



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

MODALIDAD PRESENCIAL

Informe final del Trabajo de investigación o titulación previo a la
obtención del título de Licenciado en ciencias de la educación,

Mención: psicólogo educativo

TEMA:

“EL JUEGO COOPERATIVO EN EL AMBIENTE ESCOLAR DE LOS
NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL I PARALELO “A” Y “B”
DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR DE LA CIUDAD DE
AMBATO”

AUTORA: Katerine Del Rocío Quiñonez Quiñonez

TUTOR: Dr. Mg. Rodrigo Andrade

**Ambato – Ecuador
2017 - 2018**

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Mg. Jorge Rodrigo Andrade Albán con C.I 0501970099. ; En mi calidad de tutora del trabajo de Graduación y Titulación sobre el tema: **EL JUEGO COOPERATIVO EN EL AMBIENTE ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL I PARALELO “A” Y “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR” DE LA CIUDAD DE AMBATO**, desarrollado por la egresada: Katerine Del Rocío Quiñonez Quiñonez con CI: 0503688640, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo permitente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.


MG. JORGE RODRIGO ANDRADE ALBÁN

C.I 0501970099

TUTOR DE TESIS

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo a consideración que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera de psicología educativa, la pertinente revisión bibliográfica y de campo se ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, los comentarios opiniones e ideas especificados en este informe; son de exclusiva responsabilidad de la autora.



KATERINE DEL ROCÍO QUIÑONEZ

C.I 0503688640

AUTORA

SESIÓN DE DERECHO DE AUTOR

Cedo los derechos de autor del presente trabajo final de grado o titulación sobre el tema **“EL JUEGO COOPERATIVO EN EL AMBIENTE ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL I PARALELO “A” Y “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR” DE LA CIUDAD DE AMBATO”**, autorizo su reproducción total o parcial, siempre y cuando estén dentro de las regulaciones legales de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derecho de autor y no se realice con fines lucrativos.



KATERINE DEL ROCÍO QUIÑONEZ

C.I 0503688640

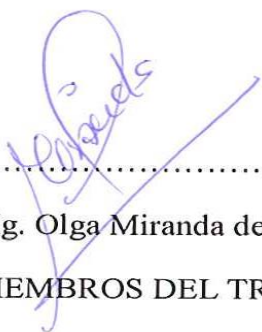
AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de Graduación o titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO COOPERATIVO EN EL AMBIENTE ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL I PARALELO “A” Y “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR” DE LA CIUDAD DE AMBATO”**, presentado por Srta. Katherine Del Rocío Quiñonez, Egresada de la carrera de Psicología Educativa promoción 2013, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de la investigación y reglamentos.

Por tanto, se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.

LA COMISIÓN


.....
Mg. Olga Miranda del salto
MIEMBROS DEL TRIBUNAL


.....
Mg. Miguel Guzmán
MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Dedicatoria

El presente proyecto de investigación se lo dedico en primer lugar a mi Dios y señor Jesucristo por darme la sabiduría y fuerzas para realizar este proyecto, por cada ánimo y aliento recibido en los momentos más complicados y por su infinito amor y misericordia.

A mi esposo e hijo por la paciencia, amor y sacrificio que me demostraron a lo largo de este sueño.

A mis padres y familia por ayudarme con sus oraciones, amor y apoyo incondicional en cada meta y sueño propuesto a lo largo de mi vida.

A la niña Amelia Proaño porque gracias su ternura y amor decidí seguir y terminar esta carrera.

Katerine Quiñonez

AGRADECIMIENTOS

Por esta meta alcanzada quiero agradecer en primer lugar a mi DIOS y señor Jesucristo por que sin él nada fuera posible.

A la familia Carrillo Trujillo por su ayuda, apoyo y brindarme la oportunidad de iniciar este sueño, con especial agradecimiento a la Sra. María Trujillo por su preocupación y cariño.

A la familia Mariño Mogollón por ayudarme a culminar este sueño y por facilitarme el tiempo para culminar este proyecto.

A mis tutores, Mg. Suyen Vargas y el Mg. Rodrigo Andrade por brindarme sus conocimientos, sabiduría y acompañamiento en este proyecto y un especial agradecimiento a la Lic. Corina Núñez por orientarme y guiarme en el transcurso del mismo.

Katerine Quiñonez

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PRELIMINARES

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
SESIÓN DE DERECHO DE AUTOR	iv
AL CONCEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS.....	ix
RESUMEN EJECUTIVO.....	x

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema.....	2
1.2. Planteamiento del problema.....	2
1.2.1. Contextualización.....	2
1.2.2. Análisis Crítico.....	5
1.2.3. Prognosis.....	6
1.2.4. Formulación del Problema.....	6
1.2.5. Preguntas Directrices.....	6
1.2.6. Delimitación de la Investigación.....	7
1.2.6.1. Delimitación de Contenidos.....	7

1.2.6.2. Delimitación espacial.....	7
1.2.6.3. Delimitación Temporal.....	7
1.3. Justificación.....	8
1.4. Objetivos.....	9
1.4.1. Objetivo General.....	9
1.4.2. Objetivos Específicos.....	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos.....	10
2.2. Fundamentación filosófica.....	14
2.2.1. Fundamentación psicopedagógica.....	15
2.2.2. Fundamentación axiológica.....	15
2.3. Fundamentación legal.....	16
2.4.3. Fundamentación Teórica Variable Independiente.....	22
2.4.4. El Juego Cooperativo.....	22
2.4.5. Fundamentación Teórica Variable Dependiente.....	57
2.4.6. El Ambiente Escolar.....	74
2.5. Hipótesis.....	83
2.6 Señalamiento de variables.....	83

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación.....	84
3.2. Modalidad básica de Investigación.....	84
3.2. Nivel o tipo de investigación.....	85
3.3. Población y muestra.....	86
3.4. Operacionalización de variables.....	88
3.4.1. Operacionalización de la Variable Independiente.....	88

3.4.2. Operacionalización de la Variable Dependiente.....	89
3.5. Recolección de información.....	90
3.6. Procesamiento y análisis de la información.....	91

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados.....	93
4.2. Interpretación de datos.....	93
4.3. Verificación de hipótesis.....	123
4.3.1. Planteamiento de la hipótesis.....	123

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.....	128
5.2. Recomendaciones.....	129
5.3. Materiales de Referencia.....	130
Bibliografía.....	134

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Juegos competitivos frente a juegos cooperativos.....	29
Tabla 2. Población.....	87
Tabla 3. Operacionalización de la Variable Independiente.....	88
Tabla 4. Operacionalización de la Variable Dependiente.....	89
Tabla 5. Plan de recolección de información.....	90
Ficha de Observación Aplicada Antes de la ejecución de los juegos cooperativos a los Niños de Educación Inicial Subnivel I paralelo “A” y “B”	
Tabla 6. Pregunta No 1 (Ficha de Observación).....	93
Tabla 7. Pregunta No 2 (Ficha de Observación).....	94
Tabla 8. Pregunta No 3 (Ficha de Observación).....	95

Tabla 9. Pregunta No 4 (Ficha de Observación).....	96
Tabla 10. Pregunta No 5 (Ficha de Observación).....	97
Tabla 11. Pregunta No 6 (Ficha de Observación).....	98
Tabla 12. Pregunta No 7 (Ficha de Observación).....	99
Tabla 13. Pregunta No 8 (Ficha de Observación).....	100
Tabla 14. Pregunta No 9 (Ficha de observación).....	101
Tabla 15. Pregunta No 10 (Ficha de Observación).....	102
Ficha de Observación Aplicada durante la ejecución de los juegos cooperativo a los niños de Educación Inicial Subnivel I paralelo “A” y “B”	
Tabla 16. Pregunta No 1 (Ficha de Observación).....	103
Tabla 17. Pregunta No 2 (Ficha de Observación).....	104
Tabla.18 .Pregunta No 3 (Ficha de Observación).....	105
Tabla 19. Pregunta No 4 (Ficha de Observación).....	106
Tabla 20. Pregunta No 5 (Ficha de Observación).....	107
Tabla 21. Pregunta No 6 (Ficha de Observación).....	108
Tabla 22. Pregunta No 7 (Ficha de Observación).....	109
Tabla 23. Pregunta No 8 (Ficha de Observación).....	110
Tabla 24. Pregunta No 9 (Ficha de observación).....	111
Tabla 25. Pregunta No 10 (Ficha de Observación).....	112
Ficha de Observación Aplicada después de la ejecución de los juegos cooperativos a los niños de Educación Inicial Subnivel I paralelo “A” y “B”	
Tabla 26. Pregunta No 1 (Ficha de Observación).....	113
Tabla 27. Pregunta No 2 (Ficha de Observación).....	114
Tabla.28 .Pregunta No 3 (Ficha de Observación).....	115
Tabla 29. Pregunta No 4 (Ficha de Observación).....	116
Tabla 30. Pregunta No 5 (Ficha de Observación).....	117
Tabla 31. Pregunta No 6 (Ficha de Observación).....	118
Tabla 32. Pregunta No 7 (Ficha de Observación).....	119

Tabla 33. Pregunta No 8 (Ficha de Observación).....	120
Tabla 34. Pregunta No 9 (Ficha de observación).....	121
Tabla 35. Pregunta No 10 (Ficha de Observación).....	122
Tabla 36. Descripción de la Población.....	125
Tabla 37. Frecuencias Observadas.....	125
Tabla.38. Frecuencias Esperadas.....	126
Tabla 39. Calculo del Chi cuadrado.....	126

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de Problemas.....	4
Gráfico 2. Categorías Fundamentales.....	19
Gráfico 3. Constelación de Ideas Variable Independiente.....	20
Gráfico 4. Constelación de Ideas Variable Dependiente.....	21
Gráfico 5. Actividades en grupo (Ficha de Observación).....	93
Gráfico 6. Interacción (Ficha de Observación).....	94
Gráfico 7. Respeto (Ficha de Observación).....	95
Gráfico 8. Conflictos (Ficha de Observación).....	96
Gráfico 9. Cooperación (Ficha de Observación).....	97
Gráfico 10. Pasividad (Ficha de Observación).....	98
Gráfico 11. Bondad (Ficha de Observación).....	99
Gráfico 12. Reglas (Ficha de Observación).....	100
Gráfico 13. Competencia (Ficha de Observación).....	101
Gráfico 14. Conocimiento (Ficha de Observación).....	102
Gráfico 15. Directrices (Ficha de Observación).....	103
Gráfico 16. Igualdad (Ficha de Observación).....	104
Gráfico 17. Participación (Ficha de Observación).....	105
Gráfico 18. Metodología (Ficha de Observación).....	106
Gráfico 19. Actitud (Ficha de Observación).....	107
Gráfico 20. Invitación (Ficha de Observación).....	108

Gráfico 21. Turno (Ficha de Observación).....	109
Gráfico 22. Habilidades Sociales (Ficha de Observación).....	110
Gráfico 23. Emociones (Ficha de Observación).....	111
Gráfico 24. Cooperación (Ficha de Observación).....	112
Gráfico 25. Integración (Ficha de Observación).....	113
Gráfico 26. Colaboración (Ficha de Observación).....	114
Gráfico 27. Conflicto (Ficha de Observación).....	115
Gráfico 28. Respeto (Ficha de Observación).....	116
Gráfico 29. Amistad (Ficha de Observación).....	117
Gráfico 30. Agresión (Ficha de Observación).....	118
Gráfico 31. Auto superación (Ficha de Observación).....	119
Gráfico 32. Actividades Colectivas (Ficha de Observación).....	120
Gráfico 33. Competencia (Ficha de Observación).....	121
Gráfico 34. Habilidades Sociales (Ficha de Observación).....	122
Gráfico 35. Campana de Gauss (Verificación Chi cuadrado).....	126

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGIA EDUCATIVA

TEMA: “EL JUEGO COOPERATIVO EN EL AMBIENTE ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL I PARALELO “A” Y “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO FLOR” DE LA CIUDAD DE AMBATO”

Autora: Katerine Quiñonez

Tutor: Mg. Jorge Rodrigo Andrade Albán

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación está orientada a la incorporación de la práctica del juego cooperativo como ente regular del ambiente escolar y como parte fundamental del desarrollo de comportamientos pro sociales que fomentan una convivencia escolar armónica de respeto para los niños de Educación Inicial Subnivel I paralelo “A” Y “B” de la Unidad Educativa Francisco Flor de la Ciudad de Ambato, al utilizar el juego cooperativo constantemente se obtendrá una herramienta que permite al docente trabajar en el niño valores y actitudes positivas que le permiten mejorar las relaciones interpersonales de los niños tanto dentro como fuera del aula; disminuyendo los comportamiento agresivos y los problemas de comportamiento beneficiando de manera directa la educación de los niños en edades tempranas. Con la inserción de del juego cooperativo, los niños aprenderán a desarrollar sus habilidades sociales, desarrollar la empatía, mejorar su autoestima, a colaborar con los demás ser personas colaborativas y participativas.

La investigación está fundamentada bajo un marco bibliográfico debido a que existen investigaciones preocupadas al tema en cuestión, se trabajara con una población de 52 estudiantes a las que se les aplico una ficha de observación antes, durante y después como instrumento de evaluación para obtener resultados y evidenciar la investigación dada.

Palabras clave: Juego Cooperativo, Ambiente Escolar, Habilidades Sociales, Actitudes Positivas.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY HUMANITIES AND EDUCATION
CARRER OF EDUCATIONAL PSYCHOLOGY

TOPIC: "THE COOPERATIVE GAME IN THE SCHOOL ENVIRONMENT OF CHILDREN OF INITIAL EDUCATION SUB-LEVEL I PARALLEL" A "AND" B "OF THE EDUCATIONAL UNIT" FRANCISCO FLOR" CITY OF AMBATO"

Author: Katerine Quiñonez

Tutor: Mg. Jorge Rodrigo Andrade Albán

EXECUTIVE SUMMARY

The present investigation is oriented to the incorporation of the cooperative game practice as a regular entity of the school environment and as a fundamental part of the development of pro-social behaviors that foster a harmonious school coexistence of respect for the children of Initial Education Sub-level I parallel "A" And "B" of the Francisco Flor Educational Unit of the City of Ambato, by using the cooperative game will constantly obtain a tool that allows the teacher to work on the child values and positive attitudes that allow him to improve the interpersonal relationships of children both within as outside the classroom; decreasing aggressive behavior and behavioral problems directly benefiting the education of children at an early age. With the insertion of the cooperative game, children will learn to develop their social skills, develop empathy, improve their self-esteem, and collaborate with others to be collaborative and participatory people.

The research is based on a bibliographic framework because there are researches concerned about the subject in question, we will work with a population of 52 students to whom an observation card will be applied before, during and after as an evaluation instrument to obtain results and evidence the research given.

Key words: Cooperative Game, School Environment, Social Skills, Positive Attitudes.

INTRODUCCIÓN

La investigación tiene como finalidad incentivar a la práctica del juego cooperativo como una rutina para la mejoría del ambiente escolar de los niños de Educación Inicial Subnivel I de la Unidad Educativa Francisco Flor de la Ciudad de Ambato, promoviendo de manera directa la buena convivencia, la solidaridad, el respeto, la colaboración, la empatía y el desarrollo de habilidades sociales en los niños.

El presente trabajo de investigación está organizado por capítulos

Capítulo I: Para el desarrollo del primer capítulo de la investigación se desarrolló a través de la contextualización macro, meso y micro, el árbol de problemas, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes, delimitaciones, justificación, objetivos general y específicos.

Capítulo II: Contiene el Marco Teórico, integra los antecedentes, las fundamentaciones Filosófica y Legal, categorías fundamentales y sus constelaciones, hipótesis y el señalamiento de las variables.

Capítulo III: Se parte de la metodología, los enfoques de la investigación, modalidad, niveles, población y muestra, la Operacionalización de variables independiente y dependiente, luego se plantea los instrumentos de evaluación para recolectar información, procesamiento, análisis e integración de datos.

Capítulo IV: En este capítulo analizamos los resultados obtenidos en base a la recolección de información a estudiantes de la institución, análisis comprobación de la hipótesis por medio del método de Chi- Cuadrado.

Capítulo V: Para concluir con la investigación se redactan las conclusiones y recomendaciones de la investigación y el planteamiento de un Paper científico para tener una visión más clara de la investigación.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1.Tema.

“El Juego Cooperativo en el Ambiente Escolar de los Niños de Educación Inicial Subnivel I paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa “Francisco Flor” de la Ciudad de Ambato”

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

El juego es una actividad que está inmersa en la vida de los seres humanos desde el inicio de la humanidad, permite que adultos y niños compartan y se diviertan fomentando la actividad física, la estimulación cognitiva y el desarrollo emocional.

En el **Ecuador** el Ministerio de Educación y Cultura, en un artículo en donde hace referencia al juego, manifiesta que “considerando la importancia del juego, se está trabajando con diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños y niñas juegan libremente, es una metodología flexible que permite atender de mejor manera las necesidades del aula y potenciar las capacidades e interés de cada niño”. (Currículo, 2014).

En una entrevista realizada por el periodista Fernando Reino, al escritor ecuatoriano Iván Petroff en el programa de televisión Ecuador Multicolor. Se le pregunta sobre la importancia de los juegos en Ecuador, en donde el expreso que “En los tiempos de antaño los niños jugaban con los carritos de madera, los aros, y se comunicaban con cajitas de cartón unidas por un hilo y los niños que fabricar

o arreglar sus propios juguetes” y eso estimulaba al niño cognitivamente. Petroff es el escritor del libro Juegos Tradicionales en Ecuador, (Petroff, 2015).

En la **provincia de Tungurahua**, la Corporación Unidanza cada año, en el mes de abril, celebra el Día de la Tradición y Danza. En donde se busca recuperar los juegos y cultura ancestrales, en la entrevista brindada al diario (el universo, 2017). El presidente de la Corporación supo expresar que “Entre otros, se jugará a los cocos, la rayuela, la plancha (con monedas), el capirotejo, las canicas, las ollas encantadas, en donde también podrán participar los niños que asistan al lugar”.

En la **Unidad Educativa** “Francisco Flor” se realizó una entrevista a las Docentes de los paralelos “A” y “B”. Lic. Diana Quisaguano y a la Lic. Martha Andrade en la que manifiestan que los niños tienen problemas en la sociabilización y en la convivencia diaria, se agreden constantemente y el llamarles la atención no basta, además expresaron que los padres de familia no siempre están prestantes para direccionar a los niños a llevar un comportamiento asertivo. Comentan que aplican el juego para la adquisición de conocimientos de cálculo, lenguaje y sensoriales. La Psicóloga de la institución Lic. Fernanda Jaén, indico que al inicio y a mediados del ciclo educativo las docentes solicitaron ayuda por que los niños se agredían continuamente, y aunque son niños de edades pequeñas manejan un vocabulario un poco agresivo y eso trae problemas de convivencia en el aula.

1.2.2. Árbol de Problemas

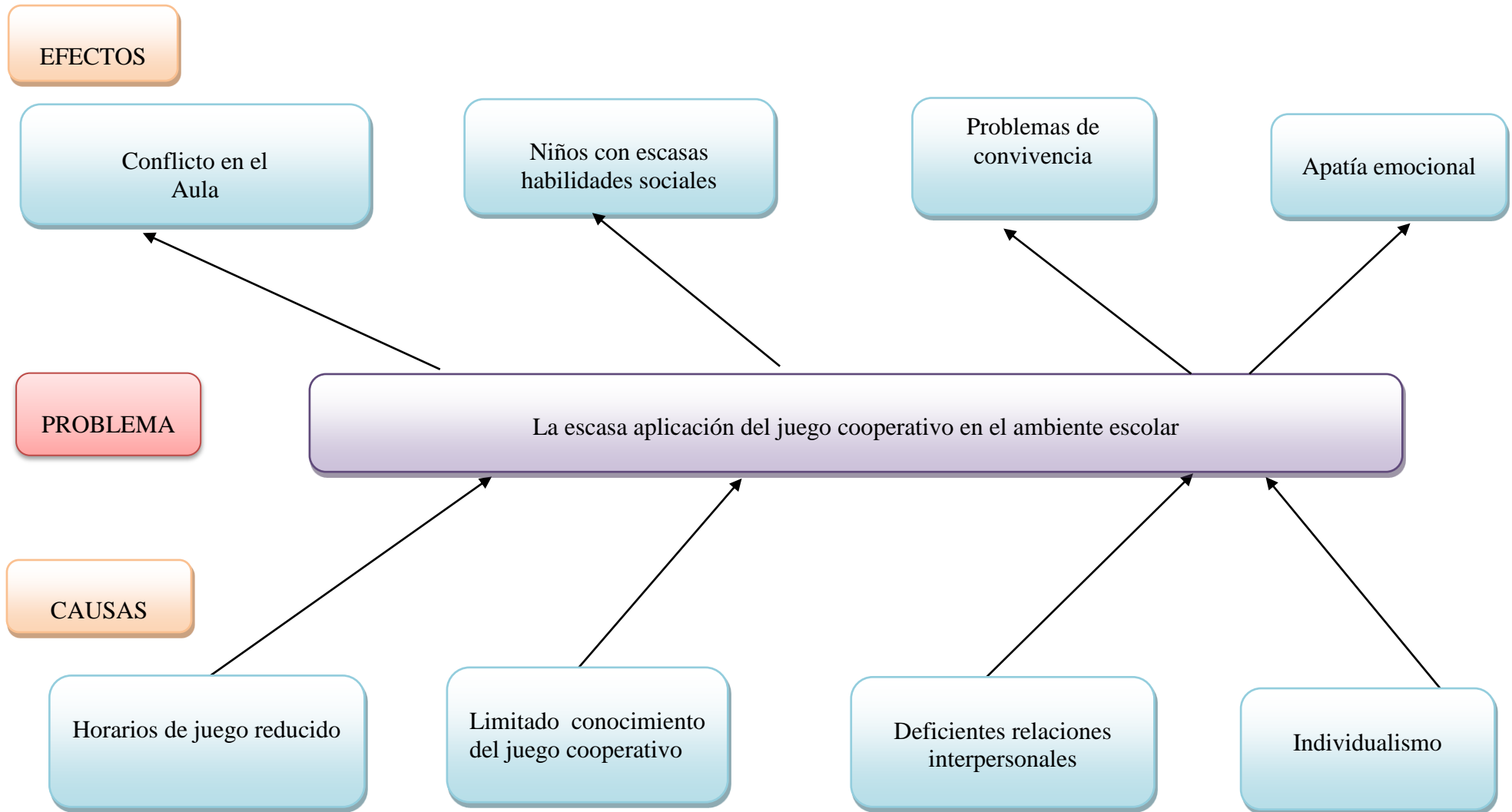


Gráfico N ° 1
Fuente: Propia
Elaborado por: Katerine Quiñonez

1.2.3. Análisis crítico

Según las leyes todos los niños y niñas tienen derecho a una infancia plena, pero ¿qué pasa cuando los horarios de recreación y juego son reducidos y cuando tenemos docentes que no saben cómo actuar frente a niños con conductas agresivas? Estas conductas simplemente se arraigan y empeoran, dando lugar a los conflictos en el aula, es por eso la importancia de proveer a los niños de tiempo suficiente para que ellos se puedan recrear y conocer más su entorno, cuando un niño juega y se divierte, aprende y desarrolla nuevas habilidades sociales que ayudan a regular los conflictos en el aula.

Los docentes cumplen una buena labor en las aulas. Sin embargo es necesario tener conocimientos de nuevos métodos educativos para estimular un ambiente escolar adecuado, al poseer un limitado conocimiento del juego cooperativo y sus beneficios, los niños tendrían dificultades en la adquisición de habilidades sociales y de compañerismo.

Al hablar de ambiente escolar, no solo se habla del comportamiento de los niños en el aula o en el establecimiento, el tema es mucho más complejo y profundo. Qué pasa cuando los niños no tienen relaciones personales adecuadas y los conflictos entre los niños son cada vez más frecuentes, cuando el docente tiene niños conflictivos y poco tolerables implica un cambio de metodología y reglas de convivencia.

El individualismo que se presenta entre los niños trae consigo una apatía emocional, el no cooperar ni compartir con los demás niños y en ocasiones apartarse del grupo significa que el niño podría presentar problemas de interacción social y falta de habilidades afectivas y sociales.

1.2.4. Prognosis

Es primordial solucionar este problema, ya que el juego cooperativo es una herramienta de ayuda educativa, que permite que los niños desarrollen buenas relaciones interpersonales y se fomenten hábitos de cooperación y compañerismo.

Al omitir esta problemática los niños presentaran problemas de conducta y comportamiento, en un futuro los niños presentaran problemas en su desarrollo social y emocional y desarrollaran una apatía hacia el resto de la sociedad. Serán personas conflictivas y agresivas.

Si no se da la debida importancia a este tema de investigación en el futuro tendremos niños con problemas de conducta y comportamiento, serán personas incapaces de relacionarse de una manera sana y estable con los demás, con baja autoestima, y con un limitado sentido de cooperación y compañerismo.

1.2.5. Formulación del problema

¿De qué manera Incide el Juego Cooperativo en el Ambiente escolar de los Niños de la Unidad Educativa “Francisco Flor” de la ciudad de Ambato?

1.2.6. Preguntas Directrices

- ¿Qué tipos de actitudes desarrollan los Niños de Inicial Subnivel I con el Juego cooperativo?
- ¿Qué habilidades sociales desarrollan los niños de Inicial Subnivel I para la mejoría del Ambiente Escolar?
- ¿Existe algún artículo científico que relacione el Juego Cooperativo y el Ambiente Escolar?

1.2.7. Delimitación del Objeto de Investigación

De Contenido

Campo: Educativo

Área: Psicopedagógica

Aspecto: Juego y Ambiente Escolar

Delimitación temporal

La presente investigación se realizará en el periodo escolar Septiembre 2017 – junio 2018.

Delimitación espacial

La presente investigación se realizará con los niños de los paralelos “A” y “B” de educación inicial Subnivel I de la unidad educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato.

1.3. Justificación

La presente investigación se ejecutará por el **interés** de incentivar tanto a estudiantes como a docentes a insertar el juego como una herramienta de ayuda en la resolución de conflictos de convivencia.

Esta investigación es **importante** porque con la aplicación del juego cooperativo se promueve la buena convivencia en el aula, los niños adquieren conocimientos de cooperación, solidaridad y comunicación con los demás y los docentes serán animados a utilizar el juego cooperativo para disminuir las manifestaciones de agresividad en las aulas. Mejorando de esta manera el ambiente escolar.

Además, esta investigación es **novedosa** porque utiliza el juego cooperativo como estrategia didáctica-lúdica en la educación infantil y es una excelente herramienta para facilitar el aprendizaje en los niños.

Esta investigación es de gran **utilidad**, ya que plantea la participación de todos los estudiantes sin excepción alguna, fomenta la búsqueda del bien común y no la individual, y permite que la cooperación sea parte esencial de la convivencia diaria.

Los **beneficiarios** directos son los niños de educación inicial subnivel I. de los paralelos “A” y “B”. De la unidad educativa “Francisco Flor” de la ciudad de Ambato. Los cuales obtendrán beneficios notables en el área social y en la convivencia escolar.

Esta investigación es de gran **impacto** porque permite que los niños a más de jugar desarrollen sus áreas cognitivas, emocionales y sociales.

Es muy **factible** realizar esta investigación porque se cuenta con el tiempo, apertura, apoyo de la Institución Educativa, Autoridades, Docentes, con bibliográfica suficiente, y motivación para llegar a la meta propuesta y obtener los resultados esperados.

1.4. Objetivos

1.4.1. General

Analizar la incidencia del juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B”, de la unidad educativa Francisco Flor.

1.4.2. Específicos

- Evaluar a los niños de Educación Inicial Subnivel I paralelo “A” y “B” dentro y fuera del aula.
- Observar comportamiento, habilidades sociales y actitudes de los niños de Inicial-Subnivel I paralelo “A” y “B” antes, durante y después de la ejecución de los juegos cooperativos.
- Elaborar un artículo científico que arroje los resultados de la investigación realizada en la institución.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

Para mi investigación se tomaron en cuenta los siguientes antecedentes investigativos los cuales fueron tomados del repositorio de la Universidad Técnica de Ambato:

(Galarza, 2015), en su investigación realizada en la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua sobre el tema “los juegos cooperativos en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona.” Aplicó un cuestionario estructurado a 42 Docentes y 322 Estudiantes mismo que arrojó las siguientes conclusiones:

- Varios de los Docentes de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”, utilizan muy poco el juego sobretodo cooperativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de su asignatura, lo que impide que el estudiante explote sus capacidades, limitándose a ser un simple receptor de conocimientos, porque no comprenden en su totalidad los contenidos expuestos en la clase, derivando en que el estudiante tenga un bajo rendimiento académico.
- Los juegos cooperativos aportan al aprendizaje mismo que influye en el rendimiento académico, dado que existe un alto nivel de colaboración, de coordinación de esfuerzos para resolver alguna situación, con distribución de responsabilidades en los resultados obtenidos y con excelente relaciones interpersonales tanto entre pares como con los docentes.
- Los docentes de la unidad educativa se limitan a aplicar estrategias y/o metodologías caducas que no contribuyen mayormente para que los niños logren desarrollar sus habilidades y destrezas que contribuyan en un óptimo aprendizaje para que su desempeño tanto dentro como fuera del aula sea el deseado.

Esta investigación aporta de manera significativa al trabajo de investigación ya que trabajar en un mismo entorno y me hace saber que no todos los docentes tienen al juego como un método pedagógico y muchos desconocen en valor tan importante que tienen los juegos en la resolución de problemas de convivencia

(Arroyo, 2017), en su investigación realizada en el cantón Salcedo de la provincia de Cotopaxi sobre el tema “los juegos cooperativos en la carrera de velocidad de los niños y niñas de séptimo grado de educación básica general de la Unidad Educativa Cusubamba, del cantón Salcedo.” Utilizando el método de la encuesta aplicada a 60 estudiantes de séptimo y octavo año de educación básica general de la Unidad educativa Cusubamba llego a las siguientes conclusiones:

- El nivel que practican los juegos cooperativos los niños es muy bajo según el resultado de la encuesta refleja la situación en la que se desarrollan, esto ha ocasionado diferentes dificultades en los estudiantes tanto para realizar la técnica adecuada como el tiempo o marca que ellos manejan en los últimos campeonatos.
- El bajo nivel de la velocidad física en el que se encuentra los estudiantes es un claro indicador que no se busca otro método que pueden ser aplicados en las clases de cultura física como es el caso de los juegos cooperativos, los cuales buscan desarrollar los elementos que se manejan en las competencias de tiempo y marca.
- En la realización del artículo académico se pudo constatar que en el área de educación física no se cuenta con una planificación en la que abarque los juegos cooperativos para el correcto desarrollo de la velocidad física, que mejore tanto la técnica de la carrera y baje los tiempos en las competencias.

Esta investigación aporta en mi tesis de manera positiva ya que hace referencia a que cuando se aplica el juego de la manera adecuada ayuda en la resolución de los problemas en el aula a demás si los docentes se informan y se capacitan en métodos prácticos y creativos para tratar a los estudiantes en el torneo mejora y así

los estudiantes se desarrollan de una mejor manera y se puede controlar la agresividad en los estudiantes.

(Villacis, 2017), en su investigación realizada sobre el Tema “Los Ambientes Escolares en el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes de los Novenos años de Educación General Básica en la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos” en donde intervino con la aplicación de la encuesta a 80 estudiantes y 5 docentes obteniendo las siguientes conclusiones.

- Los ambientes escolares repercuten en el adecuado desarrollo de las actividades escolares de todos los actores implicados, algunos aspectos como la iluminación toman un papel importante y de realce para la institución ya que el 56% de los estudiantes encuestados supieron manifestar que en una frecuencia de siempre la iluminación es la más adecuada en el aula de clases, otros de los puntos importantes es también la motivación de Docente, que posee un porcentaje de 64% en una frecuencia de a veces lo que nos indica que se debe fortalecer hacia los estudiantes y viceversa aportaron de tal forma que cada uno de estos elementos deben estar bien utilizados dentro de los procesos educativos y ayudaran a cumplir los objetivos requeridos en la educación.
- En los aprendizajes significativos se requiere que los docentes y estudiantes fortalezcan procesos de pensamientos reflexivos y se integren a la formación académica pues en un 65% se puede evidenciar que los estudiantes en ocasiones realizan preguntas al docente en caso de poseer dudas sobre los contenidos recibidos, además recalcar la importancia de desarrollar relaciones entre sus aprendizajes rescatando experiencias previas de esta manera se obtendra nuevos y efectivos seres humanos capaces de resolver problemáticas sociales.
- De los resultados obtenidos en los cursos investigados podemos deducir que los ambientes escolares en relación a los aprendizajes significativos no son los más adecuados pues se requiere que los docentes implementen estrategias

de motivación y los aspectos como la relación de contenidos son puntos en los que se debe mantener ya que un 64% manifiesta que siempre se puede relacionar los aprendizajes nuevos con los ya adquiridos fortaleciendo su estructura de aprendizaje en algunas aulas no es lo más apropiada.

(Yumi, 2013), en la investigación realizada sobre el Tema: “ Ambientes de Aprendizajes y su incidencia en el Desarrollo Integral de los Niños y Niñas del centro infantil Buen Vivir “ARCOIRIS DE ESPERANZAS” Provincia de Pichincha, Canton Quito, Parroquia Cotocollao, Barrio San Enrique de Velazco” llego a las siguientes conclusiones.

- En el centro infantil encuestado los niños han mostrado mayor desinterés al trabajar con los ambientes de aprendizaje ya que no hay una organización por área.
- En el centro no cumplen con los materiales de implementación y además son pequeños en su espacio.
- Las faltas de capacitación impiden que los ambientes de aprendizaje sean utilizados por la educadora, ya que no tiene mayor conocimiento del arte y el juego como principal metodología de trabajo.
- La falta de pedagogía por parte de la promotora en los ambientes de aprendizaje hace que las actividades que se realizan no están enfocadas, en cuanto a la utilización de estrategias activas, de acuerdo a las características de los niños.
- La falta de aplicación de métodos y técnicas apropiadas conjuntamente con los ambientes de aprendizajes crea desinterés en los niños por los respectivos temas de trabajo.

2.2. Fundamentación Filosófica

El presente trabajo se ubicará en el paradigma constructivista y Crítico-Propositivo porque es el que mejor interpreta la situación actual de la práctica educativa en nuestro contexto y sobre todo supera la visión positiva de la educación, facilita y proyecta a la investigación a un cambio esencial de la realidad.

Es Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación que están comprometidas con la lógica instrumental del poder; porque impugna las explicaciones reducidas a causalidad lineal. Propositivo en cuanto la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y pro actividad.

Este enfoque privilegia la interpretación, comprensión y explicación de los fenómenos sociales, en perspectiva de totalidad. Busca la esencia de estos, al analizarlos inmersos en una red de interrelaciones e interacciones, la dinámica de las contradicciones que generan cambios cualitativos profundos. (Padilla, 2013,p.67).

