



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

**EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO DEL TRABAJO
COLABORATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.**

AUTORA: Grace Marisol Anancolla Masaquiza

TUTORA: Lcda. Gissela Alexandra Arroba López Mg.

AMBATO – ECUADOR

Septiembre 2024 – febrero 2025

A. PÁGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Lcda. Gissela Alexandra Arroba López Mg., en mi calidad de tutora del Trabajo de titulación al tema: “EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO DEL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, desarrollado por la estudiante Grace Marisol Anancolla Masaquiza, considero que dicho informe, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentario, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente para que sea sometido a la evaluación por parte del Tribunal de Grado, que Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.

.....

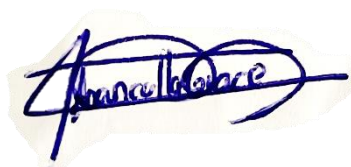
Lcda. Gissela Alexandra Arroba López, Mg

C.I. 1802803617

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Grace Marisol Anancolla Masaquiza, con numero de cedula 1850925015, dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: “EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO DEL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, que basada en la experiencia profesional en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios específicos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de la autora.



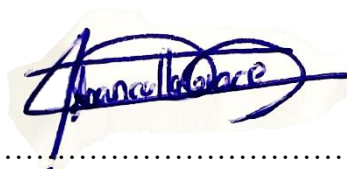
.....
Grace Marisol Anancolla Masaquiza

C.I 1850925015

AUTORA

DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos de líneas patrimoniales del presente Trabajo de Titulación sobre el tema: **“EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO DEL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”** autorizo se reproducción total o parte de ella siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mi derecho de autor y no se utilice con fines de lucro.



Grace Marisol Anancolla Masaquiza

C.I 1850925015

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema: **“EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO DEL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”**, presentado por la señorita Grace Marisol Anancolla Masaquiza, de la carrea de Educación Inicial, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

.....

Lcda. Silvia Acosta Bones Mg.

C.C1802188993

Miembro de la comisión calificadora

.....

Ing. Luis Rafael Tello Vasco, Mg.

C. C1801405141

Miembro de la comisión calificadora

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico con todo el amor en primer lugar a Dios por darme sabiduría, bendiciones, por haber sido el guía a lo largo de mi vida universitaria y sobre todo por permitir culminar con una parte de esta etapa.

Dedico este trabajo de investigación a mis padres, mi querida **Madre Zoila Masaquiza**, por haber confiado en mí y por brindarme su apoyo incondicional a pesar de todas las dificultades. A mi querido y amado ángel mi **Padre Juan Anancolla**, por ser ese guía y mi mayor inspiración que desde el cielo siempre me dio su bendición, apoyo y fuerzas para nunca rendirme en esta etapa. A pesar de que no pueda compartir esta felicidad físicamente, te lo dedico con todo mi corazón, sabiendo que siempre estarás presente en todo momento. Este logro es un reflejo de los valores que siempre me inculcaste día a día. ¡Gracias por ser mi estrella del cielo, PAPÁ!

Finalmente, se lo dedico a mis hermanas, hermano y a mis sobrinos quienes han sido mi mayor motivación para nunca rendirme y así llegar a ser un ejemplo para cada uno de ellos.

Gracias a todos por ser parte de mi vida y permitirme ser su orgullo.

Grace Marisol Anancolla Masaquiza

AGRADECIMIENTO

Gracias infinitas gracias **a Dios** por la vida, por bendecir mi camino, por ser mi fuente de fortaleza, por guiarme en esta etapa universitaria para alcanzar esta meta.

Gracias a mis padres **Zoila** y **Juan** por darme la vida por inculcarme grandes valores, por enseñarme a enfrentar los desafíos que se presentan en la vida, gracias por todo los quiero mucho.

Gracias a **mi madre** por confiar, creer en mí, en mis sueños gracias por cada consejo y siempre desearme lo mejor para mi vida.

Gracias a **mi padre** por todos los valores que me inculco este es el fruto cosechado de cada uno de ellos, sé que desde el cielo estarás orgulloso tu hija pequeña logro cumplir su objetivo, infinitas gracias por todo el amor que me brindaste y por enseñarme a ser fuerte.

Gracias a todas las maestras por su dedicación, tiempo y por brindar una educación de calidad siempre las llevare en mi corazón.

Grace Marisol Anancolla Masaquiza

ÍNDICE GENERAL

A. PÁGINAS PRELIMINARES	i
APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	i
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
DERECHOS DE AUTOR	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRACT	xi
B. CONTENIDOS	1
CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO	1
1.1 Antecedentes investigativos	1
1.2 Fundamentación teórica	8
Metodología juego trabajo	8
El juego:	10
Juego dirigido:.....	11
Didáctica:	12
Estrategias didácticas	13
Trabajo colaborativo	15
1.3 Objetivos	16
1.3.1 Objetivo General:	16
1.3.2 Objetivos Específicos:.....	16
CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA	18
2.-1 Materiales.....	18
2.2 Métodos.....	18

2.3 Planteamiento de la hipótesis	20
CAPITULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	21
3.1 Resultados del diagnóstico del desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años (Pre-test)	21
Aplicación de los juegos dirigidos para el desarrollo del trabajo colaborativo	28
3.2 Resultados de la evaluación del trabajo colaborativo a partir de la aplicación de los juegos (Post-test)	41
3.3 Verificación de hipótesis	48
CAPITULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
4.1 Conclusiones	49
4.2 Recomendaciones	50
MATERIALES DE REFERENCIA	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	58
Anexo 1: Árbol de problemas	58
Anexo 2: Red de inclusión	59
Anexo 3: Ficha de observación	60
Anexo 4: Validación de instrumentos	61
Anexo 5: Carta de compromiso	61
Anexo 6: Consentimiento de los padres de familia	61
Anexo 7: Aplicación Ficha de observación Pre test	61
Anexo 8: Aplicación Ficha de observación Post test	61
Anexo 9: Fotografías	62
Anexo 10: Informe Turnitin	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Indicador 1 de la ficha de observación.....	21
Tabla 2 Indicador 2 de la ficha de observación.....	22
Tabla 3 Indicador 3 de la ficha de observación.....	22
Tabla 4 Indicador 4 de la ficha de observación.....	23
Tabla 5 Indicador 5 de la ficha de observación.....	24
Tabla 6 Indicador 6 de la ficha de observación.....	24
Tabla 7 Indicador 7 de la ficha de observación.....	25
Tabla 8 Indicador 8 de la ficha de observación.....	26
Tabla 9 Indicador 9 de la ficha de observación.....	26
Tabla 10 Indicador 1 de la ficha de observación.....	41
Tabla 11 Indicador 2 de la ficha de observación.....	41
Tabla 12 Indicador 3 de la ficha de observación.....	42
Tabla 13 Indicador 4 de la ficha de observación.....	43
Tabla 14 Indicador 5 de la ficha de observación.....	43
Tabla 15 Indicador 6 de la ficha de observación.....	44
Tabla 16 Indicador 7 de la ficha de observación.....	44
Tabla 17 Indicador 8 de la ficha de observación.....	45
Tabla 18 Indicador 9 de la ficha de observación.....	46
Tabla 19 Diferencia de datos Pre y Post Test obtenidos con la ficha de observación.....	47
Tabla 20 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	48

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Resultado general Pre-test.....	27
Ilustración 2 Resultado general Post-test	46
Ilustración 3 Árbol de problemas	58
Ilustración 4 Red de inclusión.....	59

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

Tema: “El juego dirigido en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.”

Autor: Grace Marisol Anancolla Masaquiza

Tutora: Lcda. Gissela Alexandra Arroba López Mg

RESUMEN EJECUTIVO

El presente estudio investigativo con el tema “El juego dirigido en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años” tiene como objetivo principal analizar el juego dirigido en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años. Para el desarrollo de esta investigación se empleó un paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo que permitió la recolección de datos numéricos, utilizando un diseño pre experimental con un alcance descriptivo. Se aplicó como técnica la observación a 23 niños y niñas y como instrumento una ficha de observación con escala del MINEDUC, el mismo que constaba de 9 indicadores. La ficha se aplicó en dos periodos: Pre- test para diagnosticar el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños, esta ficha permitió tener los rangos de iniciado y en proceso, Post- test para evaluar el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños posterior a la aplicación de los juegos dirigidos, por ello la aplicación de la ficha posterior a la aplicación de los juegos me permitió tener los rangos de en proceso y adquirido los cuales demuestran un gran cambio en los niños y niñas. Los resultados dan a conocer que la aplicación del juego dirigido tiene un efecto positivo con una mejora notable en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.

Palabras clave: Juego dirigido, interacción, trabajo colaborativo

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

Theme: "Directed play in the development of collaborative work in children from 4 to 5 years old."

Author: Grace Marisol Anancolla Masaquiza

Tutor: Lcda. Gissela Alexandra Arroba López Mg

ABSTRACT

The present research study with the theme "The directed play in the development of collaborative work in children from 4 to 5 years old" has as main objective to analyze the directed game in the development of collaborative work of children from 4 to 5 years. For the development of this research a positivist paradigm was used, with a quantitative approach that allowed the collection of numerical data, using a pre-experimental design with a descriptive scope. Observation was applied as a technique to 23 boys and girls and as an instrument an observation form with a MINEDUC scale, which consisted of 9 indicators. The form was applied in two periods: Pre-test to diagnose the development of collaborative work of children, this form allowed to have the ranges of initiated and in process, Post-test to evaluate the development of collaborative work of children after the application of the directed games, therefore the application of the form after the application of the games allowed me to have the ranges of in process and acquired which demonstrate a great change in boys and girls. The results show that the application of guided play has a positive effect with a notable improvement in the development of collaborative work in children aged 4 to 5 years.

Keywords: guided play, interaction, collaborative work

B. CONTENIDOS

CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes investigativos

Luego de un profundo análisis del material bibliográfico, se han identificado importantes estudios que sustentan el tema de investigación sobre el juego dirigido en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años. Estos hallazgos proporcionan una base importante para el avance de este proyecto, centrado en las variables “juego dirigido” y “trabajo colaborativo”. A continuación, se da a conocer algunas de las contribuciones más relevantes a esta investigación:

El juego dirigido

A nivel mundial se ha tomado como referencia el estudio de Barón (2021) quien sostiene que el juego dirigido es una actividad física recreativa que sigue pautas o reglas para lograr objetivos específicos. Además, por su relevancia en el campo de la educación, se emplea como medio de enseñanza para producir un determinado tipo de aprendizaje que los estudiantes puedan comprender de forma clara y concisa. Dado que este juego genera una dinámica que va más allá del aprendizaje por tal motivo, su desarrollo requiere de coordinación, en la cual se integra un plan estructurado para definir las metas a alcanzar.

A su vez una investigación realizada por Galora (2023) titulado “El juego dirigido en el desarrollo de la interacción social en niños de del nivel inicial II”, el cual se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y de tipo bibliográfica dado que tiene como objetivo describir los aportes del juego dirigido en el desarrollo de la interacción social

en niños del nivel inicial II”. Por lo tanto, la investigación concluye que el juego dirigido es una herramienta pedagógica útil que fomenta la interacción social en los niños, permitiéndoles adquirir habilidades de socialización que, además beneficia a las relaciones interpersonales y a la comprensión mutua.

