que tuvieron de la actividad.
C I E R R E	Luego repetirán la secuencia de movimientos con ayuda de la docente y finalmente lo harán solos.		

ACTIVIDAD N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** Distrito Pinto Recodo
2. **Institución Educativa:** N° 00532, Centro Poblado Betania
3. **Área:** Comunicación
4. **Docente:** Fernando Javier Bustamante Sánchez
5. **Nombre de la actividad:** “Yoga para niños ”
6. **Duración:** 60 minutos
7. **Fecha:** Centro Poblado Betania, Septiembre 11 de 2017

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
	ESTIREMOS: inicialmente se organizó  el grupo en filas para desarrollar ejercicios de respiración y estiramientos para generar una mayor concentración se inició con estiramientos de los miembros superiores, brazos, cabeza y piernas para terminar con los brazos, cuello, pies.	Recurso humano	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Descubrimiento guiado: el profesor solo da la instrucción necesaria para que el grupo de participantes a través de la exploración de diferentes estrategias logren alcanzar la tarea propuesta, para ello debe haber varios ensayos hasta que se consiga la respuesta más adecuada. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Se realiza una reflexión frente a la actividad que acaban de desarrollar, donde algunos estudiantes expresan su sentir y actuar durante el ejercicio.

D E S A R R O L L O	YOGA: Fuente: tomado de video de YouTube https://www.youtube.com/watch?v=VJdxBI5PEP0 En este momento el docente explica a los estudiantes que se realizaran diferentes posturas corporales que permitan relajar el cuerpo a través de movimientos que involucren diferentes grupos musculares.	Colchonetas grabadora música relajante recurso humano	Con la evaluación oral se busca que los estudiantes logren expresar sus sentimientos y conocer sus actitudes frente a los diferentes estímulos. Luego se hace una evaluación de la actividad de manera escrita donde de manera individual se evidencie las percepciones que tuvo cada estudiante de la actividad y de esta manera analizar el cumplimiento del objetivo.
C I E R R E	Complementando los movimientos anteriores teniendo en cuenta el manejo de la respiración haciendo conciencia corporal.		

ACTIVIDAD N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. Lugar: | Distrito Pinto Recodo |
| 2. Institución Educativa: | N° 00532, Centro Poblado Betania |
| 3. Área: | Comunicación |
| 4. Docente: | Fernando Javier Bustamante Sánchez |
| 5. Nombre de la actividad: | “Dibujándome, reconociéndome” |
| 6. Duración: | 60 minutos |
| 7. Fecha: | Centro Poblado Betania, 21 de agosto 2017 |

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
INICIO	Basado en “Actividades para desarrollar la Inteligencia Emocional en Educación Infantil” de Mariem Dris Ahmed. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas. No. 33, Agosto 2017.	Espacio cerrado (salón de clases) Cinta	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Creatividad: el docente fue solo una ayuda y guía para el desarrollo de la actividad y se permitió la libre expresión de los estudiantes
DESARROLLO	Como organización de la actividad se deben pegar cartulinas o papel periódico, en la pared teniendo en cuenta que los estudiantes tengan suficiente espacio para poder dibujar. Se les pide a los niños que se ubiquen en un espacio frente al papel de manera que se sientan cómodos. REFLEXION: se les pregunta a los estudiantes sobre las cosas que nos caracteriza y nos diferencia de las personas, de otros seres humanos y cómo nos podemos identificar cada uno como ser especial.	Recurso humano Papel periódico o cartulina	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: En el conversatorio se le pedirá a los estudiantes que realicen una proceso de autoconocimiento pudiendo expresar por qué se dibujaron de esa manera y cuales características los hace únicos. Y una co-evaluación donde analicen y expresen de forma positiva lo que más le gusto de los dibujos de sus compañeros, al igual que las características que ellos pusieron. Con esta evaluación se busca que los estudiantes logren de manera

R O L L O	ESTE SOY YO: estando los niños ubicados en frente del papel se les pedirá que se dibujen con sus características físicas, como ellas y ellos se ven. Una vez terminados los dibujos deben escribir tres características o cualidades que tengan y los identifiquen como seres únicos.	Colores, lápices o Marcadores Papel periódico o cartulina Recurso humano	respetuosa aceptar las opiniones de los demás, además que reconozcan sus propias habilidades y capacidades y las de sus compañeros.
	GALERIA DE ARTE: al terminar los dibujos cada estudiante recorre el salón, teniendo presente que los dibujos de sus compañeros están en exposición como si fuera un museo o una galería de arte y harán comentarios de manera respetuosa.	Recurso humano	
C I E R R E	CONVERSEMOS: a los estudiantes se les pedirá que comenten que características encontraron de sus compañeros, y como les parecieron los dibujos, cada estudiante de manera voluntaria contara porque se dibujó así y cuáles fueron las cualidades que las y los hace únicos mostrando la importancia de aceptarse como son.	Recurso humano	

MODULO 2: INTERACTÚO CONTIGO, INTERACTÚA CONMIGO

- Promover las relaciones interpersonales basadas en la cooperación, la solidaridad, la comunicación y el trabajo en equipo.

El módulo 2 está compuesto por cinco actividades denominadas: Dibujando juntos, Bombas al aire, Rescatando el tesoro, Cruzando el lago y Vaciando la casa, orientadas a compartir, contribuir y cooperar a la obtención de tareas comunes.

Se da inicio explicando las actividades a realizar, en las cuales se propende por el trabajo en equipo, la comunicación y la cooperación, de forma que logren buscar estrategias en las que se complementen unos a otros para la consecución de un fin común y posteriormente proyectarlas en el entorno escolar.