El Constructivismo, dice (Mnendez, 2002)“es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano”. El constructivismo asume que nada viene de nada. Es decir que conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo.

La investigación se sustenta en el paradigma constructivista porque la educación es algo que va mucho más allá de impartir conocimiento, es como los niños interpretan lo que se les enseña, ellos al final de la jornada construirán sus propios conceptos de la realidad y para ello es muy importante la calidad de la educación que ello están recibiendo en casa y en la escuela, además expresa que el docente debe ser un ente activo que incentive e incite al estudiante a preguntar, confrontar e investigar.

2.2.1. Fundamentación Psicopedagógica

(Vygotsky, 1978, 1924). Enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en la apropiación del conocimiento y pone gran énfasis en el rol activo del maestro mientras que las actividades mentales de los estudiantes se desarrollan “naturalmente”, a través de varias rutas de descubrimientos: la construcción de significados, los instrumentos para el desarrollo cognitivo y la zona de desarrollo próximo.

Para este autor. El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás y la naturaleza, es por eso que la presente investigación está basada en la teoría socio cultural, en la cual se da prioridad a la relación que tienen el ser humano con sus semejantes y el mundo que lo rodea y en donde el conocimiento se desarrolla basado en la experiencia del individuo con su mundo y en donde las cosas abstractas toman significado.

La experiencia significativa que puede llegar a tener una persona, permite que la vivencia tome un significado y haga parte de su desarrollo psicosocial, en el niño al experimentar actividades, conocimientos, contacto positivo con sus semejantes. Adquiere conocimientos basándose en su experiencia y lo que era desconocido toma un significado.

2.2.2. Fundamentación Axiológica

En su escrito (Sandoval, 2014), expresa que “La escuela mantiene una misión aceptada socialmente: educar. En ese proceso se conjugan contenidos y valores que son considerados útiles para el desempeño social de los niños y adolescentes”. En esta investigación se promoverán valores en los niños que tienen relevancia para mantener un ambiente de cooperación, compañerismo, amabilidad y empatía.

2.3. Fundamentación Legal

La presente investigación se fundamenta legalmente de acuerdo a las leyes y artículos vigentes en el Ecuador, descritos a continuación:

La Constitución De La República Del Ecuador, Los Deberes y Derechos de la Niñez Registro Oficial # 737, 2017, 17 de Mayo, en su Título II, DERECHOS, Capítulo Tercero, Sección Quinta, Niñas, niños adolescentes, en sus Artículos 37 y 38, nos señalan que:

Art. 37. Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Art. 38. Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación; c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;

En el Código de la Niñez y la Adolescencia (Ley No. 2002-100), Registro Oficial # 737, 2017, 17 de mayo, en su TÍTULO III, DERECHOS, GARANTÍA Y DEBERES, Capítulo III, Derechos relacionados con el desarrollo, Art. 48, indica: “Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del

Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados”.

Así mismo en el **Plan Nacional de desarrollo toda una vida (2017 – 2021)**. En su Eje 1: **derechos para todos durante toda una vida**. Este eje posiciona al ser humano como sujeto de derechos a lo largo de todo el ciclo de vida, y promueve la implementación del Régimen del Buen Vivir, establecido en la Constitución de Montecristi (2008).

Desde el punto de vista del desarrollo humano, la infancia en particular la primera infancia, es una etapa de especial relevancia: durante este período se sientan las bases para el futuro desarrollo cognitivo, afectivo y social de las personas.

Se reconoce la obligatoriedad en la adopción de medidas desde el Estado dirigidas a la atención integral de la primera infancia que considere los componentes de salud, educación, protección y cuidado de manera armónica para el cumplimiento de los derechos de los niños y niñas.

En este sentido, se considera fundamental el fortalecimiento del Sistema nacional descentralizado de protección integral de la niñez y adolescencia; así como la institucionalidad cuya gestión responde a la garantía de derechos para este grupo de atención prioritario. Corresponde en este sentido a las entidades competentes el diseño de política pública específica que responda a las distintas problemáticas planteadas por los colectivos en defensa de la niñez y la adolescencia.

c) Diseñar e implementar mecanismos que fomenten la corresponsabilidad de la familia y la sociedad en el desarrollo infantil integral.

d) Generar e implementar instrumentos de información y concienciación sobre la importancia del desarrollo integral de la primera infancia.

2.4. Categorías fundamentales

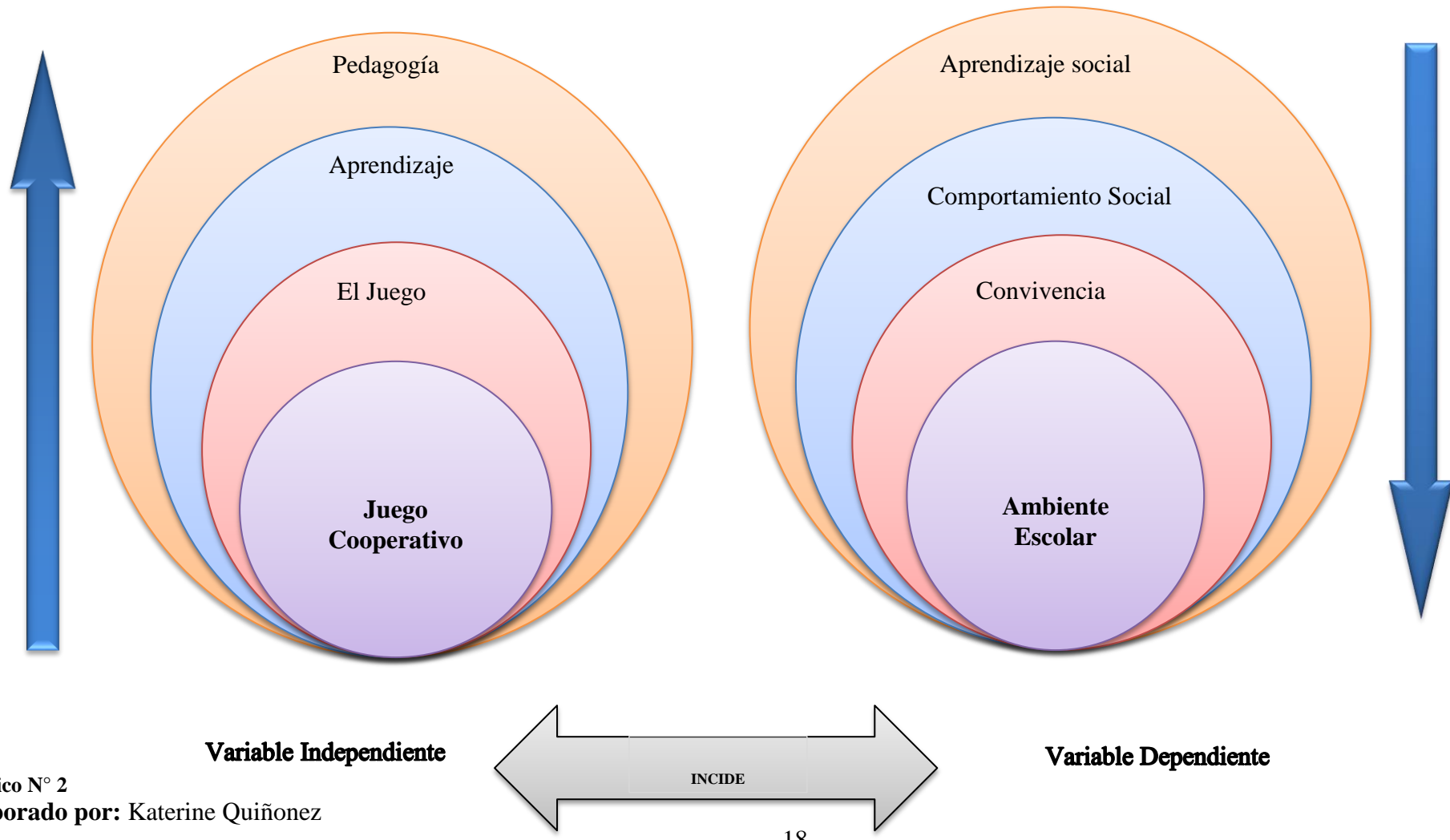


Gráfico N° 2
Elaborado por: Katerine Quiñonez

2.4.1. Constelación de Ideas Variable Independiente

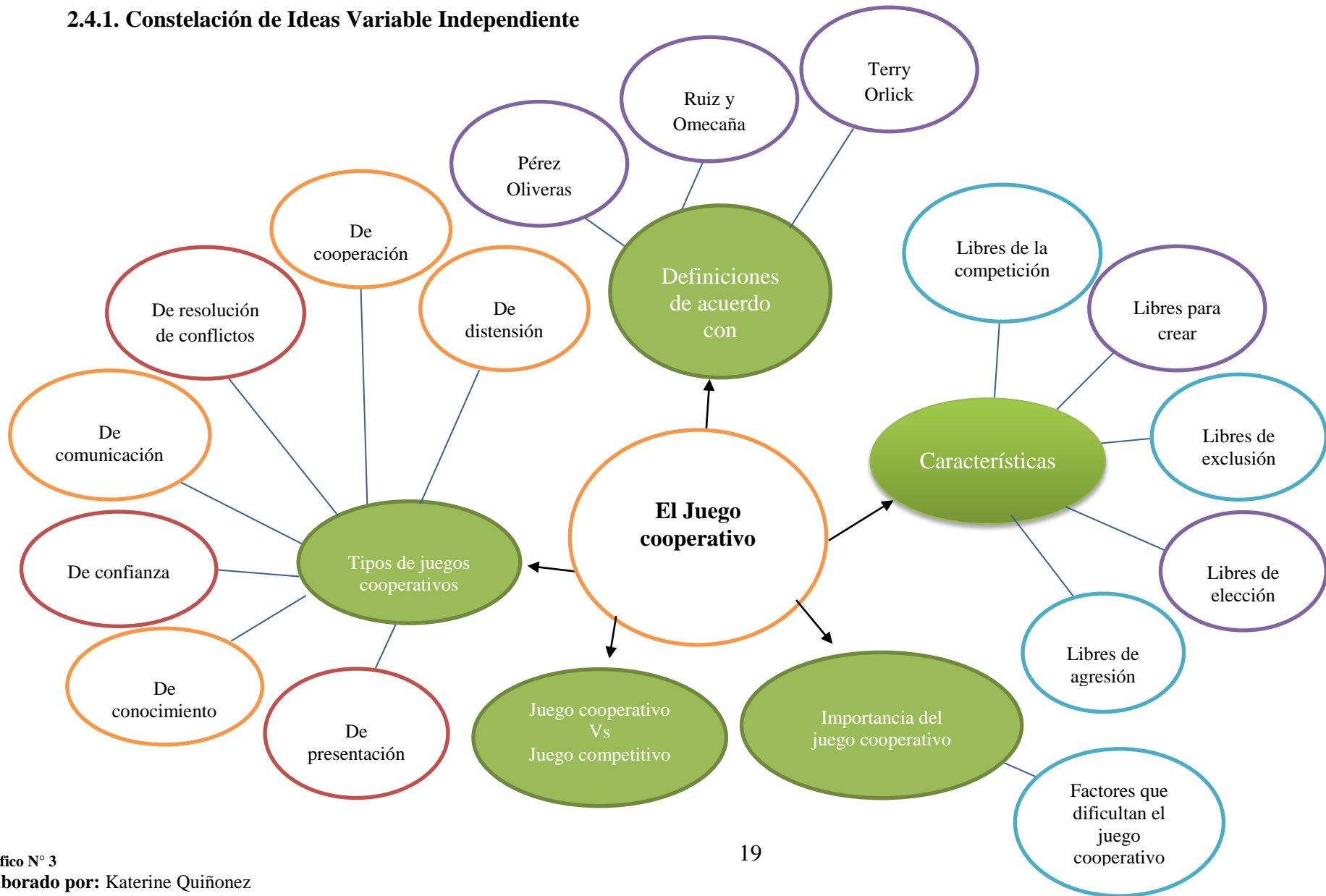


Gráfico N° 3
Elaborado por: Katerine Quiñonez

2.4.2. Constelación de Ideas Variable Dependiente

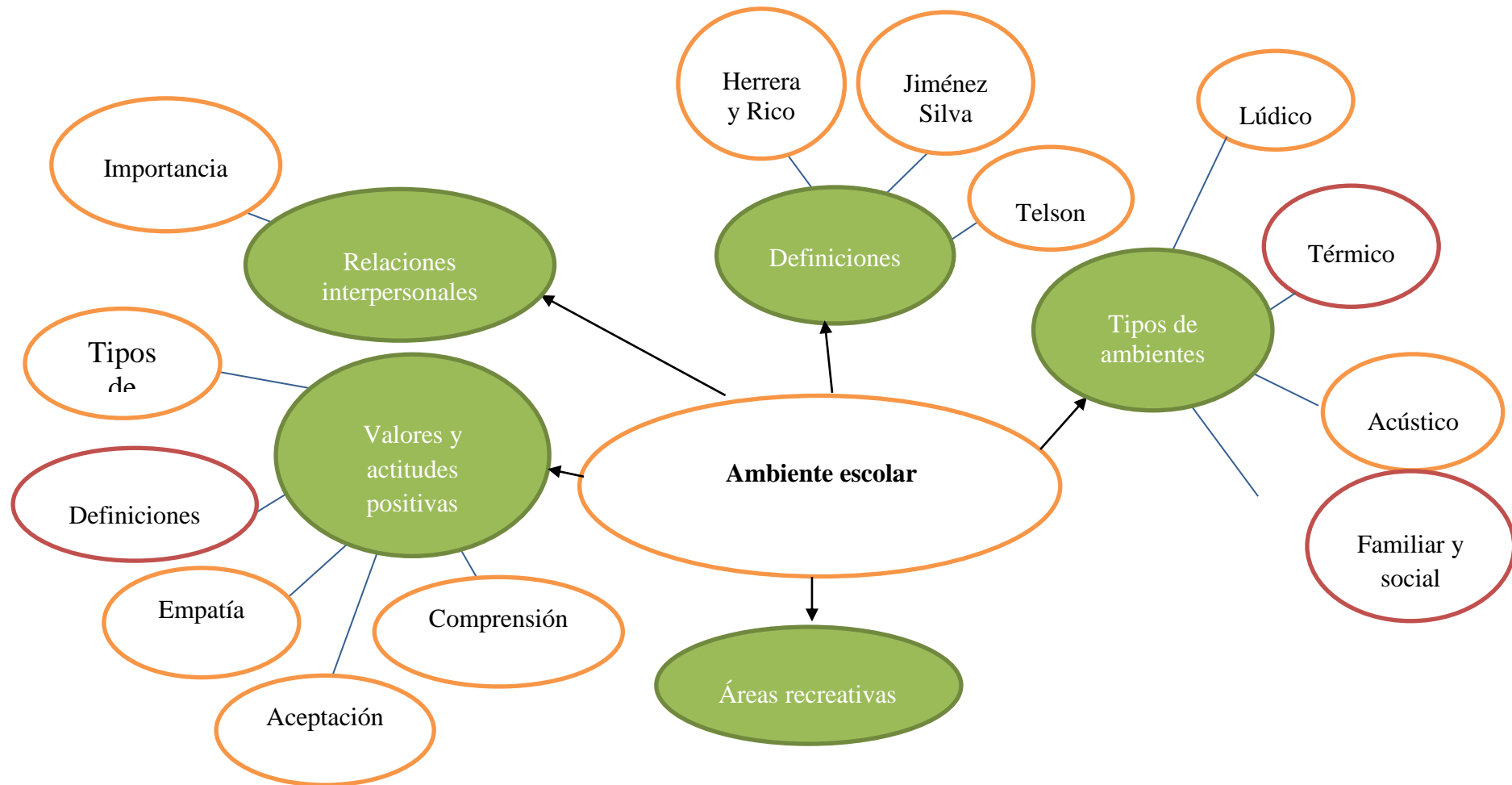


Gráfico N° 4
Elaborado por: Katerine Quiñonez

2.4.3. Fundamentación teórica de la variable independiente: El juego Cooperativo

2.4.4. Juego cooperativo

“No existe un mejor progreso de una civilización que la del progreso de la cooperación”. (John Stuart Mill).

El juego cooperativo es aquel en donde la diversión va primero que los resultados, no excluyen y fomentan la participación de todos y en donde la cooperación y colaboración de los participantes es necesaria para conseguir los objetivos. Estos juegos tuvieron origen en Estados Unidos y Canadá en la década de los sesenta, y proporcionan una perspectiva diferente a los demás juegos, (Vida, 2002), algunos estudios avalan cambios en el comportamiento y la conducta de las personas que los realizan continuamente, ayuda a la resolución de conflictos y a trabajar en la autoestima de los participantes.

Según un artículo de la, (Vida, 2002). “Estos juegos se caracterizan por que para realizarlos no hay distinción de raza, edad ni sexo de los participantes, en el si se pierde o se gana es en grupo, ayuda a fomentar la inclusión e integración de las personas” para los participantes el bien común es de mucha importancia y potencia la ayuda mutua y la cooperación; con el juego cooperativo podemos trabajar el autoconocimiento, la responsabilidad, afirmación y autoestima, la inteligencia emocional, la empatía y el desarrollo del razonamiento moral de los participantes. Es de vital importancia en el área cognitiva de los niños porque ayuda al desarrollo de la creatividad, la imaginación, la inteligencia, mejora el lenguaje y ayuda a la memoria retentiva y al desarrollo de habilidades sociales.

Al referirnos al juego cooperativo es necesario definir la palabra cooperar. Según la Real Academia de la Lengua Española, (2001). El concepto de cooperar viene en el diccionario definido como “obrar juntamente con otro u otros para un mismo fin”. Entonces se puede interpretar que cooperar implica el trabajar y ayudarse mutuamente para llegar a un objetivo en común que trae beneficios para todas las partes.

Según (Oliveras, 1998, p.1) Define los juegos cooperativos como “Propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza”. Son juegos en los que se busca la integración total del grupo, en donde se promueven las relaciones interpersonales, que ayudan a regular los conflictos.

Otros autores definen al juego cooperativo como “Actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común” (Ruiz & Omeñaca, 1998, p.47). Como podemos observar en esta definición, el fin común es la parte esencial de los juegos cooperativos, en donde cada persona deja a un lado el YO, para ser un Nosotros permitiendo que la inteligencia interpersonal se desarrolle adecuadamente.

Como señala Maite Garaigordobil “En los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos” citado por (De la Cruz & Lucena, 2010, p.1). El juego cooperativo no excluye, integra y permite que todos los integrantes de un grupo participen y tengan la oportunidad de usar las diferentes habilidades que ellos posean y fomentar la sociabilización e integración grupal y el placer de jugar y divertirse es algo primordial.

Uno de los autores más referentes que podemos encontrar en los juegos cooperativos es (Terry Orlick, 1990), psicólogo americano que define los juegos cooperativos como “medio de diversión y participación, libre de competencia y libre de agresión” citado por. (De la Cruz & Lucena, 2010, p.1) Por lo cual podemos llegar a la conclusión que los juegos cooperativos fomentan la participación, la diversión y las relaciones interpersonales en ambientes en donde existan conflictos y comportamientos no asertivos.

Características de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos tienen características que algunos autores anteriormente mencionados han definido como esenciales al momento de referirnos a dichos juegos, se tomara en consideración las características señaladas por el autor (Terry Orlick, 1990) y (Omeñaca, 1998) quienes señalan características observables al momento de poner en práctica los juegos cooperativos.

Características según (Terry Orlick, 1990)

- Libres para crear: es otra característica que podemos encontrar en los juegos cooperativos, en la que los alumnos utilizan su creatividad cuando se realizan los diferentes juegos. Además, los alumnos tendrán que usar su creatividad en algunas ocasiones para llegar al objetivo del juego sin que le ayude el maestro para la mayor satisfacción del niño.
- Libres de exclusión: a diferencia de los juegos competitivos, los juegos cooperativos no excluyen a ningún participante por ser menos hábil cuando realizamos un juego, ya que para los participantes que son eliminados pueden generar sentimientos negativos sobre sí mismo. Por eso, en los juegos cooperativos no se conocen ganadores ni perdedores, sino que todos ganan si llegan al objetivo que persigue el juego, sin excluir a ninguno de los participantes.
- Libres de elección: el juego cooperativo da la posibilidad a los participantes de generar una iniciativa individual, estando siempre abierta a los deseos de los demás compañeros que participan.
- Libres de agresión: la agresión en los juegos cooperativos está totalmente eliminada, porque la dinámica del juego demanda que haya una colaboración entre todos los participantes, porque el resultado positivo se consigue por la unión de los esfuerzos de cada uno y no con una oposición entre ellos. Por eso disminuye la posibilidad de que aparezcan comportamientos agresivos entre los participantes del juego.

Características según (Omeñaca, 1998)

- Todos los participantes del juego tienen un fin común y tienen que trabajar todos juntos para lograrlo.
- Todos los participantes ganan si se consigue el objetivo del juego y todos no ganarían en caso contrario. Los participantes compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos mismos.
- Los jugadores combinan entre ellos sus diferentes habilidades para conseguir la finalidad del juego cooperativo. Cada participante tiene su responsabilidad individual, es decir, todos los jugadores son necesarios para el juego y tienen un rol que desarrollar y existe igualdad entre los miembros.
- Poseen una independencia positiva ya que el resultado no deriva de la suma de los esfuerzos sino de la adecuación de lo hecho por el resto de los compañeros como respuesta a los obstáculos del juego.
- Los jugadores deben disponer de habilidades sociales, motrices y cognitivas suficientes para superar las adversidades y lograr el objetivo del juego. Los juegos cooperativos atienden más al proceso, es decir, se le da mucha más importancia lo que proporciona dentro del grupo que en llegar a lograr el objetivo del juego al final.
- los juegos cooperativos no excluyen, todos los participantes tienen algo que aportar en el juego, por lo tanto, no existe la eliminación en los juegos cooperativos.

Según estas características los juegos cooperativos son integrativos y permiten que los participantes disfruten el compartir y el jugar, promueven la libertad y el compañerismo y fomentan las habilidades sociales, motrices y cognitiva de cada participante para llegar a un solo fin, en este juego se desarrolla la creatividad e imaginación, todos gana o todos pierden y el objetivo y la meta es para el bienestar común.

Importancia del juego cooperativo

Son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre (Velázquez; Murrieta, Morales; Carbonero; Prat & Ventura, 2004; 2014; 2014;) y en la enseñanza de los deportes utilizando como medio los modelos horizontales comprensivos de enseñanza (Fernández-Río, 2009), (González, Cecchini, & Méndez, 2007), (Méndez, 2010), (Casey & Dyson, 2009)) entre otros.

Existen autores que en sus escritos hablan de la posibilidad de utilizar el juego cooperativo para trabajar en el aprendizaje de tareas individuales y grupales, también reconocen que también se puede aplicar el juego para contenidos competitivos, (Velázquez & López, 2014), “que pueden ser de mayor motivación para los estudiantes, tanto en el ámbito de la educación física como en la enseñanza de los deportes”, (Fernández & Río, 2006).

Los juegos cooperativos buscan disminuir la agresividad que normalmente se produce a la hora de realizar cualquier juego en concreto, permiten que los participantes desarrollen actitudes positivas hacia ellos mismos y los demás, estos juegos se enfocan en el bienestar de todos y no el bien individual, facilitan el encuentro con los otros y permiten que no exista la exclusión desarrollando en los participantes la cooperación, empatía, colaboración y el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

El comportamiento que se presenta en los juegos cooperativos es diferente al que se puede presentar en otros tipos de juegos como la agresividad y el individualismo.

A través del juego cooperativo se promueve el desarrollo de actitudes cooperativas como el conocimiento mutuo, los participantes tienen la posibilidad de conocer sus fortalezas y habilidades que le permiten aportar al grupo, desarrollan la comunicación, el simple hecho de comunicarse con los demás para saber el papel que cumple cada uno en la realización de la actividad promueve el

diálogo y la palabra aunque el participante sea poco comunicativo; en el juego cooperativo se desarrolla la confianza de los participantes en sí mismos y en los demás y a su vez se genera la cooperación y la empatía hacia el otro.

Los juegos cooperativos son importantes en el desarrollo de habilidades sociales, como la superación de prejuicios, permite que niños con temor a tener contacto con personas que no conocen aprendan a relacionarse dejando a un lado la discriminación y la exclusión, conjuntamente estos juegos permiten la regulación de conflictos en el aula o en distintos ambientes permitiendo la crítica constructiva personal y grupal. Estos juegos fomentan la toma de decisiones para el bienestar grupal y hace que los participantes sean determinantes y con autoconfianza.

El juego cooperativo es de gran ayuda para el desarrollo social, para esto se puede emplear los juegos de representaciones colectivas, juegos motores y juegos de regla, en donde todo el grupo participe, ayude y coopere.

Algunos estudios observacionales confirman que los programas de juego cooperativo estimulan un incremento de la conducta cooperativa espontánea entre niños/as de guardería durante el tiempo libre (Orlick & O'Hara, 1978), en el juego libre que se realiza en la habitación de juego (Jensen, 1979), y entre los/as preescolares durante el juego libre en un gimnasio (Orlick & Foley, 1979)

Estos juegos inciden de manera directa en el desarrollo personal, en la afirmación y autoestima de los participantes, ayuda al autocontrol de las emociones y a la regulación de comportamientos agresivos, al practicar los juegos cooperativos los participantes aprenden a reconocer y expresar emociones de manera positiva, desarrolla el razonamiento moral, la creatividad y la empatía.

El uso de los juegos cooperativos como un medio educativo, ayuda a la enseñanza en todo el sentido, en los deportes, en valores, en la construcción de nuevas relaciones, interacción con el medio, disminuir la agresividad y promover actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, estos tipos de juegos pueden ser un importante recurso en la educación. Ya que no solo se centra en el área física si no, en cualquier manifestación educacional, ya que sirve

para guiar la conducta y el comportamiento de las personas, en donde “se ven involucrados los sentimientos y emociones que permiten la aceptación de los otros” (Morales & Murrieta, 2014).

Importancia de la aplicación del juego cooperativo en edades tempranas

Según Bedoya, (s.f.), la aplicación de los juegos cooperativos en edades de tempranas es posible ya que permite que los niños desarrollen lo siguiente.

- La construcción de una relación social positiva: generan comportamientos pro social, basado en unas relaciones solidarias, afectivas y positivas.
- La empatía: capacidad para situarse en la posición de otra persona para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad.
- La cooperación: necesaria para resolver tareas y problemas de forma conjunta a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control.
- La comunicación: desarrollando la capacidad para expresar deliberadamente y auténticamente estados de ánimo, percepciones, conocimientos, emociones, perspectivas.
- La participación: en una cultura selectiva y discriminatoria, los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos sus miembros.
- El aprecio y el auto concepto positivo: desarrollando una imagen positiva de sí misma y reconociendo, apreciando y expresando la importancia de las otras personas.

La alegría: es un objetivo que no se puede eludir en tanto que una finalidad de todo proyecto educativo en cualquier edad es el de formar personas felices. En los

juegos cooperativos, al desaparecer el miedo al fracaso y al rechazo, generalmente asociado con los juegos competitivos, la finalidad última, la alegría se devela con toda nitidez.

Los juegos cooperativos también permiten que los niños tengan más confianza en sus capacidades y en los demás, permitiendo resolver conflictos entre ellos y superar sus miedos. Mejorando la comunicación con los demás y desarrollando la intra comprensión, permitiendo de esta manera que los niños se sientan igual de valorados.

La Educación Infantil considera al niño como un ser con características especiales, propias, en una etapa particular de desarrollo, siguiendo a Piaget en sus dos estadios: el sensorio motor y el pre operacional después. Así lo ponen en valor como un ser unitario biológica, psíquica y socialmente, diferente e irrepitible, que está en veloz y continuo desarrollo, que dentro de su desarrollo construye de manera activa y que es sexuado. Todo ello contrasta con las consideraciones tradicionales que se hacían del niño pequeño. Propósitos: 1) Ser persona y sujeto social. 2) Saber respetar y valorar el orden constitucional y la vida, democrática. 3) Saber respetar los derechos humanos y conservar el medio ambiente. 4) Saber razonar y actuar normalmente. (Enciclopedia de la Psicopedagogia, 2001).

El juego cooperativo y la inclusión

En la actualidad la inclusión sigue siendo uno de los grandes temas de la educación física del siglo XXI y representan un gran reto para los profesores, el aprendizaje cooperativo y los juegos cooperativos pueden ser una excelente estrategia pedagógica para favorecer la inclusión en esta área. Numerosos estudios han demostrado que la cooperación favorece el desarrollo integral de los escolares, Putnam, 1988; Garaigordobil, 1995; Johnson, de Johnson y Stanne, 2000; Lavega, 2009; Lavega et al. 2011; Hromek, 2004; Hromek y Roffey, 2009; Orlick, 1981; y Rooffey, 2006).

Cuando el profesor de educación física se plantea hacer uso de cualquier tipo de juego o situación motriz, es imprescindible que sepa adaptar las tareas motrices a

las necesidades de cada alumno; para ello resulta necesario conocer la lógica interna que las gobierna (Ruiz, 1994). Tan sólo desvelando la gramática o lógica interna de las situaciones motrices se podrán entender sus propiedades, predecir sus posibles efectos y por ello poder modificarlas o adaptarlas si fuese necesario.

En un estudio realizado por la Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, (2014), llegaron a las siguientes conclusiones:

La experiencia realizada constata que todos los participantes fueron capaces de participar activamente en los juegos de cooperación protagonizando mayoritariamente conductas motrices cooperativas ajustadas. La lógica interna de los juegos cooperativos orientó a los alumnos sin NEE a interactuar positivamente con los alumnos con NEE, de modo que cada juego actuó como un auténtico laboratorio de relaciones sociales (Arias, Argudo y Alonso, 2011; Gonçalves, et al, 2010; Lavega et al., 2011) e inclusivas entre todos los participantes. No obstante, también se observaron diferencias entre los alumnos con y sin NEE, por lo que se debería dar continuidad a programas que mejoraran la participación en el repertorio de conductas motrices cooperativas ajustadas.

Las aulas hospitalarias y los juegos

En el Ecuador existe el “**Programa de Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria**”, realizado por el ministerio de Educación. “La inclusión educativa responde a la garantía del derecho a una educación de calidad, a través del acceso, permanencia, aprendizaje y culminación de todos los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos en el Sistema Educativo, en todos sus niveles y modalidades; respondiendo a la diversidad, en condiciones de buen trato integral y en ambientes educativos que propicien el Buen Vivir” (UNICEF/MINEDUC, 2016).

En el Ecuador el Programa inicia en el 2006 a través de un convenio entre la Fundación Juan José Martínez y el Ministerio de Educación. Se implementó en 5 establecimientos de salud. El convenio termina en el 2011.

Con la finalidad de fortalecer el servicio que actualmente se brinda en los Establecimientos de Salud y además, ampliar la oferta en los hospitales de la red pública (MSP, IESS, ISSFA, ISPOL) y complementaria (privada) y Casas de Acogida e implementar la Atención Educativa Domiciliaria se desarrolló el “Modelo Nacional de Gestión y Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria”, como una política pública que reconozca a los estudiantes en situación de vulnerabilidad, como sujetos de derechos. Se suscribirá un Acuerdo Interministerial entre MSP y MINEDUC.

Se realizaron Talleres de Validación; la REDLACEH revisó el documento y el Ministerio de Educación de Chile lo validó. El Modelo es un marco de referencia para que los diferentes actores del Programa desarrollen las acciones de manera segura y eficaz; allí se contempla los lineamientos, cuándo, cómo, quiénes lo realizan y de qué manera. Actualmente, se cuenta con 26 Hospitales y 3 Casas de Acogida con el Programa.

Se tiene aprobado en Convenio de Cooperación entre el MINEDUC y Fundación Camila Salomé para implementar la fase piloto del Programa de Atención Educativa Domiciliaria en Quito.

El objetivo de este programa es garantizar el acceso, permanencia y aprendizaje en el Sistema Educativo de los niños, niñas y adolescentes en situación de enfermedad, hospitalización, tratamiento y/o reposo médico prolongado, recibiendo una atención educativa en forma colectiva y/o personalizada, integral y de calidad, mediante la continuidad de su proceso de enseñanza aprendizaje en el contexto educativo hospitalario y/o domiciliario.

Una de las metodologías de este programa es la lúdica. La metodología lúdica tiene un fin educativo y de salud emocional. A través de las diferentes técnicas, como arte terapia, música terapia, teatro, lectura interactiva, expresión plástica, etc. los niños, niñas y adolescentes son capaces de adquirir nuevos aprendizajes y aprehender conocimientos y además, son verdaderos espacios de catarsis, de mejoramiento de sus relaciones interpersonales y de reducción significativa de tensiones.

La metodología dentro del contexto hospitalario y/o domiciliario debe ser flexible, es decir, adaptado a la condición del estudiante en situación de enfermedad, en este caso más que nunca él es el centro de interés y el eje del currículo.

Las secuelas de una enfermedad o tratamiento, pueden provocar importantes dificultades de aprendizaje (NEE). Por tanto es necesario la aplicación de adaptaciones curriculares.

Una adaptación curricular es una estrategia educativa que permite afrontar las particularidades de la relación entre el estudiante y su ambiente.

La adaptación se realiza en coordinación entre él o la docente del Programa y docente / tutor de la IE de origen. La UDAI o DECE apoya en éste proceso con asesoramiento, cuando sea necesario.

Aprendizaje cooperativo y su relación con el juego cooperativo

El AC surge en EEUU a lo largo del siglo XX como una forma de solventar algunos problemas surgidos en la sociedad estadounidense y, en concreto, entre los escolares.

Por una parte, están las actuales prácticas sociales en una sociedad continuamente en proceso de cambio que según (Kagan, 1999), se traducen en un vacío social. Las estructuras de la familia cambian, los niños pasan más tiempo solos, más horas frente al televisor y crecen sin el apoyo y tutoría de un mayor. Todo esto resulta en una falta de habilidades sociales y de lazos afectivos.

Por otra, el aprendizaje cooperativo surge a lo largo del siglo XX como un revulsivo contra la concepción educativa predominante que ponía énfasis en el individualismo, la memorización, la competición, el tipo de evaluación con test de elección múltiple. En definitiva, un sistema en el que el aprendiz no tiene que escribir, razonar, pensar, discutir. Sólo memoriza, de modo que es posible completar un ciclo educativo sin haber tenido que desarrollar habilidades sociales de intercambio y negociación, o sin haber madurado un pensamiento reflexivo y analítico.

El aprendizaje cooperativo pretendía influir positivamente sobre el alto nivel de conflictividad que presenta una aula con aprendices procedentes de diferentes partes del mundo, con lenguas, etnias, religiones y culturas diferentes. Las técnicas de AC debían fomentar la interacción entre afroamericanos, hispanos, asiáticos, árabes, etc. dentro del aula para favorecer así su conocimiento intercultural mutuo y su integración en una misma comunidad, además de incrementar y mejorar el aprendizaje.