Por otra parte, está la investigación realizada por parte de Iguasnia (2023) titulado “ El juego dirigido en el desarrollo cognitivo de los niños de educación inicial I de la unidad educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo”, el cual empleo una metodología cualitativa con un diseño no experimental, dado que su objetivo fue analizar los beneficios del juego dirigido en el desarrollo cognitivo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de Educación Inicial I”. Además, en la conclusión de esta investigación señalan que el juego dirigido no siempre se usa como un método de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial, pero es importante en la infancia

.

También la investigación realizada por parte de Riera (2021) titulada “El juego dirigido en el desarrollo del esquema corporal de los niños del Subnivel II, de la unidad educativa Quislag, de la comunidad Quislag, parroquia Tixán, provincia de Chimborazo, período octubre 2020 – marzo 2021”.Se desarrolló bajo un diseño no experimental debido a que no se manipulo ninguna variable. Además, su objetivo fue determinar la incidencia del juego dirigido en el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas del subnivel II. Por ello como conclusión se tiene que el juego dirigido es un recurso pedagógico muy efectivo y una excelente opción para el desarrollo de su comportamiento, personalidad, habilidades físicas e intelectuales.

Otra investigación realizada por Santín y Espinoza (2023) titulada “El juego dirigido para la motivación del aprendizaje”, realizada bajo un enfoque mixto de tipo descriptivo. En el cual su objetivo fue determinar la incidencia del juego dirigido para la motivación del aprendizaje. La investigación concluye que el juego dirigido influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes esto se da debido a que el juego

es una actividad innata que responde a las necesidades e intereses de los niños y niñas desde sus primeros años de vida.

Mientras que el estudio realizado por Caicedo et al. (2019) titulada “Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica”, desarrollada bajo un enfoque cuantitativo, el cual tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica. La investigación concluye que las estrategias didácticas permiten a los estudiantes ser creativos y participar en las clases por ello estas estrategias de enseñanza basadas en juegos dirigidos facilitan el proceso de enseñanza asimismo dan a los estudiantes un conocimiento significativo en las distintas asignaturas.

También la investigación realizada por Castillo (2019) titulada “El juego dirigido como herramienta pedagógica en la dimensión cognitiva de los niños del nivel de párvulos 7 en el hogar infantil Pequeñines de Popayán”. Se basó en una metodología cualitativa que además conto con un diseño metodológico, puesto que su objetivo fue comprender el juego dirigido como herramienta pedagógica en la dimensión cognitiva de los niños del nivel de párvulos 7 en el hogar infantil Pequeñines. Por tal motivo en su conclusión, señalan que los talleres de juegos dirigidos demostraron que los niños y niñas estaban dispuestos a jugar, aprender y de igual manera participar activamente, destacando el trabajo en equipo y el respeto hacia los demás.

Por otra parte, un estudio realizado por Cornejo et al. (2021) titulada “El juego dirigido como estrategia para estimular la atención en estudiantes de 5 a 6 años de edad”. Desarrollada bajo un enfoque cuantitativo el cual conto con un alcance descriptivo, que además tenía como objetivo validar un set de 5 juegos dirigidos motrices, los cuales buscan estimular la atención en niños y niñas de 5 a 6 años por ende se espera que esta pueda ser una herramienta útil para usar en instituciones educativas en el futuro antes de una actividad o tarea cognitiva. De igual manera los

resultados indicaron que, aunque la propuesta era válida, no se ha llevado a cabo en la práctica por lo cual esto significa que puede ser viable para implementarla en el futuro.

A su vez la investigación realizada por Vazquez (2019) con el tema “El juego dirigido como estrategia didáctica para el aprendizaje de los alumnos de segundo y tercer grado del jardín de niños Estela G. de González turno vespertino”. Realizada bajo una metodología cuantitativa. En el cual su objetivo fue determinar el juego dirigido como estrategia didáctica para el aprendizaje en el jardín de niños “Estela G. de González” turno vespertino. De tal manera que como conclusión se tiene que el juego dirigido es una excelente opción para llevar a cabo las actividades de manera adecuada, que debe aprovechar al máximo las diferentes habilidades, intereses y necesidades de cada estudiante.

Finalmente está la investigación de Oviedo (2019) titulada “El juego dirigido como estrategia de interacción para el aprendizaje de las relaciones de convivencia democrática en niños de cinco años”. Desarrollada bajo una metodología de tipo experimental dado que su objetivo fue demostrar la eficacia del juego dirigido como estrategia de interacción para el aprendizaje de las relaciones de convivencia democrática en niños de cinco años. Por tal motivo como conclusión se tiene que el juego dirigido es una estrategia de interacción que mejora significativamente la adquisición de las relaciones interpersonales.

Trabajo colaborativo

A nivel de Latinoamérica se tiene el estudio de Quispe et al. (2019) señalan que el trabajo colaborativo se emplea como un método pedagógico en distintas áreas, contribuyendo a mejorar la calidad de vida, por ello en las instituciones, se utiliza para promover y apoyar el progreso del aprendizaje, permitiendo a los participantes desarrollar habilidades y aplicar sus conocimientos de manera conjunta y que además este método, promueve la colaboración para solucionar un problema o terminar una

tarea con un objetivo en común lo que fortalece tanto acciones individuales como grupales, fomentando la participación igualitaria.

A su vez un estudio realizado por García y Peña (2019) titulado “El trabajo colaborativo como estrategia pedagógica para favorecer la convivencia escolar de los niños”. Realizado bajo una metodología mixta con diseño pre-experimental, dado que su objetivo fue promover el trabajo colaborativo como estrategia pedagógica para fomentar la convivencia escolar en un grupo de niños de tres años. Además, en la conclusión señala que, debido a la importancia de esta etapa en los niños es fundamental que las investigaciones se centren en estrategias que fomenten una convivencia escolar positiva desde los primeros años de vida de los infantes.

También la investigación realizada por parte de Herrera (2021) titulada “El trabajo colaborativo en educación primaria, generador de ambientes de aprendizaje para el rendimiento académico”. Realizado bajo una metodología cualitativa con su alcance descriptivo, de tal manera que su objetivo fue demostrar que el trabajo colaborativo, mediante técnicas de aprendizaje y creativas, contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje que mejora el rendimiento académico de los alumnos que además en la conclusión señala que el trabajo colaborativo puede mejorar el rendimiento académico si se cumplen los requisitos necesarios, como la interacción cara a cara.

Otro estudio realizado por Torres (2020) titulado “Análisis de trabajo colaborativo de los niñas y niñas de Educación Inicial Subnivel II-modalidad online”. Realizado bajo un enfoque cualitativo debido a que tenía como objetivo analizar el trabajo colaborativo de los niñas y niñas de educación inicial subnivel II-Modalidad Online U.E Atenas. Además, en su conclusión da a conocer que el trabajo colaborativo en línea se refiere a trabajar en grupos pequeños, priorizando la habilidad de cada niño para lograr un trabajo continuo a través de herramientas tecnológicas o actividades que la maestra propone para facilitar los contenidos a los niños en casa.

Adicional la investigación realizada por Inga y Moreno (2021) titulada “Trabajo colaborativo en el proceso de Inclusión Educativa en el aula en niños de 5 años”. Realizada bajo un enfoque mixto, en el cual tuvo como objetivo analizar el trabajo colaborativo en el proceso de inclusión educativa en el aula en niños de 5 años. Por ello en la conclusión, se menciona que la institución si conserva practicas inclusivas, pero brinda pocas capacitaciones a sus docentes en temas de inclusión educativa y estrategias de enseñanza colaborativa.

Según el artículo científico realizado por Ruiz y Villar (2021) titulado “El trabajo colaborativo un desafío desde aulas virtuales”. Realizado bajo una metodología cualitativa, que tuvo como objetivo analizar artículos científicos sobre el trabajo colaborativo en aulas virtuales, que actualmente es una necesidad de capacitación en los estudiantes por su educación a distancia, los resultados evidenciaron que trabajar en conjunto ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades para resolver problemas y tomar decisiones además esto se logra mediante la aplicación de estrategias, proyectos de aprendizaje y talleres.

También una investigación realizada por Asero y Palomino (2023) titulada “El trabajo colaborativo apoyado en las herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje”. Desarrollada bajo una metodología con enfoque mixto, en el cual su objetivo fue investigar la influencia del trabajo colaborativo apoyado en las herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza. En conclusión, se conoce que trabajar en equipo tiene beneficios que ayudan a una persona a integrarse mejor en un grupo y a adquirir conocimientos de manera diferente.

Asimismo un estudio realizado por Figueroa y Ruelas (2023) titulado “La importancia del Trabajo Colaborativo en Estudiantes del Nivel Primario” Realizada bajo un enfoque cualitativo utilizando como instrumento para la recolección de información una entrevista estructurada en el cual los

resultados indican que trabajar en equipo tiene un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes y también revelan cuáles son las formas de organización más exitosas. Además, se resalta la importancia de la participación personal y la responsabilidad individual en la creación de un ambiente de unidad en el grupo.

A su vez un estudio realizado por Freire (2022) titulado “El trabajo colaborativo en la enseñanza de la geografía”, realizada bajo un estudio descriptivo de tipo revisión bibliográfica. Su objetivo fue analizar la importancia del trabajo colaborativo para la enseñanza y aprendizaje de la geografía. Por ende, los resultados destacan el trabajo colaborativo como un método activo puesto que el mismo promueve la participación directa de los estudiantes en la construcción de conocimientos esenciales sobre las características y transformaciones de la Tierra.

Finalmente, a nivel provincial una investigación realizada por Yachapanta (2024) titulado “El trabajo colaborativo en el desarrollo del aprendizaje significativo con los estudiantes del subnivel medio de educación general básica de la U.E “GLENN DOMAN” en la ciudad de Ambato”. Desarrollado con una metodología mixta que además su objetivo fue determinar la contribución del trabajo colaborativo en el desarrollo del aprendizaje significativo con los estudiantes del subnivel medio de educación general básica de la U.E “GLENN DOMAN” en la ciudad de Ambato. Por ello, en conclusión, se tiene que las formas de mejorar las habilidades sociales de los niños son a través del trabajo colaborativo, el cual se define como un proceso en el que una persona aprende más cuando trabaja con personas con niveles cognitivos similares.

1.2 Fundamentación teórica

Metodología juego trabajo

Según el currículo Educación Inicial (2014) la metodología juego trabajo implica la creación de diversos entornos de aprendizaje, áreas conocidas como rincones, en el cual los niños juegan en pequeños grupos y participan en distintas actividades. Por eso se trata de una metodología adaptable que permite una mejor atención a la diversidad del aula, la promoción de las habilidades y los intereses de cada infante. Los rincones de juego trabajo permiten que los infantes aprendan libremente de acuerdo con sus necesidades, los rincones que ofrece el maestro deben estar ubicados tanto dentro como fuera del salón de clases, con materiales motivadores que despierte el interés, la curiosidad y organizados para responder a las características del contexto. Entre los rincones que se sugieren estructurar están: lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros.

