



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO  
PRIVADO “PAULO FREIRE”**

**PROGRAMA DE FORMACION INICIAL DOCENTE  
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL**

**“TÍTULO”**

**El juego cooperativo como promotor del trabajo en equipo en  
niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**Profesora de Educación Inicial**

**AUTORA:**

**RIVERA BECERRA, Elena Claudia**

**ASESOR:**

**Mg. Carlos Alberto Atúncar Prieto**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Innovación Educativa**

**LIMA – PERÚ**

**2020**

### **Dedicatoria**

Quiero dedicar este trabajo a Dios, por darme el don de la perseverancia y sabiduría para poder concluir una etapa muy especial en mi vida, a mis padres por todo su apoyo y esfuerzo incondicional que me han brindado, por sus palabras de aliento que me han impulsado a superar toda adversidad dándome fortaleza, a mi familia por todo su apoyo, confianza y seguridad que muestran hacia mí, también a las personas que estuvieron a mi lado durante estos cinco años y me apoyaron para lograr mi meta.

### **Agradecimiento**

Doy gracias a Dios por concederme la vida y permitirme ser una persona correcta y por darme ánimos y fortaleza para haber llegado a este momento tan feliz de mi vida, quiero agradecerle a todos los maestros que me guiaron con paciencia, y compartieron conmigo sus conocimientos, a mis compañeros que han sido parte de este bonito camino y con los cuales hemos compartido momentos de alegría y tristezas, por su dedicación y apoyo en cada trabajo donde juntos construimos nuevos aprendizajes.

### **Declaratoria de autenticidad**

Yo, Elena Claudia, Rivera Becerra, estudiante de educación del programa de formación inicial docente del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Paulo Freire”, identificado con DNI N° 75258601 con la tesis titulada “El juego cooperativo como promotor del trabajo en equipo”, declaro bajo juramento que:

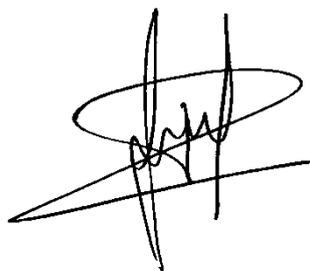
La tesis es de mi autoría y he respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, la tesis no ha sido plagiada en su totalidad o parcialmente.

La tesis no ha sido autoplagiado, es decir, no ha sido publicada y presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

Los datos presentados en los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse falta grave (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo trabajo de investigación, lo que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las idea de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente del Instituto Superior Pedagógico Privado “Paulo Freire”.

Lima, 30 de enero del 2021



***Elena Claudia, Rivera Becerra***

DNI N° 75258601

## Índice de contenido

<b>Dedicatoria</b> .....	<b>2</b>
<b>Agradecimiento</b> .....	<b>3</b>
<b>Declaratorio de autenticidad</b> .....	<b>4</b>
<b>Índice de contenidos</b> .....	<b>5</b>
<b>Índice de tablas</b> .....	<b>8</b>
<b>Índice de figuras</b> .....	<b>9</b>
<b>Resumen</b> .....	<b>10</b>
<b>Abstrac</b> .....	<b>11</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>12</b>
<b>Capítulo I. Formulación del problema</b> .....	<b>15</b>
1.1. Fundamentación del problema .....	15
1.2. Formulación del problema .....	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos. ....	17
1.3. Justificación.....	17
1.4. Objetivos .....	18
1.4.1. Objetivo general. ....	18
1.4.2. Objetivos específicos. ....	19
1.5. Supuestos.....	19
1.5.1 Supuesto general. ....	19
<b>Capítulo II. Sustento teórico</b> .....	<b>20</b>
2.1. Trabajos previos .....	20
2.1.1. Antecedentes internacionales. ....	20
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	22
2.2. Teorías relacionadas al tema .....	23
2.2.1. Programas de juegos cooperativos en el ámbito educativo.....	23
2.2.2. El trabajo en equipo, una habilidad blanda del S. XXI. ....	33
2.2.3. El juego cooperativo y su relación con el trabajo en equipo.....	46

2.3. Enfoques pedagógicos del trabajo en equipo y el juego cooperativo.....	50
2.3.1. El juego desde un enfoque socio - cooperativo.....	50
2.3.2. El trabajo en equipo basado en el enfoque disciplinado .....	51
<b>Capítulo III. Metodología .....</b>	<b>54</b>
3.1. Tipo de investigación .....	54
3.2. Enfoque de la investigación .....	54
3.3. Alcance de la investigación.....	54
3.4 Diseño de la investigación.....	55
3.5 Operacionalización de variables.....	55
3.5.1. Definición de categorías.....	55
3.5.2. Operacionalización de categorías y sub categorías .....	56
3.6. Delimitaciones.....	57
3.6.1. Temporal .....	57
3.6.2. Espacial .....	57
3.6.3. Temática.....	57
3.7. Población y muestra .....	57
3.7.1. Población.....	57
3.7.2. Muestra.....	57
3.8. Técnica e instrumento .....	58
3.8.1. Técnica .....	58
3.8.2. Instrumento .....	58
3.9. Validez y confiabilidad de los instrumentos .....	58
3.9.1. Validez .....	58
3.9.2. Confiabilidad.....	59
3.10. Recolección y procesamiento de datos.....	59
<b>Capítulo IV. Presentación de resultados .....</b>	<b>61</b>
4.1. Método fenomenológico hermenéutico.....	61
4.1.1. Justificación teórica del método fenomenológico.....	61
4.1.2. Aplicación teórica del método fenomenológico.....	62
4.1.3. Aplicación práctica del método fenomenológico.....	63
4.1.4. Aporte del método fenomenológico en la investigación.....	63
4.2. Marco orientador para la recolección de datos.....	64
4.2.1. Problemática, objetivos y supuesto del estudio.....	64
4.2.2. Síntesis teórica y naturaleza del estudio.....	65

4.2.3. Sujetos del estudio y criterios de selección.....	66
4.2.4. Tareas científicas.....	66
4.3. Proceso para la recolección de datos.....	67
4.3.1. Proceso de epojé para la recolección de datos .....	67
4.3.2. Técnicas e instrumentos .....	68
4.4. Descripción de resultados.....	69
4.4.1. Descripción de los resultados de la experiencia del análisis documental .....	70
4.4.2. Descripción de los resultados según la experiencia de la praxis pedagógica .....	73
4.4.3. Descripción de los resultados de la experiencia docente .....	75
<b>Capítulo V. Análisis e interpretación, conclusiones y recomendaciones.....</b>	<b>80</b>
5.1. Análisis e interpretación según la experiencia del análisis documental en relación al juego cooperativo y el fortalecimiento del trabajo en equipo .....	80
5.1.1. Aportes de los trabajos previos .....	80
5.1.2. Aportes de las teorías relacionadas en base a las subcategorías .....	81
5.1.3. Aportes de las teorías relacionadas en base a las categorías .....	82
5.2. Análisis e interpretación según la experiencia de la praxis pedagógica en relación al juego cooperativo y el fortalecimiento del trabajo en equipo .....	83
5.3 Análisis e interpretación según la experiencia docente en relación al juego cooperativo y el fortalecimiento del trabajo en equipo.....	83
5.4. Discusión de resultados.....	84
5.5. Conclusiones.....	85
5.6. Recomendaciones.....	86

## **Referencias bibliográficas**

## **Anexos**

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> <i>Habilidades interpersonales inmersas en el juego cooperativo.</i> .....	25
<b>Tabla 2.</b> <i>Indicadores de la cooperación</i> .....	26
<b>Tabla 3.</b> <i>Indicadores de la afirmación</i> .....	27
<b>Tabla 4.</b> <i>Indicadores de la comunicación</i> .....	29
<b>Tabla 5.</b> <i>El trabajo en equipo generador de nuevas capacidades.</i> .....	35
<b>Tabla 6.</b> <i>Indicadores de la formación</i> .....	36
<b>Tabla 7.</b> <i>Indicadores de la tormenta o conflicto</i> .....	37
<b>Tabla 8.</b> <i>Indicadores del establecimiento de normas</i> .....	39
<b>Tabla 9.</b> <i>Producción efectiva de la tarea</i> .....	40
<b>Tabla 10.</b> <i>Indicadores de la disolución y dispersión</i> .....	41
<b>Tabla 11.</b> <i>Operacionalización de las categorías y subcategorías</i> .....	56
<b>Tabla 12.</b> <i>Juicio de expertos</i> .....	59
<b>Tabla 13.</b> <i>Recolección y procesamiento de datos</i> .....	60
<b>Tabla 14.</b> <i>Codificación del análisis síntesis del sustento teórico.</i> .....	70
<b>Tabla 15.</b> <i>Codificación del análisis síntesis de las subcategorías.</i> .....	71
<b>Tabla 16.</b> <i>Codificación del análisis síntesis de las categorías.</i> .....	73

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Mapeo de la categoría herramienta juego cooperativo .....	23
<b>Figura 2.</b> <i>Mapeo de la categoría trabajo en equipo</i> .....	34
<b>Figura 3.</b> <i>Revelación de categorías</i> .....	65
<b>Figura 4.</b> <i>Técnicas e instrumentos para la recolección de datos</i> .....	68

## Resumen

La presente investigación titulada el juego cooperativo como promotor del trabajo en equipo en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial tuvo como objetivo general, analizar los efectos de un programa de juegos cooperativos para promover el trabajo en equipo de los niños de 5 años. La investigación fue desarrollada bajo un tipo de investigación educativa aplicada, enfoque cualitativo, un diseño fenomenológico y con alcance explicativo. Investigación educativa aplicada, tiene el objetivo de indagar con objetividad una problemática relacionada a los procesos educativos y los efector de intervenciones en dicho ámbito, se rige bajo un enfoque cualitativo porque es una investigación flexible y descriptiva, su diseño es fenomenológico porque permite interpretar las experiencias por las que atraviesan los sujetos, así mismo es explicativo porque permite describir las causas del problema de estudio. La muestra fue de 50 docentes de instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Comas y el muestreo fue aleatorio por criterio del investigador. La validación se realizó mediante juicio de expertos, el instrumento fue el cuaderno de campo, la codificación del análisis documental y el cuestionario estructurado. En la presente investigación, en base al análisis e interpretación de resultados se determinó que el programa de los juegos cooperativos promueve el trabajo en equipo en los niños de 5 años a través de una experiencia lúdica que desarrolla aprendizajes cooperativos. Por ende, se comprobó el objetivo general del estudio.

### **Abstrac**

The present investigation entitled cooperative play as a promoter of teamwork in 5-year-old children in an Initial Educational Institution had the general objective of analyzing the effects of a cooperative game program to promote teamwork in 5-year-old children. The research was developed under a type of applied educational research, qualitative approach, a phenomenological design and with explanatory scope. Applied educational research, has the objective of objectively investigating a problem related to educational processes and the effector of interventions in this area, it is governed under a qualitative approach because it is a flexible and descriptive research, its design is phenomenological because it allows to interpret experiences through which the subjects go through, it is also explanatory because it allows describing the causes of the study problem. The sample consisted of 50 teachers from initial level educational institutions in the Comas district and the sampling was random according to the researcher's criteria. The validation was carried out by means of expert judgment, the instrument was the field notebook, the coding of the documentary analysis and the structured questionnaire. In the present investigation, based on the analysis and interpretation of results, it was determined that the cooperative games program promotes teamwork in 5-year-old children through a playful experience that develops cooperative learning. Therefore, the general objective of the study was verified.

## Introducción

Actualmente el mundo está atravesando por una crisis sanitaria es por ello que el gobierno ha implementado una nueva modalidad de estudio, aperturándose las clases remotas para todos los niveles educativos. Las clases virtuales están siendo ejecutadas por lecciones mediante videoconferencias, empleando equipos tecnológicos y diversas plataformas virtuales que hacen posible que los estudiantes interactúen virtualmente con sus compañeros y docentes recolectando evidencias que avalan el progreso del aprendizaje de cada estudiante en medio de una crisis sanitaria incierta.

Un aliado esencial es la familia que actualmente cobra mayor protagonismo en esta etapa de enseñanza virtual, por ello se hace necesario innovar en las propuestas pedagógicas que plantean día a día los docentes para no caer en la monotonía y resaltar el trabajo en equipo que realiza la familia para dar continuidad a la educación de sus hijos, una alternativa estratégica es plantear actividades lúdicas que fomenten el aprendizaje cooperativo permitiendo inculcar responsabilidad, liderazgo compartido y actitudes empáticas hacia el propia aprendizaje desarrollado en un contexto familiar.

Los juegos cooperativos son una estrategia metodológica en el ámbito educacional considerados de gran importancia para promover el trabajo en equipo entre los niños, esta estrategia cobra relevancia porque tiene el propósito de fortalecer los lazos de amistad y asegurar la estabilidad de la organización, así mismo se pretende mejorar la comunicación intergrupala y reducir conflictos, e inculcar en los estudiantes el compromiso de responsabilidad que asumen como miembro del equipo para fortalecer la concepción de nuevas formas de aprender a partir de experiencias comunitarias que generen conocimientos cooperativos con la finalidad de reformar la educación individualizada.

Según el estudio del IPE Buenos Aires en colaboración con la UNESCO (2016), se enfatiza la importancia de desarrollar las habilidades sociales de los niños en la educación infantil. Mediante la concepción pedagógica para la conformación de los equipos de trabajo se pueden fortalecer diversas competencias en los niños debido a la diversidad de estrategias que se pueden aplicar en el entorno de los trabajos en equipo

De igual forma la UNICEF, participante en el Foro Mundial de Educación (2015), establece a través de la declaración de Incheón que la educación debe ser equitativa e inclusiva por ello adoptar estrategias educativas donde se promueva la cooperación para mejorar el trabajo de equipo es esencial, los juegos cooperativos son una técnica que trabaja con el objetivo de lograr una meta bien definida, este sistema de trabajo le permite al individuo integrarse con los demás y responder favorablemente a la demanda del grupo con alto rendimiento.

El presente estudio de investigación se justifica en un marco teórico práctico basándose en los conceptos del juego cooperativo como recurso pedagógico que mejora las relaciones interpersonales e integradoras en los niños y promoviendo estilos de trabajo flexible y dinámico donde los participantes mejoren su forma de organización y planificación, asimismo representa una alternativa de solución a la escasa comunicación e integración que no permite el buen desarrollo del trabajo en equipo.

En consideración al enfoque hermenéutico de la investigación, respecto al desarrollo del trabajo en equipo, es necesario incorporar en las prácticas pedagógicas de los docentes del nivel inicial actividades dinámicas y colectivas que promuevan conductas de comunicación para mejorar el trabajo en equipo. Esta capacidad es necesaria para enfrentar los constantes cambios que trae consigo la globalización y prepararnos para construir un mundo empático con seres sociales y comunicativos.

Basándonos en los estudios realizados por Cercado (2019), donde revela que existe una mayor socialización y compenetración de participantes cuando se desarrolla el trabajo en equipo, reflejándose posturas cooperativas como la ayuda mutua, la horizontalidad en las relaciones y la complementación de destrezas en busca del bien común. Esta habilidad es necesaria para que los niños aborden conocimientos esenciales en su desenvolvimiento dentro de un entorno social.

En el capítulo I se desarrolló los siguientes aspectos relacionados a la fundamentación del problema, el juego cooperativo como promotor del trabajo en equipo de los niños, en el cual se encuentra la formulación del problema con su análisis crítico e interpretación, justificación de estudio, objetivo del proyecto y supuesto de la investigación.

En el capítulo II, denominado sustento teórico se realiza una descripción detallada de los trabajos previos o antecedentes relevantes de la presente investigación, además expondremos teorías existentes que están relacionadas al tema para ser interpretados y analizados, asimismo encontraremos un glosario detallado de términos que aportarán conocimientos y anotaciones útiles al lector, facilitando su comprensión.

En el capítulo III, se abordó aspectos relacionados a la metodología en el cual se describe el enfoque, alcance y diseño de la investigación, así como la operacionalización de las variables y se establece las delimitaciones y características de la población y muestra para determinar las técnicas e instrumentos empleados para la recolección y procesamiento de datos que representen la validez y confiabilidad del estudio de investigación.

En el capítulo IV, describimos el plan de acción basado en un diagnóstico situacional, desarrollando una matriz de actividades y una matriz de evaluación que serán medidos a través de indicadores de proceso a fin de observar cambios en el objeto de estudio, también se propuso una secuencia de actividades y finalmente se procede al análisis e interpretación de resultados.

En el capítulo V, denominado discusión, se determinó la triangulación de los trabajos previos y teorías revisadas y los resultados obtenidos para contrastar el supuesto de la investigación, en este capítulo se detallan las conclusiones y se manifiestan las recomendaciones para el mejoramiento en su contexto, en sentido claro, coherente y pertinente.

Los hallazgos relevantes del presente estudio se evidencian en el desarrollo organizacional que tienen los niños respecto a sus trabajos grupales, en las cuales demuestran actitudes empáticas que han adquirido a través de la ejecución de talleres de juegos cooperativos como herramientas transformadoras de conductas competitivas hacia una cultura cooperativa basada en una comunicación positiva, también se evidencia el incremento del autoestima y el autocontrol construyendo una identidad colectiva que mejora sus relaciones interpersonales.

Asimismo, podemos acotar que los resultados de la aplicación de actividades lúdicas innovadoras, como son los juegos cooperativos han fortalecido el compromiso de cooperación y colaboración de los niños con sus pares en vista de realizar tareas productivas, que integren a todos los participantes dentro de un clima armónico, donde lo primordial es ayudarse mutuamente, divertirse y aprender unos de otros.