ACTIVIDAD N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. Lugar: | Distrito Pinto Recodo |
| 2. Institución Educativa: | N° 00532, Centro Poblado Betania |
| 3. Área: | Comunicación |
| 4. Docente: | Fernando Javier Bustamante Sánchez |
| 5. Nombre de la actividad: | “Dibujando juntos” |
| 6. Duración: | 60 minutos |
| 7. Fecha: | Centro Poblado Betania, Agosto 5 de 2017 |

M O M E N T O S	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
I N I C I O	ENCONTREMONOS: Cada estudiante camina por el salón con los ojos vendados y en silencio, escuchando la música que suena. Mientras caminan, los niños y niñas llevan los brazos abiertos hacia los lados, cuando un niño(a) encuentre la mano de otro, ambos se dan la mano y caminan juntos hasta que uno de ellos entre en contacto con un tercero, una vez se encuentre el tercer compañero se quedaran en un mismo punto para que a la indicación del docente se destapen los ojos y vean cual trío han conformado.	Vendas Recurso humano	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Enseñanza en pequeños grupos: cada miembro del grupo asume una postura para realizar la actividad EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Organizados en círculo se realiza un conversatorio en donde los estudiantes expresan que actitudes asumieron durante el desarrollo de la actividad como se sintieron a encontrarse con otros estudiantes que no se conocían y cuál fue la organización que tuvieron al momento de desarrollar la actividad grupal. Teniendo en cuenta los comentarios de los estudiantes son ellos los que expresan para que les sirvió esta actividad y como podrían mejorar.

D E S A R R O L L O	DIBUJEMOS: estando en tríos, a cada equipo se le entrega de un pliego de papel. Cada equipo debe realizar cooperativamente el dibujo de un burro, es decir cada niño(a) debe realizar una parte del dibujo, con el color del marcador que tiene, resultando un animal con tres trazos de colores diferentes. Una vez terminen el dibujo lo pegan a la pared. Ahora, entre los tres van a construir la cola del burro con lana y cartulina.	Papel periódico Marcadores de diferentes colores Recurso humano	
C I E R R E	PONLE LA COLA: Basado en Juegos cooperativos y creativos para niño de 8 a 10 años. Maite Garaigordobil. 2003 Luego de que se ha pegado el dibujo escogerán entre ellos quien pasa primero a poner la cola al burro, los otros dos compañeros deberán dar las indicaciones pertinentes para que sus compañeros logren poner de manera correcta la cola, cuando el primer niño o niña coloque la cola se quitara la venda y pasara el compañero siguiente, hasta que los tres hayan puesto la cola.	Cinta Vendas Recurso humano	

ACTIVIDAD N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. Lugar: | Distrito Pinto Recodo |
| 2. Institución Educativa: | N° 00532, Centro Poblado Betania |
| 3. Área: | Comunicación |
| 4. Docente: | Fernando Javier Bustamante Sánchez |
| 5. Nombre de la actividad: | “Bombas al aire” |
| 6. Duración: | 60 minutos |
| 7. Fecha: | Centro Poblado Betania, Julio 24 de 2017 |

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
INICIO	PERSEGUIDOS: Tomado de Juegos cooperativos y creativos para niño de 8 a 10 años. Maite Garaigordobil. 2003 Dos jugadores son designados perseguidores mientras que el resto de los miembros del grupo se dispersan por el patio en todas las direcciones después de contar hasta 10, los perseguidores se lanzan a la captura de sus compañeros, que están a salvo de ser atrapados solo cuando se abrazan a otro, cuando un jugador es atrapado se transforma en ayudante de los perseguidores.	Recurso Humano Patio o lugar abierto	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Asignación de tareas: debido a que son los estudiantes quienes después de conocer la actividad deciden en que momento empezarla, como desarrollarla y en qué momento detenerse, además se hace una autoevaluación de los resultados y se corrigen entre ellos mismos los posibles errores que estén cometiendo y que les impide desarrollar de manera satisfactoria la actividad.

DESARROLLO	JUGUEMOS: Ubicados en el patio, por parejas, se entrega a cada pareja cuatro bombas las cuales inflarán. A la cuenta de tres, golpean las bombas entre los dos sin dejarlas caer.		EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:
CIERRE	Paulatinamente se va aumentando la cantidad de niños. Ahora lo hacemos de 4, de 6, de 8 niños y niñas, y así sucesivamente hasta que todo el grupo completo busque una estrategia que le permita mantener todas las bombas en el aire. 	Bombas Recurso humano Espacio abierto o patio.	Durante el conversatorio, se les pregunto a los niños sobre cómo les había parecido la actividad, y que era lo más fácil y lo más difícil, se les pregunta sobre las estrategias que llevaron a cabo para poder cumplir con la actividad; igualmente se hace una pequeña reflexión por parte del maestro en donde se les pregunte que otras estrategias se podrían haber usado para el desarrollo de la actividad, que aprendieron y en general para que les sirvió dicha actividad.

ACTIVIDAD N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** Distrito Pinto Recodo
2. **Institución Educativa:** N° 00532, Centro Poblado Betania
3. **Área:** Comunicación
4. **Docente:** Fernando Javier Bustamante Sánchez
5. **Nombre de la actividad:** “Rescatando el tesoro”
6. **Duración:** 60 minutos
7. **Fecha:** Centro Poblado Betania, Octubre 14 de 2017

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
INICIO	ACTIVAMOS: todos los niños y niñas ubicados en el patio se distribuyen en el espacio indicado, van corriendo pisando en el centro de los aros que se encuentran en el piso, a la voz “conejos a sus conejeras” van a buscar un compañero(a), uno de los dos será el conejo el otro la conejera (entre ellos decidirán la función que cumplirán), el conejo se mete entre la conejera que tendrá las piernas separadas, posteriormente, se irá aumentando el número de conejos y el número de personas para formar la conejera.	Recurso Humano Patio	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: La enseñanza en pequeños grupos: los estudiantes asumen la responsabilidad del desarrollo de las actividades y son ellos quienes se organizan al interior del grupo para dar la solución más efectiva a la tarea EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Se desarrolla un proceso hetero-evaluativo al interior de los subgrupo en donde deben analizar las estrategias utilizadas para desarrollar cada una de las pruebas, que actitudes se desarrollaron en el grupo que permitieron o no cumplir con la tarea, y que aprendizajes se obtuvo de dicha actividad.