Momentos del juego trabajo:

El momento de planificación: Mediante este momento los infantes y el educador se congregan con el fin de anticipar las circunstancias. A través de un diálogo, donde todos tienen su tiempo para responder a las cuestiones: ¿qué deseo hacer? ¿Cómo puedo hacerlo? ¿Con qué puedo hacerlo? ¿Con quién? ¿Dónde? y ¿Para qué? El maestro debe alentar al niño a seleccionar y decidir el rincón en el que quiere interactuar durante este momento.

El momento de desarrollo: La puesta en acción es el período del juego en concreto, durante este período, los niños se encuentran en el rincón elegido o rotan, si es el caso. El maestro interactúa con los diferentes grupos en función de las necesidades de los infantes o su intencionalidad.

El momento del orden: se refiere al lapso de tiempo que los infantes necesitan para ordenar el material utilizado y dejar los rincones organizados, tal como los han encontrado. En este lapso, el docente brinda asistencia activa a los diversos grupos y puede utilizar música, rimas y otros elementos para fomentar la participación de los niños.

El momento de la socialización: los niños y el docente se reúnen para llevar a cabo una evaluación de lo que cada uno hizo durante el periodo de desarrollo; se trata de un dialogo divertido, participativo y activo en el que los niños hablan de lo que hicieron, si les gustó o no, y si les importó. MINEDUC (2014)

Pérez y Castro (2023) señalan que la metodología juego trabajo es ideal para que los niños trabajen en grupos o individuales con una variedad de materiales que estimulan y le permiten aprender de manera libre, espontánea y a nivel de sus intereses por ello el maestro se convierte en guía y organiza cada espacio donde interactúan los niños, transformando así el ambiente en un lugar acogedor donde pueden desarrollar su personalidad, iniciativa, habilidades cognitivas e imaginación.

Cusco (2021) nos dice que en educación inicial la metodología de juego trabajo se basa en organizar diferentes entornos de aprendizaje, más conocidos como rincones, en la educación inicial. Asimismo, se trata de un enfoque flexible que contribuye a satisfacer las diversidades del aula, lo cual posibilita que los infantes desarrollen sus aptitudes e intereses y adquieran conocimientos de manera espontánea en función de sus necesidades. Por esta razón, debe fomentar el aprendizaje significativo en el salón de clases al hacer que el aprendizaje sea divertido.

Además, Piguave (2017) nos a conocer que la metodología de juego trabajo se fundamenta en la organización de espacios de aprendizaje denominados rincones, con el propósito de que los infantes aprendan de manera espontánea. Estos rincones

brindan la oportunidad de atender la diversidad del aula y mejorar las capacidades e intereses de cada niño, reconociendo el juego como la principal actividad en la infancia temprana. El educador debe diseñar los ambientes de manera segura y estimulante, interactuar como observador, escenógrafo o jugador, y asumir diversas formas de interacción para brindar apoyo al aprendiz.

El juego:

El juego es definido por MINEDUC (2014) como una estrategia principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad natural de los niños y niñas que puede tomar una variedad de formas y cambiar con la edad. Por lo tanto los infantes se involucran plenamente en el juego, con cuerpo, mente y espíritu, y están completamente activos e interactúan con sus pares, adultos y el mundo exterior. Los niños experimentan de manera segura y por esa razón aprenden sobre su entorno, prueban comportamientos, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones mientras juegan.

Según Jean Piaget el juego es una actividad que tiene un propósito en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Se trata de algo espontáneo opuesto al trabajo; no requiere una adaptación a la realidad y por consiguiente, se realiza por puro placer y no por utilidad. Se permite la liberación de conflictos ignorándolos o resolviéndose sin previo aviso. Andrade (2020)

Para Benítez (2009) el juego es una actividad humana y se presenta en todos los niños/as, aunque su contenido varía debido a las influencias culturales que ejercen los diferentes grupos sociales, por ende no es solo algo que ocurre durante la infancia, sino que también ocurre durante toda la vida, lo que demuestra que el juego es una experiencia educativa valiosa para la vida, cuenta con múltiples características que desempeña un papel importante en la educación, ya que a través del juego los niños adquieren roles que asumen gradualmente.

Juego dirigido:

El juego dirigido es definido por Alvarez (2014) como un medio que se utiliza para lograr un objetivo específico el cual se presenta como resultado de una variedad de manifestaciones ideológicas, motoras, sociales y otras manifestaciones que, al combinarse, reglamentarse y repetirse como actividad de una manera específica, reflejan el carácter de un grupo social. Por ello se convierte en un medio para lograr objetivos educativos, recreativos, psicológicos, deportivos y otros.

Ventajas del juego dirigido:

Proporciona una estructura: Los maestros orientan y controlan todas las actividades, lo cual impide la autonomía del infante

Cumplir expectativas: La motivación puede ser externa, que se fundamenta en cumplir con las expectativas o seguir las directrices de los profesores.

La creatividad: ser más limitada, debido a que los infantes deben seguir las normas y directrices establecidas, aunque algunas formas de juego dirigido pueden incorporar elementos creativos.

Desarrollo social: Los profesores pueden fomentar la interacción social y enseñar habilidades específicas, como el trabajo en equipo y el seguimiento de instrucciones.

Habilidades cognitivas: Enfatiza el aprendizaje de conceptos y habilidades específicas, tales como contar, reconocer colores, o seguir secuencias lógicas etc. (Infantil, 2022)

Caicedo et al. (2019) nos dicen que, a través del juego dirigido, el estudiante puede desarrollar un pensamiento divergente al aprender de un modo no tradicional, lo que puede generar un aprendizaje significativo a partir de los significados otorgados a un objeto o ente de estudio. De esta manera, no solo aprende, sino que también tiene la oportunidad de fomentar el aprendizaje, desarrollado a partir de una eficaz transformación de sus estructuras mentales mediante una transformación de sus estructuras mentales.

Para Nicuesa (2022) el juego dirigido es cuando los niños juegan con un adulto que supervisa cómo se desarrolla la actividad. Dado que todas las épocas del año brindan la oportunidad de disfrutar de este entretenimiento, el juego no está influenciado por el clima, los niños juegan juegos dirigidos en presencia de un adulto, durante el desarrollo de una actividad, este adulto acompaña, guía y orienta al grupo. Por ello, hay objetivos, principios y normas fundamentales que regulan estas dinámicas.

Didáctica:

La didáctica es definida como la ciencia y el arte que se refiere al proceso de enseñanza y aprendizaje en el acto didáctico, como tarea docente y discente, dentro de un sistema, con la tecnología como recurso y acción que mejora el aprendizaje. Su principal objeto es enseñar por otro lado la aplicación de la didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje solventa las dificultades al establecer conceptos, tomar decisiones y abordar los desafíos con propuestas significativas. Gonzales y Guevara (2022)

Elementos:

Alumno: tienen como propósito el aprendizaje.

Profesor: es un orientador, guía y acompañante de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los objetivos: son los que orientan el proceso educativo

Los contenidos: se trata de los saberes que forman parte de la cultura son significativas y se destinan para ser enseñados.

Métodos y técnicas de enseñanza: son fundamentales en la enseñanza y deben estar, lo más próximo que sea posible, a la manera de aprender de los alumnos.

El medio geográfico, económico, cultural y social: es indispensable para que la acción didáctica se lleve a cabo en forma eficiente. Jaen et al. (2023)

Para Mallart (2021) la didáctica enfatiza los principios generales y reglas para orientar el aprendizaje hacia los objetivos educativos, ofreciendo una visión de conjunto, estudia los elementos comunes a la enseñanza en cualquier situación. Además, proporciona modelos descriptivos, explicativos e interpretativos generales que se pueden utilizar para enseñar cualquier materia y en cualquier etapa o ámbito educativo, a pesar de que debe basarse en hechos específicos, su propósito no es aplicarlo de inmediato a la enseñanza de una materia o una edad específica.

Por otra parte Abreu et al. (2017) nos dan a conocer que la didáctica se ha definido como el arte de enseñar, el artificio, el tratado, la normativa, el aprendizaje científico, el estudio de la educación intelectual del hombre y del conocimiento sistemático, la ciencia auxiliar, la técnica de incentivar, la teoría de la instrucción, la ciencia especulativa, la doctrina general, el método, la técnica, el procedimiento, la disciplina particular, la rama de la pedagogía, la disciplina pedagógica, la disciplina pedagógica de carácter práctico interacciones, reflexión científica, campo de conocimiento, campo científico, tecnología, tecnología y técnica, enseñanza y ciencia.

Estrategias didácticas

Para Jiménez y Robles (2016) las estrategias didácticas son "un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un

determinado propósito", por lo tanto, en el campo pedagógico específico que se trata de un "plan de acción que el docente pone en marcha para lograr los aprendizajes".

En las estrategias didácticas las herramientas utilizadas son fundamentales para el desarrollo del aprendizaje debido a que fomentan la participación activa de los estudiantes, la herramienta didáctica y complementaria utilizada en clase permite a los estudiantes mejorar su comprensión de conceptos difíciles o imposibles de observar a simple vista, por ello la implementación de estrategias didácticas fundamentadas en elementos reflexivos y cognitivos tiene como propósito mejorar las habilidades académicas técnicas teóricas basadas en los procesos de análisis-síntesis e inductivo-inferencia. Herrera y Villafuerte (2023)

Tipos:

Las estrategias didácticas pueden clasificarse en:

Estrategias de enseñanza: se incluyen los procedimientos empleados por los educadores con el fin de lograr la adquisición de conocimientos a los estudiantes.

Estrategias de aprendizaje: son los procedimientos mentales empleados por un estudiante para procesar la información y adquirir conocimientos.

Las estrategias didácticas son definidas por Orellana (2017) como una herramienta importante que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje en la que los objetivos y los contenido se hacen reales, por los mismo los maestros utilizan estrategias didácticas para desarrollar los contenidos de un programa y convertirlos en conceptos significativos, este proceso se conoce como trasposición didáctica y se debe al hecho de que es la herramienta que permite transferir información de manera didáctica.

Trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo es definido por Perea (2018) como una estrategia pedagógica que fomenta el diálogo, la unidad, el compromiso, la solidaridad, la generosidad y el reconocimiento y respeto de los roles, la palabra y el aporte de los demás, en este sentido es una manera de prevenir los problemas que surgen al iniciar una actividad, por ello el trabajo colaborativo se ha propuesto como una forma de ayudar a los estudiantes a aprender a partir de sus habilidades individuales.

Para Revelo et al. (2017) el trabajo colaborativo es definido como un proceso mediante el cual las personas aprenden más de lo que aprenderían por si solos esto se da debido a la interacción de los individuos en un equipo, los cuales saben distinguir y contrastar diferentes puntos de vista de modo que llegan a crear un proceso de construcción de conocimiento, por ende la implementación del trabajo colaborativo como estrategia educativa en el aula de clase requiere del uso de técnicas.