## **Capítulo I. Fundamentación y planteamiento del problema**

### **1.1. Fundamentación del problema**

Actualmente los equipos de trabajo están orientados a mejorar la eficiencia y efectividad de una organización siendo una técnica ampliamente utilizada en diversos sectores, según REICE (2019) la globalización ha ocasionado el surgimiento de nuevos paradigmas mundiales que atiendan los constantes cambios, por este motivo los jefes de grupo deben estar preparados y contar con proyecciones más amplias es por ello que se evidencia la importancia de trabajo en equipo habitual, que permita la producción activa a partir de un aprendizaje cooperativo y la innovación pedagógica.

Según GRADE (2016), indica que los niños peruanos desarrollan un conjunto de relaciones sociales que les recuerda constantemente que su mundo y entorno social este tejido por intercambios producidos en ella, esta socialización y adopción de roles que asumen les permiten interiorizar los conocimientos y habilidades necesarias para la vida cotidiana, por ello se reconocen como miembros de un colectivo en específico y tienden a convivir en un entorno donde prima el trabajo en equipo

Gran parte de las instituciones educativas locales apuestan por promover una educación basada en la formación humana e integral de los estudiantes respetando su libertad y estilos de aprendizaje y comprometer la participación de los padres en la educación de sus hijos.

Debido al marco de emergencia nacional que atravesamos, el gobierno ha adoptado medidas que responden a las necesidades del servicio educativo por ello las instituciones adoptaron trabajar mediante plataformas virtuales a fin de dar continuidad a la educación de sus estudiantes.

El presente estudio de investigación es de tipo cualitativo porque analiza realidades subjetivas a fin de comprender el comportamiento de un determinado grupo, además, describe las cualidades de un fenómeno a través de la toma de muestras y de la observación, es una investigación abierta, interpretativa y flexible, su alcance es de tipo explicativo porque comprende los causales que generan conflictos para ser interpretados y analizados con la finalidad de dar posibles alternativas de solución ante un problema específico dentro de un contexto educativo

La incapacidad de trabajar en equipo tiene efectos en la capacidad comunicativa de los niños, así como la falta de confianza e iniciativa para interactuar, también genera niños apáticos, egocéntricos y egoístas que no son capaces de ponerse en el lugar de sus compañeros, inculca falta de organización. Promover una educación individualista generaría niños y niñas carentes de habilidades comunicativas y sociales, disminución de la capacidad de interacción con otros y no valorar la importancia del bienestar común creando un clima de conflictos y dificultades entre los estudiantes lo cual no favorece al desarrollo colectivo y cumplimiento de metas comunes.

Considerando abordar la necesidad de mejorar la comunicación intergrupal para reducir los conflictos planteamos una posible alternativa de solución ante esta problemática como implementar programas de juegos cooperativos que propicien momentos de integración en los estudiantes, evitando el individualismo y fomentando la comunicación positiva de manera lúdica y espontánea con el fin de conseguir una satisfacción colectiva a partir de las vivencias compartidas para lograr una meta común. En este sentido nos planteamos la siguiente pregunta:

**¿Cómo promover la cooperación y colaboración en los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial?**

**1.2. Formulación del problema**

**1.2.1. Pregunta general.**

¿Cómo promover la cooperación y colaboración en los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial?

### **1.2.2. Preguntas específicas.**

**Pregunta específica 1:** ¿Cómo el método fenomenológico permite sistematizar las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años?

**Pregunta específica 2:** ¿Cómo describir las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años?

**Pregunta específica 3:** ¿Cómo interpretar las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años?

### **1.3. Justificación del estudio**

#### **Justificación Teórica**

El presente estudio de investigación se justifica teóricamente basándose en los conceptos del juego cooperativo como estrategia para fortalecer las relaciones interpersonales e integradoras en los niños, Arteaga (2013). Asimismo, promueve estilos de trabajo flexible y dinámico mejorando la organización y planificación para incrementar las habilidades sociales y desarrollar un mejor trabajo en equipo. La literatura revisada nos confirma la relevancia del juego cooperativo como estrategia metodológica para promover el trabajo en equipo.

#### **Justificación metodológica**

Para lograr los objetivos del estudio, se implementará una variedad de juegos donde prime la diversión sobre el resultado generando integración y cooperación, de esta manera mejoraremos la calidad de organización que se requiere para lograr un trabajo eficiente, el desarrollo de los juegos será en espacios amplios y ambientes que motiven al disfrute y diversión logrando una comunicación espontánea. Con la aplicación del programa de juegos cooperativos mediremos el nivel de organización, integración y socialización evidenciando una mejora en el trabajo en equipo de los niños, dicha metodología permitirá desarrollar óptimamente la investigación, Rashta (2018).

## **Justificación social**

En el ámbito social Camacho (2012), enfatiza la importancia de recuperar la interacción de los niños y tener contacto con los medios que le rodean a través del juego cooperativo, buscándose desarrollar en los niños sus habilidades sociales para que puedan trabajar en equipo de forma armónica y solidaria. Los aspectos mencionados influyen directamente en la formación de los futuros ciudadanos para que puedan ejercer cambios críticos para transformar una sociedad de ideología competitiva con el objetivo de promover el bienestar común y el aprendizaje comunitario que conlleven al desarrollo del trabajo colaborativo y cooperativo erradicando la individualización.

## **Justificación epistemológica**

Esta investigación se justifica epistemológicamente a través de los conocimientos registrados mediante la observación de comportamientos y cambios sociales observados en los niños mediante la praxis pedagógica, con la intención de transformar dichas conductas competitivas reflejadas en las escuelas rumbo a una cultura cooperativa de desarrolle experiencias colaborativas a partir de un trabajo equitativo, igualitario y complementario. Según Aldana (2017), en los conceptos referentes al desarrollo del trabajo en equipo, se resaltó la necesidad de fomentar la participación grupal en los juegos cooperativos, adquiriendo nuevos conocimientos y habilidades mediante el uso de innovadoras experiencias metodológicas enmarcadas en mejorar la práctica educativa de los docentes y directivos en las escuelas del nivel inicial.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo general.**

Analizar los efectos de un programa de juegos cooperativos para promover el trabajo en equipo de los niños de 5 años

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

**Objetivo específico 1:** Utilizar el método fenomenológico para sistematizar las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años.

**Objetivo específico 2:** Describir las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años

**Objetivo específico 3:** Interpretar las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años

### **1.5. Supuestos**

#### **1.5.1. Supuesto general.**

El programa de los juegos cooperativos promueve el trabajo en equipo en los niños de 5 años a través de una experiencia lúdica que desarrolla aprendizajes cooperativos.

## Capítulo II. Sustento teórico

### 2.1. Trabajos previos

En relación a la búsqueda de antecedentes de estudios de las categorías juegos cooperativos y trabajo en equipo presentamos las siguientes investigaciones:

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales.

Echeverría (2016), en Ambato, Ecuador; en su investigación *El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del Centro Educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito*; con el objetivo de “Investigar la incidencia del Juego Cooperativo las Ollitas Encantadas y las Relaciones Interpersonales de las niñas y niños de Educación Inicial I, del Centro de Educación Inicial Muñequitos de Chocolate, del Cantón Quito.” (p. 10); la metodología aplicada fue de tipo cualitativo guiada dentro de un paradigma crítico propositivo, para lo cual se utilizó una muestra grande de 65 niños del Centro Educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito; concluyendo que los juegos cooperativos son una estrategia para desarrollar las relaciones interpersonales entre los niños.

Gómez (2018), en Bogotá, Colombia; en su investigación *Juegos cooperativos como estrategia para mitigar los procesos de individualización*; con el objetivo de “Educar a través del movimiento corporal un sujeto más cooperativo y menos individualista. A partir de los juegos cooperativos formar actitudes de cooperación que propicien relaciones comunicativas, participativas, constructivas y conductas de ayuda para lograr en equipo un fin en común en los estudiantes del colegio Instituto Americano del Norte” (p. 68); asumiendo una metodología de tipo cualitativa, la cual aplica métodos de enseñanza participativos y cognitivos, su muestra fue de 23 estudiantes de 9 a 12 años; llegando a la conclusión que el juego cooperativo es esencial para contribuir con desarrollo integral, personal y social de los niños a través de la construcción de habilidades y capacidades que le serán útiles para su vida.

Soria (2018), en Ambato, Ecuador; en su investigación *El juego popular “el barco se hunde” y el valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años, de la unidad educativa elite “celite” del cantón Ambato*; con el objetivo de “Establecer la relación existente entre el juego «El barco se hunde» y el desarrollo del valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años, de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”, del cantón Ambato, en el año lectivo 2016-2017.” (p. 9); esta investigación cuenta con una metodología de tipo mixto y modalidad bibliográfica, su muestra fue de 60 niños en edades de 4 años; concluyendo que a través del juego los niños disminuyen conductas apáticas y mejoran las relaciones interpersonales entre pares, creando un mejor clima educacional.

Pinilla (2019), en Chiquinquirá, Colombia; en su investigación *el juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la inclusión*; con el objetivo de “Fortalecer la inclusión educativa de los niños y niñas del Jardín Infantil Creando mis primeras huellas mediante la aplicación de actividades que incluyan el juego cooperativo como método integrador dentro de un contexto espontáneo y libre que permita la plena diversión de los estudiantes generando aprendizajes colectivos” (p. 22); esta investigación cuenta con una metodología de tipo cualitativo siendo una investigación acción, su muestra fue de 34 estudiantes en edades de 2 a 5 años; concluyendo que el juego cooperativo como estrategia pedagógica fortalece la unión e inclusión de los niños creando una conciencia de aceptación con los demás favoreciendo a su desarrollo social y personal.

Rey (2020), en Villavicencio, Colombia; en su investigación *La construcción del concepto de trabajo en equipo a través de los juegos sociomotores en niños de preescolar*; con el objetivo de “Identificar de qué manera los juegos sociomotores contribuye a la construcción del concepto de trabajo en equipo en niños de preescolar de la Institución Educativa Anthony A. Phipps de la ciudad de Villavicencio” (p. 4-17); con una metodología de tipo cualitativa con diseño descriptivo y su muestra fue de 22 niños del nivel inicial con edades entre 4 y 6 años; de esta investigación concluimos que los juegos socio motrices son un medio que mejora y conserva las relaciones interpersonales fortaleciendo el trabajo en equipo y repercutiendo en un incremento de trabajos con mayor productividad.

### 2.1.2. Antecedentes nacionales.

Barreto (2016), Ancash, Perú; en su investigación *Los juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 098 de Huaripampa alto, distrito de San Marcos*; con el objetivo “Explicar cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N°098 de Huaripampa alto, Distrito de San Marcos” (p. 8); con una metodología de tipo mixta con diseño causal explicativa de carácter experimental y su muestra fue de 96 niños en edades de 3 a 5 años; concluyendo que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en los sujetos y mejoran su nivel de convivencia democrática.

Huasco (2017), Lima, Perú; en su investigación *los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I las palmeras*; con el objetivo “Determinar cómo el juego cooperativo influye en la mejora de las habilidades sociales” (p. 16); empleando una metodología mixta con diseño pre experimental, su muestra fue de 21 estudiantes de 5 años; por lo cual concluimos que la aplicación de un programa de juegos cooperativos como estrategia educativa influye efectivamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños.

Trinidad (2018), Ventanilla, Perú; en su investigación *Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las Habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI.157 Virgen del Carmen, Ventanilla, 2017*; con el objetivo “Determinar la influencia de la aplicación del programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI 157 Virgen del Carmen, Ventanilla Callao” (p. 36); con una metodología de tipo mixta con diseño experimental y su muestra fue 360 estudiantes del nivel inicial ; concluyendo los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades sociales de los niños de 4 años

Morales (2020), Lambayeque, Perú; en su investigación *El Trabajo en equipo como Estrategia para mejorar Las Habilidades Sociales en Los Estudiantes de Primer Grado “K” de Secundaria, en el Área de Persona Familia Y Relaciones Humanas, de La Institución Educativa. “Juan Manuel Iturregui”, Distrito de Lambayeque, Provincia de Lambayeque, Región Lambayeque en el Año 2016*; con el objetivo “Mejorar las habilidades sociales en los estudiantes” (p. 64); con una metodología de tipo cualitativa con diseño socio crítico propositivo y el tamaño de la muestra fue de 25 estudiantes; concluyendo que el trabajo en equipo mejora habilidades sociales en los niños facilitando su inserción en la sociedad.

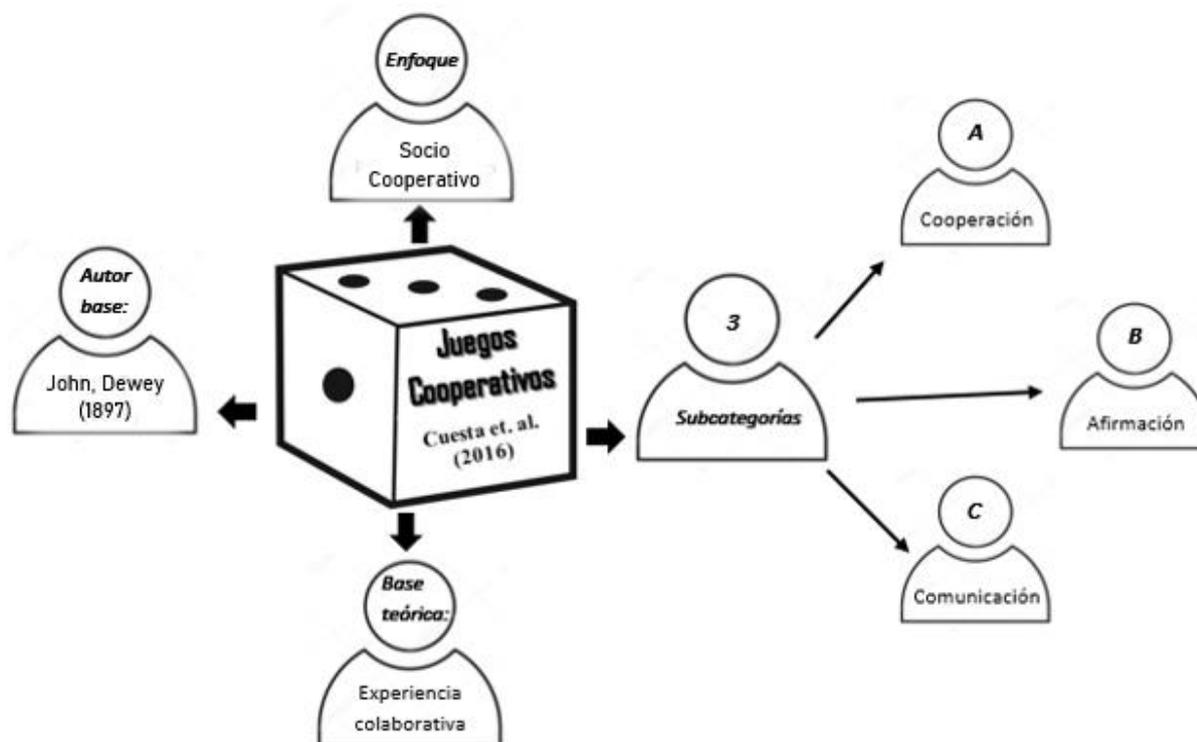
Barrantes (2020), Chiclayo, Perú; en su investigación *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa "Prisma" - Monsefú*; con el objetivo "Determinar el nivel de los Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes" (p. 14); con una metodología mixta y una muestra total de estudiantes del primer grado del colegio Prisma – Monsefú; llegando a la conclusión que los estudiantes están en proceso de desarrollar habilidades sociales al emplear juegos cooperativos.

## 2.2. Teorías relacionadas al tema

### 2.2.1. Programas de juegos cooperativos en el ámbito educativo

Los Juegos cooperativos son actividades lúdicas estratégicas que promueven la participación colectiva de los estudiantes a fin de lograr entre ellos la unión, el compromiso y la satisfacción grupal de lograr cumplir una meta, esta estrategia cobra relevancia cuando se fortalece la autonomía en los niños y aprenden a encontrar soluciones conjuntas a una problemática. Las teorías revisadas permitieron profundizar y clarificar el concepto de juego cooperativo. En la figura 1, se observa la síntesis de la búsqueda literaria de la categoría en mención.

**Figura 1.** Mapeo de la categoría herramienta juego cooperativo



Elaboración propia (2020)

Los aportes de Cuesta et al, (2016). Hacen hincapié en la contribución positiva de los juegos cooperativos ya que mejora la interacción social y modifican las relaciones socio afectivas de los niños para mejorar su trabajo en equipo. Cuando desarrollamos juegos cooperativos aseguramos la integración de niños retraídos y poco comunicativos, a quienes socializar dentro de un grupo se les hace dificultoso, es así que empleando este tipo de juego fomentamos las relaciones interpersonales de los niños con sus pares , incentivándolos a desarrollar una mejor socialización que favorece su desempeño dentro de un equipo de trabajo.

Osornio -Callejas (2016), presenta a los juegos cooperativos como propuestas lúdicas educativas que pretenden buscar la diversión e inclusión de los participantes, mejorando su nivel de interacción e integración frente a un grupo desconocido en el cual deberán aportar sus habilidades de forma recíproca para lograr obtener una meta en común, en el desarrollo de los juegos cooperativos lo primordial es que el estudiante goce y se divierta de manera libre y sin presión, este tipo de juego desplaza el sentido de competencia.

Los juegos cooperativos fomentan en los niños una diversión sana, donde todos los participantes se sienten a gusto desarrollando el juego, no existe competencia ni rivalidades, por el contrario todos participan y aportan por igual y de acuerdo a sus posibilidades con el fin de divertirse y lograr un objetivo colectivo que de satisfacción a todo el equipo dentro de un clima armonioso.