D E S A R R O L L O	A RESCATAR EL TESORO: organizados en equipos de 12 personas, se organizan en tres estaciones (cada equipo decidirá cuál será la ubicación de cada integrante) distribuidos así: seis en la estación 1, dos en la estación 2 (uno de los cuales estará con los ojos vendados) y cuatro en la estación 3. Las estaciones son: 1. El pozo del tesoro: en esta estación se demarcará un cuadrado grande con tiza, que será el pozo, dentro de éste estarán las pelotas, los niños y niñas crearán una estrategia para rescatar el tesoro del pozo, pero sin tocar el interior del cuadro. 2. Está conformada por dos integrantes del equipo, uno de ellos estará con los ojos vendados, mientras el otro hará la función de lazarillo, pero solo guiando con la voz. El lazarillo guiará a su compañero hasta la zona demarcada para que él lance la pelota.	Pelotas Tiza Vendas Mantas Aros hula hula	El proceso creativo hace parte importante de la evaluación pues deben analizar cuál fue la mejor estrategia en cada una de las pruebas que les permitiera conseguir el objetivo.
C I E R R E	3. Está conformada por 4 integrantes del grupo, quienes tendrán el reto de atrapar con la manta la pelota que lanzará su compañero de la estación anterior.		

ACTIVIDAD N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. Lugar: | Distrito Pinto Recodo |
| 2. Institución Educativa: | N° 00532, Centro Poblado Betania |
| 3. Área: | Comunicación |
| 4. Docente: | Fernando Javier Bustamante Sánchez |
| 5. Nombre de la actividad: | “Cruzando el lago” |
| 6. Duración: | 60 minutos |
| 7. Fecha: | Centro Poblado Betania, Octubre 15 de 2017 |

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
INICIO	ACTIVAMOS: Ubicados en un círculo, niños y niñas van corriendo por el espacio indicado, a la señal “2, 3, 4 pies”, buscan un aro y cada uno coloca uno de sus pies dentro de éste. Se aumenta paulatinamente hasta conformar grupos de 7 u 8 personas.	Recurso Humano Patio Aros hula hula	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: La enseñanza en pequeños grupos: los estudiantes asumen la responsabilidad del desarrollo de las actividades y son ellos quienes se organizan al interior del grupo para dar la solución más efectiva a la tarea EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Se desarrolla un proceso hétero-evaluativo al interior de los sub-grupo en donde deben analizar las estrategias utilizadas para desarrollar cada una de las pruebas, que actitudes se desarrollaron en el grupo que permitieron o no cumplir con la tarea, y que aprendizajes se obtuvo de dicha actividad.

DESARROLLO	A CRUZAR EL LAGO: En el centro del patio se forma el lago, las rocas serán los aros, entre todos ayudaran a cruzar las piezas del rompecabezas al otro lado del lago, lo harán por parejas, el reto consistirá en cruzar el lago empleando los aros como puente, donde uno de los dos integrantes solo podrá apoyar sus manos para cruzar, mientras el otro solo podrá cruzar de pie (entre todos encontraran la mejor forma de hacerlo).	Aros hula hula Lazos Rompecabezas	El proceso creativo hace parte importante de la evaluación pues deben analizar cuál fue la mejor estrategia en cada una de las pruebas que les permitiera conseguir el objetivo.
CIERRE	Una vez cruzadas todas las piezas del rompecabezas, todo el equipo atravesará el lago para armar el rompecabezas entre todos.		

ACTIVIDAD N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. Lugar: | Distrito Pinto Recodo |
| 2. Institución Educativa: | N° 00532, Centro Poblado Betania |
| 3. Área: | Comunicación |
| 4. Docente: | Fernando Javier Bustamante Sánchez |
| 5. Nombre de la actividad: | “Vaciando la casa” |
| 6. Duración: | 60 minutos |
| 7. Fecha: | Centro Poblado Betania, 16 octubre de 2017 |

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
INICIO	ACTIVAMOS: Sentados en formación circular, niños y niñas se enumeran, luego al azar dos compañeros dicen dos números, quienes se levantarán para hacer la mímica del deporte que las docentes les mostrarán. Ellos imitaran los gestos del deporte que se les mostro para que el resto del grupo lo adivine. Se intercambiarán varias veces los imitadores.	Recurso Humano Patio Imágenes de deportes.	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: La enseñanza en pequeños grupos: los estudiantes asumen la responsabilidad del desarrollo de las actividades y son ellos quienes se organizan al interior del grupo para dar la solución más efectiva a la tarea EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Se desarrolla un proceso hetero-evaluativo al interior de los sub-grupos en donde deben analizar las estrategias utilizadas para desarrollar cada una de las pruebas, que actitudes se desarrollaron en el grupo que permitieron o no cumplir con la tarea, y que aprendizajes se obtuvo de dicha actividad.

D E S A R R O L L O	A VACIAR LA CASA: Basado en https://www.youtube.com/watch?v=3CVPjjcEqEs En el centro del patio se ubican en forma de circulo, aquí se les explicará que el espacio de juego se dividirá en dos, a un lado estarán varias pelotas regadas, al otro lado habrán costales, entre todos deben encontrar la forma de pasar las pelotas al otro lado de la casa para vaciarla, de modo que no quede ninguna en el suelo, tendrán un tiempo determinado para hacerlo.	Aros hula hula Lazos Rompecabezas	El proceso creativo hace parte importante de la evaluación pues deben analizar cuál fue la mejor estrategia en cada una de las pruebas que les permitiera conseguir el objetivo.
C I E R R E	El reto consistirá en encontrar la estrategia para vaciar la casa en el tiempo estimado, sin que quede ninguna pelota en el suelo.		