Por otro lado, es realmente a John Dewey (1859-1952), filósofo y educador norteamericano, a quien se le atribuye el haber promovido la idea de incorporar la cooperación en el aprendizaje a las clases de modo regular y sistemático, y al que se conoce como ‘reformador de la educación’. Cabe destacar sus críticas al sistema educativo norteamericano por el uso de la competencia en la educación y el uso de métodos muy ‘individualistas’.

Hasta la fecha se han realizado más de 900 estudios de investigación que validan la efectividad del aprendizaje cooperativo sobre el competitivo e individualista. Durante los últimos 100 años las investigaciones se han centrado en una gran diversidad y variedad de resultados, como rendimiento, nivel superior de razonamiento y pensamiento crítico, retención, motivación intrínseca, apoyo social, amistad, salud mental, autoestima, competencias sociales, y muchos otros.

Según (Olsen, 1992), citado en Richards y Rodgers (2003). El aprendizaje cooperativo es una actividad en grupo organizada de manera que el aprendizaje esté en dependencia del intercambio de información, socialmente estructurado, entre los alumnos distribuidos en grupos, y en el cual a cada alumno se le considera responsable de su propio aprendizaje y se le motiva para aumentar el aprendizaje de los demás.

Las actividades del aprendizaje cooperativo están diseñadas de tal forma que la participación y contribución de cada uno de los miembros del grupo es absolutamente fundamental para la consecución, éxito y resultado final de la actividad o tarea. Además los miembros de un grupo de AC “saben que su

rendimiento depende del esfuerzo de todos los miembros de su grupo” (Johnson y cols., 1999).

El juego cooperativo presenta similares características, Como señala Maite Garaigordobil “En los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos” citado por (De la Cruz & Lucena, 2010, p.1). El juego cooperativo no excluye, integra y permite que todos los integrantes de un grupo participen y tengan la oportunidad de usar las diferentes habilidades que ellos posean y fomentar la sociabilización e integración grupal y el placer de jugar y divertirse es algo primordial.

Cabe mencionar que el aprendizaje cooperativo esta direccionado a lo académico y el juego cooperativo esta direccionado a lo lúdico.

Método Montessori y los juegos cooperativos

El método Montessori se caracteriza por poner centrarse en la actividad dirigida por el niño y la observación de su profesor o padre, quien tiene como finalidad adaptar el entorno de aprendizaje del niño a su nivel de desarrollo.

En palabras de la creadora María Montessori: "Todos los niños tienen una mente absorbente: inconscientemente absorben información del entorno". Los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños. Por el contrario, mediante la información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos.

Uno de los pilares de este método consiste en Jugar aprendiendo, aprender jugando, según la autora "Todos los niños aprenden por medio del juego/trabajo: porque el juego es el trabajo de los niños."

Para los niños todo consiste en jugar y para el método Montessori no hay diferencia entre jugar y trabajar. Todos los niños quieren aprender: tienen una motivación innata para aprender. Aprenden a través del juego, experimentando

con las cosas del mundo que le rodea. Los juegos son espontáneos y se inician en respuesta a las propias necesidades de desarrollo. Todos los niños aprenden mediante la participación activa.

Otro de los pilares de este método que está relacionado con el juego cooperativo es la autonomía, El mismo principio de dejar que el niño aprenda solito también se aplica al cuidado diario, como el aseo o la comida. Es aconsejable, según el método Montessori, que los padres no intervengan demasiado y dejen actuar al bebé. Por ejemplo, al vestir al pequeño, si se mueve mucho, se le puede invitar a que no se mueva tanto. Si esperas a ver cómo reacciona, te darás cuenta que pronto empieza a participar. Ello fomenta la cooperación, actitud muy importante para la fase del desarrollo de los 0-3 años.

Este método consta de otros pilares no menos importantes como la simplicidad de los materiales, cuentos creativos con personajes reales, un cuarto sin obstáculos y una mente que lo absorbe todo. Este método es una guía para trabajar con los niños desde el momento en el cual nacen, es muy utilizado por los padres y maestros dando buenos resultados.

Factores que dificultan el juego cooperativo

El individualismo, cuando los participantes no tienen bien en claro lo que es trabajar en equipo se presenta el individualismo, el querer sobresalir más que el otro; o simplemente el sentirse superior o más importante que cualquier otro miembro del equipo y no tomar en cuenta la cooperación.

La desconfianza es uno de los factores que dificultan este tipo de juegos, sobre todo en grupos en los cuales los participantes no se conocen o no tienen una buena convivencia, en este punto el trabajo de la persona que trabaja con el grupo es el de generar la confianza y afianzar lazos de amistad y compañerismo.

La falta de claridad de objetivos hace que el grupo pierda el horizonte y exista roces entre los participantes, al no tener objetivos claros, se podrían presentar problemas de comunicación y fricciones en el grupo. Es necesario que al

momento de explicar la actividad las reglas y como llegar a la meta estén bien claros para todos los participantes.

La ausencia de comunicación afecta en gran manera a la hora de realizar los juegos cooperativos, cuando se trabaja con un grupo que presenta conflictos entre los miembros del grupo, incentivar al dialogo y permitir que los integrantes se puedan conocer de manera asertiva permite que la actividad se puede llevar a cabo sin complicaciones.

La competencia es un factor que dificulta la práctica del juego cooperativo, ya que las personas están acostumbradas a competir en todos los ámbitos y en pocas ocasiones se trabaja en grupo para llegar a un objetivo.

La prisa, al momento de realizar las actividades es necesario que los participantes tengan todo el tiempo necesario para disfrutar de los juegos y tener bien en claro los objetivos de la actividad.

La falta de organización dificulta llevar a cabo este tipo de juegos ya que es vital que cada uno de los participantes conozcan el papel a realizar y en qué momento es necesaria la participación y de él y los demás, tener a la mano los materiales que se utilizaran para cada actividad, tener un buen espacio y contar con el tiempo necesario.

La ausencia de liderazgo, para llevar a cabo los juegos cooperativos, debe haber un líder o una persona que dirija la actividad y explique a cada uno de los participantes lo que se va a realizar, puede ser el docente o una persona que conozca muy bien los objetivos y el grupo con el que se va a trabajar.

Hay que tener en cuenta que estos factores pueden variar dependiendo del grupo con el cual se va a trabajar, es necesario que la persona conozca las actividades que se van a realizar, que genere confianza y que estimule a los participantes a interactuar y relacionarse se manera positiva.

Juegos cooperativos Vs juegos competitivos

Además, de liberar a los alumnos destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos, (Otuzi & Cit, Velazquez, 1999; 2004).

Juegos Competitivos	Juegos Cooperativos
Se divierten algunos, pero no todos.	La diversión es para todos los que participan.
Sentimiento de derrota.	La victoria es un sentimiento común, de todos.
Hay jugadores excluidos por no tener la habilidad suficiente para jugar	Se mezclan los grupos, se juega junto y se genera un alto nivel de aceptación mutua.
Los aprendizajes son egoístas y desconfiados, y en algunos casos se pueden sentir amedrentados.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
No existe solidaridad, no son felices cuando algo "malo" le sucede a los otros.	Se genera y aprende el sentido de unidad y compartir.
Se generan divisiones por categorías, en función del nivel y se crean, por lo tanto, barreras entre las personas, lo que provoca la exclusión de algunos.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierte en observadores	Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad, lo que no provoca el abandono de los jugadores.
Se pierde la confianza en sí mismos, al ser, en muchos casos, rechazados cuando se pierde.	Se gana y mejora la autoconfianza, ya que no se rechaza y sí se acepta a todos.
Se genera un sentimiento de abandono, al existir poca tolerancia a la derrota.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortifica por el apoyo del resto de miembros.

Tabla N° 1 comparación de juegos competitivos frente a juegos cooperativos

Fuente: Efdeportes.com

Elaborado por: (Otuzi, 1999; Cit. Velázquez, 2004).

Diferencia de los juegos cooperativos y lo lúdico

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar.

Por otra parte el juego una actividad natural en los seres humanos y en los niños especialmente, resulta fácil de conocer y está presente a lo largo de toda su vida, es una actividad compleja porque incluye conductas a distintos niveles: físico, psicológico, social, entre otros aspectos.

La lúdica es educación por medio del juego "aprender jugando" Tiene actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es una dimensión del ser humano. Por lo tanto está relacionada con el juego cooperativo ya que por medio de este juego los niños aprenden aspectos importantes como habilidades sociales, el respeto, mejorar su autoestima, la importancia del trabajo en equipo, el conocer y respetar al otro, permitiendo así un mejoramiento del ambiente escolar.

Tipo de juegos cooperativos

Existen juegos cooperativos para cualquier momento evolutivo del grupo que quiere jugar y cualquier valor educativo tiene lugar en su estructura. Considerando los escritos de autores como, (Terry Orlick, 1990) y (Omeñaca, 1998), los juegos cooperativos se pueden agrupar en 7 apartados.

De presentación: Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente son juegos destinados a aprender los nombres y alguna característica mínima. Son idóneos cuando los participantes no se conocen y es el primer momento.

De conocimiento: Son aquellos juegos destinados a permitir a los participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

De confianza: Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo. Pretende fomentar las actitudes de solidaridad para prepararse para un trabajo en común, para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

De comunicación: Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados. Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no-verbal como la expresión gestual, contacto físico, mirada, para favorecer nuevas posibilidades de comunicación.

De resolución de conflictos: Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Unos hacen hincapié en el análisis de situaciones conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder y sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros. Aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.

De cooperación: son juegos en donde la colaboración entre participantes es un elemento esencial, ya que crean un clima apropiado y favorable para la colaboración grupal.

De distensión: Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento en el grupo. El movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones. Los juegos de distensión pueden tener diferentes finalidades: "calentar" al grupo, tomar contacto entre los participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común.

Uno de los principales inconvenientes que se presentan en los entornos educativos son los problemas de convivencia y competitividad entre los estudiantes, es por eso que los docentes pueden incorporar el juego cooperativo en sus actividades escolares, ya que ayuda a los estudiantes a comprender la importancia de la cooperación; el trabajar en equipo y promover la comunicación e interacción del grupo, a seguir instrucciones y movimientos. A continuación, se presentarán varios juegos cooperativos que ayudarán a la resolución de conflictos en el aula y a desarrollar la confianza y habilidades sociales en los estudiantes. Estos juegos han sido tomados de (Torbert & Schneider, 2005).

- **¡Socorro!** Los niños se mueven por todos lados sosteniendo una servilleta de papel en equilibrio en la cabeza. Si la servilleta se cae, el niño queda congelado y debe quedarse quieto. Otro niño puede tocar al jugador congelado para descongelarlo.

- **Robots.** Diversas parejas de niños se turnan para ser un robot, y el otro un comandante. El comandante le dice al robot cómo debe moverse (hacia adelante, hacia atrás, pararse, seguir) para evitar obstáculos tales como conos y llegar a un lugar determinado.
- **Globo en el aire.** Los niños juntos intentan mantener en el aire uno o más globos sin que caigan al piso. Es mejor realizar este juego al aire libre o en un gimnasio.

Entonces considero que la cooperación permite a un grupo de diferentes personas llegar a un bien común por medio de la colaboración, el respeto y las buenas relaciones interpersonales. El juego cooperativo ayuda a que un grupo de personas que apenas saben sus nombres lleguen a conocerse y a respetarse, por eso es tan esencial el promover y practicar el juego cooperativo en los niños, porque más allá de divertirse y disfrutar un tiempo ameno descubren y aprenden valores como trabajar en equipo, la colaboración, el respeto hacia los demás y las relaciones sociales llegan a hacerse muy estrechas.

El juego

El psicólogo suizo (Claparède, 1934), fue quien definió el juego como una “actitud distinta del organismo ante la realidad”. El juego es un puente para liberar tensiones y divertirse es parte de la cotidianidad del ser humano e interfiere de manera activa en el desarrollo integral de los niños.

(Cagigal & J.M, 1996), define el juego como “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

El juego también tiene un concepto sociológico. Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero

incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Por otra parte, (Freire, 1989), relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

Para (Groos, 1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para (Piaget, 1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Finalmente, (Vygotsky, 1924), "establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio". También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Entonces considero que desde los inicios del ser humano el juego ya era importante para el desarrollo social, emocional y cognitivo, y en épocas actuales el juego es considerado una herramienta indispensable para el bienestar de los niños, según estudios realizados el juego opera de manera directa en la cognición de los niños en la memoria, la percepción, la retención, el lenguaje, el habla e interfiere de manera significativa en el desarrollo emocional.

Una vez expuestas las definiciones podemos hablar de los juegos en función de 3 orientaciones deportivas según la finalidad del mismo. (Johnson, 1981).

- Individual: en ellos no existe relación entre los fines a alcanzar por una persona y los del resto de componentes del grupo, de tal modo que desde el juego como tal no se fomenta la interacción de ningún tipo
- Competitiva: las actividades ludo motrices incluidas en esta categoría propician una relación inversa entre los objetivos individuales, de forma que una persona o un grupo de personas sólo puede alcanzarlo a costa del otro o de los otros.
- Cooperativa: en este tipo de actividades lúdicas existen una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las distintas personas, de tal modo que cada uno sólo alcanza la meta del juego si ésta es también alcanzada por el resto de los participantes.

Teorías sobre el juego

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado las tres más importantes para la investigación.

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

Para (Groos, 1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Teoría Piagetiana:

Para (Piaget, 1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico y el juego reglado. Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

- la etapa sensomotriz desde el nacimiento hasta los dos años
- la etapa pre operativa desde los dos a los seis años
- la etapa operativa o concreta desde los seis o siete años hasta los once
- la etapa del pensamiento operativo formal, desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo.

Clasificación de los juegos

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. En esta investigación se tomarán en cuenta clasificaciones como la de Rüssel y la de Piaget.

La Clasificación del juego de Rüssel es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una

manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la “Inmadurez” del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones (Rüssel, 1970).

Juego configurativo. En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida, (Rüssel, 1970).

El juego de representación de personajes.

Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos así, por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado, se olvida de sí y por otro se impregna del otro. (Rüssel, 1970).

El juego reglado.

Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente, al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, (Rüssel, 1970).

Por otra parte, Piaget, ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo

reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple. (Piaget, 1956)

Los juegos simbólicos. Son característicos de la etapa pre conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan, (Piaget, 1956).

Los juegos de construcción o montaje

No constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. (Piaget, 1956).

Al investigar cada uno de los juegos ya antes expuestos puedo afirmar que desde el nacimiento del niño el juego toma importancia, y es su manera de comunicarse, cuando aún permanece la ausencia del habla la única manera de comunicarse con su madre o su cuidador es por medio de gestos, sonidos y el llanto y cuando agarra su biberón o mueves sus piernas y manos es jugar con su cuerpo y es su medio de comunicación y a medida que va creciendo ya aprende otras maneras de jugar y divertirse.

Característica del juego

El juego, de acuerdo a lo expuesto por (Díaz, 2002), presenta las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre,
- No tiene interés material,

- Se desarrolla con orden,
- El juego manifiesta regularidad y consistencia,
- Tiene límites que la propia trama estable,
- Se auto promueve,
- Es un espacio liberador,
- El juego no aburre,
- Es una fantasía hecha realidad,
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción,
- Se expresa en un tiempo y un espacio,
- El juego no es una ficción absoluta,
- Puede ser individual o social,
- Es evolutivo,
- Es una forma de comunicación,
- Es original.

Las características que poseen los juegos pueden variar dependiendo los juegos que se apliquen, pero algo por lo que se caracterizan todos los juegos es por ser divertidos, liberadores, evolutivos ya que se pueden mejorar y adaptar a cualquier entorno y contexto llenan el cuerpo de energía y movimiento y estimulan la comunicación verbal y no verbal.

Importancia de juego según la edad

Para Freud y Erikson el juego es una forma especialmente útil de adaptación humana, que ayudan a los niños a controlar sus emociones y conflictos. Para J. Piaget a través del juego el niño adquiere habilidades de una forma agradable y relajada. Los juegos no solo varían según el tipo de edad si no del estado de ánimo y el entorno social del niño.

La socióloga Mildred Parten, a principios del siglo xx, estableció que hay seis tipos de juegos que se pueden aplicar en edades tempranas (0-5), que ayudan al niños en lo cognitivo, emocional, físico, psicológico y permite que mejore su entorno social.

- **Juego desocupado:** El niño puede estar en un lugar de la habitación y realizar movimientos al azar que no tienen un objetivo.
- **Juego solitario:** El niño juega solo e independientemente de otros niños.
- **Juego de espectador:** Se produce cuando el niño ve jugar a otros niños. Puede preguntar y hablar con el resto de los niños, pero no se une al juego.
- **Juego paralelo:** Se produce cuando el niño juega separado de otros niños pero con juguetes parecidos o imitando el juego.
- **Juego asociativo:** Implica una interacción social con poca o ninguna organización.
- **Juego cooperativo:** Se produce interacción social en un grupo, son un sentido de identidad de grupo.

Aunque todos estos juegos son importantes y necesarios para el desarrollo social de un niño, hay otros tipos de juego que también contribuyen a su maduración. Este tipo de juegos por lo general se desarrollan cuando un niño comienza a participar en el juego cooperativo.

El juego como herramienta educativa

Autores como (Silva, 1995), refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. En esta ocasión las personas con más experiencia pueden ser los padres y docentes, los cuales cuenta con las experiencias previas para guiar y direccionar al niño.

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", es un aspecto psicológico el cual permite distinguir las cosas que el niño puede o no puede hacer a su edad.

(Vygotsky, 1991), destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que, si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son

capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. El autor creía que el lenguaje es la principal herramienta para preservar culturas y es el vínculo principal entre el pensamiento y la autorregulación.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, y sus áreas cognitivas.

Con lo citado anteriormente se llega a la conclusión que la escuela es el lugar ideal para que los niños jueguen activamente, además de ser un pasatiempo el juego permite educar a los niños lúdicamente. Adicionalmente a través del juego se pueden modificar conductas y comportamiento que interfieran de manera no adecuada en la convivencia.

EL juego infantil

Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño.

Mediante la actividad lúdica, el niño afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño y su evolución.

Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa, en definitiva, placer de interactuar y compartir.

De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego.

Influencia del juego en el desarrollo infantil

Son muchos los autores, que, bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

Desarrollo psicomotor

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los

efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo.

A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como, El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.

El desarrollo de las capacidades sensoriales como, estructuración del esquema corporal, noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, percepción espacio-visual, percepción visual, noción de dirección, orientación espacial, percepción rítmico-temporal, percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo, percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.

Desarrollo afectivo-social

Desde el punto de vista afectivo-social, por el juego el niño toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo.

El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad (Spitz, 1985).

Todas las actividades lúdico-grupales que realizan los niños y las niñas a lo largo de la infancia estimulan su progresivo desarrollo del YO social. Los estudios realizados destacan que los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas que los hacen relevantes en el proceso de socialización infantil.

Desarrollo intelectual

Jugando, el niño aprende porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En el plano intelectual, el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado.

Algunos autores suponen un “apoyo para la elaboración de muchas operaciones cognitivas tales como correspondencia, conservación, clasificación, reversibilidad, y toma de perspectiva”. (Bruner, 1972), (Dansky, 1980), (Pepler & Ross, 1981).

De las investigaciones sobre el juego y su relación con el desarrollo cognitivo, se pueden proponer las siguientes conclusiones:

El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento. (Piaget, 1945, 1987), proporciona en su teoría la relación entre el pensamiento y la acción planteando que las actividades motrices y sensoriales están en la base del desarrollo de la inteligencia, ya que los juegos corporales y sensoriales son un medio de ejercitación del pensamiento motor general.

El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial. Más allá de ser una actividad fuente de aprendizaje, Vygotsky plantea que el juego crea áreas de desarrollo potencial observando que en el juego los niños/as utilizan recursos más evolucionados que en otro tipo de actividad.

El juego es un estímulo para la atención y la memoria. Las propias condiciones del juego obligan al niño a concentrarse en los objetos de la situación lúdica, en el argumento que tiene que interpretar o en el contenido de las acciones, ya que quien no siga con atención la situación lúdica, quien no recuerde las reglas del juego o no asuma el determinado uso simbólico de los objetos será expulsado/a del juego.

El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad. Para (Winnicott, 1971; 1982), el juego es la primera actividad creadora. (Vygotsky, 1933-1982), sugirió que la imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación. Desde otra perspectiva, (Chateau, 1950-1973) observó la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación, destacando que “El juego contribuye a desarrollar

el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar, además lleva el trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte”.

El aprendizaje

Según la definición propuestas por la Real Academia Española de la Lengua, (2001), aprendizaje se define como “Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa”, definición que se acercan más al área de la pedagogía.

(Gagné, 1965), define aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento” considerando esta definición se podría decir que el aprendizaje va ligado de el “querer”, y a la voluntad de la persona de aprender.

Por otro lado, (Hilgard, 1979), define aprendizaje por “el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo”

Según (Gómez, 1988), lo define como “los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio”. En esta definición la parte cognitiva toma un papel importante al momento de aprender e interactuar con el medio.

(Zabalza, 1991). Considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje”.

(Knowles & otros, 2001). Se basan en la definición de Gagné, Hartis y Schyahn, para expresar que el aprendizaje es en esencia un cambio producido por la experiencia, pero distinguen entre:

- El aprendizaje como producto, que pone en relieve el resultado final o el desenlace de la experiencia del aprendizaje.
- El aprendizaje como proceso, que destaca lo que sucede en el curso de la experiencia de aprendizaje para posteriormente obtener un producto de lo aprendido.
- El aprendizaje como función, que realza ciertos aspectos críticos del aprendizaje, como la motivación, la retención, la transferencia que presumiblemente hacen posibles cambios de conducta en el aprendizaje humano.

Para (Escobar, 2009) los factores cognoscitivos en el aprendizaje son:

1. Estructura cognoscitiva del aprendiz
2. Desarrollo cognoscitivo según edad, experiencia de aprendizaje, capacidad, capacidad para aprender, etc.
3. Diferencias individuales, en relación con las demás aprendices”.

(Gallego & Ongallo, 2003), hacen notar que el aprendizaje no es un concepto reservado a maestros, pedagogos o cualquier profesional de la educación ya que todos en algún momento de la vida organizativa, debemos enseñar a otros y aprender de otros:

Teorías del aprendizaje

(Escamilla, 2000), explica que los científicos en áreas relacionadas con la educación (pedagogos, psicólogos, etc.), han elaborado teorías que intentan explicar el aprendizaje. Estas teorías difieren unas de otras, pues no son más que puntos de vista distintos de un problema; ninguna de las teorías es capaz de explicar completamente este proceso.

(Pérez Gómez, 1988. p.13), profundizando más, considera que la mayoría de las teorías del aprendizaje son modelos explicativos que han sido obtenidos en situaciones experimentales, que hacen referencia a aprendizajes de laboratorio,

que pueden explicar relativamente el funcionamiento real de los procesos naturales del aprendizaje incidental y del que se hace en el aula.

(Pérez Gómez, 1988. p.13), considera que la mayoría de las teorías del aprendizaje son modelos explicativos que han sido obtenidos en situaciones experimentales, que hacen referencia a aprendizajes de laboratorio, que pueden explicar relativamente el funcionamiento real de los procesos naturales del aprendizaje incidental y del que se hace en el aula. Además, expresa, que toda teoría del aprendizaje debería ofrecer una explicación del aprendizaje y dar cuenta de los siguientes procesos:

- Bases bioquímicas y fisiológicas del aprendizaje: donde es necesario explicar la fisiología de la sensación, percepción, asociación, retención y acción.
- Fenómenos de adquisición: que son todas aquellas dimensiones, variables y factores que pueden explicar las peculiaridades en la adquisición de un nuevo aprendizaje.
- Fenómenos de transferencia: toda teoría del aprendizaje debe afrontar el tema de la transferencia, del valor de un aprendizaje concreto para la comprensión y solución de nuevos problemas.
- Fenómenos de invención, creatividad: son un tipo particular de transferencia o uno entre tantos tipos de aprendizaje (de destrezas, simbólico, de conceptos, de principios y de solución de problemas).

Clasificación de las teorías del aprendizaje

(Alonso & Gallego, 2000). Quienes clasifican las teorías del aprendizaje de acuerdo a la importancia pedagógica en ocho tendencias.

- Teorías Conductistas
- Teorías Cognitivas
- Teoría Sinérgica de Adam
- Tipología del Aprendizaje según Gagné

- Teoría Humanista de Rogers
- Teorías Neurofisiológicas
- Teorías de Elaboración de la Información
- El Enfoque Constructivista

De dicha clasificación, (Cué, 2006), ha hecho una síntesis de las ideas principales que se describen a continuación.

En el Conductismo Pávlov investigó sobre el desarrollo de asociaciones y el condicionamiento clásico. Thorndike estudió sobre el condicionamiento instrumental y su teoría del refuerzo. Skinner formuló diferentes conceptos del Condicionamiento Operante y de la Enseñanza Programada. Después, apareció el término Cognitivo que hace referencia a actividades intelectuales internas como la percepción interpretación y pensamiento.

El grupo de la Gestalt expresó un principio fundamental “el todo es más que la suma de las partes”. La Aplicación de este principio se debe a dos importantes procesos psicológicos: la percepción y el pensamiento. (Alonso & otro, 1994), explican que la influencia de la Gestalt ha sido notable, muchos de sus conceptos y problemas se han incorporado, y han sido reformulados en otras corrientes psicológicas, principalmente en la psicología cognitiva y en la psicología social.

Tipos de aprendizajes

Aprendizaje receptivo: el estudiante recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, entre otros. Según (Larios, 2013).

Aprendizaje por descubrimiento: los estudiantes deben descubrir el con el que se va a trabajar por si mismos antes de incorporarlo a su estructura cognitiva, este tipo de aprendizaje puede ser guiado por el docente.

Aprendizaje memorístico: surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

Aprendizaje significativo: se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el estudiante es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender.

La Pedagogía

La pedagogía es una ciencia que está dirigida directamente a la educación de las personas y que a su vez se desarrolla de manera social, presenta características psicosociales y su principal objeto de estudio es la educación en todos sus ámbitos.

Etimológicamente, la palabra pedagogía se deriva del griego “Paidós” que significa niño y “agein” que significa guiar, conducir, por tal motivo se llama pedagogo/a, a la persona que instruye a los niños, el término “pedagogía” se originó en la antigua Grecia. La pedagogía utiliza aportes de diversas ciencias y disciplinas, como la psicología, la filosofía, la antropología, la medicina y la sociología.

Existen varios autores que han realizado aportes importantes a la pedagogía, los cuales han realizados sus aportes en los roles y papeles de los docente y el estudiante, para esta investigación se tendrán en cuenta diferentes opiniones, conceptos y definiciones.

(Vygotsky, 1978, 1924), consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje, pensaba que lo produce la integración de los factores social y personal. Para este autor la relación del niño con el ambiente y su entorno era de vital importancia en su desarrollo, según Vygotsky el entorno social influye en la cognición y lenguaje del niño; en 1978 desarrolla la ZPD, (Zona Proximal de Desarrollo) que se define como “La distancia entre el nivel real de desarrollo y el

nivel de desarrollo posible” la primera es determinado por la solución independiente de problemas y la segunda precisado mediante la solución de problemas con la dirección de un adulto o colaboración de otros compañeros más diestros. Este momento se da siempre y cuando el niño tenga las condiciones educativas apropiadas.

(Freire P. , 1921-1997), fue uno de los mayores y más significativos pedagogos del siglo XX. Con su principio del diálogo, enseñó un nuevo camino para la relación entre profesores y alumnos. Sus ideas influyeron e influyen los procesos democráticos por todo el mundo. Fue el pedagogo de los oprimidos y en su trabajo transmitió la pedagogía de la esperanza.

La manera en que Freire concibe la metodología queda expresadas las principales variables que sirven de coordenadas al proceso educativo como acto político y como acto de conocimiento.

- la capacidad creativa y transformadora del hombre
- la capacidad de asombro, que cualquier persona tiene, sin importar la posición que ocupe en la estructura social.
- la naturaleza social del acto de conocimiento.
- la dimensión histórica de éste.

(Rousseau, 1762), consideraba que la educación era el principal camino para formar personas libres y conscientes de sus responsabilidades y derechos en la sociedad. Sin embargo, la pedagogía tradicional era incapaz de llevar a cabo este papel; el educador era un simple transmisor de información y conocimientos y la vez una imagen de autoridad para el niño, y el niño era un receptor de dicha información y en ocasiones sin oportunidad de estar en desacuerdo.

Las aportaciones de Rousseau estaban encaminadas en la educación centrada en el niño, para él era necesario crear estrategias metodológicas que vallan de acuerdo a las necesidades e intereses del niño. Formando al niño como un ser social. Se planteaba la necesidad de realizar cambios en los métodos de enseñanza ya que, el

niño y el adulto son diferentes y aprenden de forma diferentes, en la actualidad esos cambios existen y la malla curricular va de acuerdo a la edad del niño.

(Dewey, 1890), expreso que "En las escuelas, se mira a aquellos bajo enseñanza, como si estuviesen adquiriendo conocimiento como espectadores teóricos, mentes que se apropian de los conocimientos mediante energía directa del intelecto". En este punto se podría decir que el papel de los estudiantes era solo de espectador y no lograba sus propias experiencias, al contrario, reproducía lo que el docente decía y experimentaba.

La propuesta metodológica de Dewey consta de 5 fases:

1. Consideración de alguna experiencia actual y real del niño.
2. Identificación de algún problema o dificultad suscitados a partir de esa experiencia.
3. Inspección de datos disponibles, así como búsqueda de soluciones viables.
4. Formulación de la hipótesis de solución.
5. Comprobación de la hipótesis por la acción.

Clasificación de la pedagogía

La pedagogía como ciencia de la educación

La pedagogía es entendida como ciencia de la educación, porque tiene su objeto de estudio al hecho educativo, ha establecido la regularidad con que se presentan los fenómenos educativos, cuenta con ciencias complementarias que aportan a su teoría y es apoyo a otras ciencias.

Pedagogía general – diferencial

En el nivel normativo de la práctica educativa, se encuentra la pedagogía general y la diferencial, mientras que en la aplicación educativa concreta en sus diversas dimensiones están la didáctica, la orientación educativa, la planificación de la educación y la organización escolar. El fundamento de la pedagogía general está en las mismas diferencias individuales, "Toda acción educativa acontece en tres ámbitos diferentes, la familia, la escuela y la sociedad".

Modelos pedagógicos

Algunos autores expresan que, el cuaderno del niño, los textos que usamos, el tablero con anotaciones, la forma de organizar el salón de clases o simplemente el recurso didáctico nos dicen mucho de los enfoques pedagógicos que se utilizan en el aula de clases.

Según (Canfux, 1996, p,15), un modelo pedagógico expresa aquellas concepciones y acciones, más o menos sistematizadas que constituyen distintas alternativas de organización del proceso de enseñanza para hacerlo más efectivo. En esta definición se toma en cuenta la efectividad de los procesos de enseñanza. Esta efectividad se refiere al logro de los fines educativos que una sociedad predetermina para transmitir los valores de su cultura y para formar el ideal de persona bien educada, que se pretende formar como prototipo de hombre o mujer en un determinado contexto social y cultural.

Modelo pedagógico tradicional

A este modelo se le ha calificado de enciclopedista por cuanto, según (Canfux, 1996, p,15). El contenido de la enseñanza consiste en un conjunto de conocimientos y valores sociales acumulados por las generaciones adultas que se transmiten a los alumnos como verdades acabadas; esta modelo de pedagogía no va en relación con lo que necesita el estudiante y lo que se da en lo social.

Modelo pedagógico conductista

Al igual que el modelo pedagógico tradicional, el modelo conductista considera que la función de la escuela es la de transmitir saberes aceptados socialmente. Según este modelo, el aprendizaje es el resultado de los cambios más o menos permanentes de conducta y en consecuencia el aprendizaje es modificado por las condiciones del medio ambiente.

El modelo conductista impactó los procesos de diseño curricular proponiendo situaciones de aprendizaje en las cuales la identificación de la conducta debe hacerse en términos muy específicos y medibles. De manera similar, las etapas

para llegar al dominio de destrezas y aprendizajes deben ser subdivididas en tareas pequeñas y los reforzamientos deben ser contingentes al logro de cada conducta. De acuerdo con el modelo conductista la meta de un proceso educativo es el moldeamiento de las conductas que se consideran adecuadas y técnicamente productivas de acuerdo con los parámetros sociales establecidos.

Modelo pedagógico progresista

El modelo progresista está fundamentado en las ideas filosóficas que plantea el pragmatismo. Las ideas pedagógicas progresistas se hacen evidentes en las propuestas educativas de la escuela nueva. Un aspecto fundamental de esta tendencia es la propuesta de una transformación total del sistema escolar, convirtiendo al estudiante en el centro del sistema escolar alrededor de quien giran los procesos de la escuela. Bajo esta perspectiva la escuela es creada para la vida, para llegar a ser el ambiente natural del niño y convertirse en el espacio en el cual el niño vivencia y aprende los elementos primordiales para el buen desempeño en su vida de adulto.

De (Zubiría, 1994, p, 8), expone que, “La escuela nueva rompe con el paradigma tradicional que explicaba el aprendizaje como el proceso de impresiones que desde el exterior se incrustan en el alumno. En su lugar, la nueva escuela defenderá la acción como condición y garantía del aprendizaje”. Este autor sintetiza cinco postulados básicos de la escuela activa.

1. El fin de la escuela no puede estar limitado al aprendizaje: la escuela debe preparar para la vida.
2. Si la escuela debe preparar para la vida, la naturaleza y la vida misma deben ser estudiadas.
3. Los contenidos educativos deben organizarse partiendo de lo simple y concreto hacia lo complejo y abstracto.
4. Al considerar al niño como artesano de su propio conocimiento, el activismo da primacía al sujeto y a su experimentación.
5. Los recursos didácticos serán entendidos como útiles de la infancia que, al permitir la manipulación y la experimentación, contribuirán a educar los

sentidos, garantizando el aprendizaje y el desarrollo de las capacidades intelectuales.

Modelo pedagógico cognoscitivista

El enfoque cognoscitivista que algunos teóricos, entre ellos (Flórez, 1994,), denominan también desarrollista, tiene como meta educativa que cada individuo acceda, progresiva y secuencialmente, a la etapa de desarrollo intelectual, de acuerdo con las necesidades y condiciones de cada uno. Los fundamentos teóricos del modelo cognoscitivista se originaron en las ideas de la Psicología Genética (Piaget J. , 1956) En donde se da prioridad a la edad del niño y las necesidades que tiene en cada etapa, describió diferentes estadios del desarrollo cognitivo del niño, sensoriomotor (de 1 a 5 años), preoperatorio (de 2 a 7 años), operaciones concretas (de 7 a 11 años) y operaciones formales (12 años en adelante).