Durante la etapa infantil el niño desarrolla habilidades interpersonales necesarias para garantizar una adecuada interacción que mejora sus relaciones personales, el juego cooperativo nos permite fortalecer dichas habilidades. (Arévalo-Sanchez, 2016). Los juegos cooperativos son empleados como una herramienta didáctica para fomentar metas colectivas, donde todos los participantes se deben integrar y complementar a fin de desempeñar acciones positivas que los lleven a lograr un objetivo común el cual contribuya con el bienestar de todos los miembros de un equipo dentro de una educación pacífica que imparte convivencia, solidaridad y colaboración.

**Tabla 1.** *Habilidades interpersonales inmersas en el juego cooperativo.*

<b>Nro.</b>	<b>Habilidades interpersonales</b>	<b>Desempeño</b>
1	Autoaceptación	Valora sus habilidades y reconoce sus debilidades a través del juego cooperativo.
2	Automotivación	Muestra actitudes positivas durante el desarrollo del juego.
3	Altruismo	Demuestra su capacidad de servicio y empatía con sus compañeros.
4	Autorregulación	Respeto las normas del juego y modera sus emociones ante situaciones conflictivas que se presenten durante el desarrollo del juego.

Adaptado de Arévalo-Sánchez (2016).

El desarrollo de los juegos cooperativos requiere que cada participante se comprometa a trabajar en equipo fomentando la interacción, buena comunicación y un clima agradable que propicie el cumplimiento de los objetivos. Las actitudes de cooperación, tolerancia y aceptación que muestren los niños al desarrollar juegos cooperativos influirán en los resultados obtenidos como equipo de trabajo. Teniendo cuenta los aportes de los autores en relación al juego cooperativo, podemos conceptualizarlo como una estrategia lúdica participativa que promueve las capacidades de socialización en la etapa infantil y a su vez desarrolla los principios básicos para interactuar en diversos grupos sociales con características de equipos de trabajo.

### **2.2.1.1. Características del juego cooperativo.**

El juego cooperativo como experiencia colaborativa está libre de oponentes, es una actividad lúdica acogedora porque coloca a los participantes dentro de un clima armónico libre de competencia, posee un efecto integrador evidenciando la diversión y el disfrute de todos los participantes. Diversos autores resaltan características de los juegos cooperativos.

*a) Cooperación.* El objetivo primordial del juego cooperativo es promover la participación coordinada de un grupo de individuos que tienen como meta ejecutar un plan voluntario para el cual los participantes deben realizar aportes equitativos que conlleven al beneficio mutuo. Zabala et al, (2018). La cooperación implica el cumplimiento de las funciones asignadas, en este aspecto los niños son más solidarios y busca de ayudarse mutuamente con la intención de crear un clima asertivo para el juego; esta característica está relacionada a la satisfacción de jugar y compartir con sus compañeros en distintos ambientes.

La cooperación es una estrategia esencial para el desarrollo y adaptación de un individuo ante un medio cambiante, a través de ella el ser humano adquiere y desarrolla habilidades que le permiten desenvolverse en su contexto y mantener relaciones asertivas aplicadas a su objetivo facilitando el logro de su meta común. Sarrias et al. (2019).

En el ámbito educativo la cooperación genera una mejor organización social de los niños, ello les permite responder a la demanda que el equipo necesita para lograr su objetivo, por ello es importante desarrollar la cooperación en los estudiantes para promover la interacción entre los sujetos, una forma de aplicarlo es mediante el desarrollo de juegos cooperativos, que contribuye con el desarrollo integral del estudiante, a partir de la implementación de juegos cooperativos potenciamos el trabajo colaborativo en los niños inculcando una cultura de aprendizaje cooperativo.

Para evaluar el desarrollo de la subcategoría cooperación se plantean los siguientes indicadores:

**Tabla 2.** *Indicadores de la cooperación*

<b>Ítem</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>
1	Participar	Participa activamente en los juegos planteados de manera individual y grupal.
2	Colaborar	Colabora con sus demás compañeros en la secuencia del juego cooperativo.
3	Asumir	Asume un rol proactivo y de criticidad en el juego propuesto.

Adaptado de Zabala et al. (2018)

La cooperación se conceptualiza como un modelo de organización social que está siendo implementado en el ámbito educativo con la finalidad de cambiar la mentalidad de los individuos y hacerlos capaces de adaptarse a una nueva realidad, por ello es necesario involucrar en el aprendizaje nociones relativas a la participación y colaboración para crear en la sociedad una cultura cooperativa donde los sujetos asuman de manera responsable su tarea y muestren actitudes positivas.

**b) Afirmación.** El juego cooperativo tiene la característica de fortalecer la autonomía y la seguridad en los niños, a su vez permite identificar las habilidades y debilidades de los integrantes para fortalecerse mutuamente de forma positiva con la finalidad de cumplir con las indicaciones del juego planteado. Torpoco Castillo (2018).

La afirmación es un concepto dentro del juego cooperativo que se relaciona con las capacidades socioemocionales del niño. Es importante que todo niño identifique sus habilidades y dificultades para auto aceptarse y a partir de ese análisis poder ayudar a los demás como también dejar ayudarse; en conclusión, la auto aceptación es el primer paso para trabajar de forma cooperativa en objetivos comunes.

Fernández-Río (2016), afirma que superarse a sí mismo en un reto o en el día a día resulta motivador y placentero, porque te das cuenta que cada día vas mejorando y fortaleciendo dificultades que te permitan adaptarte dentro de un grupo, siendo promotor de la cooperación y creando confianza con los compañeros, sintiéndote responsable, mejorando habilidades y estando a gusto con los demás. Esto favorece la autoestima personal y grupal.

La afirmación implica algo más que una declaración positiva de lo que “queremos que sea”, significa mentalizarnos positivamente en lograr nuestras metas para sentirnos bien y hacernos dueños de nuestra propia realidad, para afianzarnos dentro de un grupo externo debemos lograr la afirmación propia, conocer mis virtudes e identificar mis debilidades me va a permitir gozar de una actitud positiva frente a la vida utilizando mis fortalezas para desempeñar un buen trabajo en equipo, siendo optimista y disfrutando actividades colectivas que me satisfacen.

Para evaluar el desarrollo de la subcategoría afirmación se plantean los siguientes indicadores:

**Tabla 3.** *Indicadores de la afirmación*

Ítem	Indicador	Descripción
1	Seguridad	Demuestra seguridad al interactuar con sus compañeros en el juego propuesto.
2	Integración	Se integra de forma asertiva en los grupos asignados durante toda la actividad.
3	Autoaceptación	Se reconoce así mismo con la finalidad de aportar a sus compañeros y retroalimentarse de igual forma.

Adaptado de Torpoco Castillo (2018).

Para desarrollar juegos cooperativos es esencial que los niños se apropien de características tales como la auto aceptación, cuando un individuo se acepta incondicionalmente está listo para enfrentar los retos de la vida con determinación y seguridad, demostrando compañerismo y solidaridad a los demás, para desarrollar juegos cooperativos los niños se integran y forman grupos diversos en los que aprenden a lidiar con sus diferencias y poco a poco logran afirmarse en él, estableciendo relaciones asertivas.

*c) Comunicación.* El juego cooperativo es una herramienta empleada como una nueva forma de enseñanza en las aulas porque promueve la participación activa de todos los niños, facilitando las formas de comunicarse de manera libre y espontánea (Torpoco Castillo, 2018). Los niños tienen la capacidad de interactuar e integrarse con los demás en diversas actividades, por lo menos en la mayoría de casos. Es importante que el docente aproveche esta habilidad para que los niños socialicen y desarrollen todas sus habilidades comunicativas, en este sentido el juego es un medio que favorece la práctica comunicativa.

Fernández-Río (2016), considera a los juegos cooperativos como un medio de comunicación, el cual los alumnos emplean para intercambiar y complementar opiniones a fin de resolver situaciones conflictivas, que pongan en riesgo el objetivo colectivo. A través de la cooperación los alumnos conversan, se ayudan, comparten momentos lúdicos divertidos que contribuyen a desarrollar relaciones amistosas y un clima agradable.

La comunicación juega un rol muy importante dentro de los juegos cooperativos puesto que permite a cada niño la oportunidad de poder expresarse libremente y exponer sus opiniones o inquietudes con el fin de mejorar sus prácticas colectivas. Asimismo la comunicación afianza la seguridad del equipo y es una estrategia que da lugar a la interacción constructiva basada en el dialogo.

Para evaluar el desarrollo de la subcategoría comunicación se plantean los siguientes indicadores:

**Tabla 4.** *Indicadores de la comunicación*

<b>Ítem</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>
1	Interacción	Interactúa con sus compañeros teniendo en cuenta el propósito del juego cooperativo.
2	Asertividad	Demuestra asertividad al comunicarse con los integrantes del grupo asignado y con otros grupos.
3	Empatía	Es empático al dialogar con sus compañeros para lograr acuerdos comunes.

Adaptado de Torpoco Castillo (2018).

Los seres humanos participan constantemente en procesos de intercambio de información, a través de ella se expresan y son capaces de organizarse, la comunicación dentro del juego es primordial porque favorece al establecimiento de relaciones empáticas y asertivas, en las que los participantes interactúan con mayor fluidez creando un dialogo horizontal. Considerando la contribución de los autores en relación a las características del juego cooperativo concluimos que dichas actividades lúdicas demandan en sus jugadores un aumento de participación equitativa en consecución a la realización de su meta, igualmente propicia un mejor dialogo favoreciendo la comunicación entre iguales y afianzando relaciones sólidas y constructivas.

### **2.2.1.2. El desarrollo del juego cooperativo en la primera infancia**

El juego es considerado una actividad natural en la vida de los niños, es empleado como un medio de aprendizaje a través del cual los niños desarrollan nuevos conocimientos, además adquieren valores y responsabilidades que contribuyen a su formación integral y desarrollo de una personalidad empática facilitando su inserción en una sociedad diversa. El juego cooperativo es una actividad lúdica compleja porque demanda un gran nivel de organización de los participantes dentro de un grupo con objetivos iguales, este tipo de juegos contribuye con el desarrollo humano en el ámbito psicomotor, cognitivo, social y emocional.

Los juegos cooperativos estimulan el desarrollo integral de los niños incitándolos a crecer en un entorno de colaboración; Cerchiaro et al. (2019), Considera de suma importancia desarrollar juegos cooperativos en los infantes a fin de potencializar el desarrollo psicomotor de los niños a través de juegos de movimiento que impliquen el uso del cuerpo y de los sentidos donde los niños desde los primeros años de edad empezarán a construir esquemas motores simples desencadenando en el desarrollo de una mejor coordinación motora.

Dentro del juego cooperativo se evidencia el desarrollo cognitivo porque se promueve la capacidad de razonamiento, los individuos participantes de dichos juegos incrementan su nivel de creatividad en búsqueda de lograr su meta colectiva. A partir de las investigaciones realizadas por el autor se ha comprobado que en el ámbito de la sociabilidad el desarrollo de juegos cooperativo es imprescindible porque contribuye a desarrollar la comunicación asertiva.

Emplear el juego como recurso pedagógico le permite al docente capturar la atención de los niños porque resulta una actividad placentera para ellos es así que diversos estudios aseguran que a través de los juegos de cooperación los niños mejoran sus conductas emocionales controlando y equilibrando su comportamiento.

Analizando los aportes encontrados concluimos que los juegos cooperativos incrementan el desarrollo integral de los niños desde la primera infancia además proporciona un aprendizaje colectivo con la finalidad de resolver problemas de manera constructiva utilizando recursos lúdicos y divertidos que potencializan aspectos socioemocionales y cognitivos.

Osés et al. (2016), Afirma que el desarrollo del ser humano está sujeto a las experiencias por las que el individuo atraviesa dentro de su entorno social, es por ello que el autor considera imprescindible que los niños desde pequeños se eduquen en un mundo que les resulte productivo y valioso donde desarrollen aprendizajes colectivos a partir de la ejecución de juegos de cooperación que les permitan interrelacionarse de manera empática, sensible y coordinada.

A través de los juegos cooperativos los niños se apropian de actitudes positivas como el conocimiento mutuo y la comunicación, promoviendo el diálogo y afirmando su confianza en sí mismos y en los demás, estos juegos resultan estratégicos para mejorar el clima entre los niños porque incrementa la autoconfianza y regula los conflictos del aula, los niños desde los primeros años de vida aprenden a superar prejuicios a favor del bienestar común.

Estos juegos cumplen un rol muy importante en la etapa de formación integral de los niños ya que a través de ellos se adquieren valores, se construyen nuevas relaciones de interacción con el medio y se guía la conducta y el comportamiento. Los juegos cooperativos no solo se emplean para desarrollar el área física, también se adaptan para desarrollar en los estudiantes todo tipo de enseñanzas educacionales así como la formación de su personalidad, la promoción de actitudes sensibles y solidarias con repercusión en las emociones y los sentimientos.

A partir de todo lo detallado concluimos que emplear juegos cooperativos durante el primer y segundo ciclo de educación inicial desarrolla capacidades esenciales en los estudiantes tales como; motrices, cognitivas, afectivas, enmarcadas en promover la sociabilidad y el aumento de las relaciones interpersonales a fin de compenetrar a los niños con su entorno social empleando un método lúdico que resulta placentero para ellos.

### **2.2.1.3. El rol del docente en el juego cooperativo**

La aplicación de juegos cooperativos le proporciona al docente una estrategia de socialización para que sus estudiantes interactúen de la mejor manera dentro de un clima armonioso, estableciendo relaciones positivas con la intención de mejorar la organización dentro de un equipo e incrementar sus habilidades sociales.

Cáceres et al. (2018), hace hincapié en el perfil del docente de educación inicial y enfatiza su rol multifacético, durante el desarrollo del juego cooperativo. El docente es un guía dentro del juego y deberá tomar una serie de decisiones antes, durante y al finalizar el juego cooperativo. Estar capacitado y conocer los principios y características para desarrollar el juego es primordial.

Primero el docente debe decidir y planificar el juego que va a desarrollar teniendo en claro su objetivo y cuantos integrantes habrá en cada equipo, deberá tener en cuenta los materiales y el tiempo de duración del juego; segundo el docente debe explicar en qué consiste el juego y plantear la interdependencia dentro del equipo para que los participantes trabajen con responsabilidad y compañerismo , durante el desarrollo el docente se transforma en guía y vela por el buen funcionamiento del equipo, ser guía le permite intervenir solo cuando sea necesario, ello no implica solucionar el problema por el que atraviesa el equipo por el contrario esclarecer ciertas dudas y brindar posibles alternativas que ayuden al equipo a mantener la estabilidad que requiere.

Por último el docente debe asumir el rol de evaluación, detallando como ha sido el desempeño de cada equipo, asimismo debe identificar las virtudes y dificultades que ha tenido cada equipo de trabajo para ser registrado y a partir de ello brindar la retroalimentación necesaria a fin de lograr el mejor desempeño en el próximo juego.

Basándonos en la literatura revisada, concluimos que el docente cumple un rol importante en el desarrollo del juego cooperativo porque aporta conocimientos de cooperación que vializan el desarrollo del juego, además tiene la función de ser guía e inducir a los participantes a trabajar con actitudes positivas que hagan el juego mucho más divertido .

Actualmente la escuela está atravesando por constantes cambios que demandan el uso de nuevas metodologías para conseguir la participación activa de los estudiantes, es por ello que el docente tiene la tarea de diseñar situaciones que generen aprendizajes significativos, ayudando a los niños a desarrollar su pensamiento crítico reflexivo; para ello es necesario que el docente cuente con una gama de herramientas que le ayuden a difundir un aprendizaje cooperativo.

Montero-Herrera (2017), acentúa el juego cooperativo como una de las nuevas metodologías que el docente debe emplear para mejorar la organización del trabajo y las relaciones sociales. Dentro de los juegos cooperativos el docente asume un rol complejo porque deja de ser un simple gestor para convertirse en mediador y guía del juego, la función del docente durante el juego resulta una labor ardua porque le exige una planificación detallada y rigurosa con una pertinente intervención con la que debe cumplir a lo largo de todo el proceso del juego.

El docente encargado deberá garantizar las condiciones y prever los materiales adecuados para la realización exitosa de la actividad lúdica, por consecuente el tutor asume responsabilidades al inicio del juego, durante el juego y al finalizar la actividad. Al inicio del juego el docente asume el rol de organización porque se encarga de describir el juego, organizar el espacio, seleccionar los materiales y establecer el tiempo que durará el juego.

Durante la realización del juego el docente asume el rol de gestionar y acompañar, teniendo la tarea de registrar las habilidades que posee cada uno de sus estudiantes, además se encarga de supervisar la actividad y responder a posibles preguntas que surjan en cada equipo, al finalizar la tarea el docente evalúa como ha sido la contribución individual de cada niño con su equipo, ofrece comentarios constructivos para que el equipo pueda mejorar su desempeño y en privado retroalimenta sobre aspectos negativos que el grupo debe mejorar.

En conclusión, la tarea del docente es compleja cuando se trata de desarrollar juegos cooperativos, puesto que el docente asume múltiples funciones para que el cumplimiento de la actividad resulte exitosa; el docente debe asumir una labor investigadora y reflexiva que lo ayuden a tomar las decisiones correctas, por otro lado asume el papel de gestor y mediador, permitiéndole inculcar en los estudiantes capacidades interactivas y de comunicación.