MÓDULO 3: NOS ENTEDEMOS ESCUCHANDO

Permite al estudiante participar asertivamente en la solución de problemáticas que se presenten durante el desarrollo de las actividades.

El módulo 3 está compuesto por tres actividades denominadas: Escuchando a mi compañero, Compartamos tareas y Dictado de dibujos, orientadas a la participación de los estudiantes en la solución de problemáticas basados en la comunicación asertiva, escuchando y compartiendo opiniones que conlleven a la obtención de tareas comunes.

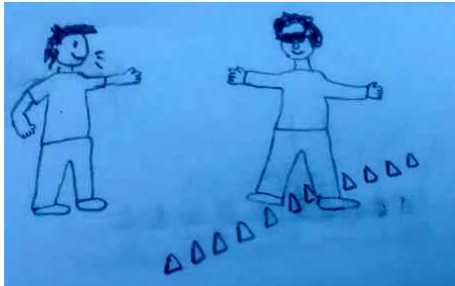
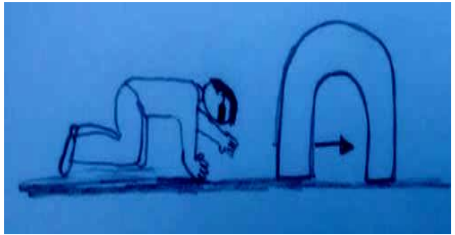
Se inicia este módulo explicando que las actividades a realizar se orientaran a fortalecer los hábitos de escucha que posibiliten la comunicación efectiva entre pares para dar solución a problemáticas presentadas en la dinámica de las actividades, destacando la importancia de escucharse, respetar y compartir opiniones no solo dentro del desarrollo de la actividad sino dentro de las relaciones que se dan a diario en el contexto escolar para prevenir posibles situaciones de conflicto.

ACTIVIDAD N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. Lugar: | Distrito Pinto Recodo |
| 2. Institución Educativa: | N° 00532, Centro Poblado Betania |
| 3. Área: | Comunicación |
| 4. Docente: | Fernando Javier Bustamante Sánchez |
| 5. Nombre de la actividad: | “Escuchando a mi compañero” |
| 6. Duración: | 60 minutos |
| 7. Fecha: | Centro Poblado Betania, Septiembre 4 de 2017 |

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
INICIO	Teniendo al grupo participante en círculo se les pide que escojan a una pareja con la que se sientan cómodos y con la que le guste trabajar. para poder iniciar el recorrido del circuito EL RETO: Por parejas, se tiene el reto de llevar a su compañero por el circuito motriz uno de ellos llevará los ojos vendados y el otro compañero deberá guiarlo por los diferentes obstáculos que tiene la pista y cumplir con las tareas específicas de la prueba.	Recurso humano Espacio abierto	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Enseñanza reciproca: al momento de la organización, uno de los participantes es solo un observador y guía, luego los papeles son cambiados y juntos participantes juegan los dos roles, los que les permite tener mayor claridad en el proceso y para poder dar la solución a la tarea encomendada.

DESARROLLO	Cada pareja iniciara desde un punto diferente del circuito. Siguiendo la trayectoria de la cuerda debían llegar de un punto a otro, allí escuchaban las instrucciones de sus compañeros para llegar a una fila de cono los cuales debían ser pasados con las piernas separadas. Luego debían pasar por un camino de obstáculos donde debían levantar sus pies para no tropezar con ellos, luego se seguía nuevamente un camino de cuerda para llegar a un aro donde se encontraban  unas fichas de Jenga y debían tomar una de ellas y trasladarla al siguiente punto que es un túnel por el cual deben pasar por dentro de él, para dirigirse con la guía de su compañero a otro aro donde debían depositar la ficha dentro del aro. 	Vendas Cuerdas Conos Palos de escobas Aros Jengas Túnel en espuma Colchonetas Espacio abierto	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Se les pregunta a los estudiantes que inicialmente fueron guías sobre cómo se sintieron desarrollando esa tarea, que tan fácil o difícil fue comunicarse con sus compañeros y dar las instrucciones adecuadas. Luego se le pregunta a los que llevaban los ojos vendados sobre cómo se sintieron al seguir las instrucciones y al escuchar lo que los otros decían. Finalmente se les realizan preguntas de cuál fue el rol que mejor se desempeñó y porque, para que le sirvió esta actividad y que aprendizajes les dejó. (esta parte se desarrolla de manera escrita)
CIERRE	Luego de que el primer participante halla pasado 2 veces por todo el circuito, cambiaran de roles y serán guiados los otros compañeros siguiendo las mismas secuencias.		

ACTIVIDAD N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. Lugar: | Distrito Pinto Recodo |
| 2. Institución Educativa: | N° 00532, Centro Poblado Betania |
| 3. Área: | Comunicación |
| 4. Docente: | Fernando Javier Bustamante Sánchez |
| 5. Nombre de la actividad: | “Compartamos tareas” |
| 6. Duración: | 60 minutos |
| 7. Fecha: | Centro Poblado Betania, Septiembre 18 de 2017 |