Modelo pedagógico crítico-radical

La Pedagogía Crítica emerge como un resultado de los trabajos de la Teoría Crítica en las décadas de los ochenta y los noventa. Entre los teóricos que participan en la construcción teórica de la Pedagogía Crítica se pueden citar:

(Freire P. , 1921-1997), (Brasil). Al analizar la relación opresor-oprimido establece los fundamentos para entender la educación liberadora y sus posibilidades. Propone las relaciones dialógicas entre profesor alumno, con el fin de promover procesos de concientización y liberación. Donald Macedo (Brasil). Se interesa básicamente en el análisis de los procesos de alfabetización, cultura y poder. Ira Shor (Estados Unidos). Focaliza su trabajo en la propuesta de la educación como un proceso de "empoderamiento". Investiga a nivel de empoderamiento estudiantil a nivel universitario. Dos de sus últimas obras son Educación empoderadora, y Cuando los estudiantes tienen poder.

Michel Apple (Estados Unidos). Estudia las relaciones entre currículum McLaren, Peter. Pedagogía crítica. En Corrientes pedagógicas. Manizales. CINDE y poder (quien es silenciado, quien tiene la palabra...), escuela y democracia, conservatismo y educación, sociología de la educación, ideología y educación.

Aronowitz (Estados Unidos). Crítica relaciones entre política y escuela. La crisis de la educación. Henry Giroux. Centra su trabajo en la propuesta de la labor intelectual de los maestros, las teorías de la reproducción y la pedagogía de la oposición.

Pedagogía y didáctica

Para (Zambrano Leal, 2005), la didáctica Como disciplina científica, estudiará la génesis, circulación y apropiación del saber y sus condiciones de enseñanza y aprendizaje.

El pedagogo alemán (Frübel, 1782, 1852), expreso la importancia de la primera infancia, además ideo una propuesta educativa para los jardines de infantes, que se centraba en el uso de materiales didácticos de formas puras basadas en los minerales, el consideraba que todo se basaba en la forma esférica, el elemento inicial del mundo y a partir de eso elaboro una serie analítica de fuegos.

María Montessori también adopta la filosofía positiva del autor (Frübel, 1782, 1852), de amor a los niños y del trabajo a través de los juegos, que permite la evolución psicológica así como la transformación de los instintos y hábitos, pues el progreso llegara más adelante.

El campo pedagógico: en su multiplicidad, hace del método un fin de libertad, lo que no sucede con el didacta, pues éste siempre trabajará sobre los aprendizajes de los contenidos, vigilará los procesos de apropiación, diseñará dispositivos de transmisión, generará estrategias de transmisión y se regirá por el aprendizaje.

El didacta es un sujeto cuyo saber busca poner a prueba la lógica de la producción del conocimiento y el pedagogo interroga el papel del conocimiento en la educación de un sujeto libre y autónomo. En resumen la didáctica se diferencia de la pedagogía al tomar en cuenta de manera sistemática los procesos disciplinarios (Giordan, 1998).

2.4.5. Fundamentación teórica de la Variable dependiente: Ambiente escolar

Aprendizaje social

La teoría del aprendizaje social se deriva del trabajo de (Cornell Montgomery, 1843-1904) quien propuso que el aprendizaje social tenía lugar a través de cuatro etapas principales: contacto cercano, imitación de los superiores, comprensión de los conceptos, y comportamiento del modelo a seguir.

(Albert Bandura, 1977), propone una teoría en donde se aplican aspectos del aprendizaje cognitivo y el aprendizaje conductual, en la cual expone que el aprendizaje conductista supone que las personas se comportan de una determinada manera por culpa del entorno, y a su vez explica que el aprendizaje cognitivo presupone que los factores psicológicos influyen de manera general en las conductas y comportamiento de las personas. Este autor define que la conducta y el comportamiento de una persona esta precedido de factores sociales y factores psicológicos esta teoría se señala tres requisitos para que las personas aprendan y modelen su comportamiento.

1. retención (recordar lo que uno ha observado),
2. reproducción (habilidad de reproducir la conducta)
3. motivación (una buena razón) para querer adoptar esa conducta

Bandura intentó explicar por qué los sujetos que aprenden unos de otros, pueden ver cómo su nivel de conocimiento da un salto cualitativo importante de una sola vez, sin necesidad de muchos ensayos.

(Gagné S. , 1987)). El aprendizaje consiste en un cambio de la disposición o capacidad humana, con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible simplemente al proceso de desarrollo”.

Las teorías conductuales o del condicionamiento estímulo y respuesta tienen su origen, fundamentalmente, en las teorías de J.B. Watson, E.L. Thorndike y B.F. Skinner, además tienen un antecedente importante en los experimentos con

animales sobre aprendizaje llevado a cabo por Iván P. Pávlov a fines del siglo XIX.

Aprendizaje y refuerzo

(Julián B. Rotter, 1954), desarrolló una teoría del aprendizaje basada en la interacción. Rotter sugiere que el resultado de la conducta tiene un impacto en la motivación de las personas para realizar esa conducta específica. Es por ello que cuando la conducta tiene un refuerzo positivo las personas vuelven a realizarla y a repetirla constantemente, Las personas desean evitar las consecuencias negativas, y obtener las positivas. Las conductas se refuerzan con estímulos positivos. Esta teoría del aprendizaje social sugiere que la conducta es influenciada por factores o estímulos del entorno, y no únicamente por los psicológicos.

Ambiente.

Para que exista sociedad, se necesita ambiente o espacio en donde desarrollarse y convivir, en el aprendizaje social el ambiente en donde se desenvuelve la persona influye en su comportamiento, su estilo de vida, su personalidad y manera de convivir con los demás, es decir que el ambiente tiene gran parte de influencia en el ser humano.

La cultura

Aunque "La psicología como disciplina, sin embargo, por largo tiempo excluyó o no consideró la cultura como una parte integral de los fenómenos psicológicos" son los nuevos desarrollos interdisciplinarios dentro de los estudios sobre la cultura se han afinado las preguntas sobre el rol que ésta juega y cobra hoy fuerza una psicología sociocultural. De manera tal que las preguntas acerca del papel que la cultura tiene en el funcionamiento psicológico de los seres humanos, en el marco de su historia social y personal, toman hoy la forma de buscar develar los mecanismos por medio de los cuales se da esta incidencia, tanto a nivel de los procesos colectivos, como a nivel de los procesos individuales.

El factor cognitivo

Las cogniciones que posee cada persona influyen de manera directa en su habilidad para adaptarse a los cambios que se presenta en el ambiente en el cual vive la persona, en este punto interviene la memoria, la percepción, la atención, la inteligencia y cada uno de estos elementos interviene en el comportamiento que presente la persona.

Para (Piaget J. , 1956), el ser humano es un procesador de información activo y explorador que construye su conocimiento y se adapta al medio ambiente. A diferencia de Watson, Piaget establece que el sujeto va construyendo estructuras cognitivas a través de funciones invariantes. La mente humana está preparada para adaptarse a los estímulos cambiantes del entorno, a través de dos procesos complementarios: asimilación y acomodación. El primero es el modo al que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno; y el segundo implica una modificación de la organización cognitiva actual en respuesta a las demandas del medio.

Aprendizaje vicario

El aprendizaje vicario es una forma de adquirir conocimientos mediante la imitación, en este aprendizaje participan dos personas quien actúa como ejemplo y quien observa e imita el comportamiento, Albert Bandura realizó un experimento que consistía en presentar a un grupo de niños una película en donde una persona pegaba e insultaba a un muñeco de goma, luego dejaban a los niños solos y les ponían un muñeco idéntico al de la película y los niños insultaron y pegaron al muñeco, en conclusión dijo Bandura “la conducta humana en su mayoría es aprendida, no innata”, y además enfatizó que gran parte de aprendizaje es asociativo y simbólico. Formuló 4 pasos a partir de los cuales se establece el aprendizaje por observación.

Atención: Se presta atención a los comportamientos de celebridades o modelos atractivos. Y nos fijamos en el comportamiento separándolo del entorno.

Retención: Según Bandura se dan dos modelos: Imágenes: abstracciones de los acontecimientos y representaciones verbales:

Reproducción Motora: Consiste en convertir en acción la observación recordada y en esta fase la persona compara su propio desempeño con su recuerdo de lo que vio.

Motivación: No es suficiente con observar, retener y reproducir, es necesario estar motivado y esta motivación viene de diferentes fuentes: Reforzamiento externo y autorrefuerzo.

Papel de la familia

Refiriéndonos a la sensibilidad del niño agregaremos que las reacciones de los adultos influyen directamente y con profundidad en su vida, el niño vive pendiente del clima que lo rodea, advierte la falta de comprensión, rechaza lo que lo molesta y ansia mucha atención de todos, en especial de sus familiares.

Cuando hay conflictos entre los padres, el niño lo advierte y ese estado lo perturba porque le falta la unidad de afecto que le brinda seguridad para actuar; los niños dependerán afectivamente de las personas que lo rodean, pero muy esencialmente del padre y la madre que son los puntales de la familia.

Genograma familiar

El genograma es una representación gráfica (en forma de árbol genealógico) de la información básica de, al menos, tres generaciones de una familia. Incluye información sobre su estructura, los datos demográficos de los miembros y las relaciones que mantienen entre ellos.

La construcción de un genograma familiar se compone de tres fases sucesivas:

- 1) trazado de la estructura familiar.
- 2) recogida de la información básica sobre la familia;
- 3) delineado de las relaciones familiares.

Después de la primera fase de representación de la estructura familiar, es posible añadir otros datos sobre la familia, como:

- Información demográfica: fechas de nacimiento y muerte; fecha de matrimonio, separación, divorcio, etc.; profesión, nivel educativo.
- Información sobre el nivel de funcionamiento: datos más o menos objetivos sobre el funcionamiento médico, emocional o social de los diferentes miembros (p. ej., alcoholismo, depresión, etc.).
- Sucesos familiares críticos: cambios de relaciones, migraciones, etc.

El uso de genogramas en el contexto clínico fue ampliamente difundido por (McGoldrick y Gerson, 1985).

El comportamiento social

Existen distintos conceptos de comportamiento para esta investigación se tendrán en cuenta las siguientes definiciones

“Es la forma de proceder de las personas u organismos frente a los estímulos y en relación con el entorno.” (Diccionario Básico, 2000).

(Noriega Ademar, 2007,p.20). “El comportamiento de los niños es la manifestación de las relaciones con los modelos aprendidos y con la manifestación de estados de ánimo y de equilibrio personal”.

“El comportamiento es la manera de comportarse (conducirse, portarse). Se trata de la forma de proceder de las personas sus organismos frente a los estímulos y en relación con el entorno” (Cáceres, 2002, p.563-572).

En psicología y biología, el comportamiento es la manera de proceder que tienen las personas u organismos, en relación con su entorno o mundo de estímulos. El comportamiento puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario, público o privado, según las circunstancias que lo afecten. La ciencia que estudia la conducta y el comportamiento animal es la etología y la ciencia que estudia la

conducta desde el punto de vista de la evolución es la ecología del comportamiento.

El comportamiento en el niño es muy importante y este no se enseña en la escuela si no en la casa y los padres o cuidadores del niño son los responsables de enseñarle o impartirle al niño buen comportamiento, teniendo en cuenta las reglas del comportamiento, el comportamiento de la persona varía de cultura a cultura para algunos unas cosas están permitidas y otras no, entonces hay que enseñarle al niño el tiempo y el espacio correcto para comportarse de una manera correcta.

Comportamiento en psicología

Competentemente, en psicología, el comportamiento se define de dos maneras: Todo lo que un organismo concibe frente al medio. Cualquier interacción entre un organismo y su ambiente.

Aspectos psico-sociales del comportamiento

La aceptación social de un comportamiento es valorada por las reglas sociales y reglamentada por varios medios de intervención social. El comportamiento de la gente es analizado por varias disciplinas o ciencias, incluida la psicología, la sociología y la antropología en el comportamiento humano, y la Etología ampliando su estudio a todo el reino Animal.

Comportamiento humano

El comportamiento humano es el conjunto de eventos exhibidos por la persona y establecidos por la cultura, las actitudes, emociones, los valores del individuo y culturales, la ética, el ejercicio de la autoridad, el trato, la hipnosis, la persuasión, la sujeción y/o la genética. (DRAE, 2007).

Según (Freud, 1933)“El fundamento de la conducta humana se ha de buscar en varios instintos inconscientes, llamados también impulsos, y distinguió dos de ellos, los instintos conscientes y los instintos inconscientes., llamados también, instintos de la vida e instintos de la muerte”.

Comportamiento en el niño pequeño

Desde la perspectiva del Psicólogo, se hace posible controlar el comportamiento de un niño por medio del aprendizaje. Haciéndole diferenciar los colores, también se podrá hacer la diferencia de las actitudes acertadas o desacertadas. Y como el comportamiento está conformado por complejas interrelaciones, el conocimiento de las mismas constituirá el contenido de la Ciencia del conocimiento. Por la predicción se anticipa los comportamientos que ocurrirán en circunstancias determinadas. Por el control se manipula la situación para obtener un comportamiento concreto.

Ejemplo de los padres en el comportamiento del niño

En la mayoría de las culturas, los padres son los máximos agentes socializadores, y sobre todo las madres, ya que normalmente son quienes dedican más tiempo al niño durante sus primeros años. A todos nos afectan los patrones culturales, predominantes, pero el ambiente familiar al que pertenecemos constituye un foco de influencia más específico y agudo, porque filtra y concentra el comportamiento. (Salvat & Editores, 1978). La familia es la institución social por excelencia, constituye un área de desenvolvimiento social y es el primer grupo de referencia del que disponen las personas. Los teóricos del aprendizaje social conceden una determinante importancia a los modelos y pautas a los que el niño se ve expuesto.

Considerando los conceptos anteriores puedo concluir que la familia es la parte fundamental en donde se desarrolla el individuo y es muy importante que esta esté compuesta por reglas, amor y respeto y de eso dependerá que el niño se prepare para las etapas siguientes de su vida.

Los medios de comunicación y el comportamiento infantil

La televisión, la radio, las redes sociales, la computadora, los teléfonos inteligentes además de ser medios de comunicación importante para la sociedad son medios de diversión que acompañan a las familias todo el tiempo. La televisión Como señala (Ferrés, 1996), se trata de uno de los fenómenos sociales y

culturales más impresionantes ya que hasta ahora “ningún otro medio de comunicación había demostrado un poder tan grande de fascinación y de penetración”, posiblemente por “la especial atracción que la imagen en movimiento ejerce sobre nuestra arquitectura biológica, especialmente en las edades más tempranas” (Álvarez, 1997). Como señala este autor “nos encontramos ante la que probablemente sea una de las revoluciones más poderosas en la cultura.

Además, la televisión ha adquirido un papel preferente en la organización de la vida cotidiana, ocupando un lugar privilegiado dentro del diseño ambiental del hogar. Puede decirse que la televisión ha pasado a ser el centro de atención de toda la familia, presidiendo sus comidas y reuniones y, sobre todo, llegando a llenar gran parte de los momentos de ocio de todos sus miembros (Ferrés, 1994). Toda esta información que nos transmiten los medios de comunicación puede ser descrita como el conjunto de “mapas que nos proveen de una representación del mundo y que, como toda representación social, tienen como una de sus funciones la de ser guía cognitiva, afectiva y comportamental” (Younis, 1992).

Historia del Comportamiento

El estudio del Comportamiento tiene un origen filosófico, Platón, Aristóteles, San Agustín entre otros. Hasta el esquema y utilización del método experimental, los filósofos eran los únicos estudiosos que realizaban o recogían observaciones naturales, y las interpretaban. El alma se constituyó en la explicación única a cualquier función vital de los seres vivos. La filosofía ha sido y es calificada como la madre de las ciencias modernas.

El estudio propio del Comportamiento empieza con Descartes, en cuya época (1596/1650) empezó a resultar factible explicar algunos procesos fisiológicos por sí mismos, indicándose la concepción del cuerpo, por analogía como una maquina complicada y perfecta.

“El estudio del Comportamiento Humano empezó por lo más sencillo, las respuestas fundamentales que son reflejo e instinto que no obstante su aparente

mecanismo, tiene un profundo sentido biológico de conservación de la vida, de supervivencia” (Descartes, 1639).

Desde el punto de análisis de Descartes, el comportamiento empieza en el interior del ser humano, en la búsqueda de la supervivencia, la cual es ejecutada por instinto, más que por raciocinio.

Factores que afectan el comportamiento humano

- La genética
- La actitud: en este nivel la persona hace una evaluación favorable o desfavorable del comportamiento.
- La norma social: esta es la autoridad de la influencia social que es apreciada por el individuo para realizar o no ciertos comportamientos.
- Control del comportamiento percibido: cómo las creencias del individuo hacen fácil o difícil la práctica del comportamiento.
- La cultura: autoridad ligada con la contingencia de diferentes conductas

Comportamiento según la clasificación de (Acosta, 2000). Consciente: es aquel que se realiza tras un proceso de razonamiento. Inconsciente: se produce de manera casi automática ya que el sujeto no se detiene a pensar o a reflexionar sobre la acción.

Agresivo: Esta forma de proceder en comportamiento es original. Responde a lo que percibe como un ataque con otro ataque. Esta respuesta puede ser de forma habitual verbalmente, más o menos clara. No suele ser efectivo, al menos a largo plazo. Esto dificulta las relaciones con los demás, (Acosta, 2000).

Pasivo: Esta forma que se aprende. Se han recibido mensajes y amonestaciones variados desde pequeños: "No discutas con el profesor", "No pelees con el poder",

Asertivo: Es más eficaz. Consiste en defender los derechos, las opiniones propias, con tranquilidad, pero con firmeza. Ser asertivo quiere decir ser apto para relacionarse con otras personas en igualdad de condiciones, (Acosta, 2000).

La convivencia

La convivencia es la interacción de un grupo entre sí, teniendo en cuenta que cada miembro de la sociedad cumple un rol determinado y que en ocasiones el convivir en sociedad se puede dificultar, por el comportamiento, actitud y pensamiento individual que tiene cada persona.

El proceso de Socialización consiste en la apropiación por parte del individuo de toda la experiencia social, lo cual le proporciona la posibilidad de integrarse a la vida en sociedad.

El ser humano es un ser social, por ende, está destinado a la interacción con otros individuos, ya que ningún ser humano puede vivir completamente aislado para promover su bienestar y su salud.

Es importante destacar que, pese a todas las características sociales con las que cuentan los individuos, las convivencias suelen ser difíciles ya que conviven muchas opiniones e ideas distintas que deben interactuar y ponerse de acuerdo sin perder su integridad.

Para esto cabe destacar la importancia del respeto y la solidaridad para convivir de manera armoniosa. Cada tipo de convivencia contiene un determinado nivel de intimidad que esté ligado a las acciones que se llevaran a cabo para que esas acciones de vivir sean gratificantes.

La convivencia es imprescindible en la creación del yo, ya que una persona se define como tal cuando se produce una relación con las demás personas, por eso es posible decir que no existe un Yo sin la presencia de otro.

Sin embargo, es reconocido que los problemas encontrados en la acción de vivir en conjunto pueden llegar a impactar en la salud del individuo, por lo que una convivencia amistosa no solo contribuye a crear lazos sociales, sino que también ayuda con el bienestar físico y mental.

El Valor del Respeto

Valor es aquello que hace buenas a las cosas y apreciarlas, porque son dignas de nuestra atención y deseo. El valor es todo bien en las cosas, descubierto con inteligencia, deseado y querido por la voluntad. Los valores dignifican y acompañan la existencia de cualquier individuo (Contreras, 2010, p. 71).

El respeto es un sentimiento positivo que se refiere a la acción de dar valor a las cosas; es equivalente a tener veneración, aprecio y reconocer a una persona o cosa, esta palabra proviene del latín respectus, que se traduce en „atención“, „consideración“, y originalmente significaba „mirar de nuevo.

Respetar no significa estar de acuerdo en todo con los demás, sino que se trata de no discriminar ni ofender a las personas por su forma de vida y sus decisiones, siempre y cuando dichas decisiones no causen ningún daño, ni afecten o irrespeten a los demás.

El respeto es aceptar y valorar a los demás es uno de los valores morales más importantes pues es fundamental para lograr una armoniosa interacción social. Lo más importante sobre el respeto es que para ser respetado es necesario saber o aprender a respetar, a comprender, a preocuparse por los intereses y necesidades de los demás por esto el respeto debe nacer de un sentimiento de reciprocidad. (Zapata, 2014, p. 39).

La importancia de los valores en la vida personal como en el ámbito educativo es vital ya que da la pauta para desarrollarse de una manera integral no solo enriquecer el conocimiento con saberes sino enriquecerlo con la sabiduría que da los valores porque ayuda a formar relaciones que perduren formándose de manera placentera desde la niñez. La falta de respeto en las instituciones surge por la poca cultura por el excesivo énfasis que se ha puesto a la libertad y los derechos de los individuos con el olvido de respeto y el deber. (Contreras, 2010, p. 74).

Según (Vygotsky, 1998, p.28). El ser humano nace y es en la interacción social que desarrolla las particularidades que lo distinguen como tal, "La naturaleza del desarrollo cambia de lo biológico a lo sociocultural...". El interactuar y socializar

con los demás permite a la persona afianzar relaciones, desarrollar su personalidad y llevar un mejor estilo de vida.

Para (Da Costa, 2003: 23), la convivencia se aprende, es más, es un duro y prolongado hasta podría decirse, interminable aprendizaje en la vida de todo sujeto", pues:

- Sólo se aprende a partir de la experiencia.
- Sólo se aprende si se convierte en una necesidad.
- Sólo se aprende si se logran cambios duraderos en la conducta, que permitan hacer una adaptación activa al entorno personal y social de cada uno.

La convivencia Se puede clasificar de la siguiente manera:

Convivencia familiar: Destaca las relaciones que mantienen los integrantes de una familia que viven en una misma casa.

Convivencia Escolar: sus miembros interactúan durante una determinada cantidad de tiempo a lo largo de la semana, generalmente sin contar los fines de semana, en una entidad de carácter social y educativo. Este ámbito intenta mantener relaciones éticas, sociales y educativas sobre los miembros que en ella aparecen

Convivencia social: Trata del respeto mutuo que debe existir entre las personas que se encuentran en determinada sociedad, tanto con las personas como con el ambiente en el que vivimos. El lugar donde se desarrollan las actividades diarias es el principal escenario.

Convivencia humana: Este tipo de convivencia no necesita la existencia de un vínculo entre las personas. Se trata de una manera de respeto y de vivir mejor con el medio que nos rodea para que el ser humano se desarrolle de manera beneficiosa. Para esto es necesario aceptar la diversidad de opiniones e ideas que pueblan el mundo, aceptarlas y respetarlas.

Convivencia democrática: Se distingue el pensamiento democrático, es decir, aprender a vivir con el que piensa distinto a nosotros. Esto incluye todo tipo de concepto, desde religioso, cultural, etc. hasta política y económicamente. Para esto la persona debe mantener un perfil de obligación moral y objetiva hacia los demás, donde el trato entre seres humanos debe ser igualitario.

Convivencia ciudadana: Comprende la cualidad que tiene un conjunto de relaciones de carácter cotidiano que realizan los miembros de una comunidad determinada, se armonizan los intereses individuales en conjunto con los intereses colectivos creando un equilibrio entre el sujeto y el grupo donde se encuentra.

Para esta investigación se tendrá en cuenta la convivencia escolar, ya que esta investigación se desarrollará en el ámbito educativo.

La convivencia escolar

Según lo plantea, (Lanni, 2005: 22), manifiesta que la convivencia escolar, alude, fundamentalmente, a uno de los temas básicos de la pedagogía: el aprendizaje, es decir, "el proceso por el cual un sujeto adquiere o desarrolla una nueva conciencia y conocimiento, que le proporcionan nuevos significados. Este autor define a la convivencia escolar como un proceso por el cual el estudiante adquiere conocimiento que permite el desarrollo de la conciencia.

Según, (Dowse & y Hughes, 1971: 226). El proceso que configura el aprendizaje social en el cual encontramos un fenómeno conocido con el nombre de socialización, representa el medio por el cual "los individuos adquieren el conocimiento, las capacidades y disposiciones que les permiten participar con mayor o menor eficacia en los grupos sociales y en la sociedad".

La convivencia escolar se entiende como "la interrelación entre los diferentes miembros de un establecimiento educativo, que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual de los estudiantes, Esta concepción no se limita a la relación entre las personas, sino que incluye las formas de interacción de los diferentes estamentos que conforman una comunidad educativa, (Banz, 2008, p. 3).

La convivencia escolar Contribuye al desarrollo de la personalidad del niño, es decir que se fortalece el saber ser dentro de su formación integral. Es prioritario desarrollar en los niños su propia identidad y auto reconocimiento, lo que permitirá relacionarse con los demás y sentirse para la sociedad. (Educacion, 2013).

Destrezas que mejoran la calidad de la Convivencia Escolar

En esta parte es fundamental la tarea del docente adulto, cuya función es acompañar, es escuchar, nada más y nada menos que eso: acompañar y escuchar comprensivamente al otro, con mayor o menor grado de especificidad, según la función que se desempeña en la institución educativa, para que el alumno, niño, adolescente o joven, vaya transitando y descubriendo el camino, su camino.

- Receptividad, apertura hacia el alumno, estar dispuesto a conocerlo y comprenderlo respetando su intimidad, su privacidad.
- reciprocidad no basta con estar expectante, sino también en responder con actitudes, con palabras, con gestos. (Costa, 2003, p .66).

Principios de convivencia

La Institución Educativa adopta los siete principios básicos de la convivencia de la ONU y son:

- Aprender a no agredir al congénere: base de todo modelo de convivencia social. El hombre debe aprender a convertir la fuerza de la agresividad en fuerza para el amor y no para la muerte.
- Aprender a comunicarse. Base de la autoformación personal grupal. La convivencia social requiere aprender a conversar porque es a través de la conversación que aprendemos a expresarnos, coincidir, discrepar y comprometernos.

- Aprender a interactuar. Base de los modelos de interacción social. Si me acerco a los otros, reconozco y acepto sus opiniones, aprendo a convivir.
- Aprender a decidir en grupo supone aprender a sobrevivir y a proyectarse, y estos propósitos fundamentales del hombre no son posibles si no se aprende a concertar con los otros.
- Aprender a cuidarse. Base de los modelos y seguridad social. Aprender a cuidar el bienestar físico y psicológico de sí mismo y de los otros es una forma de expresar amor a la vida. (Manual, 2013, p.34).

Relación profesor – estudiante.

La relación profesor-alumno es un elemento clave de motivación para el aprendizaje (Fernández & Rio, 2006), el vínculo positivo favorece el aprendizaje. Morales (citado por I. Fernández, 2006), considera que el ambiente debe dar seguridad y confianza, para que los alumnos sepan que se debe trabajar, pero en buena convivencia. Propone estrategias como:

- Admitir la equivocación y el error como partes integrantes del aprendizaje.
- No crear situaciones de angustia y miedo y no utilizar amenazas ni centrar el aprendizaje en la evaluación del examen.
- Dar estructura al aprendizaje proporcionando información y orientación, cuidando la secuencia didáctica, los ejercicios, el ritmo.

Conductas del profesorado que favorecen la acogida y valoración

La siguiente lista Procede de: (Manzano & Cols, 1992), por M. Ainscow (2001)

- Llama por el nombre de pila a los alumnos.
- Establece contacto visual con los alumnos durante la clase.
- Emplea el humor en sentido positivo.
- Pasea por el aula y se acerca a todos los alumnos. Reconoce la propiedad de las ideas de los alumnos.

- Responde positivamente a las respuestas incorrectas, señalando las partes correctas.
- Se opone a las agresiones verbales entre alumnos.
- Cuando los alumnos empiezan a moverse de un sitio a otro permite descansos cortos.
- Organiza descansos cuando decae la energía de los alumnos.
- Transmite una sensación de entusiasmo al presentar las tareas.
- Utiliza anécdotas, digresiones o ambas cosas en relación con la tarea.
- Atribuye los éxitos de los alumnos a sus esfuerzos.
- Especifica qué resultado espera del alumno en las tareas.
- Acepta los errores propios y ajenos y responde apropiadamente a las críticas justificadas por parte de los alumnos.
- Reconoce las diferencias personales, tales como el caso de alumnos con necesidades especiales, minorías étnicas, problemas de conducta, ect.

(Fernández, 2001), apunta como aspectos de especial importancia en las relaciones interpersonales:

Preocupación por la persona. Un buen profesor “se preocupa por mí”, “le importo”, “se interesa por mí como persona”, los alumnos disruptivos requieren mayor preocupación.

Comunicación: una comunicación eficaz, propicia el respeto por la persona y una valoración mutua que otorga autoridad. Roles asumidos, cada cual lo que requiere, el profesor es el que debe organizar, estructurar, orientar y evaluar. Ayuda, satisfacción.

Cooperación: la ayuda y la empatía son ejercicios de solidaridad que se pueden realizar dentro del aula mediante los procedimientos de cooperación y de responsabilidad compartida. Aprendizaje cooperativo, ayuda entre iguales.

Diferencia y diversidad en la convivencia escolar

Entendemos por diferencia el conjunto de características propias de cada individuo que lo hacen único y distinto y que nos permiten distinguirlo de entre todos los demás. (Álava, 2010, p. 23), comenta que, accidentalmente somos distintos, pero esencialmente somos iguales, sin embargo «la diferencia puede ser, y, de hecho, ha sido utilizada como punto de apoyo para la desigualdad, pero esto es algo que carece de fundamento. De un hecho diferencial como tener uno u otro sexo, ser de una u otra raza, tener más o menos fuerza física, etc., no se sigue lógicamente la necesidad de un trato desigual de los sujetos así diferenciados». Reconocer en los demás su dignidad como personas y no dejar espacio a la ofensa y el menosprecio o a las manifestaciones discriminatorias supone el inicio de un camino hacia una sociedad más acogedora, pacífica y justa.

El respeto en el fondo es la "regla de oro" de la convivencia: es tratar a los demás como deseas ser tratado, querer para los demás el bien que quieres para ti. Porque el otro es como yo, una persona, y una persona no debe ser nunca tratada como medio con vistas a otra cosa o persona. Utilizarla, manipularla o servirse de ella como si fuese un objeto sería menospreciarla.

Importancia de la Convivencia Escolar

Es importante señalar que la búsqueda y construcción de la convivencia en el marco del centro educativo es un factor de mucha importancia, en la relación docente y alumnos el vínculo afectivo debe estar basado en el respeto y la capacidad de dialogar permitiendo la mediación y la solución de conflictos.

Entre los conceptos fundamentales de la importancia que tiene la convivencia escolar se destaca que:

La convivencia escolar como una construcción cotidiana, reconociendo que es una tarea compleja, pero es necesaria y posible y se constituye en una rica y valiosa experiencia educativa, dado que el aula y la escuela son los primeros espacios públicos de participación de los niños y adolescentes, permite concebir la

convivencia como un proceso susceptible de ser intencionado conscientemente para producir determinados aprendizajes. (Calvo, 2003, p. 32).

Para poder llegar a cumplir este objetivo las instituciones deben generar, facilitar y promover espacios para que los niños puedan relacionarse y actividades que les permita abrirse al diálogo para poder evitar las acciones impulsivas y las actuaciones violentas.

El ambiente escolar

El ambiente escolares se refieren a espacios y entornos de la institución educativa que brindan facilitar los procesos educativos tales como el aprendizaje, dichas condiciones se ven relacionadas a los contextos más cercanos para el estudiante como son el aula y espacios de recreación e investigación como entornos psicológicos como el color de aula que influirá de uno u otro modo en el estado de ánimo, en su predisposición para recibir y asimilar aprendizajes potenciando su espíritu ciudadano como actor participativo de la comunidad educativa, relaciones interpersonales, valores morales, prácticas de aprendizaje, y combinaciones organizativas.

El componente de ambiente escolar hace referencia a las condiciones propicias para el aprendizaje en el aula de clase desde el que la Institución Educativa puede examinar cómo trabajar en diferentes situaciones que afectan el desarrollo de las clases, como la convivencia y la disciplina. (Educación, 2015,p.9).

El ambiente escolar se refiere a condiciones adecuadas para que se lleve a cabo un fin último el aprendizaje y más aún un aprendizaje significativo, son una combinación de elementos internos como las relaciones interpersonales dentro de la escuela y externos a la institución ya sean aspectos administrativos como el edificio escolar y el espacio de aula. (Herrera, 2014).

Aspectos pedagógicos como la iluminación, color del aula, tiempos y espacios recreativos y todos aquellos que rodean al estudiante y todos los actores que intervienen en el proceso de aprendizaje como docentes, padres de familia,

autoridades y la comunidad que rodea a la Unidad Educativa ayudando a su desarrollo intelectual y social para su formación esencialmente humana.

(R & Moreno, 2014), en su libro “Dimensión Ambiental” (1988) considera que existen dos tipos de ambiente: el primero hace referencia al ambiente natural transformado por el hombre para su beneficio, es decir, las características del espacio físico cimentado que incluye:

- Sus dimensiones; que de manera ideal deberían estar en proporción al número de personas que en el habitan.
- La iluminación
- El clima
- La ventilación
- Los colores que tiñen las paredes y los muebles
- La distribución y el uso de los espacios
- La distribución o la sobrecarga de objetos; entre otros.

El segundo tipo de ambiente que este autor menciona se relaciona con las sensaciones y los sentimientos que el ambiente físico genera en su relación con los personajes que en el habitan.

La Psicología Ambiental ha tenido a bien denominar a esta relación entre el ambiente físico, las sensaciones y las emociones que en él se generan: ambiente emocional.

(freire, 2016), afirma que el ambiente es un terreno emocional. Para este autor, es un proceso que tiene implicaciones en la acción global del individuo. Expresa, que gran parte de la experiencia vital del ser humano se fija y se conforma a lugares, espacios, entornos emblemáticos o paisajes, en los cuales se da un proceso de construcción del significado ambiental. La valoración de la experiencia del ambiente se convierte en un recurso a través del cual el ser humano se implica a sí mismo en el lugar.

Importancia del Ambiente Escolar

De acuerdo con el ambiente escolar se reconoce el valor de su aplicación en la educación es decir si están bien aplicados se obtendrá grandes resultados para la educación del mañana como el mejoramiento en la comunicación con sus profesores y compañeros en la construcción hacia el éxito en un entorno colaborativo,

Según (Mateos, 2009, p.89), menciona que:

[...] un mal ambiente escolar influye negativamente en la percepción que el alumno se construye de la escuela, así como en su rendimiento académico, una percepción desfavorable de los escolares y los docentes afecta también al desarrollo fluido y efectivo de la relación entre profesor-alumno. Una de las claves para que el proceso educativo se desarrolle con éxito es la comunicación que se establece en la relación entre profesores y alumnos.