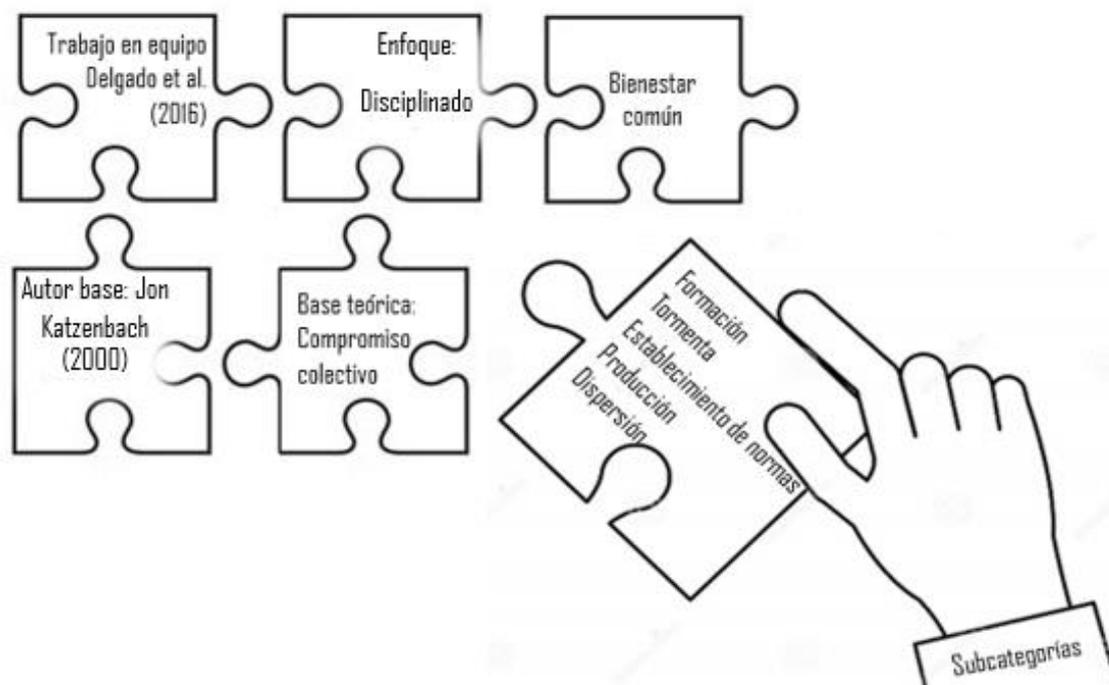
### **2.2.2. El trabajo en equipo, una habilidad blanda del siglo XXI**

El trabajo en equipo agrupa a un conjunto de personas que van a desempeñar un trabajo de forma organizada, cada miembro del equipo debe participar en el intercambio y complementación de ideas, para ello todos cooperan para alcanzar metas comunes, es decir, el trabajo en equipo se convierte en un fin universal, porque los miembros aportan al máximo para cumplir con el objetivo deseado. Los miembros de un equipo reconocen sus debilidades y reciben el soporte de los demás miembros del equipo para lograr un trabajo eficiente.

Delgado et al, (2016), engloba una idea clara del trabajo en equipo, identificando sus características principales, sus roles y metas comunes a lograr. Por naturaleza los niños son poco individualistas, les gusta desarrollarse en ambientes sociales, donde la cohesión de diversas características les permita interactuar e intercambiar nuevas experiencias, construyéndose como parte de una sociedad, todo ello favorece a desarrollar la habilidad de trabajar en equipo.

El trabajo en equipo en el contexto escolar aporta numerosas ventajas al aprendizaje individual y grupal de los niños, la interacción que genera dicha actividad activa procesos mentales como la criticidad, la comprensión y el razonamiento. El trabajo en equipo al ser una actividad colectiva y dinámica que requiere compromiso con los demás, responde al modelo educativo que se rige actualmente en las escuelas con la intención de desarrollar enfoques por competencias para mejorar la coordinación en la formación de los estudiantes.

**Figura 2.** Mapeo de la categoría trabajo en equipo



Elaboración propia (2020).

Según Aristizabal et al. (2018), el trabajo en equipo es una habilidad blanda multidimensional compleja que requiere el compromiso individual y la asistencia grupal en la ejecución de labores que demandan objetivos comunes, para el cumplimiento efectivo de dichas labores es necesario delegar responsabilidades a los niños y complementar sus capacidades a fin de contribuir a hacer el resultado eficiente.

Trabajar en equipo no es una tarea sencilla, cuando trabajamos en equipo hacemos hincapié en trabajar de manera equilibrada por ello es importante conocer las habilidades y dificultades que posee cada participante para abordar posibles problemas o necesidades que puedan poner en peligro la meta común, en un equipo de trabajo siempre prevalece el trabajo cooperativo sobre el individual en busca del éxito colectivo.

Tejada Garitano (2017), propone al trabajo en equipo como un método educativo que tiene como fin desarrollar el aprendizaje colectivo en cada individuo, enfatiza que a partir del trabajo en equipo el niño adquiere conocimientos y actitudes que le permiten un mejor rendimiento académico en la escuela y un mayor desenvolvimiento en su entorno.

**Tabla 5.** *El trabajo en equipo generador de nuevas capacidades.*

<b>Nro.</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Evidencias</b>
1	Sinergia	Incremento de la productividad y mejora del nivel organizativo.
2	Inteligencia social	Comprende e interactúa asertivamente con sus pares.
3	Interdependencia	Complementan fortalezas a fin de lograr su meta
4	Compromiso	Prioriza necesidades e intereses colectivos
5	Creación e innovación	Genera nuevas formas de afrontar los retos

Adaptado de Tejada Garitano (2017).

El trabajo en equipo implica desempeñar un trabajo responsable para alcanzar resultados satisfactorios, cada participante debe mostrar una actitud optimista, tolerante y abierta a nuevos cambios para que el trabajo en equipo sea efectivo. Para trabajar de manera colectiva es necesario tener en cuenta la organización, comunicación, los roles de cada participante y la existencia de un ambiente armonioso donde se desarrolle el trabajo.

Analizando los aportes extraídos de diversos autores en referencia al trabajo en equipo, podemos conceptualizarlo como una competencia que implica el trabajo coordinado de personas con capacidades diferentes que sienten satisfacción colectiva al cumplir una meta común, para trabajar en equipo se necesita contar con ciertas condiciones como el compromiso, la participación y la reciprocidad de todos los miembros del grupo.

### **2.2.2.1. Etapas de desarrollo del trabajo en equipo**

Una nueva forma de trabajo colaborativo que atiende a la necesidad de interacción educativa es el trabajo en equipo, este mecanismo pretende mejorar el nivel organizativo de los niños estimulando la invención de ideas, combinando habilidades desiguales, el trabajo en equipo incrementa las posibilidades de acentuar nuevos conocimientos en las personas motivándoles a aprender de forma cooperativa. Para desempeñar un trabajo en equipo con alto rendimiento los miembros del grupo atraviesan por distintas fases, a continuación detallamos las etapas de desarrollo del trabajo en equipo.

*a) Formación.* Es la fase donde se construye el equipo y donde nacen las dudas por los integrantes y tareas asignadas (Rodríguez-Perón, 2020). Constituye una etapa de exploración en la cual cada participante irá demostrando sus aptitudes y habilidades para encontrar su rol en el equipo, se muestran muchas expectativas por ser aceptados y luego se procede a esclarecer las tareas que desempeñará cada miembro del equipo.

Emanuel Lepori (2019), indica que la etapa de formación ofrece la oportunidad de conocerse y recopilar información unos a otros a fin de complementarse, esta fase es la base para el éxito organizacional al relacionar el conjunto de personas alrededor de las tareas a cumplir, ello implica la práctica de valores hacia la sana convivencia.

El autor resalta la formación como una fase en la cual los participantes interactúan por primera vez, se relacionan para conocerse y a partir de ello establecen las tareas que deben cumplir de acuerdo a sus potencialidades, después de haber medido y evaluado sus habilidades individuales, dicha toma de decisiones se harán en consenso con todo el equipo.

Para evaluar el desarrollo de la subcategoría formación se plantean los siguientes indicadores:

**Tabla 6.** *Indicadores de la formación*

<b>Ítem</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>
1	Incertidumbre	Maneja su incertidumbre mediante la calma y espera de la indicación del docente.
2	Preocupación	Demuestra interés por integrarse al grupo e intercambiar ideas.
3	Esclarecimiento	Realiza preguntas sobre la tarea asignada para aclarar sus dudas.

Adaptado de Emanuel Lepori (2019).

Cuando los niños se agrupan por primera vez están llenos de sentimientos y emociones confusas, ya que desconocen el desarrollo y resultado de la actividad. Primero aparece la incertidumbre acompañada por un sentimiento de preocupación, los niños empiezan a atravesar una etapa de inquietud por ser aceptados o rechazados dentro de su equipo, pero gracias a su disposición y entusiasmo por integrarse adecuadamente logran esclarecer sus dudas mostrando interés y colaboración por hacer un buen trabajo.

a) **Tormenta o conflicto.** Es la fase donde se identifican las problemáticas y se generan dudas individuales o grupales sobre el trabajo en equipo (Rodríguez-Perón, 2020). La aparición de conflictos está ligada a la discusión de poderes que se presenta en el equipo por lo que surgen discrepancias al afrontar tareas que posiblemente sean impuestas, pueden aparecer también formación de subgrupos por ello se requiere la formación de acciones que aborden y puedan dar solución a estos conflictos.

Lepori (2019), consideran fundamental que un trabajo de equipo sea integrado por personas distintas, ya que cada persona posee diferentes habilidades que lo hacen ser una persona auténtica dándole la capacidad de aportar al grupo lo mejor de sí. Cada individuo tiene un carácter intelectual u operativo que le permite ejecutar acciones a favor de su equipo. Así, cuando hay diferencias y discrepancias surgen propuestas y soluciones más creativas y el trabajo resulta enriquecedor.

Dentro de un grupo de participantes educativos todos gozan de diversas capacidades y habilidades, así como diferentes temperamentos, por ello deben tener en cuenta que están siendo parte de un equipo de trabajo y prevalecer su compromiso con los demás por ello se dará mayor valor a la satisfacción colectiva para lo cual tendrán que trabajar en conjunto y aceptar las diferentes ideas que se expondrán, a fin de que la organización cumpla con su labor óptimamente.

Para evaluar el desarrollo de la subcategoría tormenta o conflicto se plantean los siguientes indicadores:

**Tabla 7.** *Indicadores de la tormenta o conflicto*

<b>Ítem</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>
1	Individuales	Resuelve sus dudas personales con respecto a las funciones asignadas.
2	Intergrupales	Modera los conflictos del grupo con la finalidad de lograr la tarea indicada.
3	Acciones	Ejecuta acciones para resolver las dudas o conflictos del equipo de trabajo.

Adaptado de Emanuel Lepori (2019).

A medida que el juego se va desarrollando empiezan a surgir ciertas diferencias que produce inestabilidad en el equipo, afloran las dudas y se manifiesta la disconformidad entre los participantes, por este motivo inicia la etapa de tormenta, la dubitación se acentúa en los participantes lo que conlleva a generar conflictos intergrupales poniendo en peligro las actividades de coordinación a causa de ello resulta necesario ejecutar acciones a favor de resolver dichos conflictos.

*c) Establecimiento de normas.* Es necesario plantear normas que regulen las actitudes de todos los integrantes del equipo con el objetivo de fortalecer la unión del grupo y puedan tener pautas para solucionar sus conflictos (Dieste et. al, 2019). Establecer normas pondrá orden en el equipo y va a generar que cada participante interiorice y consolide sus roles, por otro lado la comunicación se hará más efectiva logrando mejorar el trabajo del equipo y los participantes se sentirán motivados a adquirir y desarrollar valores que aumenten a la producción para que logren sus objetivos.

Según Emanuel Lepori (2019) El equipo de trabajo establece normas que han sido creadas en consenso con todos los participantes, con la intención de velar por el buen funcionamiento y organización del grupo, el propósito de dicha normativa es generar un ambiente ordenado y libre de conflictos que le permita a cada participante ejecutar acciones de la mejor manera cumpliendo con su rol y complementándose unos a otros al desarrollo de los objetivos que desean lograr.

Durante esta fase surgen las normas de comportamiento y liderazgo necesarias para la viabilidad del proyecto. Se requiere que algún individuo asuma el rol de guía y mediador formando un vínculo inicial y de estabilidad para todos los miembros del equipo, los participantes se comprenden y muestran aprecio por los demás además de compromiso con su responsabilidad, de este modo se crea un grupo eficiente y cohesionado.

Para evaluar el desarrollo de la subcategoría establecimiento de normas se plantean los siguientes indicadores:

**Tabla 8.** *Indicadores del establecimiento de normas*

<b>Ítem</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>
1	Identificación	Se identifica con sus compañeros en el trabajo en equipo en búsqueda de bienestar colectivo.
2	Cohesión	Promueve la cohesión del grupo en un sentido crítico de aporte al bienestar común.
3	Valores	Demuestra la práctica de valores en la interacción con los miembros del equipo.

Adaptado de Emanuel Lepori (2019).

Cuando los niños entablan relaciones sociales con la intención de lograr culminar exitosamente un trabajo se hace necesario fijar ciertos límites y normas que regulen los comportamientos y formalicen el proceso de desarrollo del juego, cuando el equipo se dispone a entablar normas es preciso constatar que los participantes se sientan identificados con su grupo para que sean capaces de cumplir con su rol de acuerdo a sus virtudes y anteponiendo sus valores a favor de cumplir con la meta común que satisface a todos los integrantes de un grupo heterogéneo.

*d) Producción efectiva de la tarea.* En esta fase se toma en cuenta la capacidad de relacionarse con los demás, donde deben aflorar los liderazgos compartidos y generar el compañerismo necesario para lograr las metas comunes (Quaranta, 2019). Durante esta etapa los participantes muestran relaciones fluidas y espontáneas con sus pares, de igual forma su comunicación en esta etapa ya ha mejorado creando un contexto de asertividad, también existe una mayor confianza dentro del equipo y por ende un sentimiento de satisfacción grupal evidenciándose un mayor rendimiento del trabajo realizado. Asimismo el equipo experimenta nuevas estrategias y asumen más roles que beneficien al equipo.

Emanuel Lepori (2019), afirma que alcanzar y mantener el éxito en los centros escolares implica la participación activa de todos los actores educativos, porque sería imposible lograrlo si solo se trabajara de forma individual. Las nuevas corrientes escolares, requieren el desarrollo de una metodología cooperativa en la cual prime la libre y espontánea interacción entre las personas, y esto, sólo puede lograrse si existe la disposición para trabajar en equipo con una actitud optimista que haga efectivo el rendimiento de las actividades.

Para lograr el éxito de un equipo de trabajo es primordial que exista entre todos los participantes una relación asertiva basada en la comunicación, confianza recíproca, la responsabilidad e iniciativa para dejar de pensar en el “yo” y pensar en un “nosotros” de este modo tendremos los objetivos claros para desarrollar un trabajo eficiente.

Para evaluar el desarrollo de la subcategoría producción efectiva de la tarea se plantean los siguientes indicadores:

**Tabla 9.** *Producción efectiva de la tarea*

<b>Ítem</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>
1	Efectividad	Es efectivo al desarrollar sus roles dentro del equipo de trabajo.
2	Roles	Asume su rol con responsabilidad en la búsqueda del bienestar común.
3	Conjugación	Conjuga sus habilidades con los demás integrantes del equipo para apoyarse mutuamente.

Adaptado de Emanuel Lepori (2019).

La tarea resulta efectiva cuando los equipos de trabajo se organizan adecuadamente y ejecutan acciones en conjunto de manera eficiente empleando el mínimo de recursos posibles para cumplir con su papel de modo responsable y solidario lo cual implica complementar las fortalezas que posee un participante para respaldar a otro integrante que presente dificultades en el desarrollo del juego .

*e) Disolución y dispersión.* . En esta última fase se identifica la capacidad de adaptación y el desapego de los miembros de un equipo de trabajo. Los niños tienen que entender que el contexto esta absorbido por un cambio constante y deben interactuar siempre con nuevas personas en diferentes niveles (Petroni, 2019). Los niños que asimilan mejor el proceso de cambio son porque han afianzado su madurez dentro de un equipo y son capaces de relacionarse de manera recíproca con distintos niños en diferentes contextos, se les facilita la resolución de problemas porque son innovadores y creativos al plantear diversas soluciones en diferentes situaciones conflictivas.

Para Emanuel Lepori (2019), esta fase es desarrollada a través de un plan de acción y necesita un agente dinámico y retador que sea líder para guiar el proceso y que no se intimide ante los obstáculos, asimismo sea minucioso y se fije en los detalles y llegue hasta el final haciendo cumplir los objetivos propuestos. De esta manera a través de la colaboración, se consiguen resultados.

Esta fase es evidenciada cuando los integrantes del equipo de trabajo adquieren autonomía para ser capaces de desenvolverse con propiedad en cualquier grupo porque ya asimilaron el proceso y se les facilita estrechar lazos de compañerismo con otros niños siendo sus relaciones interpersonales más flexibles y espontáneas, mostrarán motivación por alcanzar el éxito colectivo junto a los demás participantes y demostraran un alto rendimiento como equipo de trabajo.

Para evaluar el desarrollo de la subcategoría de disolución y dispersión se plantean los siguientes indicadores:

**Tabla 10.** *Indicadores de la disolución y dispersión*

<b>Ítem</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>
1	Asimilación	Asimila de manera asertiva los cambios circunstanciales en el trabajo en equipo.
2	Reforma	Se reforma continuamente ante el cambio de los roles asignados.
3	Adaptación	Se adapta de forma coherente a nuevos integrantes para trabajar en equipo.