Según Carbonell (2008), citado por Arce (2019) manifiesta que el trabajo colaborativo fomenta un ambiente de mayor participación y confianza, lo que naturalmente mejora el aprendizaje al promover el trabajo en equipo y la creación de culturas cooperativas. La cooperación y el aprendizaje entre iguales, sin discriminación y trabajando juntos, favorecen el aprendizaje entre pares, enriqueciendo tanto el desarrollo grupal como individual.

Por ultimo Guerrero et al. (2018) nos dicen que el trabajo colaborativo se presenta como una estrategia educativa que ayuda a desarrollar habilidades y competencias de comunicación e interacción social. Además, sostienen que la construcción del conocimiento se expande cuando tienen oportunidades de compartir ideas, experiencias, conocimientos y fuentes de información a través de la interacción social y la comunicación, que son elementos esenciales en la formación integral de los estudiantes

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General:

Analizar el juego dirigido en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.

1.3.2 Objetivos Específicos:

- Diagnosticar el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.

Para cumplir con este primer objetivo planteado en la investigación se llevó a cabo la elaboración de una ficha de observación con escala valorativa del currículo de Educación Inicial 2014, el mismo que consta de 9 indicadores sobre las variables dependiente e independiente, el cual después de la aprobación por expertos fue aplicado como un Pre test que fue destinado a 23 niños/as de 4 a 5 años de la “Unidad Educativa Francisco Flor”

- Aplicar el juego dirigido para el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.

Para el cumplimiento de este segundo objetivo una vez aplicada la ficha de observación con escala valorativa del currículo de Educación Inicial 2014, se realizó una intervención de 15 días con los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Flor en los cuales se aplicó juegos dirigidos para mejorar el desarrollo del trabajo colaborativo.

- Evaluar el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños posterior a la aplicación de los juegos dirigidos.

Para alcanzar con este tercer objetivo establecido, nuevamente se aplicó la ficha de observación como un Post test el mismo que consta de 9 indicadores sobre las variables dependiente e independiente con escala valorativa del currículo de Educación Inicial 2014 después de realizar los juegos para ver si se ha tenido cambios en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños/as y después pasar los datos al programa SPSS para conseguir resultados de la hipótesis.

CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA

2.-1 Materiales

Para la investigación “El juego dirigido en el desarrollo del trabajo colaborativo en niños de 4 a 5 años” se diseñó un instrumento, el cual fue una ficha de observación dirigida a 23 niños y niñas de la “Unidad Educativa Francisco Flor” de 4 a 5 años con el fin de recoger datos fundamentales para la realización de esta investigación. De igual manera la ficha de observación fue validada por expertos, también se utilizó un consentimiento informado para los representantes legales de los niños y niñas para la autorización correspondiente con el fin de respetar la integridad de sus hijos.

2.2 Métodos

La presente investigación presenta un paradigma positivista porque se basa en una realidad objetiva con un enfoque cuantitativo que según (Suarez, 2018) es una forma estructurada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes, lo que implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas, matemáticas, para obtener resultados ya que esta investigación recopilara de datos para poder evaluar el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños y niñas de 4 a 5 años.

Así mismo, la investigación cuenta con un diseño pre experimental, que según (Hernández, Fernández, & Pilar, 2014) nos dicen que el diseño pre experimental es un diseño en el que solo existe un grupo cuyo grado de control es mínimo. Normalmente es utilizado como un primer acercamiento al problema de la investigación.

Este estudio presenta un alcance descriptivo, debido a que busca describir, analizar el juego dirigido en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años, a través de la recolección y análisis de datos. (Galarza, 2020)

También, cuenta con un estudio de campo de tipo bibliográfica- documental y de campo que según (Zorrilla, 2021) nos dice que es un método de investigación en el que se examina lo que se ha escrito y publicado previamente sobre un tema, también porque se basa en investigaciones de libros, documentos de sitio web, artículos, entre otros y de campo porque se obtuvo información mediante las técnicas de recolección de datos.

Como técnica para esta investigación se utilizó la observación que según (Sanjuan, 2011) es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, con su instrumento la ficha de observación escala valorativa I= Inicio; EP= En proceso; AD= Adquirido que 9 indicadores sobre las variables dependiente e independiente dirigido a los niños/as de 4 a 5 años de la “Unidad Educativa Francisco Flor”.

Para determinar la fiabilidad del instrumento que en este caso fue la ficha de observación se utilizó el programa SPSS, con el modelo Alfa de Cron Bach, se presenta una fiabilidad 0,787 que al acercarse a 1, se toma al instrumento como aceptable para la investigación.

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	23	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	23	100,0
a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.			

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,787	9

2.3 Planteamiento de la hipótesis

La hipótesis que se presenta establece dos tipos de hipótesis, que son la nula y la alternativa.

H0: El juego dirigido no contribuye en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.

H1: El juego dirigido contribuye en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.

CAPITULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Resultados del diagnóstico del desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años

La información que se presenta a continuación son los resultados que se lograron obtener a mediante la aplicación de la ficha de observación con escala valorativa del currículo de Educación Inicial, que fue dirigida a 23 niños/ as de 4 a 5 años que pertenecen a la Unidad Educativa Francisco Flor

Indicador 1. Participa activamente en el juego con sus compañeros desarrollando relaciones sociales y afectivas

Tabla 1 Indicador 1 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Iniciado	13	56,5	56,5	56,5
	En proceso	10	43,5	43,5	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 13 niños que equivale al 56,5% no participan activamente en el juego por lo que la destreza está en iniciado; mientras que 10 niños que corresponden al 43,5% participan de forma parcial en los juegos con sus compañeros por lo que la destreza está en proceso. A partir de los resultados obtenidos se identificó que a través del juego la mayoría de los niños no han desarrollado relaciones sociales dentro de actividades de juego, mientras que una minoría le cuesta un poco relacionarse con los demás.

Indicador 2. Escucha y sigue las instrucciones del juego, demostrando atención y comprensión

Tabla 2 Indicador 2 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Iniciado	11	47,8	47,8	47,8
	En proceso	12	52,2	52,2	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 11 niños que equivale al 47,8% no escuchan y siguen las instrucciones del juego con fluidez por lo que la destreza está en iniciado, mientras que 12 niños perteneciente al 52,2% escuchan y siguen las instrucciones del juego de forma parcial por lo que la destreza está en proceso. A partir de los resultados obtenidos podemos decir que la implementación de juegos con instrucciones claras es fundamental para que los niños demuestren atención y comprensión.

Indicador 3. Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno

Tabla 3 Indicador 3 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Iniciado	11	47,8	47,8	47,8
	En proceso	12	52,2	52,2	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 11 de ellos que equivale al 47,8% no colaboran en actividades

que se desarrollan con otros niños por lo que la destreza está en iniciado, mientras que 12 niños perteneciente al 52,2% colaboran en actividades de forma parcial por lo que la destreza está en proceso. A partir de los resultados obtenidos se evidencia que la mayoría de los niños colaboran en las actividades que se realiza el adulto para la interacción con sus compañeros.

Indicador 4. Ayuda a sus compañeros cuando tienen dificultades, desarrollando empatía y apoyo mutuo

Tabla 4 Indicador 4 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Iniciado	20	87,0	87,0	87,0
	En proceso	3	13,0	13,0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 20 niños que equivale al 87,0% no ayudan a sus compañeros cuando tienen dificultades por lo que la destreza está en iniciado, mientras que 3 niños perteneciente al 13,0% ayudan de forma parcial cuando sus compañeros tienen dificultades por lo que la destreza está en proceso. A partir de los resultados obtenidos se identificó que la mayoría de los niños no muestran esa empatía por ayudar a sus compañeros, por lo que es importante implementar juegos con dificultades para que sus compañeros puedan ayudarles.

Indicador 5. Acepta ideas y sugerencias de otros niños, valorando la diversidad de pensamiento

Tabla 5 Indicador 5 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Iniciado	17	73,9	73,9	73,9
	En proceso	6	26,1	26,1	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 17 niños que equivale al 73,9% no acepta ideas y sugerencias de otros niños por lo que la destreza está en iniciado, mientras que 6 niños perteneciente al 26,1% aceptan ideas y sugerencias de forma parcial por lo que la destreza está en proceso. A partir de los resultados obtenidos podemos ver que la mayoría de los niños/as no aceptan las ideas valorando la diversidad de pensamiento de los demás compañeros.

Indicador 6. Toma turnos y respeta el orden, promoviendo la autorregulación y el respeto por las reglas.

Tabla 6 Indicador 6 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Iniciado	16	69,6	69,6	69,6
	En proceso	7	30,4	30,4	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 16 niños que equivale al 69,6% no toma turnos y ni respeta el orden por lo que la destreza está en iniciado, mientras que 7 niños perteneciente al 30,4% toman turnos y respeta el orden de forma parcial por lo que la destreza está en proceso. A partir de los resultados obtenidos se evidencia que la mayoría de los niños/as toman turnos ni respetan el orden en los juegos por ello no muestran respeto hacia los mismos.

Indicador 7. Comparte materiales o juguetes necesarios, desarrollando habilidades de cooperación.

Tabla 7 Indicador 7 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Iniciado	13	56,5	56,5	56,5
	En proceso	10	43,5	43,5	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 13 niño que equivale al 56,5% no comparte materiales o juguetes por lo que la destreza está en iniciado, mientras que 10 niños perteneciente al 43,5% comparte materiales o juguetes de forma parcial por lo que la destreza está en proceso. A partir de los resultados obtenidos se evidencia que la mayoría de los niños no tienen desarrollado esa habilidad de cooperación por lo que les cuesta compartir materiales o juguetes con sus compañeros.

Indicador 8. Se comunica adecuadamente para resolver problemas en grupo, potenciando el lenguaje y la resolución de conflictos.

Tabla 8 Indicador 8 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Iniciado	15	65,2	65,2	65,2
	En proceso	8	34,8	34,8	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 15 niños que equivale al 65,2% no se comunica adecuadamente para resolver problemas por lo que la destreza está en iniciado, mientras que 8 niños perteneciente al 34,8% se comunican adecuadamente para resolver problemas de forma parcial por lo que la destreza está en proceso. A partir de los resultados obtenidos se identificó que la mayoría de los niños/as no se comunican adecuadamente por lo que tienen la dificultad para resolver los problemas que se presenten en el juego.

Indicador 9. Celebra los logros compartidos en el juego, mostrando habilidades para reconocer el esfuerzo colectivo.