Tipos de ambientes

Ambiente lúdico

Para la creación de ambientes escolares lúdicos depende mucho de la creatividad y la imaginación del docente y los estudiantes, la adecuación del aula debe ser acompañada de factores de limpieza, estética y belleza. El juego ha sido considerado desde hace pocos años como herramienta didáctica para los docentes para facilitar la adquisición de conocimientos dentro y fuera del aula logrando que esta etapa no sea tediosa y cansada sino más bien divertida e innovadora pero cada juego debe poseer un objetivo educativo que fortalezca el desarrollo de competencias para enfrentar la vida profesional y social.

Con excepción de las actividades fisiológicas, el juego es la principal actividad del ser humano hasta la edad adulta. Él ocupa el tiempo del niño, así como el trabajo ocupa el tiempo del adulto. Al contrario del trabajo, el juego es: placer y diversión, gratuito y desinteresado, libremente elegido y aceptado. En cambio, para el adulto, el juego representa un momento de descanso y de diversión después de una jornada de trabajo o un periodo de stress; es un relleno, algo de

más, de lo cual se podría prescindir, si no se tiene tiempo; es relajación. (Parolini, 1993).

Las actividades lúdicas presentan características muy favorables para quienes las practican se hace una corta comparación con relación a las actividades fisiológicas, físicas como el trabajo, pero, el juego o actividades lúdicas son herramientas diversas tanto para niños y adultos como herramientas con objeto de diversión y placer se transmite alegría para continuar su jornada de estudios o trabajo.

Ambiente térmico

Dentro del ambiente térmico es importante que el aula este muy bien adecuada tanto en la temperatura y la iluminación. Sin embargo, la iluminación según varios expertos en didáctica y pedagogía recomiendan que debe existir con preferencia la iluminación natural dependiendo de cómo este situado el mobiliario escolar en el espacio de estudio. La iluminación artificial debe contener luminarias con menor intensidad para que no afecte en el campo de la visión y para que el cerebro trabaje de manera eficiente.

Según (Vázquez, 2016), manifiesta lo siguiente:

Para adaptar de forma adecuada la iluminación a las necesidades de los escolares y docentes, los especialistas recomiendan: Aprovechar al máximo la luz natural y, en caso de ser artificial, procurar que tenga una intensidad mínima de 500 lux, Tener en cuenta en la colocación de las luminarias la posición y orientación de los pupitres, la situación y proximidad de las ventanas, la altura del techo y la situación de la pizarra. Esta última no debe ser brillante ni negra, su iluminación debe evitar los reflejos en la superficie y abarcar todo el encerado, no sólo la parte superior.

La temperatura es un conjunto de condiciones climáticas en torno al calor o el frío del ambiente en el que nos encontramos, muchos de los pedagogos recomiendan que el ambiente deba estar en una temperatura que oscilan entre los 24 y 27°C

para que no se torne cansado y provoque sueño y desmotivación para estudiar tanto en los estudiantes y docentes.

Ambiente acústico

Algunos trabajos de investigación cercioran que el exceso de ruido afecta de gran manera el desarrollo de procesos cerebrales tanto para alumnos y docentes de una institución educativa. El cansancio, el estrés, y algunos problemas en torno a vías respiratorias específicamente con el instrumento utilizado diariamente por los docentes “la voz”, sin embargo, para los alumnos surgen afecciones en aspectos pedagógicos como el rendimiento escolar y aspectos como la atención, retención y memoria de tal manera que se perturba la tranquilidad en el desarrollo del trabajo en el aula rompiendo relaciones de comunicación entre docentes y alumnos.

Unos de las condiciones para la contaminación acústica en las aulas de clases son los ruidos procedentes de fuentes externas como de calles, obras aledañas a la unidad educativa de tal forma se debe considerar que debido a este problema se puede generar climas de conflicto pues al percibir ruidos externos profesores y alumnos deben elevar su voz para emitir sus diálogos en clases lo que dificulta la construcción de ambientes saludables para los actores pedagogos.

Para crear un ambiente de aprendizaje óptimo para el desarrollo pedagógico que vaya de la mano con la planificación en cuanto a contenidos, el docente debe conocer que existen varias herramientas que ayudaran que el quehacer educativo se pueda llevar a cabo sin mayores problemas. La música desde tiempos remotos ha entrado en un tema de discusión sobre los efectos positivos en la actividad mental de quienes perciben a través de su oído música como la clásica e instrumental.

Ambiente familiar y social

La familia es parte indispensable de la estructura de construcción de la sociedad y más aún de los procesos educativos y transformadores de una nación, cada componente de la familia influirá de manera positiva o negativa en estas etapas.

En su libro “la familia y el cambio político” (USSEL, 1990 p.235), indica que. La familia siempre ha sido el centro neurálgico de las transformaciones sociales. Los pensadores revolucionarios de todo signo, a la hora de proyectar la nueva sociedad como cuestión previa, abordan el matrimonio, las relaciones familiares, el papel de la mujer dentro y fuera de la familia, la educación y crianza de los hijos, el divorcio, la ilegitimidad, la sexualidad, los derechos de sucesión, etc.

(Recreo, 2013), expresa que los miembros principales y más cercanos del estudiante tenemos a los padres y madres de familia o representantes legales que estén al pendiente y al cuidado de sus representados ayudándolos y siendo parte de este proceso conjunto con el maestro y autoridades de la institución velando que sus derechos se cumplen dentro y fuera de la institución educativa, vigilando que su formación académica sea la más adecuada de acuerdo sus necesidades y potencialidades en el marco de las políticas de una educación del Buen vivir.

(Cepeda, 2007), define la relación de la escuela, sociedad y la familia de la siguiente manera:

La escuela necesita construir relaciones entre el maestro y los estudiantes, basadas en principios de confianza y tolerancia, reconociendo sus diferencias y cualidades, permitiéndole reforzar su autonomía y autoestima. Así mismo, debe preocuparse por generar espacios que faciliten el aprendizaje y la interrelación con la sociedad. Debe diseñar y desarrollar programas de formación de las familias para que entiendan y acepten a sus hijos como son, los apoyen y sean protagonistas en la educación de ellos. (p. 6).

Los valores

Para la autora, (Donoso, 1997 p, 7). Los valores son metas, ideales que puede alcanzar el hombre, para ellos los valores. La primera son objetivos no están sujetos a la cultura al tiempo, a la ciencia ni a otras ni a otra variable. Son externos al hombre no dependen de él, están de acuerdo con la ley natural son trascendentes y atemporales. La segunda es subjetiva dependen de la valoración del hombre (cultura, edad, sexo, educación, religión, etc.).

Son creencias perspectivas, convicciones de lo que es preferible, obligatorios por el hecho de que no producen satisfacción porque llevan al sujeto a exaltar el auto concepto al considerarse competente y moral, sirven como patrones para guiar la vida de las personas y orientar las actividades humanas. (Guitart, 2002).

Los valores son convicciones profundas de los seres humanos que determinan su manera de ser y orientan su conducta, los valores involucran nuestros sentimientos y emociones, cada persona construye su escala de valores personales, esto quiere decir que las personas preferimos unos valores a otros.

Tipos de valores

Valores personales

Son aquellos que consideramos principios indispensables sobre los cuales construimos nuestra vida y nos guían para relacionarnos con otras personas. Por lo general son una mezcla de valores familiares y valores socioculturales, junto a los que agregamos como individuos según nuestras vivencias.

Valores familiares

Se refieren a lo que en familia se valora y establece como bien o mal. Se derivan de las creencias fundamentales de los padres, con las cuales educan a sus hijos. Son principios y orientaciones básicas de nuestro comportamiento inicial en sociedad. Se transmiten a través de todos los comportamientos con los que actuamos en familia, desde los más sencillos hasta los más “solemnes”.

Valores socioculturales

Son los que imperan en la sociedad en la que vivimos. Han cambiado a lo largo de la historia y pueden coincidir o no con los valores familiares o los personales. Se trata de una mezcla compleja de distintos tipos de valoraciones, que en muchos casos parecen contrapuestas o plantean dilemas.

Por ejemplo, si socialmente no se fomenta el valor del trabajo como medio de realización personal, indirectamente la sociedad termina fomentando “antivalores” como la deshonestidad, la irresponsabilidad o el delito.

Otro ejemplo de los dilemas que pueden plantear los valores socio- Valores personales

Son aquellos que consideramos principios indispensables sobre los cuales construimos nuestra vida y nos guían para relacionarnos con otras personas. Por lo general son una mezcla de valores familiares y valores socioculturales, junto a los que agregamos como individuos según nuestras vivencias.

Valores materiales

Son aquellos que nos permiten subsistir. Tienen que ver con nuestras necesidades básicas como seres humanos, como alimentarnos o vestirnos para protegernos de la intemperie. Son importantes en la medida que son necesarios. Son parte del complejo tejido que se forma de la relación entre valores personales, familiares y socioculturales. Cuando se exageran, los valores materiales entran en contradicción con los espirituales.

Valores espirituales

Se refieren a la importancia que le damos a los aspectos no-materiales de nuestras vidas. Son parte de nuestras necesidades humanas y nos permiten sentirnos realizados. Le agregan sentido y fundamento a nuestras vidas, como ocurre con las creencias religiosas.

Valores morales

Son las actitudes y conductas que una determinada sociedad considera indispensables para la convivencia, el orden y el bien general.

Valores Terminales

Referidos a un estado final de exigencia idealizado, por ejemplo, una vida confortable.

Valores Instrumental

Referidos a una forma idealizada de conductas. Están en función de otros valores. (Guitart, 2002 p, 14), culturales ocurre cuando se promueve que “el fin justifica los medios”. Con este pretexto, los terroristas y los gobernantes arbitrarios justifican la violencia, la intolerancia y la mentira, alegando que su objetivo final es la paz.

2.5. Hipótesis

El juego cooperativo incide en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B” de la unidad educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato.

2.6. Señalamiento de Variables

Variable Independiente: juego cooperativo

Variable Dependiente: ambiente escolar

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación

El Enfoque significa que los patrones básicos de obtención de conocimiento nuevo son exactamente los mismos en todas las Ciencias, diferenciándose cada una de ellas únicas y exclusivamente en las formas específicas de alcanzar dichos objetivos. (Pérez Emili, 2008).

(Herrera L. , 2004). En el libro Tutoría de la Investigación Científica exponen que el enfoque Cualitativo “busca la comprensión de los fenómenos sociales, asume una realidad dinámica y está orientado a la formación de hipótesis” por lo tanto este enfoque permitirá la descripción y comprensión de los hechos y a su vez recoger información a través de la aplicación de la entrevista a los docentes, de igual manera se utilizará ficha de observación para evaluar el ambiente escolar de los niños.

Según (Gómez, 2006). El enfoque Cuantitativo “utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente para intentar establecer con exactitud patrones en una población”. Esta investigación es cuantitativa porque se empleará la recolección y el análisis de datos que permitirán explicar el problema y sus causas.

3.2. Modalidad Básica de la Investigación

3.2.1. Bibliográfica o Documental

Es la revisión bibliográfica del tema para conocer el estado de la cuestión. La búsqueda, recopilación, organización, valoración, crítica e información bibliográfica sobre un tema específico, tiene un valor pues evita la dispersión de publicaciones o permite la visión panorámica de un problema” (Ferrari Oscar, 2010).

En la presente investigación se hará uso de material bibliográfico como libros, revistas impresa, revistas digitales, periódicos, monografías, tesis, enciclopedias, documentos, artículos científicos con relación a las variables, que permitirán ampliar el conocimiento del problema y la organización de las ideas para llegar a conclusiones bien argumentadas.

3.2.2. De campo

“En este capítulo se establece el análisis del trabajo de campo, ordenamiento que supone un reporte estructurado de los hallazgos empíricos, encaminado todo a revelar los observables que den respuestas a las interrogantes de investigación y a los objetivos planteados. El capítulo se podrá elaborar argumentativa pero también esquemáticamente”. (Alexander Colón, 2013, p.87).

Esta investigación es de campo porque se realizará en el lugar de los hechos, se tendrá contacto directo con la población a investigar; lo que ayudará a obtener información válida y verificable de acuerdo con los objetivos propuestos del proyecto, el cual tendrá lugar en la Institución Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato con los niños de Inicial Subnivel I paralelo “A” y “B”.

3.3. Nivel o Tipo de Investigación

3.3.1. Investigación Exploratoria

Según, (Veills, 2012). “Esta investigación tiene por objeto ayudar a que el investigador se familiarice con la situación problema, identifique las variables más importantes, reconozca otros cursos de acción, (...). En pocas palabras, la finalidad de los estudios exploratorios es ayudar a obtener, con relativa rapidez, ideas y conocimientos en una situación” (p.104). Esta investigación es exploratoria porque esta permite que el investigador interactúe y conozca el problema, identifique las causas, formule hipótesis, se plantee objetivos y busque posibles alternativas de solución al problema.

3.3.2. Investigación Descriptiva

Para (James, 2013,P.65). El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Esta investigación es descriptiva porque se dará a conocer las situaciones en las cuales la población a investigar es observada y estudiada en diferentes contextos y momentos, se detallarán las actividades a realizarse y se utilizarán técnicas e instrumentos para determinar la correlación de las variables.

3.3.3. Investigación Correlacional

Tipo de investigación social que tiene como objetivo medir el grado de relación que existe entre dos o más conceptos o variables, en un contexto en particular. En ocasiones solo se realiza la relación entre dos variables, pero frecuentemente se ubican en el estudio relacionado entre las dos variables la variable independiente y la variable dependiente. (Marco, 2012,p.86). Esta investigación consta de dos variables las que serán expuestas a investigación y estudio, con la aplicación de la técnica de la observación y entrevista se determinara la asociación de las variables.

3.4. Población y Muestra

En el libro “Estadística para la Investigación Social” (Murray R. Spiegel, 2009, p.1)Menciona que la recolección de datos de un grupo grande se lo conoce como población o universo, las poblaciones pueden ser finitas o infinitas”. La población para esta investigación es finita ya que estará formada por un limitado número de elementos.

La población considerada para esta investigación consta con la participación de los niños y docentes de educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B” de la institución Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato. Por lo tanto, por ser

un universo pequeño se trabajará con la totalidad de la población la cual se detallará en la siguiente tabla.

Población	Paralelo “A y B”
Estudiantes	52
Población total	52

Tabla N° 2: Población

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Katerine Quiñonez

3.5. Operacionalización de variables

Variable independiente: el juego cooperativo

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumento
<p>El juego cooperativo: Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (Pérez, 1990).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación • Actitudes de sensibilización • Participación • Encuentro con los otros 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Empatía • Aceptación mutua • Relaciones de igualdad • Participación colectiva • Regulación de conflictos 	<p>¿Con que frecuencia los niños realizan trabajos en grupo? ¿Con que frecuencia los niños comparten entre ellos, sus alimentos y juegos? ¿Cada que tiempo los niños practican actividades escolares colectivas? ¿Los niños aceptan a sus compañeros con sus diferencias físicas, e intelectuales? ¿Al momento de realizar un juego los niños están en igualdad de condiciones para desarrollar la actividad? ¿Cree usted que el juego cooperativo puede ayudar en la resolución de conflictos en el aula?</p>	<p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de Observación</p>

Tabla N° 3: Operacionalización de la variable

Fuente: Marco teórico

Elaborado por: Katerine Quiñonez

3.5.1. Operacionalización de la variable dependiente

Variable dependiente: Ambiente Escolar

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos
<p>Ambiente escolar:</p> <p>El Ambiente escolar se entiende como “la interrelación entre los diferentes miembros de un establecimiento educativo, que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual de los estudiantes, (Banz, 2008, p. 3).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interrelación • Desarrollo ético • Socio afectivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto hacia los demás. • verdad • Honestidad • Relaciones Positivas • Comportamiento asertivo. • Demostración de emociones. 	<p>¿Los niños respetan las pertenencias de sus compañeros?</p> <p>¿Con que frecuencia los niños demuestran ser bondadosos con los demás compañeros?</p> <p>¿En situaciones específicas los niños son honestos, o guardan silencio?</p> <p>¿Las relaciones entre los niños son conflictiva?</p> <p>¿Con que frecuencia los niños muestran comportamientos respetuosos hacia sus compañeros?</p> <p>¿Los niños muestran sus emociones de enojo, ira, alegría y/o entusiasmo de una manera adecuada?</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación.</p> <p>Instrumento:</p> <p>Ficha de observación.</p>

Tabla N° 4: Operacionalización de la variable dependiente

Fuente: Marco teórico

Elaborado por: Katerine Quiñonez

3.6. Recolección de Información

Guía de entrevista

Para la recolección de la información se utilizarán técnicas e instrumentos como la entrevista que es “una búsqueda sistemática y ordenada, información sobre la variable que intervienen en una investigación y esto sobre una población o muestra determinada” (Vidal Díaz, 2001,p. 14).

Observación

La observación según (Herrera L. , Tutoria de la Investigacion cienttifica , 2004,p. 111). “Es una técnica que consiste en poner atención, a través de los sentidos, en un aspecto de la realidad y en recoger datos para su posterior análisis e interpretación sobre la base de un marco teórico, que permita llegar a conclusiones y toma de decisiones”. Se utilizará la observación estructurada ya que esta se realiza cuando se quiere probar una hipótesis o realizar una descripción sistemática de un evento.

Guía de entrevista

La información obtenida está condicionada por la formulación de las preguntas y por la veracidad de las respuestas de los encuestados, razón por la cual es conveniente contemplar los datos de la encuesta con información obtenida mediante otras estrategias de investigación (Rada, 2004,p. 6).

Fichas de observación

Son las utilizadas en la investigación debe tener el lugar donde se hace la observación. Investigar nombre inicial y apellido. Fuente y fecha de observación. (Baena, 1990, p.134).

Plan de recolección de información

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para investigar la correlación entre el juego cooperativo y el ambiente escolar
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes, y maestros de la unidad educativa Francisco Flor
3. ¿Sobre qué aspecto?	El juego cooperativo y El ambiente escolar
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Katerine Quiñonez
5. ¿Cuándo?	Marzo 2017
6. ¿Dónde?	En la unidad educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato paralelos “A” y “B”
7. ¿Cuántas veces?	En 2 ocasiones
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta y observación
9. ¿En qué situación?	En cualquier tiempo necesario
10. ¿Con que?	Cuestionario, ficha de observación, lápiz y esferográfico

Tabla N° 5: Plan de recolección de información
Elaborado por: Katerine Quiñonez

3.7. Procesamiento y Análisis

Los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir, limpieza de la información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinentes y otras.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis. Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.

- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis mediante el método del chi cuadrado.
Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

3.8. Validez y Confiabilidad

3.8.1. Validez

En el desarrollo del presente trabajo investigativo al tratarse de una ciencia social se determinó la validez de las técnicas en el momento en que se demostró cuantitativamente la relación de las variables a través de su Operacionalización y del planteamiento de la Hipótesis.

3.8.2. Confiabilidad

En la aplicación definitiva de los instrumentos en la investigación para el tema, fueron revisados y abalizados por docentes de la institución, se buscó el asesoramiento de personas especializadas en el tema que ya han efectuado estudios al respecto, para realizar una comparación cualitativa y cuantitativa.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.2. INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Ficha de observación realizada a los niños de Inicial subnivel I paralelo “A y “B”

Pregunta No.1

¿El niño realiza actividades en grupo?

Tabla 6: Actividades es grupo (ficha de observación)

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Algunas veces	52	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de Educación Inicial Subnivel I

Elaborado por: Katerine Quiñonez



Gráfico No. 5: Actividades en grupo (ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de Educación Inicial Subnivel I

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que en la pregunta planteada 52 niños que representan el 100% algunas veces realizan trabajo en equipo. Y un 0% nunca realiza actividades es grupo.

Interpretación

Se pudo observar que las docentes realizan muy poco trabajo en equipo con los niños, pero si el individual

Pregunta No. 2

¿El niño interactúa con sus compañeros?

Tabla No. 8: Interacción (Ficha de observación)

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	58%
Algunas veces	14	27%
Nunca	8	15%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Katerine Quiñonez

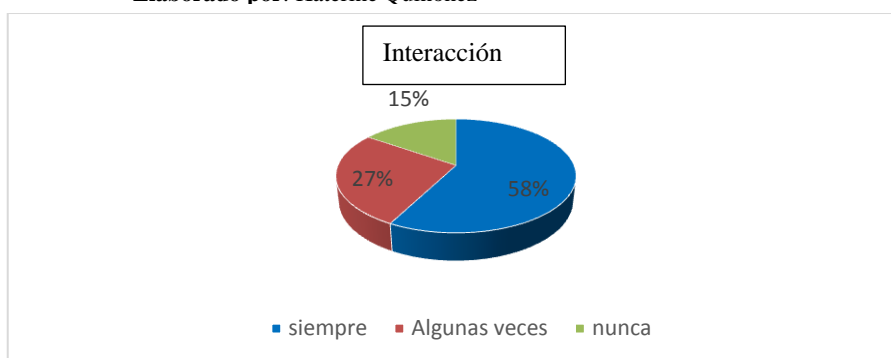


Gráfico No. 7: Interacción Pregunta No. 3 (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Análisis

En el gráfico se observa que en la pregunta planteada 30 niños que representan el 58% siempre interactúan con sus compañeros, 14 niños que representan el 27% algunas veces interactúan con sus compañeros, 8 niños que representan el 15% nunca interactúan con sus compañeros.

Interpretación

En su mayoría los niños Casi siempre interactúan entre ellos en la hora de clases, siendo algunos niños los que interactúan cuando esta la docente presente, pero son interrumpidos o llamado la atención, se observó pocos niños que no interactúan entre ellos a la hora de clases.

Pregunta No. 3

¿El niño respeta las pertenencias de sus compañeros?

Tabla No. 9: Respeto **Pregunta No. 3** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	porcentaje
siempre	43	83%
Algunas veces	9	17%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

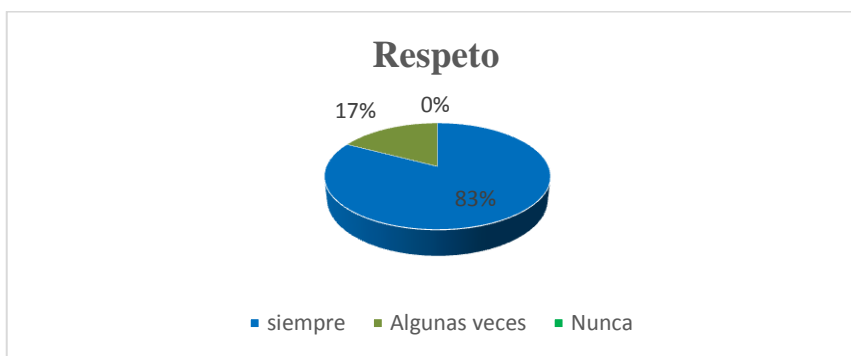


Gráfico No.8: Respeto **Pregunta No.3** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que en la pregunta planteada 43 niños que representan el 83% respeta las pertenencias de sus compañeros, 9 niños que representan el 17% que algunas veces respetan las pertenencia de sus compañeros.

Interpretación

La mayoría de los niños respetan las pertenencias de sus compañeros ya sea los materiales didácticos, comida u objetos personales, y un porcentaje bajo de los niños observados de ellos, quita o arranca las pertenencias de sus compañeros. En ocasiones eso permite que la docente le llame la atención al niño o que exista agresión por parte del niño que quita las cosas.

Pregunta No. 4

¿El niño resuelve conflictos sin agresión?

Tabla No. 10: Conflictos **pregunta No.4** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	90%
Algunas veces	5	10%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

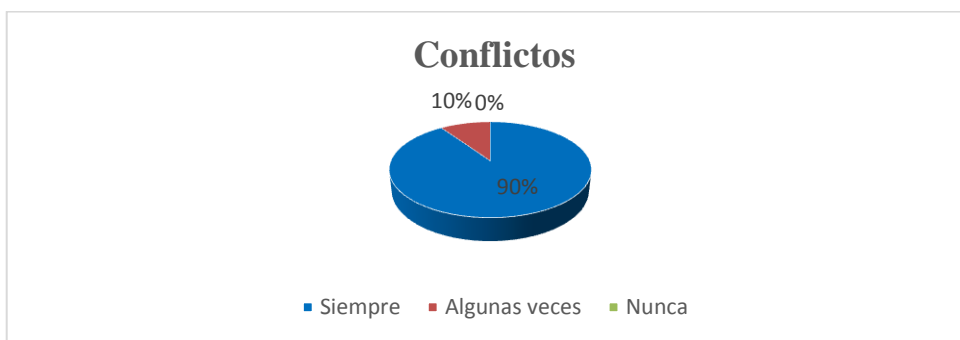


Gráfico No. 9: Conflictos **pregunta No.4** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de Educación Inicial

Análisis

En el gráfico se observa que a la pregunta planteada 47 niños que representan el 90% resuelven los conflictos sin agresión con sus compañeros, 5 niños que representan el 10% que algunas veces resuelven los conflictos con agresión.

Interpretación

En la mayoría de los niños se pudo observar que no agrede físicamente a sus compañeros para solucionar conflictos, una pequeña parte de los niños usa la agresión como golpes, rasguños y en ocasiones malas expresiones para solucionar sus conflictos en clases.

Pregunta No. 5

¿Se observa cooperación por parte del niño?

Tabla No. 11: Cooperación **Pregunta No. 5** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencias	Porcentajes
Siempre	17	33%
Algunas veces	25	48%
Nunca	10	19%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

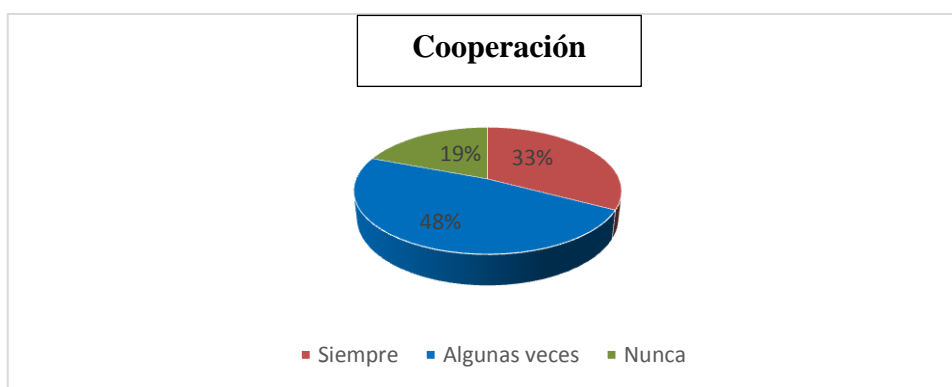


Gráfico No. 10: Cooperación **Pregunta No. 5** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que a la pregunta planteada 25 niños que representan el 48% de los niños observados algunas veces cooperan con sus compañeros, 17 niños que representan el 33% algunas veces cooperan con sus compañeros, 10 niños que representan el 19% de niños que nunca cooperan con sus compañeros.

Interpretación

Se pudo observar que un gran porcentaje de los niños colaboran con sus compañeros en la realización de las tareas en clases, como el armar rompecabezas e incluso intercambian sus alimentos con sus compañeros.

Pregunta No. 6

¿El niño muestra pasividad a la hora de jugar?

Tabla No. 12: Pasividad **Pregunta No. 6** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	10%
Algunas veces	2	4%
Nunca	45	87%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

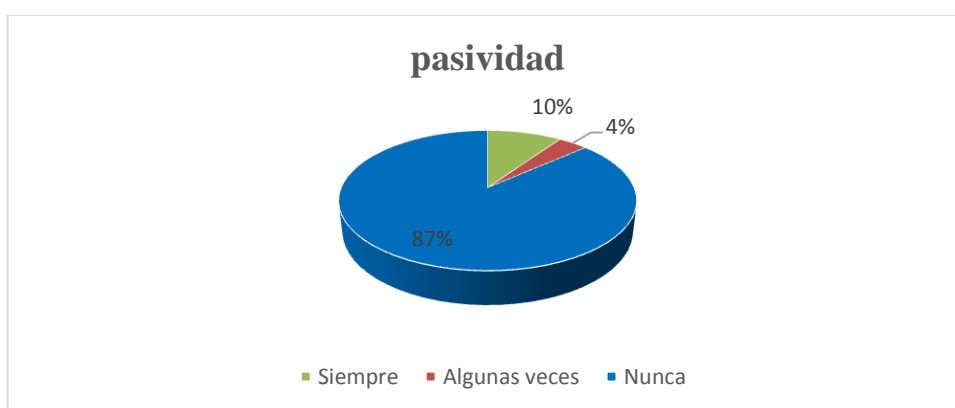


Gráfico No. 11: Pasividad **Pregunta No. 6** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Análisis

En el gráfico se puede observar que 45 niños representan el 81% que nunca muestran pasividad a la hora de jugar, 5 niños representan el 10% que siempre muestran pasividad a la hora de jugar, 2 niños que representan el 4% que algunas veces muestran pasividad a la hora de jugar.

Interpretación

Un gran porcentaje de los niños observados disfruto el jugar con sus compañeros, mostrando alegría, interactuó con sus compañeros, de igual manera se pudo observar que algunos niños mostraban pasividad o tranquilidad a la hora de jugar se aislaban y no compartían con sus compañeros o permanecían en el aula.

Pregunta No. 7

¿El niño da muestras de bondad y respeto?

Tabla No.13: Bondad **Pregunta No.7** (Ficha d observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	40	77%
Algunas veces	10	19%
Nunca	2	4%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

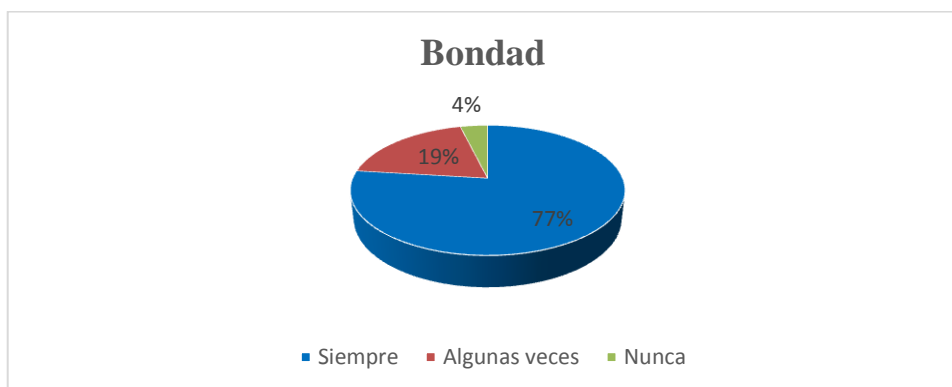


Gráfico No.12: Bondad **Pregunta No.7** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Análisis

En el gráfico se puede observar que 40 niños representan el 77% que siempre dio muestra de bondad y respeto, y 10 niños que representan el 19% que a veces dio muestra de bondad y respeto, 2 niños que representan el 4% de niños observados nunca dieron muestras de bondad y respeto.

Interpretación

La bondad y el respeto son valores transmitido en la familia y en la niñez son practicados con más frecuencia en la escuela, en la mayoría de los niños observados estos valores tomaron importancia al momento de alimentarse, de jugar y hacer sus trabajos en clases.

Pregunta No. 8

¿El niño respeta las reglas establecidas en el aula?

Tabla No.14: Reglas **Pregunta No.8** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	40	77%
Algunas veces	10	19%
Nunca	2	4%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

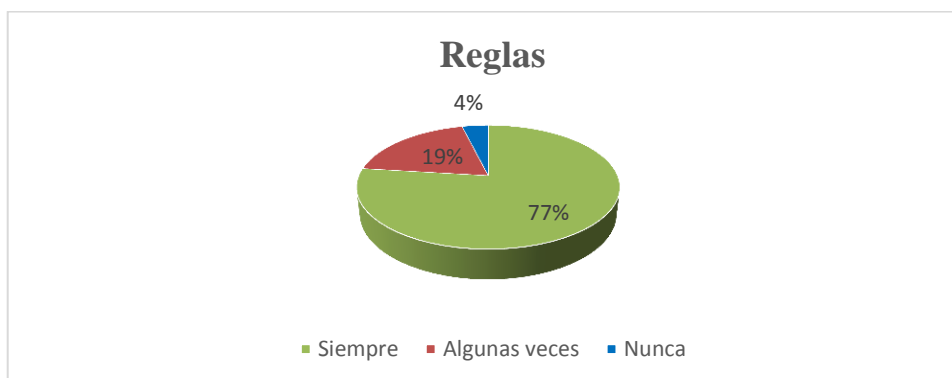


Gráfico No.13: Reglas **Pregunta No.8** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que a la pregunta planteada 40 niños que representan el 77% siempre respetan las reglas establecidas en el aula, 10 niños que representan el 19% que a veces respetan las reglas establecidas en el aula, 2 niños que representan el 4% casi siempre respetan las reglas establecidas en el aula.

Interpretación

Se pudo observar que la mayoría de los niños respetaban las reglas establecidas por la docente siempre que ella estuviera presente, al momento de ausentarse algunos de ellos, comían en clases se iban fuera del aula, tomaban los juguetes sin autorización y presentaron agresiones a sus compañeros.

Pregunta No. 9

¿El niño compite con sus compañeros al realizar una actividad?

Tabla No. 15: Competencia **Pregunta No. 9** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	10%
A veces	45	87%
Nunca	2	4%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez



Gráfico No. 14: Competencia **Pregunta No. 9** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que a la pregunta planteada 45 niños representan el 87% que a veces compite con sus compañeros, 5 niños que representan el 10% que siempre compite con sus compañeros, 2 niños que representan el 4% que nunca compite con sus compañeros.

Interpretación

Se observó que en los niños la competencia es más frecuente que en las niñas, con mayor frecuencia a la hora de armar rompecabezas, pintar o manipular de objetos en un porcentaje muy bajo no se observó competencia.

Pregunta No. 10

¿El niño conoce el nombre de todos sus compañeros?

Tabla No.16: Conocimiento **Pregunta No. 10** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	42	81%
Algunas veces	7	13%
Nunca	3	6%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

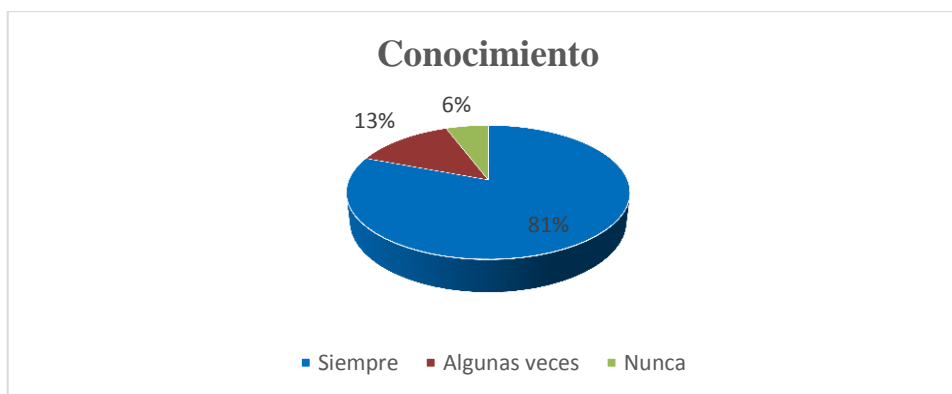


Gráfico No. 15: Conocimiento **Pregunta No. 10** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que en la pregunta planteada 42 niños que representan el 81% siempre conoce los nombres de sus compañeros, 7 niños representan un 13% que algunas veces conoce los nombres de sus compañeros, 3 niños que representan un 6% no conoce los nombres de sus compañeros.