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
INICIO	ANIMALES SECRETOS: se preparan papeles con animales que tengan un sonido onomatopéyico característico y fácil de identificar por los estudiantes, se debe tener en cuenta que distribuyan dos papeles con el mismo animal. Se organiza el grupo en círculo y se les pide que recuerden el sonido de los diferentes con los que vamos a trabajar, luego se empieza a repartir los papeles aclarando que son un secreto. Cuando todos los estudiantes tengan el papel lo deben leer y luego pasaran a vendarse los ojos.	Papeles con nombres de animales Bolsa Recurso humano	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Asignación de tareas: es la motivación de los estudiantes la que permite el buen desarrollo de la actividad y les permite poner en práctica los propios aprendizajes y poder desarrollarlos y evidenciarlo en grupo. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Al ser una secuencia de actividades con el mismo fin se les pregunta a los estudiantes como se sintieron en cada uno de los pasos que se tuvieron en cuenta, que aprendizajes les dejó la actividad y cómo podrían mejorar las dificultades que se presentaron

D E S A R R O L L O	IMITEMOS ANIMALES: se le indica a cada estudiante que se desplace por el espacio emitiendo el sonido del animal que le correspondió, para que se encuentren con el compañero que tiene el mismo animal. De esta manera quedaran organizadas las parejas para desarrollar la actividad siguiente. COLABOREMOS: Una vez formadas las parejas, se entrega 1 pimpón y 1 vaso desechable, y se les pide que, rebotando el pimpón contra el suelo, deben hacer que este caiga en el vaso de su compañero. Cuando lo hayan logrado cambiaran de rol.	1. vendas 2. salón de clases 3. recurso humano	durante el desarrollo de la sesión.
C I E R R E	Cuando hayan logrado que los dos atrapen el pimpón con el vaso se les entregara otro vaso, para que de igual manera se lance el pimpón rebotando contra el piso y el otro lo debe atrapar, luego no podrán tomar el pimpón con las manos sino que debe ser lanzado de vaso a vaso y ser atrapado por los dos integrantes de la pareja.	1. pimpones 2. salón de clase o espacio abierto 3. vasos desechables 4. recurso humano	

ACTIVIDAD N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. Lugar: | Distrito Pinto Recodo |
| 2. Institución Educativa: | N° 00532, Centro Poblado Betania |
| 3. Área: | Comunicación |
| 4. Docente: | Fernando Javier Bustamante Sánchez |
| 5. Nombre de la actividad: | “Dictado de dibujos” |
| 6. Duración: | 60 minutos |
| 7. Fecha: | Centro Poblado Betania, Julio 17 de 2017 |

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
INICIO	AGUA DE LIMONES: Ubicados en un círculo, jugamos “agua de limones vamos a jugar, todos de la mano vamos a cantar y un compañero vamos a encontrar, ehhe”, el docente indicará la cantidad de estudiantes con los que se formarán subgrupos, cada subgrupo tendrá una pequeña charla, donde se compartan anécdotas o gustos, nuevamente se canta el estribillo, formando diferentes subgrupos para que al final queden organizados en parejas.	Recurso humano Espacio abierto	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Enseñanza Recíproca: por ser ellos quienes corrigen y dan soluciones para alcanzar la meta propuesta, además se hace un intercambio de roles que les permite a los estudiantes ser evaluados, pero también evaluar. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Para esta sesión se propone como evaluación un proceso hetero-evaluativo en donde la organización por parejas les permita analizar los logros y las dificultades que se obtuvieron durante el desarrollo de la actividad.

D E S A R R O L L O	(Tomado de Juegos cooperativos y creativos de Maite Garaigordobil, Pág. 68, 2003). DICTAME: una vez organizados en parejas cada estudiante debe tener  un octavo de cartulina y un marcador. Se deben ubicar uno frente al otro y escoger  entre ellos quien va a dibujar primero, al otro estudiante recibirá una imagen con un dibujo sencillo. El jugador que recibe la imagen gráfica debe dictar el dibujo a su compañero que trata de reproducir la figura con la ayuda de las indicaciones de su pareja.	1. cartulinas 2. marcadores 3. dibujos 4. recurso humano	Cada estudiante expresara como se sintió en cada rol y cual fue más fácil y difícil y por qué.
C I E R R E	Cuando se ha realizado el primer dibujo, cambian roles, y el adulto aporta otro dibujo, para que identifiquen la siguiente imagen. Al finalizar, se realiza una exposición de tal forma que los miembros del grupo puedan observar los distintos dibujos.		

MÓDULO 4: JUNTOS CONSTRUIMOS ESTRATEGIAS

Busca que los estudiantes propongan alternativas de solución a retos propuestos, aceptando la opinión de los demás y controlando las emociones propias.

El módulo 4 está compuesto por tres actividades denominadas: Animales de cuerpos humanos, Jugando en equipo y Carrera de observación, enfocadas a generar en los estudiantes inquietudes que los lleven a proponer alternativas de solución a retos propuestos, respetando y escuchando la opinión de los demás.

Se inicia éste módulo explicando que las actividades a realizar se orientaran a fortalecer los hábitos de escucha y la toma de decisiones de forma grupal, así como también, se destaca la importancia de controlar los propios impulsos y aceptar la opinión de los demás.

ACTIVIDAD N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **Lugar:** Distrito Pinto Recodo
2. **Institución Educativa:** N° 00532, Centro Poblado Betania
3. **Área:** Comunicación
4. **Docente:** Fernando Javier Bustamante Sánchez
5. **Nombre de la actividad:** “Animales de cuerpo humanos”
6. **Duración:** 60 minutos
7. **Fecha:** Centro Poblado Betania, Agosto 14 de 2017

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
	ORGANICEMONOS: Inicialmente se le pide al grupo que se organice de manera voluntaria en grupos de 5 personas, con las que más se entiendan y les guste trabajar para entre todos representar un animal que pueda moverse y desplazarse por el espacio de forma coordinada	Recurso humano	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Resolución de problemas: es el estudiante quien busca la respuesta o toma la decisión para desarrollar la actividad y quien se motiva para llevarla a un buen termino EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Es un proceso co-evaluativo, en el cual los otros compañeros son quienes dan su punto de vista frente al trabajo realizado por sus compañeros, al analizar el trabajo en equipo, y la solución a la tarea.