Tabla 9 Indicador 9 de la ficha de observación

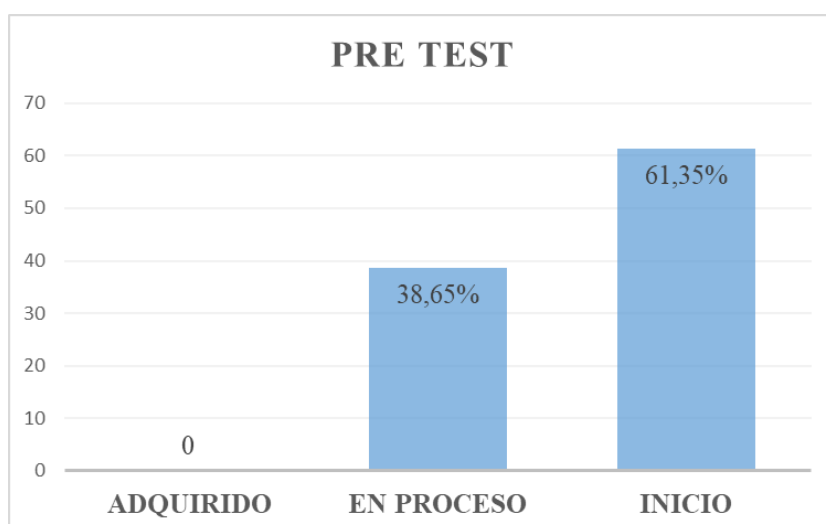
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Iniciado	11	47,8	47,8	47,8
	En proceso	12	52,2	52,2	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 11 niños que equivale al 47,8% no celebran los logros compartidos por lo que la destreza está en iniciado, mientras que 12 niños perteneciente al 52,2% celebran los logros compartidos de forma parcial `por lo que la destreza está en proceso. A partir de los resultados obtenidos identificamos que la mayoría de los niños/as no celebran los logros de sus compañeros por ende no muestran las habilidades para reconocer el esfuerzo que hacen los demás.

RESULTADO GENERAL DEL PRES TEST

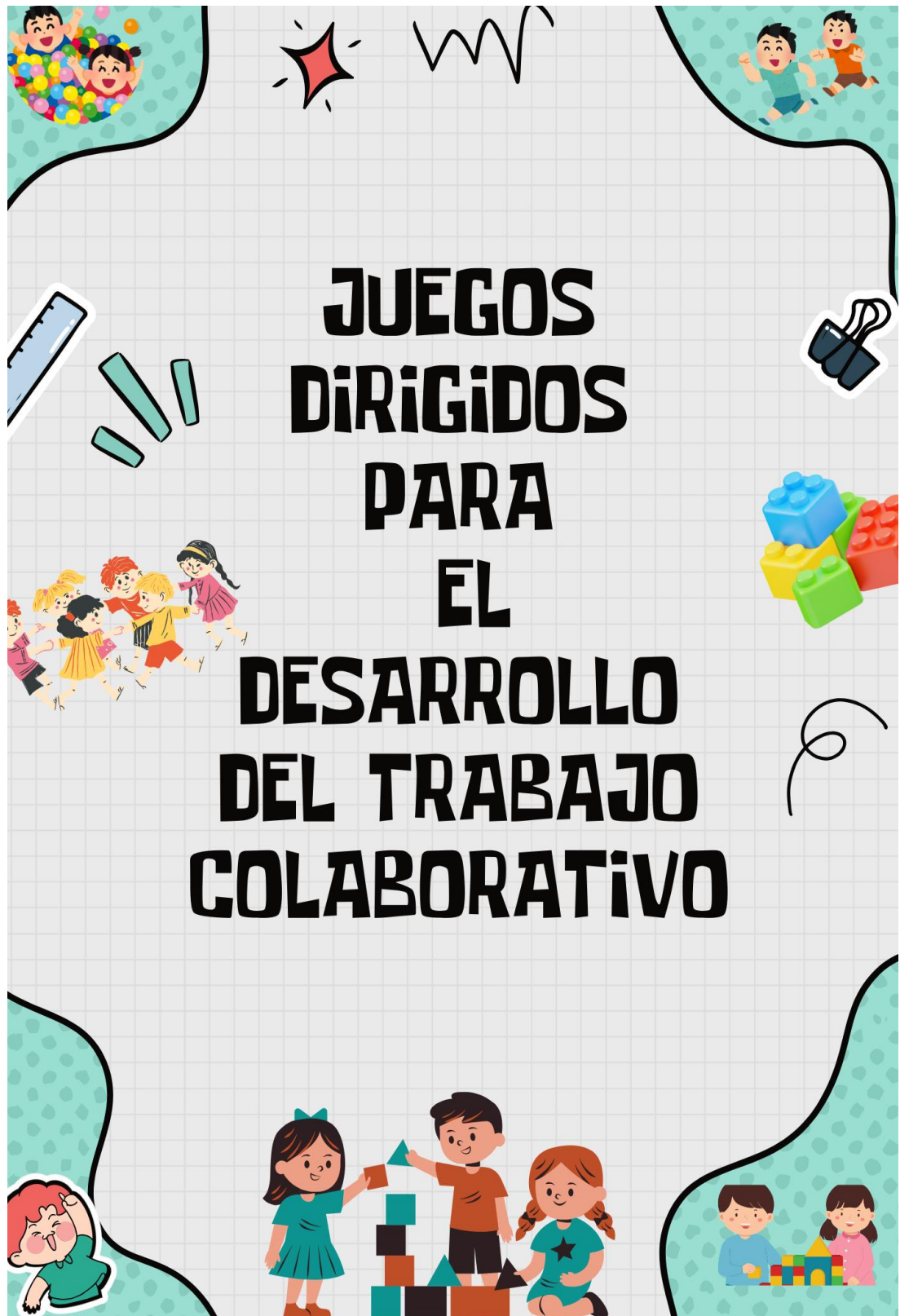
Ilustración 1 Resultado general Pre-test



Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación:

Los resultados muestran que de un total de 23 niños/as, 14 niños y niñas que equivale al 61,35% se encuentran en la escala de inicio, mientras que 9 niños y niñas que equivale al 38,65% se encuentran en escala de en proceso. Lo cual indica que la mayoría de los niños se encuentran en escala inicio (1) antes de la aplicación de los juegos



Juego N° 1

Nombre	A recoger piezas
Objetivo	Fomentar la participación, la cooperación y la resolución de problemas.
Edad	4 a 5 años
Tiempo	30 minutos
Fecha	Noviembre
Descripción del juego	• En un espacio amplio dividimos a los niños en dos grupos. • Cada grupo de niños formara una fila. • En cada fila ubicamos objetos o juguetes pequeños (rosetas, átomos, peluches, cartón, cintas, muñecos, pelotas, botellas, etc.) • El niño de cada fila debe recoger todos los objetos o juguetes que están en el piso el primero que recoja todo será el ganador. • Después hacemos lo mismo con los demás niños. • Mientras un niño recoge todos los objetos • El niño que sigue debe armar la secuencia de objetos esto lo realizamos hasta que todos los niños participen.
Recursos/materiales	• Recipiente hondos • Pelotas • Juguetes pequeños • Cojín o almohada

Juego N° 2

Juego	La telaraña colaborativa
Objetivo	Fomentar la comunicación, la interdependencia entre compañeros y la escucha activa
Edad	4 a 5 años
Tiempo	30 minutos
Fecha	Octubre
Descripción del juego	• Formamos un círculo con todos los niños y niñas. • Entre todos los niños designamos a un niño como el líder. • Luego entregamos el ovillo de lana al líder. • Cada vez que lo lancen deben decir una palabra o frase positiva. • El líder debe lanzar el ovillo de lana a cualquiera de sus compañeros, mientras mantiene una parte del hilo y no debe soltarlo. • Deben lanzar el ovillo a todos sus compañeros para que de esta manera se vaya formando la telaraña. • Luego de formar la telaraña de la misma manera que fueron lanzando de uno a uno deben desenredarlo.
Recursos/materiales	• Recurso humano • Ovillo de lana

Juego N° 3

Juego	Dibujando con los ojos vendados
Objetivo	Mejorar la comunicación y la escucha activa
Edad	4 a 5 años
Tiempo	30 minutos
Fecha	Octubre
Descripción del juego	• Organizo a los niños en parejas. • Cada pareja se acomoda en una mesa. • Entrego una hoja y lápices de colores. • Entrego un pañuelo a cada pareja. • Un niño de cada pareja debe vendarse los ojos y el otro quedara como guía. • El niño que no esté vendado los ojos debe guiarle a su compañero para dibujar algún objeto especifico o figura sin decir el nombre del objeto o figura. • El guía debe dar las indicaciones y características claras del objeto para que el niño que este vendado los ojos pueda dibujar el objeto, figura sin verlo). • Por ejemplo: • Tiene sus 4 lados iguales. • Nos da calor y es de color amarillo. • Están en el cielo y son de color azul. • Al final, todas las parejas comparan sus dibujos.
Recursos/materiales	• Hojas • Lápices de colores • Pañuelo

Juego N° 4

Juego	Pasando el ula-ula
Objetivo	Promover la coordinación, trabajo en equipo y la resolución de problemas.
Edad	4 a 5 años
Tiempo	30 minutos
Fecha	Noviembre
Descripción del juego 	• Los niños deberán cogerse de las manos para formar un círculo grande. • Damos indicaciones de cómo vamos a realizar el juego. • Colocamos el Ula-ula en el brazo de un niño que sea escogido como líder. • Primero deberán pasar el Ula-ula sin soltarse de las manos, por todo el círculo lo más rápido posible. • El niño que se suelte y haga caer el Ula-ula tendrá que hacer una penitencia.
Recursos/materiales	• Ula-ula • Recurso humano

Juego N° 5

Juego	Lleva la pelota
Objetivo	Mejorar la coordinación y cooperación en quipo .
Edad	4 a 5 años
Tiempo	30 minutos
Fecha	Noviembre
Descripción del juego 	• En el patio de la escuela formamos 2 círculos de 10 niños. • En cada círculo los niños deberán estar sentados con sus brazos hacia adelante. • Al primer niño de cada fila le entregamos una pelota. • El primer niño de cada fila deberá pasar la pelota de un extremo a otro sin hacer caer. • El círculo que no haga caer la pelota será la ganadora. • En este juego se variará posiciones; parados y sentados
Recursos/materiales	• Pelotas • Recurso humano

Juego N° 6

Juego	La manta voladora
Objetivo	Fomentar la comunicación y el trabajo en equipo
Edad	4 a 5 años
Tiempo	30 minutos
Fecha	Noviembre
Descripción del juego	• Formamos 2 círculos grandes. • Entregamos las mantas en cada círculo. • Pedimos a los niños que cojan la manta de los 4 lados y estiren lo más que puedan. • En la manta ponemos objetos pequeños. • Pedimos a los niños que levanten la manta con los objetos pequeños y que lo lleven de un extremo al otro sin hacer caer ninguno de los objetos y los mismos sean depositados en un cartón. • Esto lo realizamos hasta que participen todos los niños.
Recursos/materiales	• Manta • Objetos pequeños • Recurso humano.