Adaptado de Emanuel Lepori (2019).

En esta última fase el niño ha alcanzado un aprendizaje destacado y está listo para enfrentarse a la disolución de su equipo de trabajo para integrar uno completamente distinto, la asimilación es el primer paso para darnos cuenta que el niño está preparado para hacer frente a nuevos retos con decisiones firmes y frente a situaciones diversas, igualmente a adoptado una postura emancipadora e independiente para asumir cualquier rol con la mejor actitud.

Valorando los aportes realizados por los autores Petrone y Emanuel Lepori (2019), con respecto a las etapas del desarrollo del trabajo en equipo concluimos que existe una necesidad del docente de gestionar y acompañar a los miembros del equipo por las diversas etapas que tendrán que enfrentar, el desarrollo del trabajo en equipo se convierte en una tarea compleja si no es asumida responsablemente por los integrantes del grupo, para hacer eficaz su desenvolvimiento deberán mostrar disposición de cumplir con tareas individuales que desencadenen en una satisfacción colectiva, así mismo se harán acreedores de valores y capacidades beneficiando su crecimiento personal y grupal ante la presencia de nuevos desafíos.

#### **2.2.2.2. El trabajo en equipo en la educación inicial**

Los niños por naturaleza son seres sociales y aprenden a socializar e interactuar con sus pares a través del juego y por lo general lo hacen en grupos siendo su manera innata de integrarse en su entorno social, una forma de insertar el trabajo en equipo a los niños desde pequeños es hacerle saber que los quehaceres del hogar son responsabilidades que recaen en todos los miembros de la familia por lo cual cada uno debe asumir un rol de acuerdo a sus posibilidades, de esta manera enseñamos a los niños el concepto básico del trabajo en equipo poniendo como contexto su primer entorno de aprendizaje social.

El sistema educativo actual está basado en el enfoque por competencias, lo cual involucra tres dimensiones fundamentales del ser humano; lo cognitivo, lo valorativo y lo práctico, es por ello que en el nivel inicial el método empleado para promover la coordinación en la formación de los estudiantes es desarrollar el trabajo en equipo, para ello se requiere innovar en nuevas estrategias metodológicas que generen nuevas habilidades.

Desarrollar una habilidad tan compleja en los niños desde los primeros años de su existencia maximiza su aprendizaje acentuando una interdependencia positiva a partir del reconocimiento de que las personas, como seres humanos tenemos debilidades que necesitamos complementar para lograr un mejor trabajo así como asumir responsabilidades individuales que ayuden a hacer que la participación de mi equipo sea eficiente.

El trabajo en equipo como motor del desarrollo cognitivo está presente durante los primeros años de vida, es durante este proceso de socialización con los demás, el contexto más calificado para que el niño construya nuevos conocimientos a partir de experiencias significativas. Una estrategia para fortalecer los valores en los infantes es mediante el desarrollo del trabajo en equipo, así los niños aprenden a ser responsables y comprometidos con su trabajo.

El trabajo en equipo se evidencia cuando observamos a los niños ser proactivos al momento de realizar la tarea y regular sus emociones mostrando siempre actitudes positivas frente a las adversidades de este modo se obtendrán mejores resultados y se fomentará una habilidad práctica en la formación social de los estudiantes. (Cifuentes y Meseguer 2015).

A partir de la interpretación de los conceptos encontrados enfatizamos la importancia del trabajo en equipo en la educación inicial como habilidad multifuncional necesaria para que el niño a partir de ello adquiera nuevos conocimientos que incrementen su nivel cognitivo; mediante el trabajo en equipo los niños fortalecen sus valores como la responsabilidad y la cooperación. La intención de desarrollar actividades cooperativas promueven estudiantes autosuficientes y capaces de desenvolverse en cualquier equipo para realizan trabajos prácticos.

El desarrollo del trabajo en equipo en las escuelas del nivel inicial incrementa la creatividad de los niños y desarrolla valores útiles para su formación integral, de igual manera es importante porque los ayuda a tener una mejor relación con sus iguales. Cuando un niño trabaja en equipo disminuye sus debilidades y potencia sus fortalezas porque está en un entorno en el que genera constantes aprendizajes a partir de experiencias en las cuales unos aprenden de otros.

Según García et al. (2015), el trabajo en equipo es un suceso de construcción social que genera aprendizajes debido a la interactividad con otros miembros de su grupo, el niño como ser único posee fortalezas auténticas que enriquecen el desempeño de una actividad específica, es por ello que los integrantes de un equipo deben saber combinar fortalezas, dialogar y tomar decisiones acertadas pensando en el bien común. Cuando los niños trabajan en equipo desarrollan su pensamiento crítico y su capacidad de razonamiento planteando tres niveles de logro; el cumplimiento de tareas, el aprendizaje grupal y el aprendizaje individual.

El cumplimiento de tareas eleva la motivación y demuestra el compromiso que el niño ha adquirido con el equipo, a su vez trabajar en equipo permite valorar el aporte de los demás miembros mejorando las relaciones interpersonales y propiciando un aprendizaje colectivo, a través de las experiencias que nos deja trabajar en equipo podemos aumentar nuestro conocimiento personal adquiriendo habilidades sociales y comunicativas que nos ayuden a enfrentar nuevos retos desde una perspectiva empática y asertiva.

Analizando los fundamentos que sustentan la importancia del trabajo en equipo en la educación inicial concluimos que fomentar un trabajo cooperativo desde temprana edad resulta beneficioso para los niños por sus efectos tales como incrementar la autonomía y la interdependencia e impulsar las habilidades sociales. El desarrollo del trabajo en equipo en el ámbito educativo repercute en el crecimiento emocional y social de los niños a miras de formar futuros profesionales con habilidades multidimensionales.

### **2.2.2.3. Los actores educativos y el desarrollo del trabajo en equipo**

Las escuelas del nivel inicial se rigen bajo un proceso educativo conjunto en el cual se fusiona el trabajo de la comunidad educativa formada por padres de familia, docentes encargados, directivos y personal de administración y servicio los cuales se integran y unen fuerzas para asumir la labor de gestión y toma de decisiones para el desarrollo próspero y mejora de la institución educativa

Castillo et al, (2017) Señala que las instituciones educativas están organizadas en entes jurídicos dispuestos a cumplir obligaciones a favor de un objetivo común, los actores educativos realizan un trabajo de alto nivel organizativo con la visión de construir una escuela ideal, en la cual prima el trabajo en equipo desde el mayor ente hasta el trabajo realizado en las aulas por los docentes encargados los cuales a su vez incitan a los niños a organizarse y desarrollar trabajos de equipo.

Existe una relación estrecha entre la familia y la escuela, ambas instituciones aplican una metodología de enseñanza distinta creando aprendizajes innovadores, sin embargo comparten el mismo objetivo de construir ciudadanos competentes a causa de ello ninguna de las instituciones antes mencionadas puede trabajar de forma aislada e individual, necesitan cohesionar sus aportes y consensuar decisiones a favor de la educación de los niños.

La familia asume un rol muy importante dentro del trabajo en equipo que desarrolla en conjunto a la escuela porque es la primera institución que acoge al niño desde su nacimiento y le proporciona aprendizajes sociales básicos para su desenvolvimiento en contexto exterior, esta institución es la encargada de proveer al niño la capacidad de establecer vínculos afectivos satisfactorios y transmitirle valores colectivos indispensables para su equilibrar su estado emocional.

En resumen el autor pretende explicar que los actores educativos trabajan en equipo manteniendo relaciones de compromiso dialogo y aprendizaje mutuo orientados a mejorar los procesos de gestión en las escuelas. La participación de la familia y su integración con los docentes encargados son un elemento esencial para hacer sostenible el proyecto educativo de esta manera facilitan el trabajo de los directivos que encabezan la gestión escolar porque proporcionan redes de colaboración que hacen que el trabajo en equipo resulte sencillo.

Frente al panorama de la sociedad actual es necesario que el sistema educativo apueste por desarrollar un trabajo en equipo donde el liderazgo sea compartido para fomentar la coordinación entre todos los actores de la comunidad en búsqueda de construir una escuela exitosa que fomente aprendizajes colaborativos a sus estudiantes, y distribuya la carga de trabajo entre varios líderes para garantizar el desempeño y buen funcionamiento de la escuela.

Trilce Contreras (2016), propone el liderazgo compartido como estrategia pedagógica para descentralizar y equilibrar las actividades, así las funciones no recaen en un solo individuo y son repartidas para asumirlas entre los nuevos líderes perfeccionando el trabajo en equipo desarrollado en la escuela con la finalidad de proyectar la organización a su más alto nivel y de este modo mejorar la calidad de gestión académica cumpliendo las expectativas de todos los miembros institucionales.

Cabe resaltar la necesidad de que los aliados educativos desarrollen la capacidad de trabajar colectivamente porque así garantizamos la viabilidad de la tarea, establecer el liderazgo compartido dentro de la planificación escolar implica crear una cultura basada en alianzas estratégicas lo cual puede ser aplicable no solo entre directivos de las instituciones sino también incita a los docentes a planear el desarrollo de sus clases inculcando en los niños el trabajo en equipo a partir de un liderazgo solidario .

De todo lo antes expuesto se desprende la clara idea de insertar una nueva estrategia pedagógica en las escuelas a fin de mejorar el trabajo en equipo y potenciar el desarrollo del sistema educativo, los actores educativos no son simples personas empoderadas sino que deben estar capacitadas para asumir roles complejos que satisfagan las demandas educativas, por todo ello el autor plantea la dispersión del liderazgo entre toda la comunidad educativa como una forma de maximizar la calidad en educación y llevar a la escuela a una mejora sostenible.

### **2.2.3. El juego cooperativo y su relación con el trabajo en equipo**

Existe una conexión positiva entre el juego cooperativo y trabajo en equipo ya que ambas categorías corresponden al desarrollo de un objetivo común, la integración y socialización de los niños para realizar trabajos coordinados. Los juegos de cooperación son estratégicos para cohesionar a los participantes con su equipo y estimular su interacción dentro de un marco socio afectivo.

Andueza y Lavega (2017), señala la intervención de los juegos cooperativos dentro del ámbito educativo como un mecanismo que busca desarrollar la capacidad de trabajo en equipo en los niños, incitando a remplazar la presencia de los juegos competitivos por juegos de diversión orientados al desarrollo de aprendizajes cooperativos, es importante resaltar que para desarrollar juegos la agrupación de los niños debe ser espontánea de este modo favorecemos las relaciones interpersonales.

El autor enfatiza en la relación directa existente entre las categorías argumentando que el juego cooperativo es un instrumento capaz de interiorizar en los niños el desarrollo de las habilidades sociales, a partir de la adquisición de comportamientos útiles para la vida diaria lo que conlleva a optimizar el trabajo en equipo que se desarrollan en las aulas ocasionando el incremento del nivel académico en el ámbito organizacional.

En resumen el juego cooperativo se relaciona de modo directo con el trabajo en equipo porque contempla la idea ejecutar acciones lúdicas divertidas en beneficio de generar niños proactivos con habilidades que les sean útiles en su vida escolar, profesional y familiar, aplicando valores y actitudes que favorezcan su producción en cualquier ente donde sean conscientes que la prioridad es cumplir con intereses colectivos para lograr la satisfacción personal.

Actualmente la escuela necesita que los docentes incursionen en nuevas metodologías que no solo promuevan aprendizajes cognitivos y motores sino también sociales es por ello que surge una nueva propuesta enfocada en la cooperación, la aplicación de juegos cooperativos provoca que los niños interactúen con mayor facilidad para crear una sociedad democrática basada en la cooperación y el trabajo en equipo.

Carlos Callado (2015), explica que el nexo entre los juegos de cooperación y el trabajo en equipo constituye una relación de tipo causal, porque la categoría herramienta es un recurso empleado para estimular la realización de la categoría meta. Los efectos que se esperan tener a partir del desarrollo de los juegos cooperativos son promover las habilidades sociales necesarias para mejorar el trabajo de equipo.

A partir del análisis de información aportamos que entre ambas categorías si hay relación y es de tipo causa – efecto, llevar a cabo juegos cooperativos con los niños es el móvil para crear una cultura integradora en la sociedad, esta estrategia también resulta eficaz en el contexto familiar incitando a cambiar el pensamiento egoísta de solo satisfacer mis necesidades personales para ser remplazada por una enseñanza aprendizaje cooperativa.

En conclusión los juegos cooperativos son los causales que van a promover el trabajo de equipo en los niños, a partir de un enfoque coopedagógico que incrementa relaciones sociales favorables en los procesos de enseñanza aprendizaje, considerando interacciones entre docentes y estudiantes asimismo que entre los propios participantes manejando diálogos horizontales que propicien la viabilidad de una mejor educación.

### **2.2.3.1. El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el trabajo en equipo**

El juego cooperativo está siendo insertado en el ámbito educativo como una herramienta estratégica que busca la integración e interacción de los estudiantes a fin de que su proceso organizativo resulte enriquecedor para hacer relevante su trabajo en equipo. Estos juegos poseen grandes ventajas porque al estar basados en la cooperación hace comprender al participante la importancia de obtener ayuda de otros para lograr su objetivo, así valoran la compañía fortaleciendo la sana convivencia dentro del aula.

Barajas et al. (2016), señala al juego cooperativo como instrumento que genera una acción integradora capaz de unir a los individuos y desprenderlos de pensamientos tradicionales y egocéntricos como el “yo gano” para ser sustituidos por el “nosotros logramos”, de esta manera transformamos y fortalecemos conductas y valores para que una sociedad heterogénea sea capaz de complementarse a fin de buscar el bien común.

De lo anterior se interpreta que los juegos cooperativos resulta un medio estratégico dentro de la pedagogía porque facilita el proceso de aprendizaje social de los niños, fortaleciendo comportamientos encaminados a desarrollar un mejor trabajo de equipo, donde los participantes se relacionan de manera pacífica con sus compañeros propiciando un ambiente armónico, a través de la aplicación de un recurso dinámico y de entera diversión.

Entendiendo que el juego cooperativo como estrategia pedagógica optimiza la realización del trabajo en equipo, concluimos que es un recurso pedagógico capaz de transformar los aprendizajes individuales y colectivos para evolucionar en un cambio social basado en la equidad, solidaridad y cooperación a favor de mejorar la convivencia educativa impartiendo valores necesarios para crear personas empáticas y recíprocas.

Es importante que las escuelas generen nuevas tácticas en su quehacer pedagógico para fortalecer el aprendizaje de los niños, propiciando relaciones sociales constructivas así como como el incremento de la comunicación a favor de la resolución de problemas en un entorno colectivo, es por ello que surge el concepto del juego cooperativo como un recurso estratégico que aborde una problemática colaborativa y la ausencia de niveles organizativos para potenciar el trabajo en equipo en las escuelas.

Cuastamal y Pastrana (218), indican a los juegos cooperativos como recurso estratégico que promueve el compañerismo, dialogo y la inclusión de individuos dentro de un grupo beneficiando su proceso de desarrollo y la cohesión de los mismos en la búsqueda de hacer realidad el trabajo de equipo a partir de la adquisición de cualidades como, la valoración positiva del esfuerzo ajeno y la ayuda mutua para alcanzar el éxito colectivo, características propias de los juegos cooperativos.

Una nueva estrategia pedagógica que está siendo aplicada en las escuelas por su proceso dinamizador que resulta divertido para los niños son los juegos cooperativos, esta estrategia incentiva a los estudiantes a desarrollarse en un ambiente libre de competición donde lo más importante es cooperar para triunfar y mostrar actitudes de respeto y tolerancia.

Analizando el aporte del autor concluimos que aplicar juegos de cooperación le permitirá a los docentes gozar de nuevas técnicas pedagógicas que mejoren su praxis dentro de las escuelas, apuntando al objetivo de relacionar a los niños con sus pares para que exista una mejor integración y logren incrementar habilidades sociales para trabajar mejor.

### **2.2.3.2. Efectos de la aplicación del juego cooperativo en el trabajo en equipo**

La educación actual requiere del desarrollo de nuevas experiencias lúdicas porque a través de ellas los niños logran aprendizajes significativos, el juego cooperativo es una actividad lúdica liberadora con fines placenteros, además brindan al ser humano diversas virtudes que amplían su panorama social y modifican positivamente sus relaciones.

Jares (citado por Ylarragorry, 2018) expone que posterior a la aplicación de juegos cooperativos los estudiantes muestran actitudes de sensibilización, colaboración, comunicación y solidaridad y están predispuestos a socializar con apertura de criterio, confianza y diálogo para cumplir una meta definida, el trabajo conjunto y la conjugación de sus habilidades hacen que la realización de su trabajo sea exitoso.

Estudiando los aportes realizados por el autor afirmamos que la aplicación de juegos cooperativos conlleva a efectos beneficiosos para los estudiantes porque amplía su visión positiva frente a la vida, eliminando sentimientos egocentristas y dando mayor relevancia a la victoria colectiva a partir de la creación de entornos de aprecio recíproco donde se valora la preocupación por los demás.

Aplicar juegos de cooperación como acción pedagógica desencadena una gama de cualidades; por ejemplo transforma actitudes negativas que obstruyen la construcción de relaciones sociales positivas, también fomenta la empatía para comprender situaciones ajenas y desarrolla la capacidad de expresión todo ello le permiten al niño desarrollarse adecuadamente en ambientes sociales.

Los juegos cooperativos son considerados agentes socializadores porque incitan a los niños a cuidar de ellos mismos y de los demás disminuyendo conductas agresivas que sean obstáculo para la interacción y unión de los participantes dentro de su equipo, de este modo el juego constituye un contexto integrador adecuado para que los niños se relacionen con respeto y potencien su nivel de participación.