DESARROLLO	ARMANDO ANIMALES: Tomado de Juegos cooperativos y creativos para niño de 8 a 10 años. Maite Garaigordobil. 2003 Se les pide a los grupos que armen entre todos los integrantes un animal  especifico, como por ejemplo un gusano o una araña, posteriormente se le indica que cada grupo debía escoger un animal diferente para representar y que todos los integrantes del equipo deben participar.	Recurso humano Espacio abierto	También se desarrolla una auto-evaluación, pues dentro del grupo deben expresar como hicieron para resolver la tarea y analizar los procesos comunicativos que tuvieron, el trabajo realizado y la solución estuvo acorde a lo solicitado en la tarea.
CIERRE	EL ZOOLOGICO: Cuando todos los equipos tienen la idea desarrollada se realizará la representación de los animales, contruidos, haciendo que estos se muevan para mostrar a sus compañeros quienes adivinan cual  es el animal que están representando sus compañeros.		

ACTIVIDAD N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. Lugar: | Distrito Pinto Recodo |
| 2. Institución Educativa: | N° 00532, Centro Poblado Betania |
| 3. Área: | Comunicación |
| 4. Docente: | Fernando Javier Bustamante Sánchez |
| 5. Nombre de la actividad: | “Jugando en equipo” |
| 6. Duración: | 60 minutos |
| 7. Fecha: | Centro Poblado Betania, Agosto 28 de 2017 |

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
INICIO	ORGANIZÁNDONOS: Tomado de Juegos cooperativos y creativos para niños de 8 a 10 años. Maite Garaigordobil. 2003 Organizados en grupos de diez estudiantes se debe formar un círculo y cada uno debe estar agarrado de la  cuerda o lana y formar un círculo con ella, del centro del círculo pende un lápiz y en el piso hay una botella	Cuerda o lana Lápices Botella plástica Recurso humano Espacio abierto	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Descubrimiento guiado: el profesor solo da la instrucción necesaria para que el grupo de participantes a través de la exploración de diferentes estrategias logren alcanzar la tarea propuesta, para ello debe haber varios ensayos hasta que se consiga la respuesta más adecuada.

DESARROLLO	Coordinando el movimiento y sin soltar la cuerda deben tratar de introducir el lápiz en la botella. 		EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Se desarrolla un proceso hetero-evaluativo al interior de los subgrupos.
CIERRE	INTENTÉMOSLO: Una vez lo hayan hecho por primera vez continuaran intentándolo de nuevo poniéndose como grupo nuevos retos, como por ejemplo hacerlo en menos tiempo o en menos intentos, cada grupo decidirá las nuevas formas de hacerlo. 	1. recurso humano 2. espacio abierto	

ACTIVIDAD N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. Lugar: | Distrito Pinto Recodo |
| 2. Institución Educativa: | N° 00532, Centro Poblado Betania |
| 3. Área: | Comunicación |
| 4. Docente: | Fernando Javier Bustamante Sánchez |
| 5. Nombre de la actividad: | “Carrera de observación” |
| 6. Duración: | 60 minutos |
| 7. Fecha: | Centro Poblado Betania, Septiembre 25 de 2017 |

M O M E N T O S	ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA CLASE	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIA O PROCESO DE EVALUACIÓN
I N I C I O	GRUPOS: se les pide a los estudiantes que se organicen en grupos de 6 niñas y niños, los grupos deben ser mixtos, a cada grupo se le entregara una pista diferente que deberán ir resolviendo para poder pasar a la siguiente. Para cada pista ubicada en un lugar específico de la institución se realizó una actividad en la que todo el equipo debe participar y colaborar, en cada estación se les entregara una palabra para que al final de la carrera con la totalidad del grupo se construya la frase alusiva al trabajo realizado.	Recurso Humano Pistas Lugar abierto	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: La enseñanza en pequeños grupos: los estudiantes asumen la responsabilidad del desarrollo de las actividades y son ellos quienes se organizan al interior del grupo para dar la solución más efectiva a la tarea EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: Se desarrolla un proceso hetero-evaluativo al interior de los subgrupos en donde deben analizar las estrategias utilizadas para desarrollar cada una de las pruebas, que actitudes se desarrollaron en el grupo que permitieron o no cumplir con la tarea, y que aprendizajes se obtuvo de dicha actividad.

DESARROLLO	A CORRER: estando organizados se da la señal para que cada grupo salga hacia la estación que le corresponde. Las estaciones son: 1. En esta estación el grupo tendrá una cuerda larga con la cual jugaran el reloj (saltan una vez, luego dos, tres etc.) cada vez que salten pasaran una ficha de rompecabezas al terminar de pasar todas las fichas, entre todos deberán armar el rompecabezas, para poder avanzar a la siguiente estación. 2. Cada participante se le entrega una bomba que cada uno inflara, luego sin utilizar las manos transportaran las bombas hasta el lugar indicado donde las pegaran. En grupo encontrarán la mejor forma de desarrollar el reto. En dos mesas tenemos vasos y  laminas pequeñas de cartón, al llegar allí los participantes armarán una torre con los vasos teniendo en cuenta que cada piso debe estar separado con las láminas de cartón. Luego, entre todos encontrarán la estrategia para quitar las fichas bibliográficas de forma que los vasos caigan uno dentro del otro.	Cuerda Rompecabezas Cinta Bombas Mesas Vasos desechables Fichas bibliográficas Balones Conos Aros	El proceso creativo hace parte importante de la evaluación pues deben analizar cual fue la mejor estrategia en cada una de las pruebas que les permitiera conseguir el objetivo.
------------	---	--	---

C I E R R E	En un pequeño circuito motriz los niños y niñas tendrán el reto de hacer llegar el balón al otro lado de la pista,  teniendo en cuenta que habrá que pasar por todo el circuito y  todos deben participar. Entre todos los integrantes del grupo se reunirán y encontrarán la mejor forma de cumplir el reto.		
----------------------------	---	--	--

CONCLUSIONES

Se diagnosticó la baja participación en los juegos y la falta de interés por el trabajo cooperativo ha determinado a través de un cuestionario, que los estudiantes del 4to grado “A” de educación primaria de la Institución Educativa N° 00532 del centro poblado Betania, provincia de Lamas, región San Martín, no realizaban un aprendizaje cooperativo eficiente en el área de Comunicación, motivo por el cual presentaban un bajo rendimiento académico.