Juego N° 7

Juego	El gusano
Objetivo	Fomentar el trabajo en equipo
Edad	4 a 5 años
Tiempo	30 minutos
Fecha	Noviembre
Descripción del juego	• Explico en que consiste el juego. • Salimos al patio de la escuela. • Pedimos a los niños que hagan una fila tomados de los hombros. • Luego dividimos la misma cantidad de niños para cada grupo. • Los dos grupos deben ponerse de acuerdo para que uno de ellos sea el guía. • Después los niños deben moverse juntos y dar una vuelta por sus alrededores sin separarse ni soltarse, simulando a un gusano. • Esto lo deben hacer (caminando, corriendo y saltando). • El grupo que no se suelte será el ganador.
Recursos/materiales	• Recurso humano • Espacio amplio

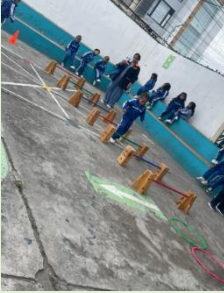
Juego N° 8

Juego		Construyendo en equipo
Objetivo		Fomentar la cooperación, la creatividad, la organización y la resolución de conflictos
Edad		4 a 5 años
Tiempo		30 minutos
Fecha		Noviembre
Descripción del juego		• Llevo a todos los niños al rincón de construcción y formamos pequeños grupos de 4 o 6 niños. • A cada grupo les entrego los materiales de construcción estos pueden ser; bloques, legos, rosetas, átomos, cubos etc. • Asigno a cada grupo una pequeña tarea (realizar una torre, un puente). • El tiempo límite es de 5 minutos • Cada grupo realizara la tarea y lo deben terminar dentro del límite del tiempo establecido. • Al momento de acabar con la tarea asignada cada grupo deberá armar cualquier cosa de su creatividad e imaginación. • El grupo que arme ya sea una figura, una torre o lo que sea de su imaginación y sea el más grande ganara.
Recursos/materiales		• Rincón de construcción • Bloques • Legos • Rosetas • Átomos • Cubos

Juego N° 9

Juego		La torre de vasos
Objetivo		Mejorar la paciencia y colaboración en grupo
Edad		4 a 5 años
Tiempo		30 minutos
Fecha		Noviembre
Descripción del juego		• Unimos dos mesas pequeñas y explico cómo se realizara el juego (consiste en armar la torre de vasos más grande sin hacer caer ningún vaso) • Para este juego voy a ir llamando a los niños de uno en uno. • A cada niño se les entregara 5 vasos. • La estructura de esta torre será de 10 vasos. • Cada niño ira colocando sus 5 vasos en la torre en el orden que se le vaya llamando. • El niño que haga caer los vasos de la torre deberá hacer una penitencia.
Recursos/materiales		• Mesas • Vasos plásticos • Recurso humano

Juego N° 10

Juego Carrera de relevos con obstáculos	
Objetivo	Fomentar el liderazgo compartido, confianza y trabajo en equipo
Edad	4 a 5 años
Tiempo	30 minutos
Fecha	Noviembre
Descripción del juego 	• Para este juego saldremos al patio de la escuela. • Explicaremos en que consiste este juego • Dividiremos a los niños en dos grupos. • Con cada grupo formaremos un camino de obstáculos los cuales serán conos, ula ula, pelotas, cartón, canasta, mesas y sillas. • Para empezar con esta carrera primero los niños de cada fila irán gateando alrededor de este camino con obstáculos, luego irán caminando, saltando y corriendo. • Esta ruta se hará de manera lenta y rápida. • Para ponerle un poco más de diversión al juego después vendaremos los ojos a los niños de una fila y los niños de la otra fila serán los guidores para que no se caigan. • Después se hará lo contrario los niños que estaban vendados pasaran hacer guidores y los niños que estaban de guidores se vendaran los ojos.
Recursos/materiales	• Espacio amplio Cartón Ula, ula • Mesas, sillas • Pelotas • Conos • Recurso humano

Juego N° 11

Juego		Buscando el tesoro escondido
Objetivo		Fomentar la colaboración, participación y desarrollar habilidades de planificación y organización
Edad		4 a 5 años
Tiempo		30 minutos
Fecha		Noviembre
Descripción del juego		• Para este juego se colora esconderá 30 figuras geométricas adentro y afuera del aula. • Dividiremos a los niños en dos grupos. • Ubicaremos 2 cestos sobre la mesa • El tiempo límite para cada grupo será de 5 minutos. • Los niños que encuentren las figuras lo tendrán que poner en el cesto. • Al momento que finalice el tiempo de búsqueda para ambos equipos se contara cuantas figuras an logrado encontrar cada grupo. • El grupo que tengas más figuras ganara y el grupo que perdió deberá hacer una penitencia que decida el grupo ganador.
Recursos/materiales		• Figuras geométricas. • Cestos • Mesas • Espacio amplio

Juego N° 12

Juego		La cuerda de unión
Objetivo	Fomentar la colaboración grupal	
Edad	4 a 5 años	
Tiempo	30 minutos	
Fecha	Noviembre	
Descripción del juego	 - Para este juego formaremos 2 grupos de niños. - En cada grupo se escogerá a un líder. - El líder conversara con sus compañeros y buscaran un nombre que represente al grupo. - Un grupo estará de un extremo y el otro en el otro extremo. - Al líder de cada grupo organizara el orden en el que vayan a ir sus compañeros. - Cuando ya esté organizado los grupos se pondrán frente a frente. - Se les dará la cuerda y los líderes de cada grupo serán quienes lo sostengan. - Los demás compañeros estarán detrás de cada líder. - Este juego consiste en unir fuerzas entre todos los del grupo y jalarsse con todas las fuerzas posibles y sobre tratar de no pasar el obstáculo. - El grupo que pase el obstáculo ira perdiendo a sus integrantes. - El grupo que tenga más integrantes ganara.	
Recursos/materiales	- Espacio amplio - Cuerda - Recurso humano	

3.2 Resultados de la evaluación del trabajo colaborativo a partir de la aplicación de los juegos (Post-test)

Indicador 1. Participa activamente en el juego con sus compañeros desarrollando relaciones sociales y afectivas

Tabla 10 Indicador 1 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Adquirido	23	100,0	100,0	100,0

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que los 23 niños participan activamente en el juego con sus compañeros desarrollando relaciones sociales y afectivas por lo que la destreza está en adquirido. A partir de los resultados obtenidos se puede evidenciar a través de la aplicación del juego dirigido hubo un resultado positivo ya que los niños y niñas desarrollan relaciones sociales y afectivas con sus compañeros.

Indicador 2. Escucha y sigue las instrucciones del juego, demostrando atención y comprensión

Tabla 11 Indicador 2 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	18	78,3	78,3	78,3
	Adquirido	5	21,7	21,7	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 18 niños/as que equivale al 78,3 están en proceso al escuchar y seguir instrucciones del juego, mientras que 5 niños/as que equivale al 21,7 están en adquirido al escuchar y seguir instrucciones del juego. Se puede evidenciar que los niños/as en su mayoría escuchan y siguen las instrucciones del juego demostrando atención y comprensión, mientras que la minoría de los niños/as ya realizan el juego tal y cual lo indica el adulto.

Indicador 3. Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno

Tabla 12 Indicador 3 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	15	65,2	65,2	65,2
	Adquirido	8	34,8	34,8	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 15 niños/as que equivale al 65,2% están en proceso al colaborar en actividades que se desarrolla con otros niños y adultos de su entorno, mientras que 8 niños/as que equivale al 34,8 están en adquirido al colaborar en actividades que se desarrolla con otros niños y adultos de su entorno. Lo que indica que la mayoría de niños ya interactúan con los demás y por lo tanto ya colaboran de manera fluida con los que se encuentran en su entorno.

Indicador 4. Ayuda a sus compañeros cuando tienen dificultades, desarrollando empatía y apoyo mutuo

Tabla 13 Indicador 4 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	17	73,9	73,9	73,9
	Adquirido	6	26,1	26,1	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 17 niños/as que equivale al 73,9% están en proceso de ayudar a sus compañeros cuando tienen dificultades, mientras que 6 niños/as que equivale al 26,1 ya están en adquirido. Se evidencia que la mayoría de niños/as ya desarrollaron la empatía y por tanto el apoyo mutuo hacia los demás.

Indicador 5. Acepta ideas y sugerencias de otros niños, valorando la diversidad de pensamiento

Tabla 14 Indicador 5 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	20	87,0	87,0	87,0
	Adquirido	3	13,0	13,0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 20 niños/as que equivale al 87% está en proceso de aceptar las ideas y sugerencias de los demás, mientras que 3 niños/as que equivale al 13% ya están en adquirido al aceptar ideas y sugerencias de otros niños. A partir de estos resultados

obtenidos se evidencia que la mayoría de los niños a través de la aplicación de los juegos mejoro notablemente en aceptar las ideas y sugerencias entre compañeros.

Indicador 6. Toma turnos y respeta el orden, promoviendo la autorregulación y el respeto por las reglas

Tabla 15 Indicador 6 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	19	82,6	82,6	82,6
	Adquirido	4	17,4	17,4	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 19 niños/as que equivale al 82,6 se encuentran en proceso al tomar turnos y respetar el orden, mientras que 4 niños que equivale al 17,4% ya están en adquirido al tomar turnos y respetar el orden. Por lo tanto, se evidencia que a través de los juegos aplicados se ve una mejoría en los niños ya que cada uno de ellos espera el turno para integrarse y respeta el orden, las reglas promoviendo la autorregulación.

Indicador 7. Comparte materiales o juguetes necesarios, desarrollando habilidades de cooperación

Tabla 16 Indicador 7 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	8	34,8	34,8	34,8
	Adquirido	15	65,2	65,2	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 8 niños/as que equivale al 34,8 están en adquirido al compartir materiales o juguetes, mientras que 15 niños/as equivale al 65,2% ya están en adquirido al compartir materiales o juguetes. A partir de los resultados obtenidos se evidencia que la mayoría de los niños comparte los materiales o juguetes necesarios sin problema alguno por tanto desarrollan habilidades de cooperación

Indicador 8. Se comunica adecuadamente para resolver problemas en grupo, potenciando el lenguaje y la resolución de conflictos.

Tabla 17 Indicador 8 de la ficha de observación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	19	82,6	82,6	82,6
	Adquirido	4	17,4	17,4	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 19 niños/as que equivale al 82,6 están en proceso de comunicarse adecuadamente para resolver problemas, mientras que 4 niños que equivale al 17.4% ya están adquirido al comunicarse adecuadamente para resolver problemas. A partir de los resultados obtenidos se evidencia una mejora notable en comunicarse adecuadamente para resolver problemas en grupo, potenciando el lenguaje y la resolución de conflictos con sus compañeros de clase.

Indicador 9. Celebra los logros compartidos en el juego, mostrando habilidades para reconocer el esfuerzo colectivo.

Tabla 18 Indicador 9 de la ficha de observación

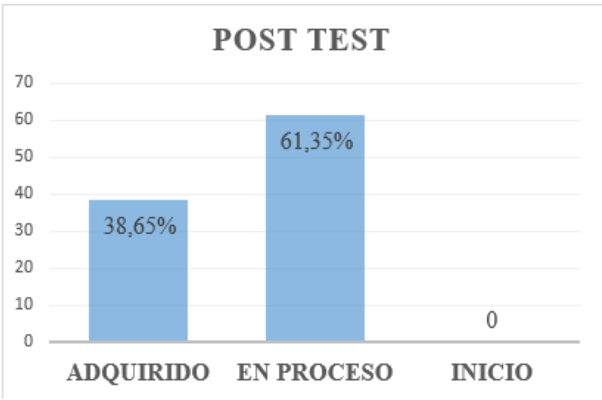
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	11	47,8	47,8	47,8
	Adquirido	12	52,2	52,2	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De un total de 23 niños y niñas que equivalen al 100% se observa que 11 niños/as que equivale al 47,8% están en proceso al celebrar los logros compartidos en el juego, mientras que 12 niños/as ya se encuentran en adquirido al celebrar los logros compartidos en el juego. A partir de los resultados obtenidos podemos evidenciar grandes mejoras y por lo tanto determinar que a través de los juegos aplicados los niños muestran notablemente sus habilidades para reconocer el esfuerzo colectivo.