Interpretación

Se observó que un porcentaje importante de los niños no conoce los nombres de sus compañeros, aunque la maestra los llama a cada uno de los niños por su nombre, usan otros términos como amigo, amiga, entre otros.

Ficha de observación aplicada durante la ejecución del juego cooperativo a los niños de inicial subnivel I de la Unidad Educativa Francisco Flor

Pregunta No.1

¿El niño sigue las directrices del juego?

Tabla No. 17: Directrices **Pregunta No, 1** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
siempre	44	85%
Algunas veces	5	10%
Nunca	3	6%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial
Elaborado por: Katerine Quiñonez

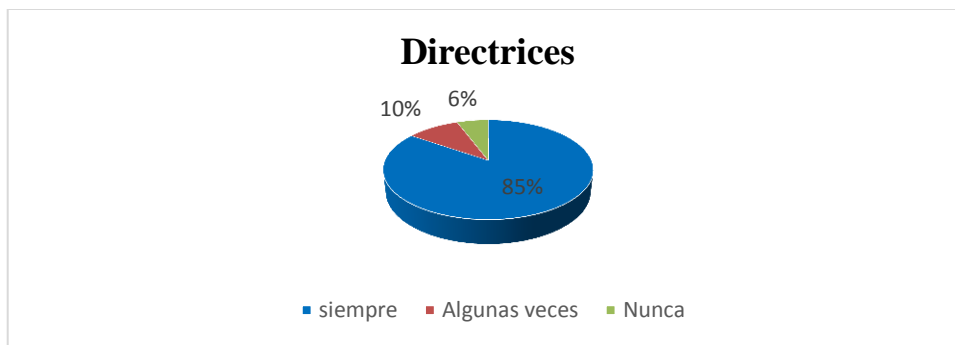


Gráfico No.16: Directrices **Pregunta No.1** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Análisis

En el gráfico se observa que a la pregunta planteada 44 niños que representa el 85% que siempre sigue las directrices durante el juego, 5 niños que representan el 10% que algunas veces siguen las directrices durante el juego, 3 niños que representa el 6% que nunca siguen directrices durante el juego.

Interpretación

Se pudo observar que, durante la ejecución de los juegos cooperativos, la mayoría de los niños si siguieron las directrices del juego, un porcentaje menor casi siempre entendió y siguió las directrices del juego.

Pregunta No. 2

¿El niño tiene igualdad de condiciones para realizar los juegos cooperativos?

Tabla No. 18: Igualdad Pregunta No.2 (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	52	100%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez



Gráfico No.17: Igualdad Pregunta No.2 (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que a la pregunta planteada 52 niños que representan un 100% siempre estaban en igualdad de condiciones para la ejecución de los juegos cooperativos.

Interpretación

En la ejecución de los juegos cooperativos siempre se trabajó con las mismas condiciones con todos los niños, mismos materiales, mismo tiempo de explicación y los mismos juegos.

Pregunta No. 3

¿El niño participa en ejecución de los juegos cooperativos?

Tabla No.19: Participación **Pregunta No.3** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	50	96%
Algunas veces	2	4%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

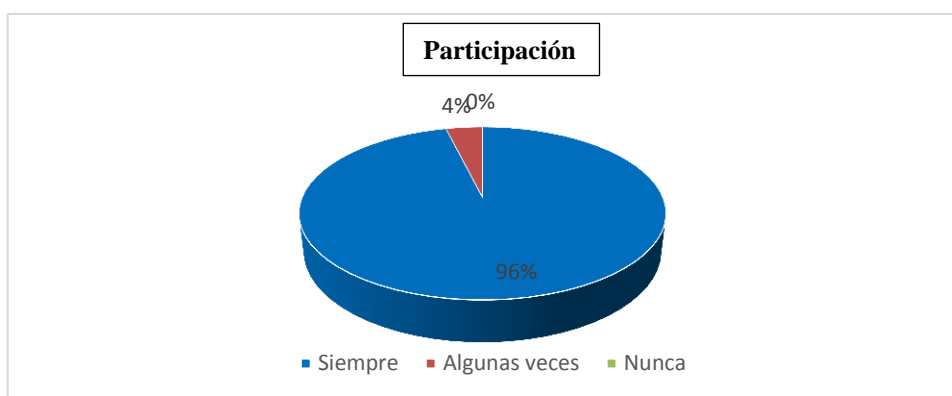


Gráfico No.18: Participación **Pregunta No.3** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que en la pregunta planteada 50 niños que representan el 96% siempre participaron en la ejecución de los juegos cooperativos, 2 niños que representan el 4% que algunas veces participaron en la ejecución de los juegos cooperativos.

Interpretación

La gran mayoría de los niños siempre participo en la ejecución de los juegos, se observó cooperación por parte de ellos, y un bajo porcentaje no participo mucho en la ejecución de los juegos.

Pregunta No. 4

¿Se utiliza metodología acorde a la edad del niño?

Tabla No.20: Metodología **Pregunta No.4** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	52	100%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez



Gráfico No.19: Metodología **Pregunta No.4** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que en la pregunta planteada a 52 niños que representa el 100% siempre se utilizó una metodología de acuerdo con la edad del niño. Y siendo con un porcentaje del 0% las otras alternativas.

Interpretación

Para la ejecución de los juegos cooperativos se trabajó con una metodología que permitió que el niño entendiera las instrucciones y ejecutara los juegos. En ocasiones se tuvo que repetir las instrucciones para algunos niños que no entendían, se utilizó la metodología correcta para la edad de los niños.

Pregunta No. 5

¿El niño muestra buena actitud al ejecutar los juegos cooperativos?

Tabla No. 21: Actitud **Pregunta No. 5** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	26	50%
Algunas veces	19	37%
Nunca	7	13%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

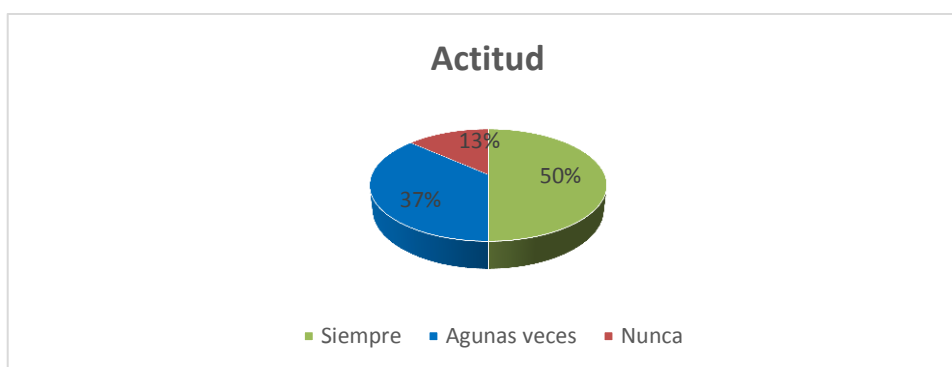


Gráfico No.20: Actitud **Pregunta No.5** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que en la pregunta planteada 26 niños que representan el 50% siempre se observó buena actitud, 19 niños que representa el 37% de niños en donde algunas veces se observó buena actitud, 7 niños que representan el 13% de niños observados en los que nunca se observó buena actitud.

Interpretación

Para la ejecución de los juegos cooperativos un gran porcentaje de los niños mostraron buena actitud frente a los juegos cooperativos y un porcentaje restante en muy pocas veces mostro descontento frente a la disposición de jugar.

Pregunta No. 6

¿El niño responde a la invitación de jugar con sus compañeros?

Tabla No.22: Invitación **Pregunta No.6** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	45	87%
Algunas veces	7	13%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez



Gráfico No.21: Invitación **Pregunta No.6** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que a la pregunta planteada 45 niños que representan el 87% siempre responden a la invitación de jugar con sus compañeros, 7 niños que representan el 13% de niños observados que a veces responden a la invitación de jugar con sus compañeros.

Interpretación

Un gran porcentaje de los niños disfrutó el poder llegar a jugar con sus compañeros, interactuaron y compartieron de los juegos, en pocas ocasiones un pequeño porcentaje de ellos no disfrutaba de jugar con sus compañeros y no participaban.

Pregunta No. 7

¿El niño respeta su turno y el de sus compañeros?

Tabla No.23: Turno **Pregunta No.7** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	75%
Algunas veces	8	15%
Nunca	5	10%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

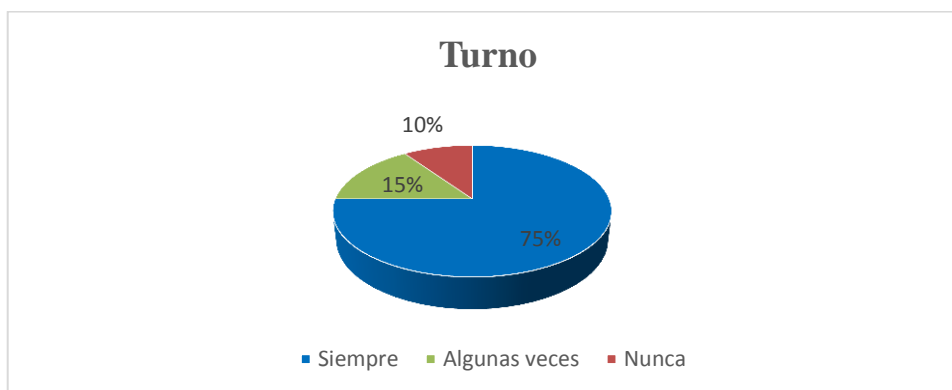


Gráfico No.22: Turno **Pregunta No.7** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

Se observa en el gráfico que en la pregunta planteada 39 niños que representan el 75% siempre respetaron su turno y el de sus compañeros, 8 niños que representan el 15% que algunas veces respetaron su turno y el de sus compañeros, 5 niños que representan el 10% nunca respetaron su turno y el de sus compañeros.

Interpretación

El tener que esperar turno para jugar, era un poco frustrante para un porcentaje de los niños, se desesperaban mucho y en múltiples ocasiones interrumpían el juego y a sus compañeros.

Pregunta No. 8

¿El niño utiliza sus habilidades sociales?

Tabla No. 24: Habilidades Sociales **Pregunta N.8** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	48	92%
Algunas veces	4	8%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

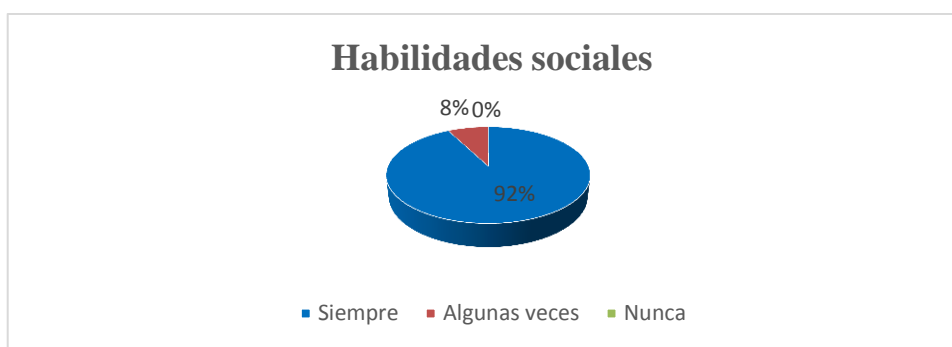


Gráfico No.23: Habilidades Sociales **Pregunta No.8** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que a la pregunta planteada 48 niños que representan el 92% siempre utilizaron sus habilidades sociales, 4 niños que representan un 8% que algunas veces utilizaron sus habilidades sociales.

Interpretación

Un gran porcentaje de los niños si utilizaron sus habilidades sociales en la ejecución de los juegos cooperativos, pocos niños utilizaron sus habilidades sociales y presentaron conflictos durante la ejecución de los juegos cooperativos.

Pregunta No. 9

¿El niño muestra sus emociones, como enojo, alegría, frustración?

Tabla No. 25: Emociones **Pregunta No.9** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	52	100%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez



Gráfico No.24: Emociones **Pregunta No.9** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que a la pregunta planteada 52 niños que representan el 100% siempre mostraron sus emociones.

Interpretación

En la ejecución del juego cooperativo se pudo observar que todos los niños pudieron expresar sus emociones como la alegría, enojo, frustración.

Pregunta No. 10

¿El niño coopera con sus compañeros durante los juegos?

Tabla No. 26: Cooperación Pregunta No. 10 (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	42	81%
Algunas veces	10	19%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

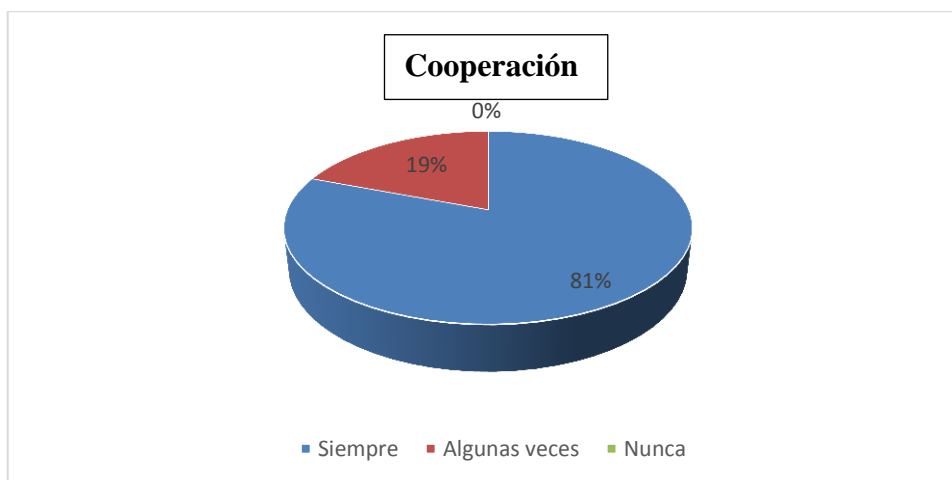


Gráfico No. 25: Cooperación Pregunta No. 10 (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que a la pregunta planteada 42 niños que representan el 81% que siempre prestó ayuda al compañero que lo necesitaba, 10 niños que representan un 19% de niños que algunas veces ayudó a su compañero.

Interpretación

Se pudo observar que un porcentaje considerable de los niños si ayudaron al compañero que necesitaba su ayuda, aunque en ocasiones era necesario pedirles que ayuden al compañero que no podía realizar muy bien la actividad.

Ficha de observación aplicada después de la ejecución del juego cooperativo a los niños de inicial subnivel I de la Unidad Educativa Francisco Flor

Pregunta No. 1

¿El niño realiza trabajos de integración?

Tabla No. 27: Integración **Pregunta No. 1** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	90%
Algunas veces	5	10%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial
Elaborado por: Katerine Quiñonez

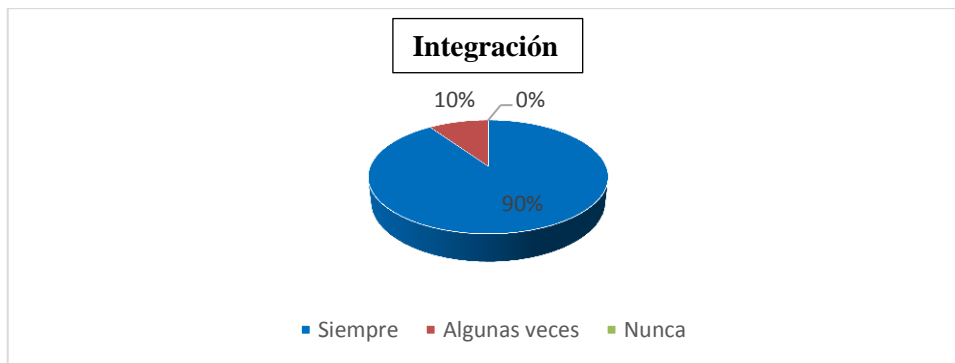


Gráfico No. 26: Integración **Pregunta No. 1** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial
Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que 47 niños que representan el 90% de los niños observados realizan actividades de integración siempre, 5 niños que representan el 10% de niños observados que algunas veces realizar trabajos de integración.

Interpretación

Se pudo observar un cambio al momento de los niños realizar los trabajos en el aula, realizan más de trabajo de integración y la docente propone a los niños más trabajo en equipo.

Pregunta No. 2

¿El niño colabora con sus compañeros?

Tabla No. 28: Colaboración **Pregunta No.2** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	90%
Algunas veces	5	10%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños e Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

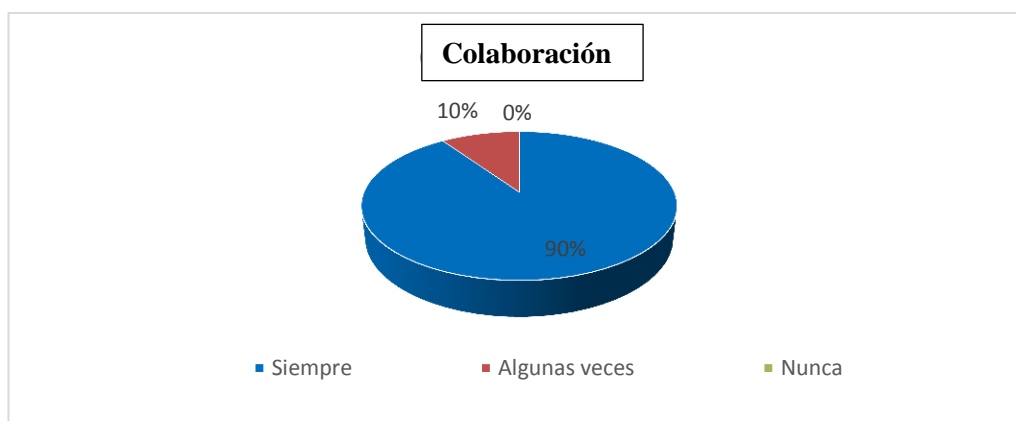


Gráfico No. 27: Colaboración **Pregunta No. 2** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que 47 niños que representan el 90% siempre colaboran con sus compañeros, 5 niños que representan el 10% que algunas veces colaboran con sus compañeros.

Interpretación

Después de la ejecución de los juegos cooperativos un gran porcentaje de niños observados se mostró colaborativo con sus compañeros y brindaron su ayuda.

Pregunta No. 3

¿El niño resuelve conflictos sin agresión?

Tabla No. 29: Conflictos **Pregunta No. 3** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	45	87%
Algunas veces	5	10%
Nunca	2	4%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

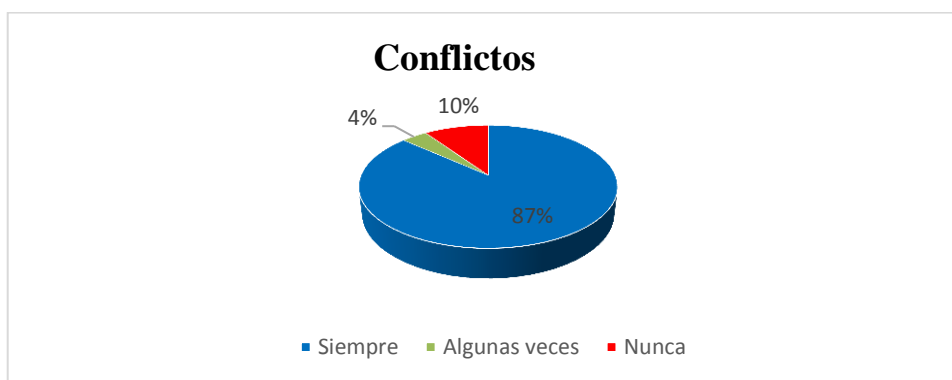


Gráfico No. 28: Conflictos **Pregunta No. 3** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Análisis

En el gráfico se observa que 45 niños que representan el 87% siempre resuelven sus conflictos sin agresión, 5 niños que representan el 10% de los niños observados casi siempre resuelven los conflictos sin agresión y 2 niños que representan el 4% de los niños observados algunas veces resuelven los conflictos sin agresión.

Interpretación

La agresión entre los niños observados disminuyó considerablemente, un gran porcentaje ya no utiliza la agresión física para solucionar sus conflictos.

Pregunta No. 4

¿El niño respeta las pertenencias de sus compañeros?

Tabla No. 30: Pertenencias **Pregunta No. 4** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	71%
Algunas veces	15	29%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

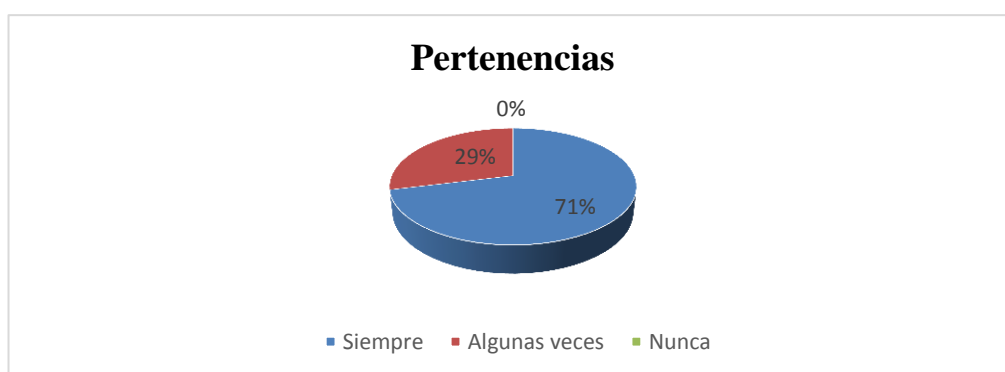


Gráfico No. 29: Respeto **Pregunta No. 4** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En la figura se observa que 37 niños que representan el 71% de los niños observados siempre respetan las pertenencias de sus compañeros, 15 niños que representan 29% de los niños observados que algunas veces respetan las pertenencias de sus compañeros.

Interpretación

La mayoría de los niños observados respetaron las pertenencias de sus compañeros, al momento de realizar alguna actividad y a la hora de alimentarse.

Pregunta No. 5

¿El niño es amistoso con sus compañeros?

Tabla No. 31: Amistad **Pregunta No. 5** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	43	83%
Algunas veces	9	17%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

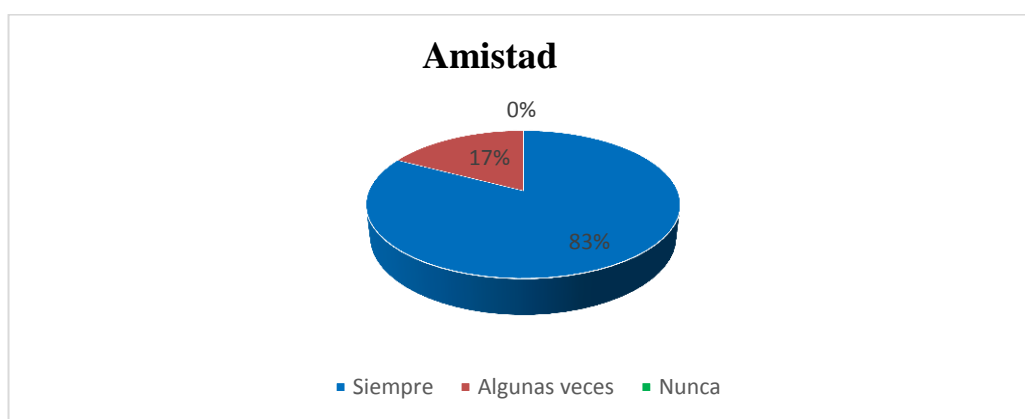


Gráfico No. 30: Amistad **Pregunta No. 5** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que de los niños observados 43 de ellos que representan un 83% siempre son amistosos con sus compañeros, 9 niños que representan un 17% los cuales algunas veces son amistosos con sus compañeros.

Interpretación

Se puede decir que la amistad entre los niños observados presenta un buen porcentaje, aunque en ocasiones hay niños que no siempre eran amistosos con sus compañeros, ya que algunos no querían compartir sus materiales o alimentos con sus compañeros.

Pregunta No. 6

¿Se observa agresión de niño hacia sus compañeros?

Tabla No.32: Agresión **Pregunta No. 6** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Algunas veces	5	10%
Nunca	47	90%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

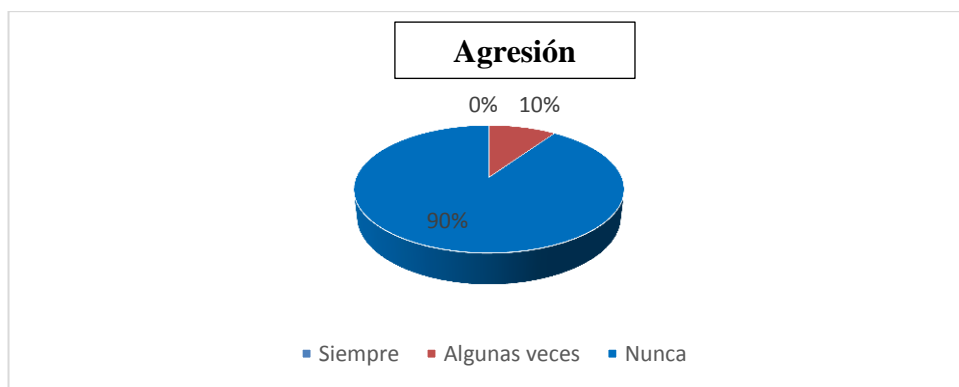


Gráfico No. 31: Agresión **Pregunta No. 6** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se puede observar que 47 niños que representan un 90% de los niños observados nunca agreden a sus compañeros, 5 niños que representan un 10% de los niños observados que algunas veces agreden a sus compañeros.

Interpretación

La gran mayoría de los niños observados no utilizó la agresión en el aula y al momento de la recreación, la disminución de la agresión entre los niños es considerable.

Pregunta No. 7

¿Se observa la autosuperación en el niño?

Tabla No. 33: Autosuperación **Pregunta No.7** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	49	94%
Algunas veces	3	6%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

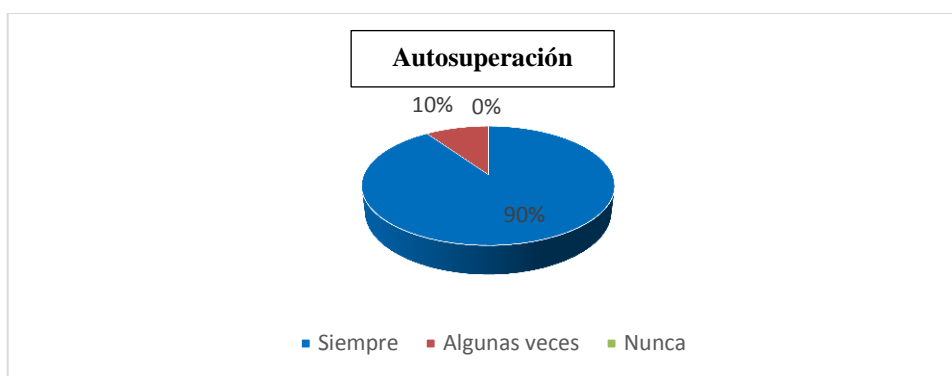


Gráfico No. 31: Autosuperación **Pregunta No. 7** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se observa que en los 49 niños que representan un 94% de los niños observados siempre se da la autosuperación. Y 3 niños que representan un 6% algunas veces se pueden observar la autosuperación.

Interpretación

Los niños lograron demostrar su autosuperación al momento de resolver conflictos con sus compañeros, demostrando colaboración y respeto y aprendieron a conocer más a sus compañeritos.

Pregunta No. 8

¿El niño disfruta el realizar actividades colectivas?

Tabla No. 34: Actividades Colectivas **pregunta No. 8** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	49	94%
Algunas veces	3	6%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez



Gráfico No. 33: Actividades colectivas **Pregunta No. 8** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se puede observar que 49 niños que representan un 94% de los niños observados siempre disfrutaron el realizar actividades colectivas, y 3 niños que representan un 6% de los niños observados los cuales algunas veces no disfrutaron el realizar trabajos en equipo.

Interpretación

La mayoría de los niños disfrutó el realizar actividades colectivas, pocos niños en ocasiones no disfrutaban la actividad porque no querían, o porque no estaban bien de salud.

Pregunta No. 9

¿Se observa competencia en el niño al momento de realizar una actividad?

Tabla No. 35: Competencia **Pregunta No. 9** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Algunas veces	3	6%
Nunca	49	94%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Katerine Quiñonez

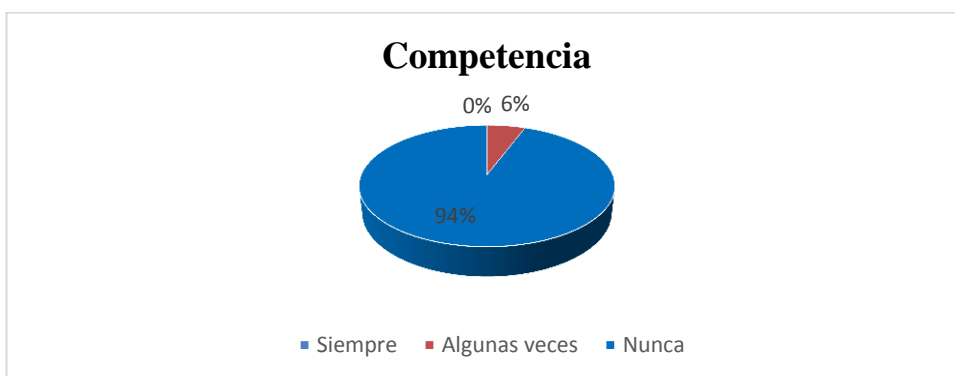


Gráfico No. 34: Competencia **Pregunta No. 9** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se puede observar que 49 niños que representan un 94% de los niños observados en los cuales nunca se observaron competencia al momento de realizar una actividad, y 3 niños que representan un 6% de los niños observados en los cuales algunas veces se observó competencia a la hora de realizar alguna actividad.

Interpretación

Se observó mayor competencia en los niños que en las niñas, teniendo mayor presencia al momento de hacer dibujos y jugar.

Pregunta No. 10

¿El niño utiliza sus habilidades sociales?

Tabla No. 36: Habilidades sociales **Pregunta No. 10** (Ficha de observación)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	87%
Algunas veces	7	13%
Nunca	0	0%
TOTAL	52	100%

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

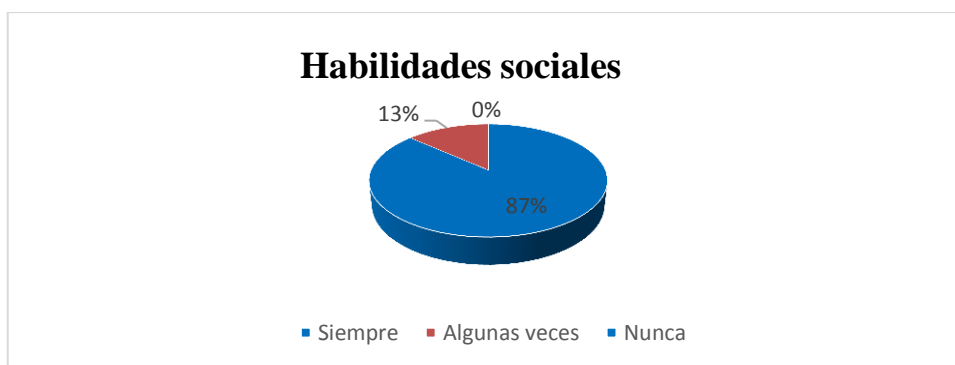


Gráfico No. 35: Habilidades sociales **Pregunta No. 10** (Ficha de observación)

Fuente: Ficha de observación Aplicada a los niños de Educación Inicial

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Análisis

En el gráfico se puede observar que 47 niños que representan un 87% de los niños observados siempre utiliza sus habilidades sociales, 7 niños que representan un 13% de los niños observados algunas veces utiliza sus habilidades sociales.

Interpretación

Los niños no solo utilizan sus habilidades sociales dentro del aula sino también fuera de ella al momento de salir al descanso, en donde no solo comparten con sus compañeros; a la vez comparten con otros niños de su misma edad.

4.3. Verificación de la hipótesis

Para la comprobación de la hipótesis en la investigación se utilizó el método del CHI CUADRADO considerado un estadígrafo no paramétrico o de distribución libre que permite fundamentar los valores observados y los esperados, concluyendo en la comparación global del grupo de frecuencias esperadas, calculadas en base a la hipótesis que se quiere comprobar.

4.3.1. Planteamiento de la hipótesis

Modelo lógico

Ho: Los juegos cooperativos **NO** inciden en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa “Francisco Flor” de la ciudad de Ambato.

Hi: Los juegos cooperativos **SI** inciden en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa “Francisco Flor” de la ciudad de Ambato.

4.3.2. Selección de nivel de significancia

El nivel de significación con el que se trabaja es del 0,05%.

$$X^2 = \sum \left\{ \frac{(O - E)^2}{E} \right\}$$

En donde:

X^2 = Chi-cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencia observada

E = frecuencia esperada o teórica

4.3.3. Grado de Libertad

Para establecer los grados de libertad se utiliza la siguiente formula:

$$GL = (c - 1)(f - 1)$$

$$GL = (3 - 1)(4 - 1)$$

$$GL = 2 * 3$$

$$GL = 6$$

4.3.4. Grado de significación

$$\infty = 0.05$$

$$X_t^2 = 12.59$$

El valor del Chi cuadrado establecido con 6 grados de libertad y un nivel de significancia o límite de tolerancia de 0,05 se obtiene un X_{2t} de 12,591 (Valor de la tabla de puntos porcentuales de la distribución X_2 .)

En donde:

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

O-E = Frecuencias observada- frecuencias esperadas

O-E² = resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado

O-E²/**E** = resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas

4.3.5. Descripción de la población

La población considerada para esta investigación consta con la participación de los niños de educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B” de la institución

Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato. Por lo tanto, por ser un universo pequeño se trabajará con la totalidad de la población la cual se detallará en la siguiente tabla.