Se diseñó un módulo de estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje cooperativo en el área de Comunicación, sustentado principalmente en la teoría Socio-cultural de Lev Vigotsky, pero también en la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y la teoría constructivista de Jean Piaget.

Se aplicó se utilizó estrategias didácticas como: Aprendiendo juntos; Aprendizaje en equipos de estudiantes (STL): STAD (división de logro estudiantil), TGT (torneos estudiantiles) y Cooperación guiada o estructurada, donde los alumnos se mostraron con capacidad de desarrollar sus actividades haciendo uso de recursos didácticos propios que propiciaron un mejor desarrollo de su aprendizaje.

RECOMENDACIONES

La Institución Educativa N° 00532 centro poblado Betania, distrito Pinto Recodo, provincia de Lamas, región San Martín, debería incluir en su Proyecto Educativo como lineamiento principal el uso de Estrategias didácticas para mejorar el Aprendizaje Cooperativo en el área de Comunicación con los estudiantes en todos sus ámbitos, para conseguir un armonioso desarrollo de las actividades escolares e institucionales.

En el marco de la modernización educativa, insistir en la actualización constante de nuestros docentes, específicamente en metodologías cooperativas y participativas que requiere un adecuado y eficaz uso de estrategias didácticas si se quiere alcanzar aprendizajes significativos.

Es pertinente insertar en la planificación y dentro de sus diversas limitaciones, añadan estrategias didácticas innovadoras en las sesiones de aprendizaje, con el objetivo de incorporar a sus educandos activamente en el logro de aprendizajes.

Considerar en el currículo actual de formación magisterial el desarrollo de estrategias de aprendizaje cooperativo como una herramienta pedagógica para el aprendizaje del área de comunicación.

REFERENCIAS

- Ander – Egg, E (1997). *El Trabajo en Equipo*. Editorial Lumen / Humanitas. Argentina.
- Carrizales, Y (2010). *El aprendizaje cooperativo como estrategia para el logro de aprendizaje significativo en los alumnos de 4to año, en la asignatura de Nociones Básicas de Oficina en la Unidad Educativa Estatal Nerys Rangel de López. Municipio Plaza Estado Miranda. Venezuela.*
- Cásavola, Horacio y otros (1999). *Estrategias didácticas*. Primera Edición. Buenos Aires.
- Coll Y Solé (1990): *La interacción profesor/alumno en el proceso de enseñanza y aprendizaje*, en C. Coll; J. Palacios, y A. Marchesi (eds.): *Desarrollo psicológico y educación II*. Madrid, Alianza editorial.
- DI’bacco, Lucía y Matute, Saida (2006):“*Aprendizaje cooperativo para las habilidades cognoscitivas*” Educare. Volumen 10. Venezuela
- Díaz, B. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista* México. Editorial McGraw-Hill.
- DISEÑO CURRICULAR NACIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR -2009. Ministerio de Educación. Lima-Perú.
- Eggen, Y Kauchak (1999): *Estrategias docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*. Brasil, Fondo de cultura económica.
- Ferreiro G, R y Calderón E, M (2001). *El ABC del Aprendizaje Cooperativo. Trabajo en equipo para enseñar y aprender*. México. Editorial Trillas.
- Flores V, M (2000). *Teorías Cognitivas y Educación. Fuentes Pedagógicas del Paradigma Cognitivo, Ecológico y Contextual (Constructivismo)*. Lima – Perú: Editorial San Marcos.

- Good, T. L y Jere E. Brophy (1997). *Psicología Educativa Contemporánea*. México: Editorial Mc – Graw – Hill, segunda edición.
- GUÍA PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES. Dirección Nacional de educación básica regular. Dirección de Educación Secundaria. Segunda Edición 2007. Lima.
- Johnson, D. W, Johnson, R.T y Stanne M. B. (2000). *Métodos de aprendizaje cooperativo: un meta-análisis*. Universidad de Minnesota. Minneapolis, Minnesota 55455.
- Johnson, D., Johnson, R y Holubec, E (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos aires. Piados.
- Linares G. (2009) Asesor Técnico docente de la Consejería de Educación y Cultura de Murcia.
- Márquez, A. (2000): *Un modelo del proceso pedagógico y un sistema de estrategias metodológicas para el desarrollo de la excelencia y la creatividad*.
- OJeda cruz, Gíselli Paola y REYES CARRASCO, Isabel (2006); tesis “Las estrategias de aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades Cognitivas en el área de Ciencias Sociales”. Universidad de Piura.
- OLmos Perelló, Juan José (2010); “Una propuesta metodológica para la gestión y evaluación del trabajo cooperativo aplicada al aprendizaje del enlace químico en educación secundaria” Aljoy – Universidad de Valencia España.
- Parrales T. (2009); tesis “El aprendizaje Cooperativo: Una estrategia metodológica en la educación superior a distancia”, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán-Honduras
- Rafael L. A. (2009). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Universidad autónoma de Barcelona.
- Suarez C. (2003) *El Aprendizaje Cooperativo, como Herramienta Pedagógica*. 1ra. Edic. Ediciones Fargraf S.R.L. Lima: 2003.