RESULTADO GENERAL DEL POST TEST

Ilustración 2 Resultado general Post-test



Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación:

Los resultados muestran que de un total de 23 niños/as, 14 niños y niñas que equivale al 61,35% se encuentran en la escala de en proceso, mientras que 9 niños y niñas que equivale al 38,65% se encuentran en escala adquirido. Lo que indica que la aplicación del juego dirigido tuvo un impacto positivo en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños y niñas de 4 a 5 años.

Diferencia de datos de Pre y Post-Test obtenidos con la ficha de observación

Tabla 19 Diferencia de datos Pre y Post Test obtenidos con la ficha de observación

Estadísticos

		Pre Test	Post Test
N	Válido	23	23
	Perdidos	0	0
Media		12,48%	21,48%
Mediana		12,00%	21,00%
Moda		11 ^a	20

Nota: por Anancolla, G (2024)

Análisis e interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos de la puntuación de la media que equivale al 12,48 es la calificación obtenida mediante la ficha de observación (Pre-test), en el cual refleja el promedio obtenido de los indicadores aplicados a cada niño/a y posterior los resultados de media (Post-Test) de 21,48 el mismo que muestra la diferencia en la calificación obtenida.

3.3 Verificación de hipótesis

H1 (hipótesis alterna): El juego dirigido contribuye en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.

H0 (Hipótesis nula): El juego dirigido no contribuye en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.

Para verificar la hipótesis se realizó a través de la prueba estadística Wilcoxon, el nivel de significancia nos da ,000 por lo cual, rechaza la hipótesis nula, dando un ,000 que es menor a 0,05 al nivel de significación fijado.

Por lo cual se rechaza la hipótesis nula H0: El juego dirigido no contribuye en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años y se acepta la hipótesis alterna H1: El juego dirigido contribuye en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.

Tabla 20 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Resumen de prueba de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre PresTest y PosTest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05
Nota: por Anancolla, G (2024)

CAPITULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- Se diagnosticó el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años, mediante la aplicación de una ficha de observación obteniendo como resultado 14 niños/as equivalente al 61,35% en escala de iniciado (1) y 9 niños equivalente 38,65 en escala en proceso (2)
- En conclusión, se aplicó varios juegos en los cuales se utilizó diferentes recursos, materiales y espacios los mismos que fueron con indicadores para lograr mejorar el trabajo colaborativo de los niños, se logró evidenciar como poco a poco los niños empezaron a interactuar con sus compañeros
- Se evaluó el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años posterior a la aplicación de los juegos dirigidos, obteniendo como resultado que 14 niños que equivale al 61,35% escala de en proceso (2) y 9 niños que equivale al 38,65% escala de adquirido (3).

4.2 Recomendaciones

- Las docentes desde el inicio del año escolar diagnostiquen el desarrollo del trabajo colaborativo para que de esta manera puedan detectar a tiempo los posibles problemas que presenten los niños.
- Se recomienda seguir implementando diferentes juegos dirigidos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños y niñas debido a que los mismos ayudan a que se relacionen e interactúen con sus compañeros.
- Se sugiere que los docentes al finalizar el año o ciclo escolar evalúen el desarrollo del trabajo colaborativo posterior a la aplicación de los juegos dirigidos para evidenciar si se obtuvo cambios en los resultados en los niños y niñas

MATERIALES DE REFERENCIA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, J. G., & Martínez, R. J. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. (Redalyc, Ed.) *Formación Universitaria*, 13. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3735/373551306009.pdf>
- Alvarez, S. (2014). Obtenido de <https://es.slideshare.net/slideshow/juego-dirigido/34314027>
- Andrade, A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. *Dialnet*. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Desktop/ANEXOS%20PARA%20TESIS/Dialnet-ElJuegoYSuImportanciaCulturalEnElAprendizajeDeLosN-7398049.pdf>
- Arce, E. M. (2019). Importancia del trabajo colaborativo en los niños del nivel inicial. Obtenido de http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63496/TR_ABAJO%20ACADEMICO%20-%20ARTEAGA%20ARCE.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Asero, S., & Palomino, C. (2023). Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Desktop/ANEXOS%20PARA%20TESIS/Trabajo+colaborativo+apoyado+en+las+herramientas+digitales.pdf>
- Barón, C. (2021). Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19354/Proyecto%20de%20grado%20Cristian%20Camilo%20Baron%20Cuadros.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Benitez, M. (2009). "EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE". *INNOVACIÓN Y EXPERIENCIAS*, 11. Obtenido de <https://www.enfermeriaaps.com/portal/wp-content/uploads/2012/02/El-juego-infantil-y-su-importancia-en-el-desarrollo.-PRECOP-2011.pdf>
- Cabré, R. B. (14 de 10 de 2012). *DISEÑOS CUASI-EXPERIMENTALES Y LONGITUDINALES*. Obtenido de <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/30783/1/D.%20cuasi%20y%20longitudinales.pdf>
- Caicedo, J., Vallejo, P., & Moya, M. (2019). *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 15. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Desktop/ANEXOS%20PARA%20TESIS/Juegos_dirigidos_y_la_motivacion_en_estudiantes_de.pdf
- Caicedo, J., Vallejo, P., & Moya, M. (10 de 11 de 2019). Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 19. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-JuegosDirigidosYLaMotivacionEnEstudiantesDelDecimo-7437981.pdf>
- Castillo, L. (2019). Obtenido de <https://repositorio.uniautonomia.edu.co/bitstream/handle/123456789/131/T%20P-M%20225%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cornejo, K., Muñoz, J., Reyes, P., & Uribe, P. (2021). Obtenido de https://repositorio.umayor.cl/xmlui/bitstream/handle/sibum/8274/30.%20PED-2021.%20Cornejo%20-%20Mu%c3%b1oz%20-%20Reyes%20-%20Uribe_SAG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cusco, B. (2021). Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1929/1/APLICACI%C3%93N%20DE%20LA%20METODOLOG%C3%8DA%20JUEGO%20TRABAJO%20EN%20LA%20VIRTUALIDAD%20EN%20EL%20CENTRO%20DE%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL%20ANTONIO%20BORRERO%20VEGA%20CUENC~1.pdf>

factorial. (s.f.).

Figuerola, M. A., & Ruelas, I. J. (2023). La Importancia del Trabajo Colaborativo en Estudiantes del Nivel Primario: Revisión Sistemática de Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4267/6551>

Freire, E. E. (2022). EL TRABAJO COLABORATIVO EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA GEOGRAFÍA. *Revista Universidad y Sociedad*, 101-109.

Galarza, C. R. (2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. *Dialnet*. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475.pdf>

Galora, C. G. (01 de 07 de 2023). (C. d. Inicial, Ed.) Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/39056/1/SAQUINGA%20GILMAR_TESIS%20%281%29-signed-signed-signed.pdf

García, V., & Peña, G. D. (19 de 04 de 2024). Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Desktop/ANEXOS%20PARA%20TESIS/162-Art%C3%ADculo-584-1-10-20240607.pdf>

González, F., & Guevara, R. (2022). LA DIDÁCTICA COMO CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA. *Papeles Salmantinos de Educación*. Obtenido de <https://revistas.upsa.es/index.php/papeleseducacion/article/view/611/478>

Guerrero, H., Polo, S., Martinez, J., & Ariza, P. (2018). Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico. *Dialnet*, 30. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Desktop/ANEXOS%20PARA%20TESIS/Dialnet-TrabajoColaborativoComoEstrategiaDidacticaParaElDe-7338198.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., & Pilar, M. d. (2014). Metodología de la investigación. *Mc Graw Hill Education*, 174. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

- Herrera, C., & Villafuerte, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes*, 15. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/935/1729>
- Herrera, E. (6 de 09 de 2021). Obtenido de <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.11845/2878/1/Intervencion%20Educativa%20Erik%20Jonathan%20Herrera%20Gonzalez%20.pdf>
- Iguasnia, E. (2023). Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10792/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0010-2023.pdf>
- Iguasnia, E. (08 de 05 de 2023). Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10792/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0010-2023.pdf>
- Infantil, B. (10 de 06 de 2022). *AM Colegio Ayalde*. Obtenido de Juego libre y juego dirigido en el Infantil de Ayalde: <https://ayalde.com/juego-libre-y-juego-dirigido-en-el-infantil-de-ayalde/>
- Inga, L., & Moreno, M. (2021). Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4783/1/T-ULVR-3857.pdf>
- Jaen, E., Pinilla, Y., Quezada, F., & Rojas, J. (2023). La didáctica. Obtenido de https://issuu.com/castillorosasestebanJose/docs/grupal_la_didactica_jaen_pini_lla_qu_ebba397f5559dd/9
- Jiménez, A., & Robles, F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *EDUCATECONCIENCIA*, 8. Obtenido de <https://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/article/view/218/1036>
- Mallart, J. (2001). Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/76157478/MALLART_J_Didactica-libre.pdf?1639297373=&response-content-

disposition=inline%3B+filename%3DMALLART_J_Didactica.pdf&Expires
=1727992512&Signature=RJj0wJu7-
i3TSiiX01PQkkoM7qBLYQVHUA5SzRwhijIEMdiq7n8SoGAUsqHRcTX

MINEDUC. (2014). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

Nicuesa, M. (2022). *Ludicos*. Obtenido de <https://www.rekursosludicoschile.cl/juego-dirigido-que-es-y-que-beneficios-aporta-a-los-ninos#:~:text=Los%20juegos%20dirigidos%20son%20aquellos,claros%2C%20principios%20y%20normas%20b%C3%A1sicas>.