Salas y Sosa (2019), resaltan el valor de los juegos cooperativos como una estrategia pedagógica con efectos terapéuticos por la integración social de individuos en una sociedad activa, este tipo de juegos pose efectos transformadores en la conducta pro social de los estudiantes porque les inculca virtudes como el compartir, cooperar y ayudar para beneficiar a los demás desarrollando de una forma fluida su trabajo de equipo.

Las consecuencias de la ejecución de los juegos cooperativos son múltiples, tiene efectos no solo en el rendimiento motor sino también en el aspecto social de los niños produciendo cambios en su comportamiento individualista, y favoreciendo a su autoconocimiento para la comprensión del mundo exterior, la efectividad de los juegos cooperativos se evidencian en el incremento de las relaciones positivas que se construyen a diario en las aulas.

En síntesis los juegos cooperativos desarrollan numerosos efectos en la vida de las personas el más relevante es su efecto de integración social, capaz de garantizar la interacción de individuos introvertidos en un marco espontáneo donde todos los participantes son libres de mostrarse tal y como son para ser aceptados por los demás dentro de un contexto de cooperatividad que favorece al trabajo de equipo.

## **2.3 Enfoques pedagógicos del trabajo en equipo y juego cooperativo**

### **2.3.1 El juego desde un enfoque socio- cooperativo**

Uno de los hombres más referentes que podemos encontrar en los juegos cooperativos es Terry Orlick (citado por De la Cruz y Lucena, 2010), un psicólogo americano que define los juegos cooperativos como recurso lúdico basado en la diversión y participación activa, además incursionó en la realización de una variedad de juegos y deportes aplicables a niños de educación inicial, sin embargo es John Dewey quien promulga una pedagogía que devela la estructura social cooperativa.

John Dewey (1897), considera que los juegos cooperativos promueven la participación, la toma de decisiones y la experiencia de trabajo en comunidad. Es por ello que hace hincapié en desarrollar aprendizajes colectivos desde un enfoque socio cooperativo donde prevalece la cooperación y la participación, trabajar bajo este enfoque implica aplicar una metodología que active las capacidades de construcción, de producción y de creatividad conforme con una ética de servicio social

En la misma línea este autor contempla la idea de la cooperatividad para que la escuela pudiera fomentar el espíritu social de los estudiantes desde una visión democrática que promueva el uso de bases colectivas y mejore la organización de un trabajo asociado. La educación democrática requiere que la escuela sea un ente facilitador de oportunidades interactivas, así los niños se desarrollan en prácticas de igualdad y ayuda mutua.

En suma John Dewey plantea al enfoque socio- cooperativo como una guía orientada a la organización de procesos de enseñanza aprendizaje que desarrolla experiencias cooperativas y habilita la adquisición del diálogo asertivo para una integración social fructífera, desarrollarse en un entorno de cooperativismo induce a un grupo a realizar un verdadero trabajo de equipo, fortaleciendo su desarrollo integral.

### **2.3.2 El trabajo en equipo basado en el enfoque disciplinado**

Los equipos de trabajo son eficaces cuando su esencia radica en el compromiso común transformando intereses individuales en metas colectivas, para lograr un trabajo de equipo exitoso se requiere que todos los participantes dispongan de tiempo y esfuerzo, asimismo debe existir un liderazgo compartido para fusionar y complementar las habilidades que posee cada individuo. Cuando un grupo trabaja en conjunto posibilita que la confianza y el compromiso surjan de forma natural facilitando el trabajo social.

Según el reconocido especialista Jon Katzenbach (2000), el trabajo en equipo es considerado como la unión desinteresada de un grupo de personas que se asocian para lograr una tarea compartida y a su vez se complementan para cumplir con su objetivo, los equipos de trabajo se rigen bajo un enfoque disciplinado porque están orientados a mejorar las organizaciones como proceso constructivo de una comunidad heterogénea.

El enfoque disciplinado valora el trabajo que realiza cada individuo a favor de su equipo desde una perspectiva solidaria y responsable, si en cada grupo los miembros realizan un trabajo consiente se convierten en unidades poderosas que desempeñan una ardua labor colectiva a beneficio de un propósito global. Para que el trabajo comunitario se desarrolle efectivamente es necesario que el equipo establezca un plan de acción que relacione los roles individuales con el propósito y determine la ejecución exacta del trabajo.

Considerando el aporte de Jon Katzenbach se concluye que la suma de esfuerzos hace posible que un grupo de personas trabajen en equipo y logren un desempeño superior a corto plazo, para que el trabajo de un equipo sea auténtico es necesario que se concentre sus bases en un margen de disciplina donde el propósito sea claro y específico y empuje a los individuos a lograr productos finales notables.

### **Glosario de Términos**

**Cooperación.** La cooperación es el compromiso de una participación responsable que adopta cada sujeto al pertenecer a un grupo diverso, ello permitirá lograr metas en común generando satisfacción grupal.

**Organización.** Sistema de trabajo en conjunto donde cada individuo colabora para el buen funcionamiento de su equipo y logro de una meta teniendo en cuenta sus capacidades y debilidades con el fin de lograr resultados positivos.

**Ayuda Mutua.** La ayuda mutua significa ser recíproco con los demás y proteger la integridad de cada individuo a fin de conseguir una meta en común que satisfaga la necesidad de un grupo de trabajo.

**Habilidades sociales.** Conjunto de conductas y competencias que un individuo adquiere durante la práctica a fin de relacionarse e interactuar asertivamente dentro de un ambiente armónico, a través de los cuales los seres humanos expresan diversos sentimientos, necesidades y deseos en relación al contexto en el que se desarrolla.

**Equipos.** Los equipos están conformados por un grupo de personas heterogéneas que se unen para trabajar en conjunto y conseguir un mismo objetivo, en los equipos no trabajan de forma personalizada por el contrario lo más relevante es alcanzar la meta colectiva.

**Comunicación.** La comunicación es un proceso esencial por el cual las personas transmiten e intercambian ideas para compartir información, así mismo desarrolla un clima favorable y da libertad de expresión, es usada para incrementar relaciones horizontales entre los miembros de un equipo.

**Integración.** La integración es la inserción de un participante a un equipo, significa hacer a un individuo parte de un todo para asegurar su desarrollo social y humano, valiéndose de habilidades sociales y comunicativas.

**Colectividad.** La colectividad está referida a la agrupación de un conjunto de individuos que relegan sus objetivos personales a fin de utilizar sus potencialidades para lograr intereses comunes, por la cual se unen y trabajan tras una meta común.

**Productividad.** La productividad es el indicador que mide el resultado de un equipo de trabajo frente a las necesidades que este posee y que luego son evidenciados en productos tangibles.

**Roles.** El rol se vincula a la responsabilidad que es adoptada por cada miembro de equipo de acuerdo a sus capacidades y destrezas que le va a permitir tener un buen desempeño y colaborar con el objetivo que el equipo tiene planteado.

## **Capítulo III. Metodología**

### **3.1. Tipo de investigación**

El presente estudio de investigación está guiado por un tipo de investigación educativa aplicada, Simancas y Meza (2019), exponen a la investigación educativa aplicada como medio transformador del saber pedagógico a través del cual interpretamos y comprendemos conductas humanas para modificar las relaciones sociales dentro del ámbito educativo partiendo de la complementación teórica práctica para fortalecer la enseñanza aprendizaje.

En este sentido basándonos en los conceptos del juego cooperativo consideramos necesario implementar un programa de actividades lúdicas dentro de la praxis pedagógica que fortalezca las relaciones sociales e incremente el nivel de trabajo en equipo en los niños de 5 años.

### **3.2. Enfoque de la investigación**

El enfoque de la investigación es cualitativo. Según Guerrero (2016), es un método dedicado a comprender y profundizar la conducta de un sujeto o fenómeno, teniendo como medio de evaluación la observación, es una investigación flexible. El presente estudio observará el estímulo de los juegos cooperativos y los efectos que éste posee en el trabajo en equipo en los niños de 5 años a fin de mejorar sus niveles de organización dentro de un trabajo colectivo.

### **3.3. Alcance de la investigación**

El alcance de esta investigación es explicativo. Hernández et al. (2017), afirma que los estudios explicativos establecen las causas de los eventos, sucesos o fenómenos estudiados, su intención recae en dar respuesta al porqué de un fenómeno detallando las condiciones en las que se manifiesta. Este estudio centra su interés en explicar el impacto que tienen los juegos cooperativos para promover el trabajo en equipo de los niños de 5 años.

### 3.4. Diseño de investigación

El diseño es investigación fenomenológica hermenéutica Macías – Flores (2018), concibe a esta investigación desde un paradigma interpretativo que busca comprender la esencia de los fenómenos a través de las experiencias humanas, relegando los juicios del investigador para describir la realidad de existencia del fenómeno. El presente estudio desarrollará un proyecto basado en estrategias del juego cooperativos para fortalecer el trabajo en equipo en los niños de 5 años.

### 3.5. Variables, operacionalización

#### 3.5.1 Definición Categorías.

##### **Categoría herramienta**

**Juegos cooperativos.** Cuesta Castañas (2016), define a los juegos cooperativos como actividades lúdicas integradoras en los cuales los jugadores dan y reciben ayuda para alcanzar un mismo objetivo. Este tipo de juego fortalece la participación, ya que cada niño tiene un rol o función que cumplir en el juego. Por lo tanto, este se vive como una experiencia grupal. El autor califica a los juegos cooperativos como actividades liberadoras y libres de competición donde lo más importante es divertirse y unir fuerzas para conseguir la satisfacción de todo el equipo.

##### **Categoría Meta**

**Trabajo en equipo.** Delgado Rivera (2016), recalca que el trabajo en equipo requiere de un conjunto de personas que trabajen de forma consiente y coordinada, ya que cada una de ellas participa en el intercambio y complementación de ideas, para ello todos cooperan para alcanzar metas comunes, es decir, el trabajo en equipo se convierte en un fin porque los miembros aportan al máximo para triunfar y se compenentran en los mínimos errores para evitar factores de riesgo que pongan en peligro el trabajo del equipo de esta manera cumplen con el objetivo deseado.

### 3.5.2 Operacionalización de categorías y subcategorías.

**Tabla 11.** Operacionalización de las categorías y subcategorías

Operacionalización de las categorías	Subcategorías	Indicadores	Plan de acción	Instrumento de evaluación
Juegos cooperativos	<b>Cooperación.</b> Los cuales promueven la participación. El objetivo de este es que todas las personas participen en grupo, colaboren y se presten ayuda mutua, para poder alcanzar la meta propuesta, cumpliendo cada participante con su rol designado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar</li> <li>- Colaborar</li> <li>- Asumir</li> </ul>	Taller	<p>Escala de estimación</p> <p>Registro anecdótico</p>
	<b>Afirmación.</b> Este tipo de juego permite desarrollar la seguridad en sí mismo y en los participantes del grupo, fortalece la aceptación, toma en cuenta las cualidades, habilidades y limitaciones de cada persona, le da una definición positiva de sí mismo, respetando las habilidades, capacidades y limitantes de cada uno durante el desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguridad</li> <li>- Integración</li> <li>- Autoaceptación</li> </ul>		
	<b>Comunicación.</b> Este tipo de juego promueve la interacción positiva entre los participantes. Por medio de ellos se promueve y fortalece la comunicación, permiten el desarrollo de habilidades para comunicarse y de entendimiento entre los participantes del grupo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacción</li> <li>- Asertividad</li> <li>- Empatía</li> </ul>		
Trabajo en equipo	<b>Formación.</b> Esta etapa corresponde al momento de construcción del equipo y se caracteriza por la incertidumbre, preocupación y el esclarecimiento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incertidumbre</li> <li>- Preocupación</li> <li>- Esclarecimiento.</li> </ul>	Taller	<p>Escala de estimación</p> <p>Registro anecdótico</p>
	<b>Tormenta o conflicto.</b> En esta etapa, afloran todos los problemas y ansiedades contenidas durante la primera etapa, mediante un conflicto individual o intergrupales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuales</li> <li>- Intergrupales</li> <li>- Acciones</li> </ul>		
	<b>Establecimiento de normas.</b> Es importante establecer normas de comportamiento y actuación, para que no pongan en peligro la cohesión grupal, esto debe surgir como una necesidad ya que los propios miembros se darán cuenta que el conflicto no puede ser indefinida.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación</li> <li>- Cohesión</li> <li>- Valores</li> </ul>		
	<b>Producción efectiva de la tarea.</b> En esta etapa, las relaciones interpersonales se realizan de manera fluida y espontánea, el liderazgo es compartido y así lograr el desarrollo de los objetivos en conjunto y existiendo una mayor confianza interna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Efectividad</li> <li>- Roles</li> <li>- Conjugación</li> </ul>		
	<b>Disolución y dispersión.</b> Finalmente se da un paso importante en la madurez del equipo, que es la: Asimilación – reforma. Los grupos tienen una misión de cambio permanente, quienes asimilan mejor el proceso, absorben nuevos miembros y estrechan lazos con otros niveles.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asimilación</li> <li>- Reforma</li> <li>- Adaptación</li> </ul>		

Elaboración propia (2019).

## **3.6. Delimitaciones**

### **3.6.1 Temporal**

De junio del 2020 a febrero del 2021.

### **3.6.2 Espacial**

Región Lima en el distrito de Comas.

### **3.6.3 Temática**

La presente investigación trata sobre el juego cooperativo como promotor del trabajo en equipo, pretende emplear los atributos del juego para desarrollar en el ámbito educativo un mejor clima de trabajo en los niños de 5 años.

## **3.7. Población y muestra**

### **3.7.1 Población**

Según Hernández Sampieri et al. (2017), define la población como un conjunto de personas con características a fines que son objeto de estudio. Se entiende por población a la porción finita de personas que están delimitadas dentro de este proyecto y las cuales poseen rasgos comunes, además serán objeto de estudio, para esta investigación dicha población de estudio serán los niños de una Institución Educativa Inicial, del distrito de Comas.

### **3.7.2 Muestra**

Según Hernández Sampieri et al. (2017), la muestra es en esencia un subgrupo de la población. La muestra es un conjunto de elementos sometidos a la observación y forman parte de una fracción de la población, la muestra utilizada en este proyecto será de 15 niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial, del distrito de Comas.

### **3.8. Técnicas e instrumentos**

#### **3.8.1. Técnicas.**

Según Caro (2019), las técnicas son medios empleados para recolectar información. Las técnicas de recolección de datos son procedimientos que nos permiten acceder a datos de utilidad sobre el objeto de estudio, para realizar una evaluación oportuna en la investigación, dicha técnica está basada en la observación de los sujetos a lo largo de la aplicación del plan de acción propuesto en este proyecto.

#### **3.8.2. Instrumentos**

Según Caro (2019), enfatiza que los instrumentos nos permiten sintetizar información existente del fenómeno de estudio, registrar datos y testimonios observados durante el proceso a fin de analizar e interpretar resultados para elaborar conclusiones sobre el trabajo de investigación. La escala de estimación implica identificar el nivel del logro de cada sujeto basada en la apreciación de la maestra, para ser registrado según características específicas del objeto estudiado demostrando el grado de trabajo colaborativo que poseen los niños.

Así mismo se considera esencial emplear el registro anecdótico en la observación del objeto de estudio puesto que nos permite hacer un seguimiento sistemático a fin de obtener datos fiables que permitan evaluar una determinada situación en el desarrollo de la investigación.

### **3.9 Validez y confiabilidad de los instrumentos**

#### **3.9.1. Validez**

Según Ventura León et al. (2017) la validez de un estudio cualitativo está basado en representar correctamente situaciones que los participantes muestran al investigador dentro de un estudio, es decir la reconstrucción de la realidad para que el propósito de la investigación sea entendido. El instrumento fue puesto a consideración de un grupo de expertos quienes determinaron que presenta una validez significativa, por lo que se considera aplicable al grupo muestral.

**Tabla 12.** *Juicio de expertos*

N°	Experto	Porcentaje	Confiabilidad
Experto 1	Lic. Angélica María Huaranga Paulino	95	Aplicable
Experto 2	Mag. Carlos Alberto Atúncar Prieto	95	Aplicable
Promedio		95	

Elaboración propia (2020).

### 3.9.2. Confiabilidad

Según Ventura León et al. (2017), la confiabilidad hace referencia a la probabilidad de encontrar una réplica del presente estudio de investigación y constatar que los resultados existentes son similares y tienen un porcentaje considerable de semejanza, a pesar que la realidad social sea irrepitible y cambiante el investigador deberá emplear en su estudio, técnicas de análisis que aseguren la confiabilidad de su investigación. La confiabilidad se establece a partir de las evidencias recogidas en la revisión teórica y los datos recogidos en el presente plan de acción. El análisis de los resultados se argumenta en los hechos vivenciados y la atenta observación del comportamiento de los sujetos muestrales.

### 3.10. Recolección y procesamiento de datos

Según Torres et al. (2019), el plan de recolección y procesamiento de datos resulta ser una tarea esencial para extraer información significativa y relevante en relación a nuestro propósito de investigación, además nos permite establecer relaciones entre los datos para analizarlos y generar la concepción de nuevos modelos y teorías. El procesamiento de datos es un trabajo interpretativo que nos permite emitir juicios subjetivos a partir de los datos recogidos.

Existen diversos métodos para recolectar datos en una investigación, una de las fuentes primarias para la recolección de datos es la observación directa, la cual permite registrar datos reales de los sujetos de estudio, también puede darse mediante una grabación autorizada, otro medio de recolección es la encuesta la cual nos permite tener registro de situaciones observadas en ausencia del investigador, por último consideramos la experimentación como método de recolección para garantizar los efectos de la propuesta de cambio planteada en la investigación.