Vygotsky, L (1987): El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Madrid, Editorial Grijalbo.

.

CUESTIONARIO

VALORACION DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Apreciado estudiante:

El instrumento que se presenta a continuación tiene como propósito dar respuesta a una serie de interrogantes que permitirán analizar la importancia de desarrollar estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje cooperativo en el aula.

Este cuestionario es anónimo y confidencial, por lo que es importante responder de manera responsable, y honesta. Asegúrate de responder todos los ítems. Se agradece su valiosa colaboración.

DATOS GENERALES

1. Grado y sección:

2. Edad:

3. Sexo:

M

F

INSTRUCCIONES:

- Lee atentamente cada pregunta y responde con sinceridad a cada una de ellas.
- Marca con una (X) la alternativa de acuerdo a tu respuesta

APRENDIZAJE COOPERATIVO					
Ítem	INTERDEPENDENCIA POSITIVA (Cooperación de grupo para alcanzar objetivos)	N	AV	CS	S
1	Cooperas integradamente para presentar un buen trabajo en equipo?				
2	Te esfuerzas en compartir conocimientos cuando trabajas en equipo?				
3	Sumas tus habilidades y destrezas para lograr el aprendizaje cooperativo?				
INTERACCIÓN PROMOCIONAL CARA A CARA (Distribución del trabajo en equipo)					
4	Divides el trabajo y limitas tu coordinación al poner en común los resultados?				
5	La interacción con tus compañeros incrementa tu nivel de aprendizaje?				
6	Te comprometes en la construcción de tu aprendizaje cumpliendo las tareas que te asignan.				
RESPONSABILIDAD Y VALORACIÓN PERSONAL (Responsabilidad individual hacia el grupo)					
7	Cumples con participar en el trabajo de equipo?				
8	Te esfuerzas para contribuir con el trabajo de equipo?				
9	Compartes tus conocimientos al trabajar en equipo?				
HABILIDADES INTE			NALES Y GRUPALES		

(La comunicación)					
10	Compartes en grupo, a través del diálogo los conocimientos adquiridos?				
11	Sueles intercambiar ideas cuando trabajas en grupo?				
12	Transmites a través de tus gestos y actitudes tus deseos de aprender en grupo?				
PROCESAMIENTO EN GRUPO (Valoración de desempeño)					
13	Tu equipo de trabajo evalúa la forma y resultados de la tarea?				
14	Tus compañeros de grupo valoran el desempeño realizado al final de cada actividad?				
(Reflexión de metas trazadas)					
15	Tus compañeros reflexionan y discuten acerca del logro de las metas fijadas?				

FICHAS DE OBSERVACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

FICHA DE OBSERVACIÓN

TEMA: Fecha:.....

Integrantes:

.....

.....

APRENDIENDO JUNTOS		N	AV	CS	S
1	Los estudiantes se agrupan según sus preferencias al trabajar en equipo				
2	Los integrantes se distribuyen un cargo para cada miembro cuando trabajan en equipo.				
3	Los integrantes ¿se ponen de acuerdo de cómo realizar la tarea?				
4	Los miembros del equipo se distribuyen la tarea para presentar y exponer el trabajo.				
5	Seleccionan las ideas y contenidos de mayor relevancia				
6	Organizan la información utilizando los recursos adecuados como resumen, mapas conceptuales.				
7	Los estudiantes del equipo interactúan entre sí, intercambiando ideas, experiencias, proporcionando explicaciones de cómo resolver problemas, para llevar a cabo actividades cognitivas				

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes del 4° grado de primaria I.E 00532 Betania

FICHA DE OBSERVACIÓN

TEMA: Fecha:.....

Integrantes.....

.....

	APRENDIZAJE EN EQUIPOS DE ESTUDIANTES	N	AV	CS	S
1	Los estudiantes son asignados a grupos heterogéneos (edad, rendimiento, sexo, raza) para realizar el trabajo				
2	Los integrantes del equipo se aseguran de que todos dominen el tema				
3	Memorizan ideas, conceptos relevantes de la información que leen.				
4	Los integrantes del equipo trabajan con responsabilidad y compromiso para obtener buenos resultados				
5	Los integrantes del equipo se esfuerzan para competir con otros equipos y así obtener puntaje para el grupo.				

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes del 4° grado “A” primaria I.E 00532

FICHA DE OBSERVACIÓN

COOPERACIÓN GUIADA O ESTRUCTURADA

Tema: Fecha:

Integrantes: 1.....

2.....

		SI	NO	OBSERVACIONES
1	Ambos compañeros participan al trabajar en equipo			
2	Ambos compañeros leen la información otorgada			
3	Ambos compañeros demuestran atención y concentración en el trabajo			
4	Ambos compañeros organizan la información siguiendo las pautas indicadas			
5	Ambos compañeros organizan la información analizando y sintetizando las ideas o conceptos más relevantes			
6	Ambos compañeros demuestra responsabilidad y compromiso en el trabajo asignado por el profesor			

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes del 4° grado de primaria I.E 00532 Betania

LISTA DE COTEJO

TEMA:.....FECHA:.....

INTEGRANTES DEL EQUIPO:.....

.....

.....

COOPERACIÓN DE GRUPO Y DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO				
		SI	NO	OBSERVACIONES
1	Cooperan para presentar un buen trabajo en equipo.			
2	Aprenden más al trabajar en equipo			
3	Comparten las tareas proporcionadamente			
4	Construyen su aprendizaje cumpliendo con las tareas que le asignan			
COMUNICACIÓN				
		SI	NO	OBSERVACIONES
5	Transmiten libremente ideas			
6	Intercambian ideas en el equipo			
7	Comparten conocimientos cuando trabajan en equipo			
8	Dialogan con respeto y confianza			
9	Toman en cuenta las ideas de los demás			