Orellana, C. (2017). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. *Ciencias de la Información*, 23. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/27241/27779>

Oviedo, D. (2019). Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/15270/Oviedo_Flores_Doris.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Perea, J. (2018). Trabajo colaborativo: una estrategia para estimular ambientes escolares pacíficos en primaria. *Educacion y Ciencia*, 17-49. Obtenido de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10038/8536

Pérez, D., & Castro, J. (2023). Metodología juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar en el distrito de Penonomé. *GUACAMAYA*. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/12493/11741>

Piguave, L. (2017). Obtenido de <https://es.slideshare.net/slideshow/metodologia-juego-trabajo-70723556/70723556>

Quispe, K., Santos, A., & Yaranga, L. (2023). El trabajo colaborativo en la educacion. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 15. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v7n29/a28-1423-1437.pdf>

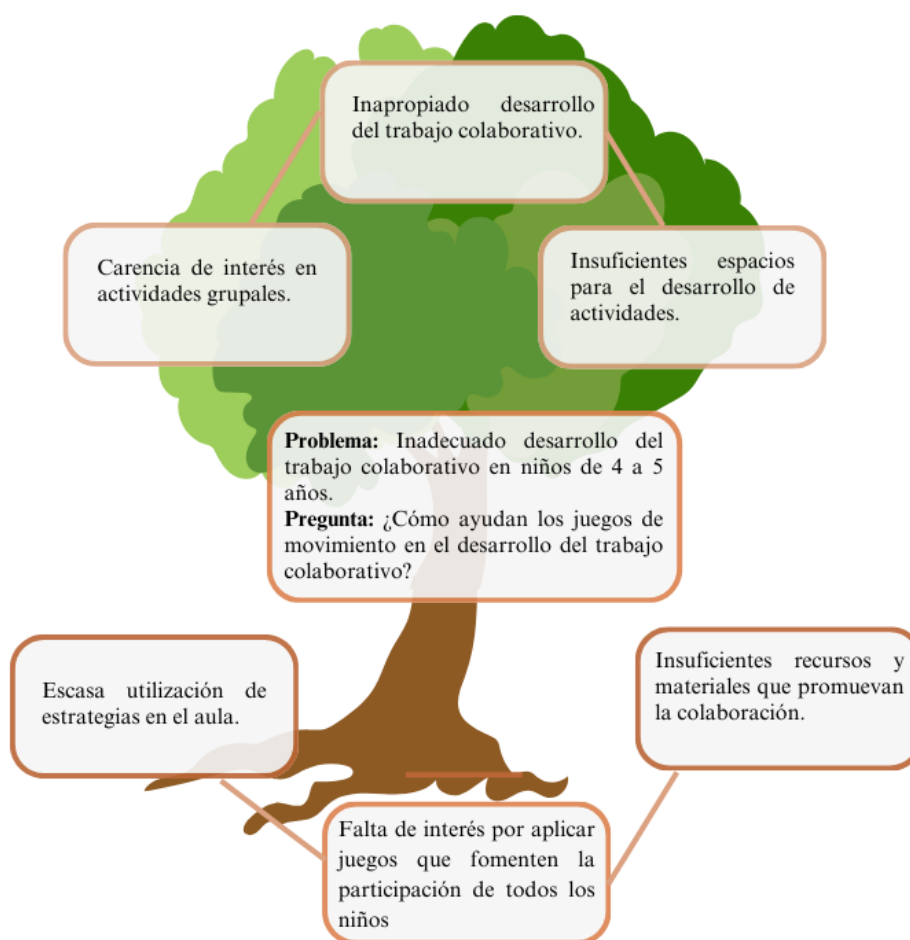
- Quispe, L., Sebrían, S., & Yaranga, A. (2023 de 2023). El trabajo colaborativo en la educación. *HORIZONTES Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 1423-1437.
- Revelo, O., Collazos, C., & Jiménez, J. (2017). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3442/344255038007/html/>
- Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordóñez, C. A., & Jiménez-Toledo, J. A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *una revisión sistemática de literatura*, 115-134. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3442/344255038007/html/>
- Riera, K. (2021). Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7791/1/UNACH-EC-FCEHT-E.PARV-2021-000011.pdf>
- Ruiz, I., & Villar, E. (2023). Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Desktop/ANEXOS%20PARA%20TESIS/5329-Texto%20del%20art%C3%ADculo-21017-1-10-20230330.pdf>
- Sanjuan, L. D. (2011). *La observacion* . Obtenido de https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Santín, C., & Espinoza, M. (02 de 06 de 2023). El juego dirigido para la motivación del aprendizaje. *Ivecom*, 12. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/Art_66_El+juego+dirigido+para+la+motivaci%C3%B3n+del+aprendizaje.pdf
- Saquina, C. (2023). Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/39056/1/SAQUINGA%20GILMAR_TESIS%20%281%29-signed-signed-signed.pdf

- Suarez, D. A. (2018). Procesos y fundamentos de la investigacion cientifica. Machala, Ecuador: UTMACH.
- Torres, M. (2020). Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32809/1/1.PDF%20%20TORRES%20YANCHA%20MICHELLE%20ALEXANDRA.pdf>
- UNIR. (2023). Obtenido de ¿Qué son las estrategias didácticas? Concepto, importancia y ejemplos: <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/estrategias-didacticas/>
- Vazquez, P. (2019). Obtenido de <http://132.248.9.195/ptd2019/septiembre/0795867/0795867.pdf>
- Velázquez, A. (17 de 08 de 2018). *QuestionPro*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-correlacional/#:~:text=En%20resumen%2C%20podemos%20decir%20que,en tre%20cada%20una%20de%20ellas.>
- Yanchapanta, K. (2024). Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/40464/1/Trabajo%20de%20titulaci%c3%b3n.%20Yanchapanta%20Omar.%20Segunda%20correcci%c3%b3n-signed_firmado%5b1%5d-signed%20%281%29.pdf
- Yaranga, L. A., Quispe, K. L., & Sebrían, A. S. (2023). El trabajo colaborativo en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 1423-1437.
- Zorrilla, A. (01 de 08 de 2021). *CAMPUS Digital idyd*. Obtenido de <https://campusidyd.com/investigacion-documental-o-bibliografica/>

ANEXOS

Anexo 1: Árbol de problemas

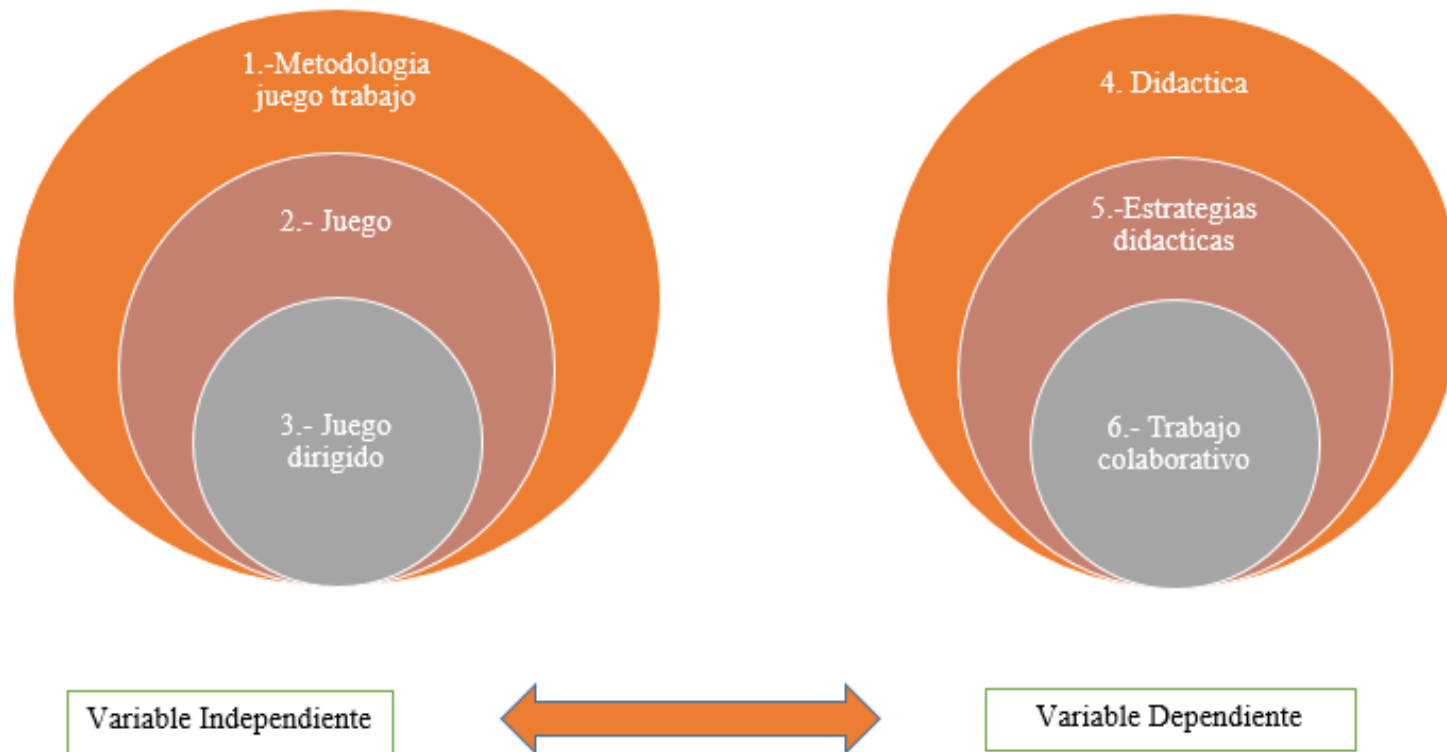
Ilustración 3 Árbol de problemas



Nota: por Anancolla, G (2024)

Anexo 2: Red de inclusión

Ilustración 4 Red de inclusión



Nota: por Anancolla, G (2024)

Anexo 3: Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL



Tema: El juego dirigido en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.

Objetivo: Analizar el juego dirigido en el desarrollo del trabajo colaborativo de los niños de 4 a 5 años.

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Nombre del niño/a				
Nombre del observador				
Fecha de aplicación				
Nº	Indicadores	Iniciado (1)	En proceso (2)	Adquirido (3)
1	Participa activamente en el juego con sus compañeros, desarrollando relaciones sociales y afectivas.			
2	Escucha y sigue las instrucciones del juego, demostrando atención y comprensión.			
3	Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.			
4	Ayuda a sus compañeros cuando tienen dificultades, desarrollando empatía y apoyo mutuo.			
5	Acepta ideas y sugerencias de otros niños, valorando la diversidad de pensamiento.			
6	Toma turnos y respeta el orden, promoviendo la autorregulación y el respeto por las reglas.			
7	Comparte materiales o juguetes necesarios, desarrollando habilidades de cooperación.			
8	Se comunica adecuadamente para resolver problemas en grupo, potenciando el lenguaje y la resolución de conflictos.			
9	Celebra los logros compartidos en el juego, mostrando habilidades para reconocer el esfuerzo colectivo.			

Anexo 4: Validación de instrumentos

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ganancolla5015_uta_edu_ec/EY7jQg3_SsZMm7yrRXFd2_gBzGJCMq4_1eHPSA6ImSSHLg?e=a5g4Qj

Anexo 5: Carta de compromiso

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ganancolla5015_uta_edu_ec/ERnk7sSdWf1Ig8_bHz5AlpQBZ4eOcf6eGiCUq8iZcaUheg?e=nl9JlC

Anexo 6: Consentimiento de los padres de familia

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ganancolla5015_uta_edu_ec/EZlX06yXCrJGtm0sZT7OGZMBvJjRhGY7pQrsLvOdwuyjwA?e=UBlWsh

Anexo 7: Aplicación Ficha de observación Pre test

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ganancolla5015_uta_edu_ec/Eej7aSe0HsFMjZOFYJtvIHkBBLGreZgBUzYknJNreW5rlg?e=vHi0GL

Anexo 8: Aplicación Ficha de observación Post test

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ganancolla5015_uta_edu_ec/EctsB3E9tolCsBAAxrLeTI4BYlffO9lF6riMagSK1CVUow?e=vZWw4Y

Anexo 9: Fotografías



Anexo 10: Informe Turnitin

3% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...



Filtrado desde el informe

- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Fuentes principales

- 0%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.