**Tabla 13.** *Recolección y procesamiento de datos*

<b>Métodos de recolección</b>	<b>Registro de datos</b>	<b>Medio de contacto</b>	<b>Plan de muestreo</b>
Observación directa / grabaciones	Datos reales de los sujetos de estudio	Salas virtuales (zoom)	Niños y niñas
Encuesta	Datos descriptivos de los sujetos	Correo Teléfono	Docentes / PP.FF
Experimentación	Efectos causados a partir de la propuesta de cambio	Salas virtuales	Niños y niñas

Adaptado de Torres et al. (2019)

## **Capítulo IV. Presentación de los resultados**

### **4.1 Método fenomenológico hermenéutico**

El presente estudio desarrolla el método fenomenológico hermenéutico, basado en un estudio descriptivo que busca la comprensión de las vivencias de los sujetos de estudio a través de experiencias con su entorno social que les permitirá incrementar habilidades sociales y comunicativas con el propósito de hacer eficiente su trabajo de equipo para fortalecer las competencias educativas. El análisis hermenéutico parte del desarrollo de juegos cooperativos en un contexto de experiencias lúdicas que mejoren el trabajo comunitario.

#### **4.1.1 Justificación teórica del método fenomenológico hermenéutico**

La fenomenología hermenéutica tiene sus bases en un paradigma de interpretación de la realidad de un fenómeno (Edmund Husserl, 1998), el autor considera de suma importancia comprender la experiencia del sujeto de forma consiente para comprender su naturaleza y poder transformarla. Fuster Guillen (2019), define al método fenomenológico como la exploración en la conciencia de la persona que nos permite comprender su esencia según las experiencias por las que atraviesa.

Van Manen (2003), expone a la fenomenología hermenéutica como método optimizador de la práctica pedagógica, éste afirma que las experiencias recopiladas en el quehacer educativo deben ser plasmadas en descripciones que permitan abordar aspectos pedagógicos para la mejora educativa. En esta misma línea, Ayala (2008), coincide en la aplicación de este método como procedimiento de reflexión de los agentes educativos para evaluar y analizar las experiencias que desarrollan en los fenómenos de acuerdo las diversas realidades educativas.

En síntesis la fenomenología hermenéutica prioriza las experiencias de los sujetos para ser interpretados en un contexto educativo por el investigador, desarrollando estrategias de recopilación interpretativa de dichas experiencias

#### **4.1.2 Aplicación teórica del método fenomenológico hermenéutico**

El aporte teórico de la presente investigación está basada en la aplicación de los juegos cooperativos, como nueva estrategia metodológica generadora de interacción simultánea que fortalece el trabajo en equipo de los estudiantes, según Orlick Terry (1996), es una propuesta lúdica diseñada para generar la cooperación y el logro de fines comunes. Los estudios de dicho autor señalan el impacto del desarrollo de juegos cooperativos en el incremento de la participación y la eficiencia del trabajo de los niños permitiendo al investigador sistematizar las experiencias mediante el método fenomenológico e interpretarlas mediante procesos hermenéuticos (Baxter Aguirre, 2017).

Según los estudios realizados por Cuesta et al. (2016), emplear juegos de carácter cooperativo influyen en los principios de integración, participación y colaboración acentuados a través de las experiencias a las que los sujetos de estudio son sometidos. Los aportes teóricos del fenómeno de la presente investigación enfatiza la importancia de ejecutar este tipo de juegos en la educación infantil y de esta forma interpretar problemáticas identificadas para perfeccionar las relaciones afectivas sociales de los niños como condición para desarrollar una mejor coordinación y por ende evidenciar su nivel de trabajo en equipo (Reyes et al, 2019).

En resumen el método fenomenológico hermenéutico requiere de la aplicación de nuevas experiencias para los sujetos de estudio, por ello la intención de esta investigación es proponer el desarrollo de juegos cooperativos donde los niños sean espontáneos al vivenciar dichos juegos con sus pares, esto le va a permitir al investigador captar a través de la percepción las conductas que muestran los individuos frente a una nueva experiencia de aprendizaje vivida, así podremos guiar la investigación hacia una mejora en la práctica pedagógica del nivel inicial.

### **4.1.3 Aplicación práctica del método fenomenológico hermenéutico**

El aporte práctico de la investigación se sustenta en estrategias que favorezcan a la dinamización del trabajo en equipo. En este sentido es necesario tener en cuenta las experiencias recogidas de los sujetos en relación a la categoría meta e interpretar sus vivencias dentro del ámbito educativo (Lozano Anaya, 2019).

La intención de esta investigación está centrada en emplear como medio dinamizador del trabajo en equipo juegos de carácter cooperativo que brinde al niño oportunidad de diálogo, y organización en las relaciones sociales que establezca, es importante recalcar que la organización a desarrollar a partir de la ejecución de juegos cooperativos supone emplear acciones recíprocas para unir fuerzas y de ese modo lograr el éxito colectivo.

### **4.1.4 Aportes del método fenomenológico hermenéutico en la investigación: Línea praxiológica, ontológica, epistemológica y axiológica**

En la línea praxiológica esta investigación pretende ejercer una reflexión crítica de los sujetos de estudio a partir de la implementación de nuevas experiencias en su quehacer pedagógico, con la aplicación de prácticas lúdicas y la ejecución de juegos de cooperación provocaremos un cambio en el contexto educativo haciendo que el trabajo en equipo que desarrollan los niños tenga una mejor organización y sea eficiente. (Arancón Pérez, 2017).

Asumiendo la realidad de los sujetos de estudio, afirmamos ontológicamente que los seres humanos por naturaleza somos seres sociables, sin embargo la realidad encontrada en los sujetos de estudio resulta paradójica, se observa conductas poco comunicativas y apáticas por lo cual resulta imprescindible fomentar momentos de integración y socialización para que los niños desarrollen su lado humano y social.

Con referencia al aspecto epistemológico, se ha registrado a través de la observación datos relevantes como la escasa organización al trabajar en equipo, es por esa razón que a través de un programa de juegos cooperativos se busca transformar la realidad del trabajo en equipo mejorando el nivel de organización de los niños, así generar y acentuar en los estudiantes nuevos conocimientos y habilidades que les permitan llevar a cabo un trabajo comunitario de calidad. (Rodríguez Lumbre, 2018)

Axiológicamente esta investigación tiene la intención de desarrollar en los sujetos de estudio valores tales como la participación activa, la colaboración, cooperación, empatía y dialogo asertivo que se evidenciarán durante el desarrollo de las actividades propuestas para propiciar un ambiente armónico en las aulas y a partir de ello incrementar la socialización y comunicación erradicando conflictos que perjudiquen la integración entre pares y ponga en riesgo la efectividad del trabajo en equipo. (Messa et al, 2020)

## **4.2 Marco orientador para la recolección de datos**

El proceso para la recolección de datos tiene como punto de partida referenciar la problematización científica del estudio de investigación, el objetivo y el supuesto del presente estudio, sustentado en una síntesis teórica y la naturaleza de la investigación. El punto de partida en referencia ha permitido definir los criterios de selección de los sujetos y especificar cuáles han sido las tareas científicas.

### **4.2.1 Problemática, objetivos y supuesto del estudio**

Del presente estudio se desprende dos categorías que guardan relación entre sí. Las actividades lúdicas planteadas como una propuesta innovadora que pretende propiciar entre los sujetos el valor de la cooperación y la colaboración para promover un mejor nivel organizativo en su quehacer diario dentro de la escuela, es por ello que esta investigación tiene como objetivo desarrollar un programa de juegos cooperativos para promover el trabajo en equipo de los niños de 5 años en una institución educativa inicial.

De igual forma el supuesto general de la investigación ha sido redactado considerando que la implementación de un programa de juegos cooperativos promueve el trabajo en equipo beneficiando los niveles organizativos y la productividad de las tareas de los niños de 5 años a través de una experiencia lúdica que desarrolla aprendizajes cooperativos.

**Figura 3. Revelación de categorías**

Elaboración propia (2020)

#### 4.2.2 Síntesis teórica y naturaleza del estudio

La categoría herramienta, juegos cooperativos se sustenta en los aportes teóricos de Lozano Anaya (2019), quien afirma que los juegos cooperativos son esenciales en la educación porque genera una evolución en su desarrollo infantil; siendo fundamentales para el desarrollo de su inteligencia, afectividad, creatividad y sociabilidad constituyendo una previa preparación para la vida futura. De igual forma Cuesta et al (2016), lo define como una estrategia lúdica integradora e inclusiva y Torpoco Castillo (2019) lo caracteriza como un medio de interacción social donde los niños son libres y espontáneos al relacionarse.

La categoría meta, trabajo en equipo se basa en estudios anteriores como el de Aristizabal et al (2018), quien sustenta que el trabajo en equipo se da a través de un proceso conjunto donde prima la colaboración, en él los participantes realizan consensos para que el trabajo resulte fructífero para todos. De la misma forma Emanuel Lepori (2019), sustenta que el trabajo en equipo debe realizarse de forma cooperativa, es así que lo califica como un trabajo en comunidad donde todo aportan para lograr un fin en común. Ochoa Álvarez (2020), expone al trabajo en equipo como un método de enseñanza aprendizaje que involucra la unión de varios sujetos que se unen para realizar actividades eficientes.

La naturaleza del estudio se centra en un tipo de investigación aplicada educativa con la finalidad de generar interacción en las aulas. Simancas y Meza (2019) enfatizan en la importancia de emplear una investigación aplicada en contextos educativos con la intención de dar solución a problemáticas que ponen en riesgo la calidad de educación que se brinda a los estudiantes, el objetivo de emplear este tipo de investigación se resume en la transformación de la realidad para generar mejoras en el ámbito educativo.

#### **4.2.3 Sujetos del estudio y criterios de selección**

Las Instituciones Educativas de Comas están enfocadas en promover la formación humana e integral de los niños y desarrollar sus habilidades comunicativas y sociales así como también su capacidad intelectual. Estas escuelas fomentan la participación de los padres de familia en las actividades de sus hijos para consolidar su aprendizaje y desarrollar una educación de calidad.

Para cumplir con este perfil planteada por las Instituciones Educativas de Comas se hace necesario emplear estrategias innovadoras que motive al niño a aprender y mejorar su educación. La contribución esencial está dada por la participación activa del padre de familia, como alianza con el docente para lograr los aprendizajes que se esperan desarrollen los estudiantes a fin de cada año.

En relación a los sujetos de estudio, son niños de 5 años que provienen de diversos hogares, unos funcionales y otros disfuncionales, y han sido seleccionados con la intención de apropiarlos de habilidades sociales que les permitan mejorar su capacidad de trabajo en equipo mediante la aplicación de estrategias lúdicas que faciliten su inserción en diversos contextos.

#### **4.2.4 Tareas científicas**

Después de la interpretación y comprensión de la problemática, trabajo en equipo, se pretende indagar como promover la cooperación y colaboración en las aulas teniendo en cuenta cuáles son las características del trabajo en equipo vinculados a desarrollar un programa de juegos cooperativos con la intención de hacer eficiente el trabajo de equipo de los niños de 5 años.

De igual manera en este estudio abordamos objetivos específicos tales como conocer las características del trabajo en equipo necesarias para desarrollar el juego cooperativo. Vincular el juego cooperativo con el desarrollo del trabajo en equipo para finalmente implementar un programa de juegos cooperativos que orienten el desarrollo del trabajo en equipo de los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial.

#### **4.3. Proceso para la recolección de datos**

El proceso para la recolección de datos le permite al investigador emplear instrumentos válidos y confiables que ayuden a organizar la información obtenida para ser analizada e interpretada y de ese modo contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje (Bernal, 2018). Esta investigación sigue una línea fenomenológica en la cual el investigador suspende sus juicios adoptando un estado de epojé.

##### **4.3.1. Proceso de epojé para la recolección de datos**

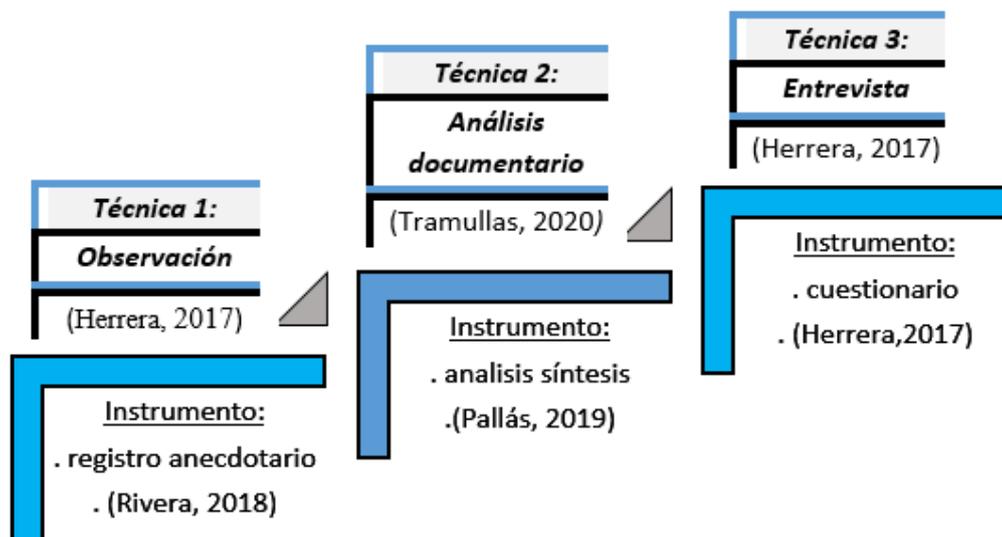
Para Sánchez Flores (2019), el proceso de la epojé está calificado como un estado de reposo mental en la cual el investigador se abstiene de dar juicios sobre lo que se está investigando y adopta una actitud natural para conocer y analizar al fenómeno de investigación a partir de la observación, de esta manera ningún prejuicio intercede en la comprensión e interpretación de la problemática haciéndola viable y objetiva.

Durante el desarrollo de este estudio el investigador evitó todo tipo de anticipaciones y juicios propios sobre la importancia de desarrollar juegos cooperativos a fin de promover el trabajo en equipo, es así que el investigador se sumerge en el estudio de un fenómeno humano dentro de la ciencia pedagógica sustentando su investigación en las experiencias de los sujetos haciendo uso de la razón, atención y el sentido natural de las cosas.

### 4.3.2. Técnicas e instrumentos

La recolección de datos para sustentar los objetivos relacionados a la implementación de juegos cooperativos para promover el trabajo en equipo se establecen en técnicas e instrumentos dentro la metodología fenomenología hermenéutica, los cuales se describen a continuación:

**Figura 4.** *Técnicas e instrumentos para la recolección de datos*



Elaboración Propia (2020)

La observación, según Herrera (2017), es una técnica a través de la cual el investigador obtiene datos reales del fenómeno de estudio, esta técnica es aplicable para contextos sociales, culturales e históricos con la finalidad de obtener información sobre sucesos concretos. Se hace necesario aplicar dicha técnica para evidenciar la experiencia de los sujetos con referencia a la labor que realiza cada niño cuando trabaja en equipo.

Esta técnica utiliza como instrumento el registro anecdótico que según Rivera Puemape (2018), es un registro detallado sobre las conductas observadas de los sujetos de estudio que el investigador necesita evidenciar. La aplicación de este instrumento permite caracterizar el proceso de desarrollo del niño, sistematizando las experiencias de los estímulos y conductas de los niños de niños cuando desarrollan trabajos en comunidad.

El análisis documental según Tramullas (2020), se define como una técnica de indagación fenomenológica a partir de la revisión sistemática de estudios anteriores con relación a la construcción de fundamentos teóricos sobre la experiencia de los niños en el trabajo en equipo en las escuelas, para ello es necesario analizar contenidos de artículos expuestos por diversos autores sobre la categoría en mención.

Esta técnica emplea como instrumento el análisis síntesis que según Pallás (2019), es un instrumento utilizado para realizar un estudio analítico sobre los sujetos de estudio y contrastar información recogida de artículos o documentos anteriores que nos permitan sistematizar las experiencias y estímulos así como las conductas y comportamientos de los niños de 5 años cuando realizan trabajos en equipo.

Para Herrera (2017), la técnica de la entrevista le permite al investigador interactuar verbalmente con el entrevistado para recoger información sobre una problemática determinada. La intención del investigador al realizar una entrevista es interpretar y comprender la explicación que da una persona sobre su percepción del problema contribuyendo a la resolución del mismo.

Esta técnica utiliza el instrumento del cuestionario que según Herrera (2017), es un instrumento representativo porque recoge información descriptiva y concreta favoreciendo a la investigación cualitativa, el autor considera recomendable no emplear demasiadas interrogantes para facilitar la participación de las personas en la resolución del cuestionario.

#### **4.4. Descripción de los resultados**

Durante esta sección interpretaremos y analizaremos información recogida a partir de la aplicación de un cuestionario a docentes de educación inicial, y tabularemos los resultados, los mismos que se presentarán a continuación en tablas de codificación y gráficos explicativos con la finalidad de contrastar y verificar la información para garantizar los resultados de la investigación.

#### 4.4.1. Descripción de los resultados de la experiencia del análisis documental.

El análisis documental de la presente investigación resalta la pesquisa de estudios y el análisis hermenéutico realizado a investigaciones anteriores con el propósito de comprender los efectos de los juegos cooperativos para promover y fortalecer el trabajo en equipo, a continuación se presenta las tablas de codificación abierta para las categorías, la categorización axial para las subcategorías y por último la codificación selectiva para las síntesis argumentativas.