Tabla N° 37: Descripción de la Población

Población	Paralelo “A y B”
Estudiantes	52
Población total	52

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Katerine Quiñonez

4.4. Frecuencias observadas

Ítems	Siempre	A veces	Nunca	Total (C)
Pregunta 2. ¿El niño interactúa con sus compañeros?	30	14	8	52
Pregunta 8. ¿El niño respeta las reglas establecidas en el aula?	40	10	2	52
Pregunta 5. ¿El niño muestra buena actitud al ejecutar los juegos cooperativos?	26	19	7	52
Pregunta 8. ¿El niño utiliza sus habilidades sociales?	48	4	0	52
Total (f)	144	47	17	208

Tabla No.38: Frecuencias Observadas

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Katerine Quiñonez

4.4.1. Frecuencias esperadas

Ítems	Siempre	A veces	Nunca	Total
Pregunta 2. ¿El niño interactúa con sus compañeros?	36	11.75	4.25	52
Pregunta 8. ¿El niño respeta las reglas establecidas en el aula?	36	11.75	4.25	52
Pregunta 5. ¿El niño muestra buena actitud al ejecutar los juegos cooperativos?	36	11.75	4.25	52
Pregunta 8. ¿El niño utiliza sus habilidades sociales?	36	11.75	4.25	52
Total	144	47	17	208

Tabla No. 39: Frecuencias Esperadas

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Katerine Quiñonez

4.4.2. Calculo del CHI cuadrado

$$X^2 = \sum \left\{ \frac{(O - E)^2}{E} \right\}$$

O	E	(O-E)	(O-E) 2	(O-E) 2 / E
30	36	-6	36	1
40	36	4	16	0.44
26	36	-10	100	2.77
48	36	12	144	4
14	11.75	2.25	5.06	0.43
10	11.75	-1.75	3.06	0.30
19	11.75	7.25	52.56	4.47
4	11.75	-7.75	60.06	5.11
8	4.25	3.75	14.06	3.30
2	4.25	-2.25	5.06	1.19
7	4.25	2.75	7.56	1.77
0	4.25	4.25	18.06	4.25
			TOTAL	29.03

Tabla No. 40: Calculo del Chi Cuadrado

Fuente: Calculo de Chi cuadrado

Elaborado por: Katerine Quiñonez

TABLA DE VERIFICACIÓN DEL CHI CUADRADO

ÁREA EN EL EXTREMO DERECHO					
G. l.	0	0	0	0	0
	.01	.25	.05	.10	.20
1	6.635	5.024	.841	.706	.642
2	9.210	7.378	.991	.605	.219
3	11.345	9.348	.815	.251	.642
4	13.277	11.143	.488	.779	.989
5	15.086	12.833	1.070	.236	.289
6	16.812	14.449	12.591	0.645	.558
7	18.475	16.013	4.067	2.017	.803
8	20.209	17.535	5.507	3.362	1.030
9	21.666	19.023	6.919	4.684	2.242
10	23.209	20.483	8.307	5.987	3.442

Tabla No.41: Verificación del Chi Cuadrado

Fuente: Tabla de verificación del Chi Cuadrado.

Elaborado por: Katerine Quiñonez

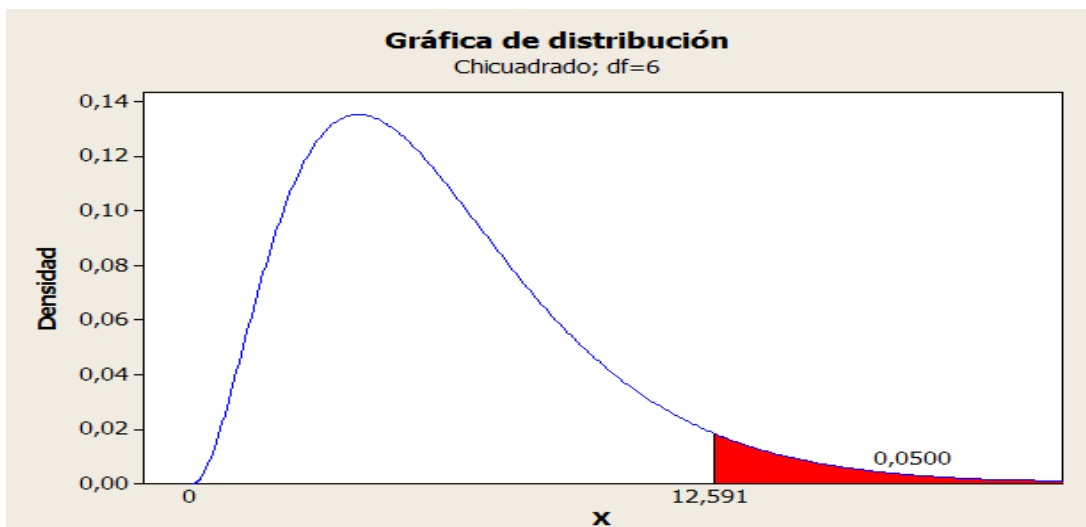


Gráfico No.36: Campana de Gauss

Fuente: Calculo de Chi cuadrado

Elaborado por: Katerine Quiñonez

De acuerdo con nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y con 6 grados de libertad, se obtuvo como valor del Chi cuadrado calculado $\chi^2_c = 29.03$ siendo mayor que el valor del Chi cuadrado tabular $\chi^2_t = 12,591$, en donde se rechaza la hipótesis nula y es aceptada la hipótesis alterna:

Hi: Los juegos cooperativos **SI** inciden en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa “Francisco Flor” de la ciudad de Ambato.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Luego de realizar la investigación correspondiente del problema se ha llegado a las siguientes conclusiones

- Se ha podido conocer que en los paralelos en donde se desarrolló la investigación el juego cooperativo es raramente ejecutado por las docentes, y desconocido por los estudiantes. No realizan con frecuencia trabajos colectivos, la individualidad es muy marcada y promueve los problemas de convivencia escolar y la falta de compañerismo.
- se observó que la ejecución continua del juego cooperativo permite la disminución de comportamientos agresivos que normalmente se producen al momento de realizar cualquier actividad en concreto, así mismo permite que los niños desarrollen actitudes positivas hacia ellos mismos y los demás que ayudan a la mejoría del ambiente escolar, a que los niños se conozcan y conozcan a sus compañeros a perder el miedo a relacionarse de manera adecuada y disfrutar de jugar sin competencia.
- Se observó una notable mejoría en el ambiente escolar de los niños de los niños de Educación Inicial paralelo “A” Y “B” los niños eran más tolerante con sus compañeros y en casos muy específicos el niño ya no fue agresivo con sus compañeros, se observó niños colaborativos, empáticos y que ayudaban al otro si solicitaban ayuda.
- En uno de los paralelos los problemas de comportamiento y actitudes era muy marcado con ellos se trabajó más permitiendo observar mejoría en el ambiente escolar directo de los niños, se trabajó en el

autoestima y la confianza de los niños poniendo énfasis en el desarrollo de actitudes positivas, la empatía o ponerse en el lugar del otro y la práctica de valores que fomentaron un ambiente escolar bueno para ellos.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda la ejecución constante del juego cooperativo por parte de los docentes y que se realice jornadas de actualización y capacitación sobre los beneficios del juego cooperativo y como utilizarlos como una herramienta para el mejoramiento del ambiente y la convivencia institucional.
- Se pudo observar en ocasiones Comportamientos agresivos de algunos niños a sus compañeros, por lo que hace necesario la ejecución de los juegos cooperativos de reconocimiento del otro que permite desarrollar la empatía, así como la aceptación de la otra persona en el marco de una sana convivencia de los actores de la comunidad educativa.
- Tomando la importancia de la cooperación en los niños se recomienda la creación y ejecución de programas que incentiven al niño a cooperar y colaborar con los demás para mejorar su ambiente escolar desde edades tempranas.
- Las relaciones interpersonales ocupan un lugar importante en la vida de los niños por tal motivo es necesario que se desarrollen programas que orienten y eduquen al niño a tener y promover dichas relaciones.

Referencias bibliográficas

- Alexander Colón. (2013). *Enfoques de la Investigación*. Santiago: FERNADOS.
- Álava. (2010,p.23). *Características de la convivencia escolar*.
- Arroyo, A. (2017). *Los juegos cooperativos en la carrera de velocidad*.
Repositorio Universidad Tecnica de Ambato.
- Baena, G. (1990, p.134). *Instrumentos de Investigacion*. . Mexico: Mexicanos.
- Calvo. (2003, p.32). *La convivencia escolar en el aprendizaje*.
- Cagigal, & J.M. (1996). *Los juegos cooperativos*. Obtenido de
<http://b2juegoscooperativos.blogspot.com>.
- Cepeda, E. &. (2007). Factores asociados a la calidad de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 6.
- Claparéde. (1934). *Juegos Cooperativos*. Obtenido de
<http://b2juegoscooperativos.blogspot.com/>
- De la Cruz, & Lucena. (2010, p.1). *Juegos cooperativos*. Recuperado el 2016, de
https://es.wikiversity.org/wiki/Juegos_cooperativo
- Dewey, J. (1890). *repositorio.uta.edu.ec*. Obtenido de
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/25235>
- Diccionario Básico. (2000). *Diccionario Básico de Lenuaje Español*.
- Donoso, M. (1997). *Los valores en la sociedad*.
- Educación. (2015,p.9). *El ambiente escolar*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
- Educacion, M. d. (2013). *Curriculo educacion inicial*.
- El Universo, Online,. (2017). *Los juegos tradicionales en Euador*.
- Escobar, D. (2009). ¿Cómo hacer el aprendizaje significativo? En A. L. De Escobar, *Cómo hacer el aprendizaje significativo?* (pág. 16). Quito, Ecuador: Grupo Santillana S.A. Obtenido de
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/25235>
- Española, R. A. (2001). *JUEGOS COOPERATIVOS*. Obtenido de
https://es.wikiversity.org/wiki/Juegos_cooperativos.
- Fernández, E. (2010). *el papel de los profesorados en la educacion*.
- Fernández & Rio. (2006). *Vinculos escolares*. Relacion profesor alumno.
- Ferrari Oscar. (2010). *Investigación Científica*. Guayaquil: RETER.
- Freire V. (2016). *Los ambientes escolares en el aprendizaje significativo*.
- Frübel. (1782, 1852). Obtenido de
<http://www.redalyc.org/jatsRepo/4772/477248173003/477248173003.pdf>
- Galarza, G. (2015). Los juegos cooperativos en el rendimiento academico.
Repositorio Universidad Tecnica de Ambato.
- Giordan, A. ‘.-2. (1998). Obtenido de
<http://www.redalyc.org/jatsRepo/4772/477248173003/477248173003.pdf>
- Gómez, M. (2006). *Introduccion a la metodología de la investigación científica*. Argentina: Brujas.
- Groos, K. (1902). *Teoria de los juegos*. Obtenido de Teoria de los juegos:
<https://actividadesludicas2012>.
- Guitart, R. a. (2002). *Las actividades en el centro escolar*

- Herrera, L. (2004). *Tutoria de la Investigacion cientifica*. Quito: Gráficas Corona Quito.
- Herrera, K., & Rico, R. (2014). *El ambiente escolar y el aprendizaje significativo*. Inicial, C. d. (2014). *repositorio Universidad Tecnica de Ambato*.
- James, D. (2013,p.65). *Investigación*. Miami: SUNDAY FREE.
- Johnson. (1981). *Actividades Ludicas*. Obtenido de Actividades Ludicas:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Larios, R. &. (2013). *repositorio.uta.edu.ec*. Obtenido de
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/25235>
- Lengua, R. A. (2001).
 Manual de convivencia. (2013, p.34). *Principios básicos de convivencia*.
- M, Ainscow. (2001). *Conductas del profesorado que favorecen la acogida y valoración*.
- Manual, c. (2013, p.34). *Pincipios Basicos de convivencia* Obtenido de
<https://sites.google.com/site/coanmanualdeconvivencia/principios-basicosde-convivencia>.
- Marco, L. (2012,p.86). *Investigación Científica*. Quito: POLINESA.
- María Pla Molins, E. C. (marzo de 2011). María Montessori: El método de la pedagogía científica. La pedagogía de María Montessori. En *Pedagogía y didáctica* (págs. 73-89). Quito: Gao.
- Murray R. Spiegel. (2009, p.1). *Estadística para la investigacion Social*.
- Mateos, T. (2009). *La percepción del contexto escolar. Una imagen construida a partir de las experiencias de los alumnos*. Cuestiones Pedagógicas, 289.
- Oliveras, P. (1998, p.1). *Los juegos cooperativos*. (Perez Oliveras, Ed.).
- Omeñaca. (1998). *Juegos cooperativos*. Recuperado el 2016, de
https://es.wikiversity.org/wiki/Juegos_cooperativos
- Otuzi, & Cit, Velazquez. (1999; 2004). *Juegos cooperativos*. Recuperado de
<http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Parolini, M. (1993). *Mil ideas divertidísimas para jugar en grupo, durante las vacaciones, al aire libre: Tomo I*. Santafé de Bogotá, D.C.: San Pablo.
- Pérez. (1990). *El juego cooperativo*.
- Pérez, E. (2008). Enfoques de Investigación. *CROMOS*, 48.
- Petroff. (2015). Los juegos tradicionales del Ecuador. (F. Reino, Entrevistador)
- Piaget, J. (1956). *Actividades Ludicas*. Obtenido de Actividades Ludicas:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com>.
- R, J., & Moreno, L. (2014). *Sociologia de la educacion*. D.F. México: trillas.
- Rada, V. D. (2004,p. 6). *Diseño y elaboracion para cuestionarios para la investigacion comercial* . Madrid: ESIC. .
- Recreo, E. D. (2013). ¿Qué papel juega la familia en el proceso educativo de los niños? ¿Es la familia un pilar importante en la educación de los hijos?
Revista Digital el Recreo, 1.
- Ruiz, & Omeñaca. (1998, p.47). *Juegos cooperativos*. Recuperado de
https://es.wikiversity.org/wiki/Juegos_cooperativos.
- Salvat, & Editores, S. A. (1978). El Comportamiento Humano. En E. S. Salvat,
Enciclopedia visual (pág. 188). Salvat.
- Terry Orlick. (1990). *Juegos cooperativos*. Obtenido de
https://es.wikiversity.org/wiki/Juegos_cooperativos

- Torbert, M., & Schneider, L. (2005). *La importancia de la cooperación: El trabajar en equipo*.
- USSEL, J. I. (1990). *La familia y el cambio político*. En J. I. USSEL. Nueva época.
- Vázquez, M. (2016). *Educación escolar y los ambientes*.
- Veills, W. (2012). *Tipos de Investigación*. Cabo del Norte: MEXICAN.
- Velásquez, & López, F. &. (2014).
- Velázquez; Murrieta, Morales; Carbonero; Prat & Ventura;. (2004; 2014; 2014;). *enseñanza de los deportes utilizando como medio los modelos horizontales comprensivos*.
- Vidal Díaz, D. (2001,p. 14). *Diseño y elaboración de cuestionarios para la investigación comercial*. Madrid: GRAFOS S.L.
- Villacis, J. (2017). *los ambientes escolares en el aprendizaje significativo*. Repositorio Universidad Tecnica de Ambato.
- Vygotsky. (1924). *Actividades Ludicas*. Obtenido de Actividades Ludicas: teorías-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos.
- Yumi, M. (2013). *Ambientes de aprendizajes*. Repositorio Universidad Tecnica de Ambato.
- Zambrano Leal, A. (2005). Didáctica y pedagogía . En A. ZAMBRANO-LEAL, *Didáctica, pedagogía & saber* (pág. 10). Bogotá: Editorial Magisterio. .

Anexos

Anexo 1. Ficha de observación antes de la ejecución del juego cooperativo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA
Marzo – agosto 2017



FICHA DE OBSERVACIÓN

Tema: El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de Educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato.

Actividad			
	siempre	Algunas veces	Nunca
1. El niño realiza actividades en grupo.			
2. El niño interactúa con sus compañeros			
3. aceptación del niño a sus compañeros.			
4. El niño está en igualdad de condiciones para realizar los juegos cooperativos.			
5. El niño Resuelve conflictos sin agresión.			
6. El niño respeta las pertenencias de sus compañeros.			
7. El niño demuestra bondad y respeto.			
8. Se observa en el niño Conflictos con sus compañeros.			
9. Se observa cooperación por parte del niño.			
10. Se observa algún grado de competencia en el niño.			
TOTAL			

Anexo 2

Ficha de observación durante la ejecución del juego cooperativo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Marzo - agosto 2017



FICHA DE OBSERVACIÓN

Tema: El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de Educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato.

Actividad			
Fuente: investigadora Elaborado por: Katerine Quiñonez	Siempre	Algunas veces	Nunca
1. El niño sigue las directrices del juego propuesto.			
2. El niño tiene igualdad de condiciones para ejecutar el juego cooperativo.			
3. El niño participa en la ejecución de los juegos cooperativos			
4. El niño participa en la ejecución del juego cooperativo			
5. En el juego cooperativo el niño desarrolla sus habilidades sociales.			
6. Se utiliza metodología de acuerdo con la edad del niño.			
7. El niño muestra buena actitud al momento de ejecutar los juegos cooperativos.			
8. El niño responde a la invitación de jugar con sus compañeros.			
9. El niño solicita apoyo a sus compañeros			
10. El niño sigue las directrices del juego			
TOTAL			

Fuente: investigadora
Elaborado por: Katerine Quiñonez

Anexo 3

Ficha de observación después de la ejecución del juego cooperativo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA
Marzo – agosto 2017



FICHA DE OBSERVACIÓN

Tema: El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de Educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato.

Actividad			
	Siempre	Algunas veces	Nunca
1. El niño realiza actividades de integración.			
2. El niño comparte con sus compañeros.			
3. El niño resuelve conflictos sin agresión.			
4. El niño respeta las pertenencias de sus compañeros.			
5. El niño es amistoso con sus compañeros.			
6. Se observan conflictos entre el niño y sus compañeros			
7. El niño disfruta el realizar actividades colectivas			
8. Se observa la autosuperación en el niño.			
9. Se observa una competencia sana en el niño al momento de realizar una actividad lúdica.			
10. El niño utiliza sus habilidades sociales en el aula.			
TOTAL			

Fuente: investigadora

Elaborado por: Katerine Quiñonez

Anexo 4

Evidencia fotográfica



Anexo. 4

Aldeas S.O.S. ecuador

Aldeas Infantiles SOS se fundó en Austria en el año 1949 por Hermann Gmeiner y está presente en 134 países, brindando apoyo a más de 450.000 niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Aldeas Infantiles SOS es pionera en definir un enfoque familiar para el cuidado de niños y niñas privados de su medio familiar y gracias a los resultados positivos que se lograron, hoy es considerada como la Organización de Desarrollo Social en el ámbito de niñez y adolescencia más grande del mundo.

En 1963 el Señor Werner Speck Cartwright y Gerhard Engel fundaron la primera Aldea en la ciudad de Quito en un terreno de 8 hectáreas donado por el Ilustre Municipio de la ciudad. En 1978 el reverendo Padre Mariani, en conjunto con el Vicario de Esmeraldas fundó la Aldea de Atacames, con una capacidad para 108 niños, niñas y adolescentes.

Un año más tarde se fundó la Aldea de Ibarra obra del Reverendo Padre Suárez, en un terreno ubicado a orillas del Lago Yahuarcocha. En 1997 se inauguró la Aldea de Cuenca, construcción financiada por la familia Schmidt de Alemania quienes apoyaban la labor de la organización. En 2001, la Aldea de Portoviejo se crea gracias a la colaboración de las asociaciones promotoras de SOS Kinderdorf International. El 22 de abril de 2013 se presenta oficialmente el Programa Guayaquil en donde las casas de acogida no se encuentran dentro de una Aldea, estas se ubican en distintos sectores de la urbe para generar la inserción de las familias dentro de una comunidad.

Desafían los métodos tradicionales en la atención a niños, niñas y adolescentes sin cuidado familiar y continuamos introduciendo innovaciones en los conceptos de atención a la niñez y adolescencia. Con sensibilidad y al mismo tiempo con confianza, estamos decididos a actuar en beneficio de niños y niñas en Ecuador y todo el mundo.

Creen en las habilidades y potencialidades de cada niño, niña, adolescente, joven, educadora o colaborador/a. se apoyan y respetan mutuamente, construyen un entorno donde podemos cumplir nuestras responsabilidades con confianza, inspirándonos a compartir experiencias y aprender uno del otro.

Aldeas Infantiles SOS es una organización internacional de desarrollo social presente en 134 países que trabaja desde hace más de 50 años en Ecuador, por los derechos de la infancia y en especial por el derecho a vivir en familia.

Nuestra prioridad es prevenir la pérdida del cuidado familiar e impulsar a que los niños, niñas y adolescentes se reintegren a sus familias y comunidades protectoras. Cuando no es posible su reintegración familiar, brindamos atención personalizada en modalidades alternativas de cuidado, de forma temporal y que responda a la situación individual de cada niño, niña, adolescente y joven para que se desarrolle en un entorno familiar protector.

Estamos presentes en seis provincias: Pichincha, Imbabura, Azuay, Esmeraldas, Guayas y Manabí. Está legalmente reconocida mediante acuerdo ministerial No. 1448 aprobado el 14 de junio del 1994.

Toda la información de ALDEAS S.O.S. ECUADOR, es tomada de la página oficial de esta institución.

<https://www.aldeasinfantiles.org.ec/conocenos/nosotros/en-ecuador>

El juego cooperativo como estrategia para el desarrollo de y valores y actitudes positivas en el mejoramiento del ambiente escolar en los niños de educación inicial

Quiñonez Quiñonez Katerine Del Rocío, Mg. Jorge Rodrigo Andrade

Universidad Técnica de Ambato
Av. Los Chasquis, campus Huachi, Ecuador
Quiñonez Quiñonez Katerine Del Rocío, katherinenanny@hotmail.com.
jr.andrade@uta.edu.ec

Resumen: El objetivo de este artículo científico es desarrollar una propuesta educativa que impulse el desarrollo de actitudes positivas de los niños tanto en el aula como fuera de ella a través de la ejecución de los juegos cooperativos beneficiando de manera directa al ambiente escolar de los niños de Educación Inicial subnivel I paralelo "A" y "B" de la Unidad Educativa "Francisco Flor" de la ciudad de Ambato. En su comportamiento y en las relaciones interpersonales, para la elaboración de esta propuesta se utilizó el método científico de la observación directa para identificar que el juego cooperativo no es utilizado por las docentes como herramienta educativa, el método se utilizó antes, durante y después de la ejecución de la propuesta. Utilizando documentación bibliográfica que sustentan la investigación y los resultados obtenidos.

Palabras clave: Juego cooperativo, actitudes positivas, educación

Summary: The objective of this scientific article is to develop an educational proposal that promotes the development of positive attitudes of children both in the classroom and outside of it through the execution of cooperative games directly benefiting the school environment of children of Initial Education sub-level I parallel "A" and "B" of the Educational Unit "Francisco Flor" of the city of Ambato. In their behavior and interpersonal relationships, for the elaboration of this proposal the scientific method of direct observation was used to identify that the cooperative game is not used by teachers as an educational tool, the method was used before, during and after the execution of the proposal. Using bibliographic documentation that supports the research and the results obtained.

Keywords: Cooperative play, positive attitudes, education

1 Introducción

El juego es la forma más humana de ser libres, de crear nuevas historias, comprender al otro y convivir en armonía; según (Linaza, 2013, p.2), “Afirmar que el juego es una necesidad es reconocer la forma específica con la que los niños abordan la realidad, sea física, social o intelectual” para (Fujimoto, 2014, vol.3). “El juego es universal y constituye un elemento clave en el desarrollo infantil. Es el mecanismo que contribuye al desarrollo motriz, cognitivo, afectivo, social”. Por otro parte. Bijou citado en (Galiano, 2014), define el juego “Como una forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros seres humanos y con el mundo en general” Aceptando la tesis anterior (Linaza & Jurgo Torres, 2014), afirman que “El hábito entra en la vida como juego. La actividad lúdica se le considera una actividad indispensable para el desarrollo personal. Se la recomienda como actividad placentera y formativa”.

Las características que posee el juego citado por (Gómez, 2016), siguiendo a (García López, Gutiérrez Hidalgo, & Otros, 2000), son las siguientes: Placentero: produce placer a los jugadores, natural y motivador ya que es espontaneo, voluntario no hay obligación, sino que es una actividad libre, Mundo aparte somete al participante en un mundo paralelo y de ficción, donde él puede lograr metas que no es capaz de conseguir en el mundo real, una de las características del juego es que es creador y favorece la creatividad al generar escenarios fantasiosos. Expresivo a través del juego ponemos de manifiesto sentimientos y comportamientos y es un ente socializador ya que se da la interacción con los demás. También favorece aspectos como la cooperación, la convivencia y el trabajo en equipo.

Debido a la importancia que estos autores le dan al juego en la vida del niño fue desarrolla y ejecutada una propuesta que ayuda tanto a los niño como a los docentes a generar ambientes escolares saludables y al desarrollo de actitudes positivas tomando como herramienta el juego cooperativo. “Si al juego lo dotamos de un componente didáctico, observamos que es una gran estrategia metodológica, ya que acerca al alumno al aprendizaje de forma activa y la aleja de lo meramente memorístico” (Chacón, 2008). Según (Orlick, 1990), define el juego cooperativo como un conjunto libertades que contribuyen al “Desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo.” Para (Marina, 2013)“los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad” y requieren la participación de todos para conseguir un objetivo común, esta idea es también compartida por otros autores como (Galiano, 2014) quien considera que “la cooperación y el trabajo en equipo son herramientas fundamentales en todo ser

humano. Su desarrollo, formación e incorporación en el día a día del centro escolar y desde edades tempranas, hace que este valor adquiera gran importancia” el autor (Hernandez M. , 2014), hace referencia a estos juegos como un medio “que, aplicado con rigurosidad y constancia, permite y facilita procesos de autoconocimiento, interacción, socialización, e inclusión, en la comunidad no solo escolar sino deportiva.”

Características de los juegos cooperativos

(Rutz, 2013), en su escrito toma las características de estos juegos citado por los autores más relevantes del juego cooperativo Omeñaca y Ruiz (1999), quienes manifiestan que una de las características de los juegos cooperativos es que es una Actividad conjunta y participativa, que necesita que todos los participantes colaboren entre ellos, además de esta otra característica importante es que, Exige la coordinación de tareas, para la consecución de un fin común que Permite explorar y desarrollar la creatividad en la búsqueda de soluciones. Favorece las relaciones “empáticas, cordiales y constructivas” (1999, p.46) entre los compañeros. Da más importancia al proceso que al resultado final, posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social. (Pinto, Girón, & Villegas, 2015). No existe la competición, es decir, no hay rivales y por lo tanto no se enfrentan entre los participantes. No excluye ni discrimina: todas las personas aportan algo al grupo, y por ultimo una de las características es que No elimina, lo que permite seguir experimentando y, por ende, tener una mayor experiencia.

1.1. Actitudes positivas y valores para una convivencia saludable

El concepto de valor abarca muchos significados y contenidos diferentes desde un punto de vista socio educativo, para (Bertussi, 2014), los valores son un conjunto de elementos que contribuyen a ordenar y reproducir históricamente la vida y las relaciones sociales, es en donde radica la importancia de los valore. Además según algunos autores son actitudes que se adquieren siendo modificables y educables, (Ocáriz, Lavega, Mateu, & Rovir, 2014), la autora (Garaigordobil, 2014) también afirma el enunciado anterior en su artículos los juegos cooperativos.

Cuando pensamos en la escuela o ámbitos educativos nos ponemos a pensar que valores se deben tratar (Ocáriz, Lavega, Mateu, & Rovir, 2014), refieren a los valores que son compartidos por todos que hacen referencia a la Declaración Universal de los Derechos Humanos que son: libertad, respeto, dialogo, cooperación, igualdad. (Jaqueira & Otros, 2014), establece el termino Educación Física para la Paz para determinar que “aspectos de la Educación para la Paz pueden ser trabajados desde la Educación Física.” No se trata de abarcar todo

desde esta área, sino de aprovechar este ámbito para tratar elementos y situaciones que se producen en ella.

Para poner énfasis en la importancia de las actitudes positivas, y la capacidad que tiene el ser humano para socializar tomare en cuenta los siguientes conceptos, (Lacunza, 2012,p.1-20). Habilidades sociales descritas como un “conjunto de estrategias que permiten interactuar de forma constructiva en los diferentes ámbitos de relación social de la persona”. Abarca desde componentes verbales hasta los no verbales: gestos, saludos, dialogar, la mirada y la Prosocialidad que se refiere a “conductas de carácter interpersonal entre cuyos fines esta beneficiar de algún modo al otro.” Los juegos cooperativos son una herramienta que permite trabajar actitudes positivas y valores en los niños de una manera divertida con igualdad de condiciones para todos los participantes, según los autores ya antes mencionados (Ocáriz, Lavega, Mateu, & Rovir, 2014). establecen tres ámbitos donde se desarrollan varios de estos “valores universales”: en primer lugar, valores para la convivencia y la vida en equilibrio con el entorno (libertad, responsabilidad, tolerancia, dialogo, respeto, amistad, cooperación, solidaridad y paz), en segundo lugar, valores para el bienestar personal (alegría, autoestima y autosuperación) y en tercer lugar, valores relacionados con las capacidades unidas a la propia actividad física (competencia motriz, creatividad motriz y salud).

Para apoyar este artículo cito al autor (Marina, 2013) quien expresa que el juego cooperativo puede desarrollar las siguientes actitudes: capacidades para poder resolver problemas, sensibilidad para reconocer como se siente el otro, sensibilidad para aprender a valorar y expresar la importancia del otro y la capacidad para poder expresar sentimientos, emociones, problemas. El autor (Rios, Vallejo Gerena, Niño Camacho, & García Arbeláez, 2016), indica que el juego cooperativo puede permitir el desarrollo de valores y actitudes como la empatía, dialogo, confianza, autoestima y la alegría.

También a (Garaigordobil, 2014), en la entrevista que le realiza Iñigo Marauri (2009), se le plantea la siguiente pregunta: “con juegos más cooperativos y menos competitivos, ¿se promoverán unos comportamientos adultos más cooperativos y menos competitivos?” a lo que ella no duda en responder “sin ninguna duda, los juegos contiene y enseñan valores.” En su artículo competencia emocionales como predictores de conductas pro sociales la autora (Ruvalcaba Romero, 2017) expone que existen ·Diversas contribuciones científicas han demostrado las importantes relaciones existentes entre las competencias socioemocionales y aspectos específicos en el ámbito escolar.” (Mora & Basten, 2013), afirman que “La actividad lúdica en los niños es una de las principales métodos estratégicos que construyen y contribuyen al aprendizaje, mediante su aplicación se puede lograr manifestar y desarrollar valores que serán útiles para toda la vida.” En su

escrito (Ramírez, 2015), dice lo siguiente “Los primeros años de vida en el ser humano son de vital importancia para la adquisición de habilidades que necesitara en la edad adulta, es por eso que la etapa de educación inicial debe y requiere ser estimulada en todos los sentidos.”

1.2 Ambiente Escolar integral

Para este artículo se tomó en cuenta la importancia del ambiente escolar en los niños de educación inicial, ya que es el comienzo de su vida educativa, y de las experiencias de convivencia y las relaciones interpersonales que ellos tengan impactara de manera positiva o negativa su paso por la vida educativa. Algunos autores consideran el ambiente escolar como “la interrelación entre los diferentes miembros de un establecimiento educativo, que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual de los estudiantes.” Afirmado por (Mendoza, Ballester, & Cortés, 2014), citado por (Banz, 2008, p.3), para (Pérez & Ramírez, 2015), se refiere a condiciones adecuadas para que se lleve a cabo un fin último el aprendizaje y más aún un aprendizaje significativo, son una combinación de elementos internos como las relaciones interpersonales dentro de la escuela y externos a la institución ya sean aspectos administrativos como el edificio escolar y el espacio de aula. Ciado por (Rinaldi, 2009), plantea que las vivencias y experiencias en el aula dejan huellas y memorias en el ambiente, por lo tanto resulta indispensable evaluar y elegir los materiales, el espacio y el mobiliario.

(Olivos, 2014), considera que existen dos tipos de ambientes el primero hace referencia al espacio físico, como iluminación, espacio, clima, ventilación, colores y el segundo hace referencia a las sensaciones y sentimientos que la persona experimenta con las personas que en el habitan; para la psicología ambiental se llama ambiente emocional. El autor (García & Soler, 2015, p.151-161), afirma que el docente también cumple un papel muy importante en la educación de valores y actitudes positivas en el niño.

Partiendo de lo antes mencionado, el ambiente escolar no solo involucra el factor humano si no también el factor físico es decir “todo aquello que rodea al ser humano, lo que influye en su vida y como el influye en su entorno” por lo tanto en el ambiente escolar se interrelacionan elementos sociales, físicos, emocionales, culturales psicológicos y actitudinales. (Manriquez, 2014). De la misma manera opina (Caldwell, 1993), quien enfatiza en que el ambiente está compuesto por factores relacionados entre sí como, lo físico, lo social, lo humano y lo histórico.

(Gutiérrez-Méndez & Pérez-Archundia, 2015) En su artículo de estrategias para mejorar la convivencia escolar afirma que “Educar para la paz y la convivencia reconoce una visión de la realidad susceptible de ser transformada, no es estable

ni definitiva, sino cambiante y provisional, y que, en consecuencia, se puede construir otro tipo de relaciones sociales.” El autor (Abad, 2006, p.1), insiste en que se debe contar con “un espacio educativo que exprese y comunique el proyecto pedagógico, como un compromiso de participación del entorno sociocultural al que pertenece” en donde se busca la conexión entre el espacio físico o infraestructura y el proyecto pedagógico de las personas inmersas en él, que sea un ambiente educativo en donde se prepare al niño para la vida en donde se pueda explorar, demostrar afecto, crear nuevas experiencias, que se ofrezca tiempo y espacio para jugar y explorar el entorno.

El objetivo general de este artículo es proponer la práctica del juego cooperativo como herramienta didáctica y determinar su eficacia para estimular y desarrollar actitudes positivas que promuevan el mejoramiento del ambiente escolar de los niños de Educación Inicial, tomando como referencia lo expuesto por (Ocáriz, Lavega, Mateu, & Rovir, 2014). Los objetivos específicos serán favorecer la aparición de conductas cooperativas, como la empatía, descubrir la importancia del otro, la demostración de emociones y el trabajo en equipo. Tomando en cuenta lo expuesto por el autor (Banz, 2008, p.3), se observara a los niños de Educación Inicial en su ambiente escolar antes, durante y después de la ejecución de la propuesta basado en las características de los juegos cooperativos que favorecen las relaciones interpersonales y ayudan a mejorar el ambiente escolar.

2. Método/ Metodología

Para la elaboración de este artículo se contó con la suficiente información bibliográfica que sustentan teóricamente las bases del documento, se obtuvo información relevante sobre los juegos cooperativos y como estos favorecen las relaciones interpersonales de los niños, de inicial, se recopiló información sobre las actitudes positivas y valores que desarrollan los juegos cooperativos y la importancia de un ambiente escolar integral. Se obtuvo información de libros, documentos digitales, artículos científicos, páginas web, revistas, videos que permitieron la sustentación teórica de este artículo. Según (Ferrari, 2010, p.78) Es la revisión bibliográfica del tema para conocer el estado de la cuestión. La búsqueda, recopilación, organización, valoración, crítica e información bibliográfica sobre un tema específico, tiene un valor pues evita la dispersión de publicaciones o permite la visión panorámica de un problema.”

La investigación fue de campo tomando en cuenta lo expuesto por (Colón, 2007,p.87), al enunciar lo siguiente “En este capítulo se establece el análisis del trabajo de campo, ordenamiento que supone un reporte estructurado de los hallazgos empíricos, encaminado todo a revelar los observables que den respuestas a las interrogantes de investigación y a los objetivos planteados.” Realizada en la Unidad Educativa “Francisco Flor” de la ciudad de Ambato con la participación de 52 estudiantes de Educación Inicial con un rango de edad de 3 a 4 años, se utilizó la ficha de observación directa lo cual permitió observar a los niños antes, durante y después de la ejecución de la propuesta, se entrevistó a las docentes de cada paralelo por separados, para obtener los resultados se observó a los niños en el aula, al momento de salir al recreo, cuando realizaban sus tareas diarias, en la hora del lunch, al ejecutar los juegos y actividades varias. No se permitió la toma de fotografías por lo que los niños eran menores de edad y no estaba autorizado por los padres la grabación o filmación de los niños.

Al referirse a los espacios utilizados para la realización de la propuesta, fue amplio se utilizó las aulas de clases y el patio de descanso, los materiales utilizados fueron proporcionados por la autora de esta propuesta, todos los niños tuvieron el material necesario para realizar cada actividad propuesta se ha utilizado globos, pelotas, telas, sillas, música entre otros materiales

Por otro lado se trabajó con cada grupo de niños por separado, con la presencia de las docentes responsables cada grupo o paralelo constaba de 26 niños en donde se encontraron algunas observaciones como problemas de comportamiento, el no saber respetar el turno de cada persona, el trabajo en equipo era muy escaso, habían niños que no participaban de los juegos y se observó agresiones físicas entre los niños. Todas las ejecuciones de los juegos estuvieron basados en la cooperación e integración de cada uno de los miembros de los equipo con señalan algunos autores, (Lacunza, 2012,p.1-20), (Jaqueira & Otros, 2014).

Una vez recogida la información, fue organizada y clasificada la información de cada grupo cabe enfatizar que con ambos grupos utilice los mismos materiales, el mismo tiempo y los mismos ítems para recogerla información necesaria sobre la aparición y demostraciones de conductas cooperativas, participación activa de cada participante y apariciones de conductas poco sociables

La ficha de observación fue analizada, corregida y validada por docentes de la Universidad Técnica de Ambato. Se obtuvo los datos necesarios para realizar el análisis e interpretación de la ficha de observación, con el fin de obtener resultados que colaboren con los objetivos de la propuesta. Para realizar la comprobación de la hipótesis de investigación se sustrajo 4 preguntas significativas con el fin de obtener un resultado claro que ayude en el entendimiento de los objetivos de la indagación de información.

De acuerdo con nivel de significancia $\alpha= 0,05$ y con 6 grados de libertad, se obtuvo como valor del Chi cuadrado calculado $\chi^2_c = 29.03$ siendo mayor que el valor del Chi cuadrado tabular $\chi^2_t = 12,591$, en donde se rechaza la hipótesis nula y es aceptada la hipótesis alterna teniendo como conclusión que, Los juegos cooperativos **SI** desarrollan actitudes y valores positivos que mejoran el ambiente escolar de los niños de educación inicial.

Resultado de las encuestas

Tabla 1: Frecuencias Observadas

Ítems	Siempre	Algunas veces	Nunca	Total
Pregunta 1. Interacción entre compañeros	30	14	8	52
Pregunta 2 Resolución de conflictos	40	10	2	52
Pregunta 3. Búsqueda de apoyo	26	19	7	52
Pregunta 4 Participación activa	48	4	0	52
Total	144	47	17	208

2.1 Figuras

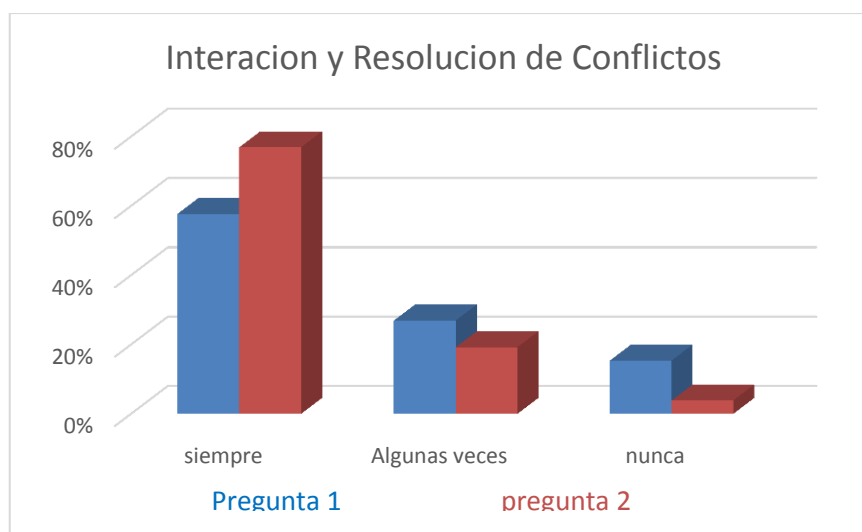


Fig. 1: Resultado ficha de observación pregunta 1 y 2

Resultados observados de acuerdo a la frecuencia en la que los niños de educación inicial interactuaban con sus compañeros antes de la ejecución de los juegos cooperativos un 58% de ello interactuaba con sus compañeros siempre, un 27% interactuaba con sus compañeros algunas veces, y un 15% nunca interactuaba con sus compañeros. Resultados observados de acuerdo a la resolución de conflictos que presentaban los estudiantes de educación inicial a sus compañeros durante la ejecución de la propuesta de los juegos cooperativos, un 77% solucionaba los conflictos que se presentaban en el juego, un 19% de ellos algunas veces resolvían

los conflictos presentados en el juego y un 4% nunca soluciono los conflictos presentados en el juego.

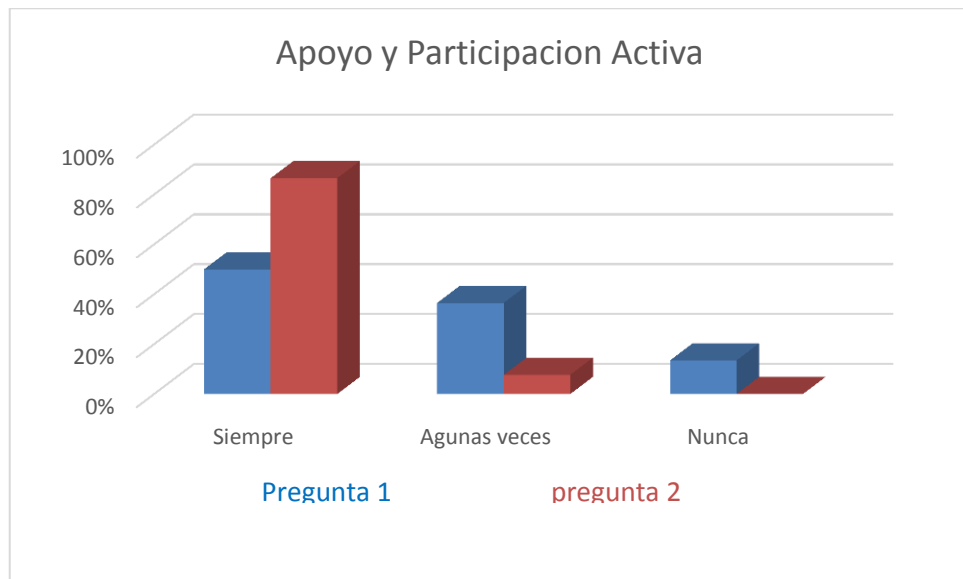


Fig. 2: Resultado Ficha de observación pregunta 3 y 4

Resultados observados de acuerdo a la frecuencia en la que los niños de educación inicial solicitaban apoyo a sus compañeros antes de la ejecución de los juegos cooperativos, un 50% siempre solicita apoyo a sus compañeros durante el juego, un 37% algunas veces solicita apoyo durante el juego, y un 13% nunca solicita apoyo a sus compañeros durante el juego. Resultados observados de acuerdo a la participación activa que se observó en los estudiantes de educación inicial a sus compañeros durante la ejecución de la propuesta de los juegos cooperativos, un 87% de los niños participo activamente en los juegos cooperativos, un 8% participo activamente algunas veces durante el juego.

Resultado de las encuestas

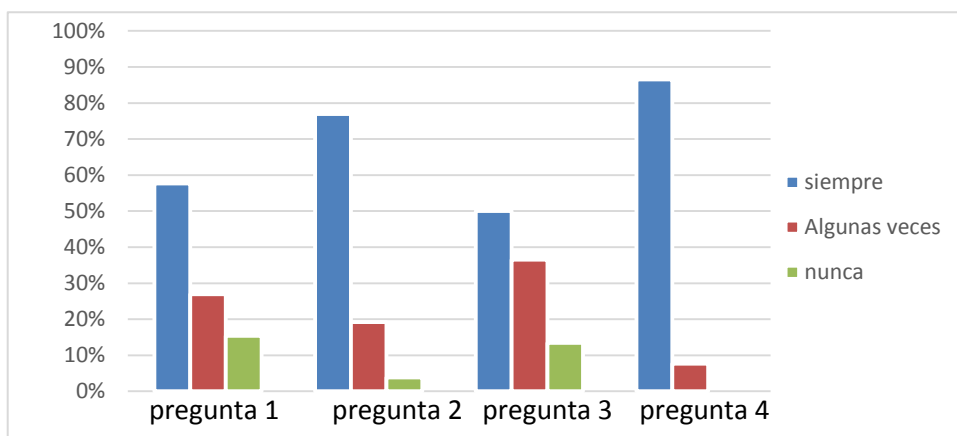


Fig. 3: Resultado general sobre la ficha de observación de los juegos cooperativos

Desarrollo del análisis de la ficha de observación establecida para conocer si el juego cooperativo permite desarrollar actitudes y valores positivos para el mejoramiento del ambiente escolar de los niños de educación inicial.

Comprobación de Hipótesis



Fig. 4: Comprobación de la hipótesis

$$t = 12.592$$

$$X^2_c = 29,3$$

2.2 Formulas

$$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

En donde:

X^2 Chi- Cuadrado

\sum = Sumatoria

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia esperada

Niveles significativos y Reglas de Decisión

Grados de Libertad

Para establecer los grados de libertad se utiliza la siguiente formula:

$$gl = (c-1) (f-1)$$

$$gl = (3-1) (4-1)$$

$$gl = 2*3$$

$$gl = 6$$

Grados de significación

$$\alpha = 0.05 \quad X^2_t = 12.592$$

El valor de x^2 con 6 grados de libertad y un nivel de significancia o límite de tolerancia de 0.05 y X^2_t de 12.592 (valor de la tabla de puntos de distribución X^2)

3. Resultados

Para realizar este artículo científico se trabajó con 52 estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Flor” de la ciudad de Ambato, se observó a los niños en dos grupos se trabajó con ellos con los mismos materiales y se aplicó el mismo tiempo de ejecución de los juegos, para obtener la información necesaria se trabajó con una ficha de observación, dicho instrumento esta direccionado para identificar las dificultades que presentan los niños en su ambiente escolar e identificar si los juegos cooperativos permiten el desarrollo de las actitudes y valores positivos y el mejoramiento del ambiente escolar.

A través de los resultados obtenidos se puede decir que la interacción de los niños antes de la ejecución de los juegos cooperativos se observó en porcentajes altos 30 niños de los 52 observados interactuó con sus compañeros a la hora de clases y de descanso, 14 niños de los 52 observados interactuó algunas veces con sus compañeros, a su vez se observó que 8 niños nunca interactuaron con sus compañeros, en presencia del docente varios de ellos conversaban, se prestaban los materiales, reían y en ocasiones conversaban de los juguetes que tenían en casa y que habían hecho en sus casa. Los niños que no interactuaban con sus compañeros en clases ni fuera de ella jugaban solos y no conversaban con sus compañeros permanecían callados y realizaban la actividad propuesta por la docente en silencio y en ocasiones presentaban conflictos con sus compañeros al no querer compartir las cosas con sus compañeros, algunos de estos niños jugaban con niños de otro paralelo y no con sus compañeros.

Durante la ejecución del juego cooperativo, se presentaban obstáculos propios del juego como pasar por debajo de una silla mantener la pelota dentro de una tela sin dejar que esta caiga, no dejar que el globo se caiga entre otros. Un porcentaje de 40 niños ayudaban a sus compañeros y superaban los obstáculos y buscaban como hacerlo en equipo, guiaban a los demás para hacer el trabajo, al inicio cierto grupo de niños (10) no resolvían los problemas con prontitud y se observaba la frustración y no querían seguir en el juego, en ese instante se explicaba de nuevo el juego para hacer que todos participaran sin inconvenientes 2 niños no permitían que el desarrollo del juego avance en la primera y segunda sección de juegos, con ellos se trabajó más para permitir la participación de todos en los juegos.

A través de los resultados de la ejecución de la propuesta la búsqueda de ayuda por parte de los niños observados fue constante antes de la ejecución de la propuesta del juego cooperativo 26 niños buscaban el apoyo y la ayuda constantemente en sus compañeros y la docente, al momento de realizar una actividad como pintar dibujar, realizar manualidades solicitaban ayuda y los demás respondían positivamente ante la necesidad del compañeros. Algunas veces 19 de los 52 solicitaban ayuda a sus compañeros eran un poco independiente y hacían sus cosas solos, no así 7 de los 52 niños observados que nunca solicitaban apoyo a sus compañeros aun así necesitándola la docente sabía preguntar porque es necesario solicitar ayuda cuando no se entiende cómo hacer algo y lo importante que es el brindar ayuda a quien lo solicita.

El juego permite la participación activa de los niños y fomenta la comunicación en el grupo y la interacción en un mayor porcentaje después de la ejecución de la propuesta se puede decir que 48 niños de los 52 observados participa activamente en clases, colabora con sus compañeros, hace preguntas a la docente si no entiende una actividad, interactúan mucho más que antes de la ejecución de la propuesta, se pudo observar que 2 niños que antes no interactuaban de manera constante ahora lo hacen, en el grupo se logra observar compañerismo y aceptación.

Durante la ejecución de la propuesta se observó que para un mejoramiento del ambiente escolar es necesario que los estudiantes sepan saber participar, es trascendental que los estudiantes participen del medio que los rodea activamente e interactúen con los demás elementos que integran el ambiente, el saber cooperar, propiciar ambientes cooperativos y no competitivos ni individualista contribuye a la mejora del ambiente escolar; ser tolerantes desde las edades tempranas, es necesario educar a los estudiantes en tolerancia hacia los demás y respetar las diferencias. Disponer de habilidades sociales, la adquisición de habilidades sociales básicas son necesarias para gestionar positivamente las relaciones interpersonales siendo un aspecto básico para mejorar el ambiente escolar; ser solidarios aspecto fundamental que intervienen de manera positiva en el ambiente escolar con factores pro social. Gestionar pacíficamente conflictos interpersonales, la transformación constructiva de los conflictos en herramientas y habilidades sociales para su desarrollo en los centros educativos es un pilar fundamental para aprender a convivir.

4. Discusión de resultados

Los resultados señalan que antes de la ejecución de los juegos cooperativos la interacción entre los niños era buenas pero aún existía parte de ellos que no interactuaban de manera constante, después de la ejecución de los juegos cooperativos se pudo disminuir la brecha y la interacción y la participación activa aumento de manera significativa. Estos resultados confirman los estudios de (Cuestas Cañadas & Otros, 2016), quien afirma que los beneficios de la utilización de los juegos cooperativos es múltiple, no solo favorecen a la participación activa si no también desarrollan en los niños valores, auto aceptación algunos grupos de estudios han confirmado el efecto positivo del aprendizaje cooperativo para estimular una mejora del clima del aula, aceptando la observación de (Cuéllar de Lucas , Pérez-Brunicardi, , & De la Iglesia, 2015), quien afirma estas conclusiones al decir que el juego en sí mismo es un medio ideal para la integración, además afirma que los estudios realizados sobre el juego cooperativo y los beneficios en el desarrollo infantil concluyen que este tipo de juegos promueve conductas positivas como el compartir.

Se evidencia de forma constante que la práctica de juegos cooperativos si mejora de forma considerable el ambiente escolar por medio de las actitudes y valores positivos que estos fomentan coincidiendo con los estudios de (Martínez, R,

Cepero, M, Collado, D, & Padial, , 2014), en donde aseguran que los juegos cooperativos ayudan a relacionarse de manera asertiva a los estudiantes con sus compañeros. Esto confirma lo que certifica (Fujimoto, 2014, vol.3), en su estudio indicando que es trascendental para el desarrollo integral de los niños el juego, la recreación, las artes, la cultura que benefician de manera directa su salud emocional y su desarrollo social. Durante la intervención con los juegos cooperativos se pudo observar que los niños buscaban a sus compañeros para realizar las actividades, se prestaban ayuda entre sí, mostraban empatía hacia sus compañeros y brindaban ayuda si era de (Diaz, 2014), quien necesario estos resultados afirman los estudios realizados por (Garaigordobil, 2014), quien afirma que el juego cooperativo estimula la comunicación, la cooperación con los iguales y el desarrollo de variadas habilidades sociales.

Algunos estudios han relacionado la práctica de actividad física y juegos con la mejora de los estados de ánimo como es el caso afirma que los estudiantes al inicio de cada sección no mostraban cambios en su estado de ánimo, este cambio se observaba al final de las sesiones en donde los estudiantes dejaban de estar tensos y mostraban una actitud más relajada. En desacuerdo con las tesis anteriores expone la autora (Rutz, 2013) “La mayoría de los juegos cooperativos tienen un carácter competitivo, los juegos transportan la idea de la competencia que se ejecutan bajo condiciones sencillas y dentro de los límites de la normas”

5. Conclusiones

- Se pudo observar que las docentes muy practican los juegos cooperativos con los niños, desconociendo esta herramienta pedagógica como estrategia para solucionar conflictos en el aula de manera positiva y saludable y las actividades colectivas son realizadas esporádicamente; prima más el trabajo individual que el trabajo en equipo.
- Es necesario la ejecución constante de esta propuesta tomando en cuenta lo expresado por (Hernandez M. , 2014), para observar cambios de actitud y comportamientos en los niños así como para desarrollar y poner en práctica las habilidades que brinda estos tipos de juego, aceptando el concepto sobre el juego como un estilo de vida en los niños, es la manera más directa de aprender habilidades para la vida, como valores y actitudes que le permitirán un mejor bienestar emocional y social.
- Al establecer los juegos cooperativos como herramienta para la adquisición y desarrollo de actitudes y valores positivos para el mejoramiento del ambiente escolar, se pone énfasis en la importancia de la vida escolar inicial de los niños y en el derecho que tienen ellos a la

recreación y al juego, (Fujimoto, 2014, vol.3), ya que de la manera en la cual ellos experimenten, vivan y se relacionen con su entorno en etapas tempranas, marcaran su vida educativa de manera positiva o negativa.

- Para obtener resultados positivos y mejora el ambiente escolar de los niños es primordial transmitir valores y conocimientos al niño que mejoren su vida y desarrollen en el actitud de compañerismo, colaboración, respeto, tolerancia, empatía, apoyo, cooperación, aceptación al otro, que mejore su autoestima y estimule la ayuda al prójimo y el respeto a las diferencias personales, (Ocáriz, Lavega, Mateu, & Rovir, 2014).

Bibliografía

- Bertussi. (2014). *Los valores y la Moral en la Escuela*. Obtenido de https://scholar.go.es/scholar?start=10&q=los+valores+morales+en+los+ni%C3%B1os&hl=es&as_sdt=0,5&as_ylo=2013&as_yhi=2018
- Cuéllar de Lucas , Y., Pérez-Brunicardi, , D., & De la Iglesia, M. (13 de Julio de 2015). *ENSEÑANZA COOPERATIVA COMO INSTRUMENTO PARA LA INCLUSIÓN DE UN NIÑO CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA (TEA) MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN UN AULA DE EDUCACION IN*
- Bertussi. (2014). *Los valores y la Moral en la Escuela*. Obtenido de https://scholar.google.es/scholar?start=10&q=los+valores+morales+en+los+ni%C3%B1os&hl=es&as_sdt=0,5&as_ylo=2013&as_yhi=2018
- Calderón , D. (2016). *El autoetima y el aprendizaje en las matemáticas de los estudiantes de octavo año de Educación General B'asica de la Unidad Educativa Teniente Hugo Ortiz* . Ambato : Universidad Técnica de Ambato .
- Cartagena , M. (2008). Relación entre la autoeficacia en el Rendimiento Escolary los Hábitos de estudio en el rendimiento Académico en alumnos de Secundaria. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 65.
- Cuéllar de Lucas , Y., Pérez-Brunicardi, , D., & De la Iglesia, M. (13 de Julio de 2015). *ENSEÑANZA COOPERATIVA COMO INSTRUMENTO PARA LA INCLUSIÓN DE UN NIÑO CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA (TEA) MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN UN AULA DE EDUCACION INFANTIL*.
- Cuestas Cañadas, C., & Otros. (21 de Abril de 2016). *La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil*. Recuperado el 14 de Marzo de 2018, de La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil: <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/13797>
- Diaz, M. (2014). *LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LOS ESTADOS DE ÁNIMO Y LAS EMOCIONES EN ESCOLARES DE 10-12 AÑOS* .
- Fernandez , N., & García , M. (2007). El Aprendizaje Cooperativo como estrategia de Enseñanza-Aprendizaje en Psicopedagogía

(UC):repercusiones y valoraciones de los estudiantes. *Revista Iberoamericana de educación*, 02.

- Fujimoto, G. (5 de Abril de 2014, Vol.3). El derecho del niño al juego, a las artes y a las actividades recreativas. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 113-124. Obtenido de El derecho del niño al juego, las artes y las actividades recreativas: <http://redaberta.usc.es/reladei>
- G, M. R. (1976). Anto- control: Nociones basicas e investigación funadamental . *Revista Latinamericana de Psicología* , 390 .
- Galiano, O. (2014). *Juegos y Actividades Cooperativas*. Recuperado el enero de 2018, de <http://academica-e.unavarra.es/handle/2454/13987>
- Garaigordobil, M. (23 de Mayo de 2014). *El juego cooperativo*.
- García, G., & Soler, E. S. (2015, p.151-161). *Revista Cubana de Reumatología*. Obtenido de La disciplina y el aprendizaje como valores en la actividad docente: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1817-59962015000300013&lng=es&tlng=pt.
- Gómez, A. (2016). *RETOS COOPERATIVOS FÍSICOS EN EDUCACIÓN INFANTIL* . Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18391>:
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18391>
- Gutiérrez-Méndez, D., & Pérez-Archundia, E. (Eneo-Junio de 2015). ESTRATEGIAS PARA GENERAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR . *Revista Ra Ximhai*, 11(1), 63-81. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/461/46139401004.pdf>
- Hernandez , C., Rodríguez , N., & Vargas , Á. (2012). *Los Hábitos de estudio y la motivación para el aprendizaje de los alumnos de tres carreras de ingeniería* . México : Instituto de Educación Superior México .
- Hernandez, M. (Junio de 2014). *JUEGOS COOPERATIVOS: UNA HERRAMIENTA PARA AFIANZAR EL TRABAJO EN EQUIPO* . Obtenido de <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/7649>
- Jaqueira, A., & Otros. (1 de Marzo de 2014). *Educando para la paz jugando: género y emociones* . Obtenido de Educando para la paz jugando: género y emociones: <http://revistas.um.es/educatio/article/view/194071>
- Lacunza, A. B. (13 de Marzo de 2012,p.1-20). Obtenido de Revista Pequeñ 2012, Escuela de Psicología, Universidad del Bío-Bío: <http://hdl.handle.net/10596/2490>
- Linaza. (28 de Febrero de 2013, p.2). *Goole academico*. Obtenido de <http://repositorio.uam.es/handle/10486/662399>

- Linaza, & Jurgo Torres, S. (2014). *El juego en el Desarrollo Infantil*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil
- Manriquez, S. (Diciembre de 2014). Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento. *Ultima Decada; Proyecto Juventudes*, 22(41), 153-178. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-22362014000200007&script=sci_arttext&tlng=en
- Marina, J. (2013). *Valores y Virtudes*. Obtenido de Brujula para Educadores: <http://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2013/xvii03/07/222-224%20Brujula%203.pdf>
- Martínez, R, Cepero, M, Collado, D, & Padial, . (2014). *ADQUISICIÓN DE VALORES Y ACTITUDES MEDIANTE EL JUEGO Y EL DEPORTE EN EDUCACIÓN FÍSICA, EN EDUCACIÓN SECUNDARIA*. Obtenido de Google academico: http://www.journalshr.com/papers/Vol%206_N%203/V06_3_3.pdf
- Mendoza, H., Ballester, R., & Cortés. (20 de Agosto de 2014). El Clima Escolar Como Elemento Fundamental de la Convivencia en la Escuela . *Escenario*, 12(2), 7-18. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de <http://ojs.uac.edu.co/index.php/escenarios/article/view/311>
- Mora, V., & Basten, M. (Septiembre-Diciembre de 2013). Aplicación de la propuesta para fortalecer la vivencia de los valores de solidaridad y empatía con niños y niñas de 4 a 5 años, de una institución privada de Heredia, por medio de talleres lúdicos creativos. (M. Vargas Mora, & M. Basten, Edits.) *Revista Electronica Educare*, 17(3), 199-228. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de URL: <http://www.una.ac.cr/educare>
- Ocáriz, S. d., Lavega, Mateu, & Rovir. (2014). EMOCIONES POSITIVAS Y EDUCACIÓN DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR. CONTRIBUCIÓN DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ COOPERATIVA. *Revista de Investigación Educativa*, 32(2), 309-326. Obtenido de Revista de Investigación Educativa: <http://revistas.um.es/rie/article/view/183911/163191>
- Olivos, P. (16 de Mayo de 2014). *Ambientes Escolares*. Recuperado el 13 de Marzo de 2018, de Articulos Academicos: https://www.researchgate.net/publication/236172095_Ambientes_Escolares
- Peñarrieta, L. (2010). Desarrollo de habilidades comunicativas básicas en niños de 9 a 13 años a través de la radio . *Comuni@cción* , 53.
- Pérez, C., & Ramírez, M. (Septiembre-Diciembre de 2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas

escolares. *Revista Digital Educare*, 19(3), 1-32.
doi:<http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-3.11>

Pinto, Girón, & Villegas, M.-L. (2 de Febrero de 2015). LOS VALORES DE LA FAMILIA EN LA EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Multidisciplinaria Dialogica*, 5-27. Obtenido de LOS VALORES DE LA FAMILIA EN LA EDUCACIÓN INICIAL:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5237738>

Ramirez, C. (2015). *IDEAD PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL IBAGUÉ 2015*. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de
<http://repository.ut.edu.co/handle/001/154>

Rios, L. F., Vallejo Gerena, S., Niño Camacho, L., & García Arbeláez, J. (18 de Junio de 2016). *Revista Iberoamericana*. Obtenido de SOCIOAFECTIVIDAD Y DESARROLLO MORAL EN LA PRIMERA INFANCIA:
<http://revistas.iberoamericana.edu.co/index.php/rhpedagogicos/article/view/903/837>

Rutz, P. (2013). *El juego cooperativo como estrategia*. Obtenido de
<https://prezi.com/4mzmpmajqbj>: <http://200.23.113.51/pdf/29636.pdf>

Ruvalcaba Romero, G. G. (2017). Competencias socioemocionales como predictoras de conductas prosociales y clima escolar positivo en adolescentes. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 77-90. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5980962>

FANTIL. Obtenido de ENSEÑANZA COOPERATIVA COMO INSTRUMENTO PARA LA INCLUSIÓN DE UN NIÑO CON TRASTORNO DE ESPECTRO AUTISTA (TEA) MEDIANTE JUEGOS COOPERATIVOS EN UN AULA DE EDUCACION INFANTIL:
[http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.%2021%20\(259-271\)%20Cu%C3%A9llar%20de%20Lucas%20y%20otros%20-%20septiembre%202015_articulo_id213.pdf](http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.%2021%20(259-271)%20Cu%C3%A9llar%20de%20Lucas%20y%20otros%20-%20septiembre%202015_articulo_id213.pdf)

Cuestas Cañadas, C., & Otros. (21 de Abril de 2016). *La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil*. Recuperado el 14 de Marzo de 2018, de La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil: <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/13797>

Diaz, M. (2014). *LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LOS ESTADOS DE ÁNIMO Y LAS EMOCIONES EN ESCOLARES DE 10-12*

AÑOS . Obtenido de Revista Digital de Educacion Fisica:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5558017>

- Fernandez , N., & García , M. (2007). El Aprendizaje Cooperativo como estrategia de Enseñanza-Aprendizaje en Psicopedagogía (UC):repercusiones y valoraciones de los estudiantes. *Revista Iberoamericana de educación*, 02.
- Fujimoto, G. (5 de Abril de 2014, Vol.3). El derecho del niño al juego, a las artes y a las actividades recreativas. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 113-124. Obtenido de El derecho del niño al juego, las artes y las actividades recreativas: <http://redaberta.usc.es/reladei>
- Galiano, O. (2014). *JUEGOS Y ACTIVIDADES COOPERATIVAS COMO ELEMENTO POSITIVO EN EL DESARROLLO INFANTIL*. Recuperado el enero de 2018, de JUEGOS Y ACTIVIDADES COOPERATIVAS COMO ELEMENTO POSITIVO EN EL DESARROLLO INFANTIL: <http://academica-e.unavarra.es/handle/2454/13987>
- Garaigordobil, M. (23 de Mayo de 2014). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Obtenido de www.researchgate.net/publication/31838923
- García, G., & Soler, E. S. (2015, p.151-161). *Revista Cubana de Reumatología*. Obtenido de La disciplina y el aprendizaje como valores en la actividad docente: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1817-59962015000300013&lng=es&tlng=pt.
- Gómez, A. (2016). *RETOS COOPERATIVOS FÍSICOS EN EDUCACIÓN INFANTIL* . Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18391>:
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18391>
- Gutiérrez-Méndez, D., & Pérez-Archundia, E. (Eneo-Junio de 2015). *ESTRATEGIAS PARA GENERAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR* . *Revista Ra Ximhai*, 11(1), 63-81. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/461/46139401004.pdf>
- Hernandez, M. (Junio de 2014). *JUEGOS COOPERATIVOS: UNA HERRAMIENTA PARA AFIANZAR EL TRABAJO EN EQUIPO DE LA CATEGORÍA JUVENIL DE LA SELECCIÓN DE CUNDINAMARCA FEMENINA DE VOLEIBOL*. Obtenido de <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/7649>
- Jaqueira, A., & Otros. (1 de Marzo de 2014). *Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos* . Obtenido de Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos : <http://revistas.um.es/educatio/article/view/194071>

- Lacunza, A. B. (13 de Marzo de 2012,p.1-20). *LAS HABILIDADES SOCIALES Y EL COMPORTAMIENTO PROSOCIAL INFANTIL DESDE LA PSICOLOGÍA POSITIVA*. Obtenido de Revista Pequeño 2012, Escuela de Psicología, Vol. 2, n° 1, p. 1 – 20. Universidad del Bío-Bío:
<http://hdl.handle.net/10596/2490>
- Linaza. (28 de Febrero de 2013, p.2). *Goole academico*. Obtenido de EL JUEGO ES UN DERECHO Y UNA NECESIDAD DE LA INFANCIA:
<https://repositorio.uam.es/handle/10486/662399>
- Linaza, & Jurgo Torres, S. (2014). *El juego en el Desarrollo Infartil*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infartil
- Manriquez, S. (Diciembre de 2014). Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento. *Ultima Decada; Proyecto Juventudes*, 22(41), 153-178. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-22362014000200007&script=sci_arttext&tlng=en
- Marina, J. (2013). *Valores y Virtudes*. Obtenido de Brújula para Educadores: <http://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2013/xvii03/07/222-224%20Brújula%203.pdf>
- Martínez, R, Cepero, M, Collado, D, & Padial, . (2014). *ADQUISICIÓN DE VALORES Y ACTITUDES MEDIANTE EL JUEGO Y EL DEPORTE EN EDUCACIÓN FÍSICA, EN EDUCACIÓN SECUNDARIA*. Obtenido de Google academico:
http://www.journalshr.com/papers/Vol%206_N%203/V06_3_3.pdf
- Mendoza, H., Ballesteros, R., & Cortés. (20 de Agosto de 2014). El Clima Escolar Como Elemento Fundamental de la Convivencia en la Escuela . *Escenario*, 12(2), 7-18. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de <http://ojs.uac.edu.co/index.php/escenarios/article/view/311>
- Mora, V., & Basten, M. (Septiembre-Diciembre de 2013). Aplicación de la propuesta para fortalecer la vivencia de los valores de solidaridad y empatía con niños y niñas de 4 a 5 años, de una institución privada de Heredia, por medio de talleres lúdicos creativos. (M. Vargas Mora, & M. Basten, Edits.) *Revista Electronica Educare*, 17(3), 199-228. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de URL: <http://www.una.ac.cr/educare>
- Ocáriz, S. d., Lavega, Mateu, & Rovir. (2014). EMOCIONES POSITIVAS Y EDUCACIÓN DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR. CONTRIBUCIÓN DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ COOPERATIVA. *Revista de Investigación Educativa*, 32(2), 309-326. Obtenido de <http://revistas.um.es/rie/article/view/183911/163191>

- Olivos, P. (16 de Mayo de 2014). *Ambientes Escolares*. Recuperado el 13 de Marzo de 2018, de Artículos Académicos:
https://www.researchgate.net/publication/236172095_Ambientes_Escolares
- Pérez, C., & Ramírez, M. (Septiembre-Diciembre de 2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Digital Educare*, 19(3), 1-32. doi:
<http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-3.11>
- Pinto, Girón, & Villegas, M.-L. (2 de Febrero de 2015). LOS VALORES DE LA FAMILIA EN LA EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Multidisciplinaria Dialogica*, 5-27. Obtenido de LOS VALORES DE LA FAMILIA EN LA EDUCACIÓN INICIAL:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5237738>
- Rios, L. F., Vallejo Gerena, S., Niño Camacho, L., & García Arbeláez, J. (18 de Junio de 2016). *Revista Iberoamericana*. Obtenido de SOCIOAFECTIVIDAD Y DESARROLLO MORAL EN LA PRIMERA INFANCIA:
<http://revistas.iberoamericana.edu.co/index.php/rhpedagogicos/article/view/903/837>.
- Rutz, P. (2013). *El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar*. Obtenido de <https://prezi.com/4mzmpmajqbjja/los-juegos-cooperativos-como-estrategia-didactica-para-mejor/>:
<http://200.23.113.51/pdf/29636.pdf>
- Ruvalcaba Romero, G. G. (2017). Competencias socioemocionales como predictoras de conductas prosociales y clima escolar positivo en adolescentes. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 77-90. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5980962>