##### a) Análisis síntesis del sustento teórico

**Tabla 14.** Codificación del análisis síntesis del sustento teórico.

Categorías	Análisis Síntesis	Subcategorías	Análisis Síntesis
C11 - Juego Cooperativo	C111- Cuesta et al. (2016), estrategia lúdica de innovación.	C21- Cooperación	C211- Zabala et al. (2018), educación y cultura cooperativa. C212- Sarrias et al. (2019), capacidades colaborativas en la primera infancia.
	C112- Osornio - Callejas (2016), proyecto innovador pedagógico.	C22- Afirmación	C221- Torpoco Castillo (2018), actitudes valorativas. C222- Fernández-Río (2016), ciclo de aprendizaje cooperativo.
	C113- Aréballo-Sanchez (2016), cultura de paz integral.	C23- Comunicación	C231- Torpoco Castillo (2018), actitudes valorativas. C232- Fernández-Río (2016), ciclo de aprendizaje cooperativo.
C12 - Trabajo en equipo	C121- Delgado et al. (2016), aprendizaje basado en equipos.	C24- Formación	C241- Rodríguez-Perón (2020), entornos organizativos. C242- Lepori (2019), competencias internas.
	C122- Aristizabal et al. (2018), aprendizaje activo.	C25- Tormenta o conflicto	C251- Rodríguez-Perón (2020), entornos organizativos. C252- Lepori (2019), competencias internas.
	C123- Tejada Garitano (2017), carácter colaborativo.	C26- Esclarecimiento de normas	C261- Dieste et al. (2019), actitudes reguladas. C262- Lepori (2019), competencias internas.
		C27- Producción	C271- Quaranta (2019), factor crítico.

efectiva de la tarea	<b>C272-</b> - Lepori (2019), competencias internas.
<b>C28-</b> Dispersión	<b>C281-</b> Petrone (2019), capacidad de adaptación. <b>C282-</b> - Lepori (2019), competencias internas.

## b) Análisis síntesis de las subcategorías

**Tabla 15.** Codificación del análisis síntesis de las subcategorías.

Código abierto	Código axial	Código propositivo	Síntesis argumentativas de las subcategorías	
	<b>C21</b>	<b>C211</b> <b>C212</b>	<b>C31</b>	<i>El análisis de esta investigación se resume en la importancia de generar espacios y situaciones que motiven la cooperación de los niños en un equipo de trabajo. Por ello es esencial emplear juegos de cooperación en el quehacer pedagógico a fin de buscar la integración adecuada de los estudiantes, facilitando el dialogo, la comunicación y ayuda mutua a partir de la creación de lazos amicales.</i>
<b>C111</b> <b>C11</b> <b>C112</b> <b>C113</b>	<b>C22</b>	<b>C221</b> <b>C222</b>	<b>C32</b>	<i>Los juegos cooperativos son actividades que buscan desarrollar en los estudiantes valores necesarios para construir personas empáticas y resilientes capaces de establecer vínculos armónicos con diferentes personas en diversas situaciones para afirmarse en una sociedad justa y equitativa.</i>
	<b>C23</b>	<b>C231</b> <b>C232</b>	<b>C33</b>	<i>En la educación infantil los niños aprenden a través del juego es por ello que proponerles actividades placenteras y divertidas resultan de gran interés para ellos, una actividad libre y divertida es el juego cooperativo mediante él le enseñamos a los niños a trabajar en comunidad, a desenvolverse desarrollando una comunicación asertiva que contribuya al cumplimiento de una meta común.</i>
<b>C121</b> <b>C12</b> <b>C122</b> <b>C123</b>	<b>C24</b>	<b>C241</b> <b>C242</b>	<b>C34</b>	<i>El trabajo en equipo resulta una habilidad necesaria para la vida futura de los niños, así ellos se forman en un ambiente cooperativo como ciudadanos responsables y competentes. La organización es un medio de formación social para que las personas realicen actividades coordinadas mediante procesos simultáneos o sucesivos.</i>

<b>C25</b>	<b>C251 C252</b>	<b>C35</b>	<i>El proceso para trabajar en equipo resulta complejo cuando empiezan a surgir diferencias entre los participantes generando un clima de tormenta, aun así es posible que el líder del grupo emplee diversas estrategias para reestablecer la armonía del equipo aprovechando las situaciones para acentuar el compromiso que tiene cada participante, afirmando su confianza y poniendo en claro su propósito dentro del grupo.</i>
<b>C26</b>	<b>C261 C262</b>	<b>C36</b>	<i>Para desarrollar un verdadero trabajo de equipo es necesario plantear el estableciendo de acuerdos comunes, así el proceso del trabajo resulta más ordenado y facilita la interacción en un contexto de respeto y comprensión para la realización de un trabajo idóneo donde todos cooperan y logran la producción esperada.</i>
<b>C27</b>	<b>C271 C272</b>	<b>C37</b>	<i>La productividad de un equipo de trabajo está regida por una gama de actitudes positivas que una persona debe poseer cuando se agrupa para realizar un trabajo de equipo, dichas actitudes mejoran las relaciones entre los integrantes permitiendo adoptar roles con responsabilidad y complementarse durante el desarrollo de las actividades, de esta manera todos cooperan con la meta común y la tarea del equipo resulta efectiva.</i>
<b>C28</b>	<b>C281 C282</b>	<b>C38</b>	<i>Los equipos de trabajo atraviesan diversas etapas, la etapa final se acentúa cuando llega el momento de la disolución y dispersión del equipo, ello significa que los miembros del equipo están listos para desarrollarse en distintos equipos con la misma eficiencia que lograron alcanzar durante el primer trabajo que asumieron.</i>

### c) Análisis síntesis de las categorías

**Tabla 16.** Codificación del análisis síntesis de las categorías.

Código abierto	Código axial	Código propositivo	Síntesis argumentativa de las categorías
C111	C21 C211 C212	C39	<i>El análisis documental referencia la importancia de transformar la educación individualizada por una educación basada en el trabajo comunitario, donde los estudiantes generen conocimientos a partir de la interacción con otros niños adquiriendo valores como la empatía y la cooperación y de esa manera desarrollen habilidades sociales y comunicativas.</i>
C112 C113	C22 C221 C222		
	C23 C231 C232		
C121 C122 C123	C24 C241 C242 C25 C251 C252 C26 C261 C262 C27 C271 C272 C28 C281 C282	C310	<i>El documento enfatiza en la utilización de actividades que desarrollen el aprendizaje activo mediante juegos estratégicos para desarrollar el trabajo en equipo, el autor indica que las actividades lúdicas facilita la interacción e integración de los niños porque es parte de su naturaleza, además trabajar en conjunto les va a permitir adquirir habilidades necesarias para su desarrollo como futuros ciudadanos de una nación democrática y empática.</i>

#### 4.4.2. Descripción de los resultados según la experiencia de la praxis pedagógica

En relación a la práctica pre profesional se registró que los estudiantes carecen de eficiencia y efectividad en sus trabajos debido a un mal manejo de la organización y la falta de habilidades sociales y comunicativas que poseen, en vista de mejorar dicha problemática se planteó la ejecución de actividades lúdicas que mejoren el nivel de organización de los niños de 5 años.

La propuesta pedagógica planteada se resume a emplear en el nivel inicial juegos cooperativos como actividades integradoras de carácter colaborativo que tengan la intención de desarrollar en ellos el aprendizaje cooperativo para mejorar su trabajo de equipo, es así que se desarrolló un taller de juegos cooperativos en el cual se registró información relevante de los niños para interpretar las conductas expuestas durante la experiencia. Enfatizamos que la realización del taller de juegos cooperativos fue adaptada a la realidad virtual que actualmente vivimos sin afectar a la metodología del estudio.

Mediante la aplicación de talleres de juegos cooperativos, se pudo observar que los niños muestran una actitud de disposición para la realización del juego cooperativo favoreciendo al desarrollo de diversas experiencias. A su vez muestran timidez al inicio de las actividades de aprendizaje, sin embargo sus actitudes cambian al momento de visualizar videos, títeres, cuentos, materiales lúdicos entre otros.

De igual forma, las historias con propósitos que incentivar la fase de cooperación, promueven en los niños su deseo por ayudar a los personajes del cuento, permitiendo realizar acciones para organizarlos en equipos de trabajo, y compartir las tareas de alcanzar una meta común. Durante el desarrollo de las actividades y la realización del juego cooperativo los niños demuestran agrado por las estrategias utilizadas.

Durante la fase de la afirmación los niños refuerzan sus ideas sobre el concepto y la importancia de trabajar en equipo, así por ejemplo identificaron la diferencia de trabajar solo y trabajar en conjunto, también reconocieron que resulta más divertido trabajar en equipo, que trabajar de forma personal, detallando los valores que implica ser parte de un equipo, la solidaridad, la tolerancia, la ayuda mutua y el diálogo asertivo.

Finalmente los participantes siempre expresan sus ideas acerca de cómo se sintieron trabajando juntos, cómo todos en grupo lograron el objetivo final y reflexionaron sobre cuán importante es cooperar, colaborar y organizarnos cuando trabajamos en equipo. Para concluir, los niños reconocen que lo más importante cuando se juega cooperativamente es divertirse y se comprometieron a ayudar a sus amigos, a conversar para crear consensos y construir acuerdos en vista de realizar un trabajo efectivo.

En este sentido, la experiencia pre profesional permite plantear el siguiente programa de juegos cooperativos:

Nº	Juegos Cooperativos	Recursos	Indicadores
1	"Laberinto en equipo"	-Juego virtual "Time Maze" -Títeres -Cartel de compromisos	Participa activamente aumentando su confianza al trabajar en grupo
2	"Encajamos juntos"	-Rompecabezas virtual -Hojas -Colores	Crea consensos en busca de cumplir su objetivo común

3	"El pantano de la cooperación"	-Ladrillos -Animalitos -Papeles de colores	Se identifica con sus compañeros en busca del bien común
4	"Cruzamos el puente"	-Bancos -Bloques de psicomotricidad -Colchonetas	Analiza y explora soluciones para cumplir con su tarea asignada
5	"Nuestra casa rodante"	-Aros -Música	Asume su rol con responsabilidad para cooperar con el grupo
6	"Nos unimos para construir"	-Ladrillos -Bloques	Demuestra interés por integrarse y colaborar con su equipo
7	"El barquito se hunde"	-Silla -colchoneta -Botiquín -Caja	Muestra empatía y solidaridad por ayudar a sus compañeros
8	"Salto conjunto"	-Dado -Cintas de colores	Se adapta asertivamente a su equipo disfrutando del juego
9	"El trencito"	-Globos -Música	Conjuga sus habilidades respetando a los demás mientras juega
10	"La cadena"	-carteles de acuerdos -Música	Demuestra sus valores y trabaja en conjunto

#### 4.4.3 Descripción de los resultados de la experiencia de los docentes

Durante este apartado expondremos los resultados extraídos de un cuestionario que fue presentado a docentes del nivel inicial para recoger sus experiencias respecto al fenómeno de estudio y un programa de juegos cooperativos como herramienta pedagógica para fortalecer el trabajo en equipo de niños de 5 años; a continuación presentamos la descripción de los resultados de la experiencia de los docentes.

##### *a) Nivel 1. Descripción de resultados en relación a las subcategorías*

*Subcategoría, formación de equipos de trabajo.* Los docentes entrevistados, en base a su experiencia manifestaron en un 64% que los niños solo a veces manejan su incertidumbre y esperan con calma las indicaciones del docente, y un 22% manifestó que casi nunca los niños cuando trabajan en grupo manejan su incertidumbre y esperan indicaciones y por otro lado solo un 14% indicó que los niños casi siempre manejan su incertidumbre antes de formar equipos de trabajo.

En esta misma línea los docentes manifestaron en un 48% que los niños casi siempre demuestran interés por integrarse a un grupo, y 10% afirmó que los niños siempre tienen interés por agruparse, por el contrario un 4% señala que los niños casi nunca tienen interés por agruparse y un 38% afirma que solo a veces los niños demuestran su interés por integrarse a un grupo e intercambiar ideas.

En referencia a si los niños realizan preguntas sobre las tareas grupales asignadas para aclarar sus dudas, los docentes entrevistados afirmaron en un 58% que casi siempre los niños lo hacen y un 26% que siempre los niños realizan preguntas. Un 14% de docentes afirmaron que los niños a veces realizan preguntas para aclarar sus dudas.

*Subcategoría, tormenta o conflicto.* Los docentes entrevistados, en base a su experiencia manifestaron en un 72% que solo a veces los niños resuelven sus dudas personales con respecto a las funciones asignadas y un 10% manifestó que casi nunca los niños resuelven sus dudas de forma personal, sin embargo 18% afirmó que casi siempre los niños resuelven sus dudas con respecto a las funciones asignadas.

En este mismo plano los docentes entrevistados manifestaron en un 74% que solo a veces los niños moderan los conflictos del grupo con la finalidad de lograr la tarea indicada y un 2% manifiesta que nunca los niños moderan conflictos grupales, igualmente un 2% manifiesta que casi nunca, por el contrario un 22% afirma que casi siempre los niños moderan conflictos grupales con la finalidad de lograr la tarea.

Respecto a si niños ejecutan acciones para resolver las dudas o conflictos del equipo de trabajo, los docentes manifestaron en un 72% que casi siempre los niños lo hacen, un 24% de docentes afirmó que solo a veces los niños lo hacen y un 4% manifiesta que casi nunca los niños ejecutan acciones para resolver las dudas del equipo.

*Subcategoría, esclarecimiento de normas.* Los docentes entrevistados, en base a su experiencia manifestaron en un 78% que casi siempre los niños se identifican con sus compañeros en el trabajo en equipo buscando el bienestar colectivo y un 20% afirmó que solo a veces los niños se identifican con sus compañeros cuando trabajan en equipo. Solo un 2% respondió que casi nunca los niños se sienten identificados con los demás miembros del equipo de trabajo.

En esta misma línea los docentes entrevistados manifestaron en un 58% que casi siempre los niños promueven la cohesión del grupo en un sentido crítico de aporte proactivo y un 4% que siempre; por otro lado un 34% afirma que los niños solo a veces promueven la cohesión del grupo y un 4% respondió que nunca y casi nunca los niños promueven la cohesión del grupo en un sentido crítico de aporte proactivo.

En referencia a la demostración de la práctica de valores en la interacción de los niños con otros miembros del equipo, los docentes respondieron en un 76% que casi siempre los desarrollan valores y un 6% afirma que siempre los niños demuestran la práctica de valores; sin embargo un 18% de docentes afirma que solo a veces los niños aplican valores en la interacción con los demás.

*Subcategoría, producción efectiva de la tarea.* Los docentes entrevistados, en base a su experiencia manifestaron en un 58% que solo a veces los niños son efectivos al desarrollar sus roles dentro del equipo de trabajo y un mínimo de 2% respondió que los niños casi nunca desarrollan sus roles de forma efectiva, por otro lado un 40% de docentes afirmaron que los niños casi siempre desarrollan sus roles con efectividad.

De la misma forma un 57.1% de docentes entrevistados manifestó que los niños asumen su rol con responsabilidad en la búsqueda del bienestar común y un 40.8% afirma que casi siempre los niños son responsables al cumplir sus roles. Tan solo un 2% respondió que casi nunca los niños asumen su rol responsablemente en la búsqueda del bien común.

Respecto a si los niños conjugan sus habilidades, los docentes respondieron en un 50% que solo a veces los niños lo hacen, y un 44% afirmó que casi siempre los niños conjugan habilidades de igual forma un 2% dijo que siempre lo hacen. Por otro lado un 2% de docentes respondieron que los niños nunca lo hacen y un 2% afirma que casi nunca los niños conjugan sus habilidades con los demás para apoyarse mutuamente.

*Subcategoría, disolución y dispersión.* Los docentes entrevistados, en base a su experiencia manifestaron en un 52% que casi siempre los niños asimilan de manera asertiva los cambios circunstanciales en el trabajo en equipo y un 6% afirma que siempre lo hacen, a diferencia de un 40% de docentes que respondieron que solo a veces los niños asimilan asertivamente los cambios y tan solo un 2% respondió que los niños casi nunca lo hacen.

En relación a la adaptación de los niños al cambio de los roles asignados en el equipo de trabajo, los docentes respondieron en un 54% que casi siempre los se adaptan a un cambio de rol y un 10% afirma que siempre los niños logran adaptarse a un nuevo rol. Un 36% de docentes asegura que solo a veces los niños se adaptan al cambio de roles.

Respecto a si los niños se integran de forma coherente a nuevos integrantes en el equipo de trabajo, los docentes respondieron así; un 50% de ellos afirmó que los niños casi siempre lo hacen, mientras un 38% respondió que solo a veces los niños se integran coherentemente a un nuevo equipo de trabajo y un 12% afirma que siempre los niños se integran de forma coherente a nuevos contextos.

**b) Nivel 2. Descripción de resultados en relación a la categoría juego cooperativo**

En relación a los resultados de las subcategorías, los docentes en su mayoría coinciden que los niños casi siempre demuestran interés por formar equipos para trabajar; sin embargo solo a veces saben manejar los conflictos que se presentan cuando se trabaja en grupo pero casi siempre muestran disposición a ejecutar acciones que ayuden a resolver dichos conflictos; respecto a establecer normas y cumplirlas en consecuencia al bienestar del equipo los docentes afirmaron que los niños casi siempre lo hacen demostrando sus valores.

En relación al cumplimiento responsable de roles dentro del trabajo en equipo, los docentes afirmaron que los niños a veces conjugan sus habilidades y potencialidades para hacer efectiva su tarea, de lo cual interpretamos que necesitan acompañamiento y guía docente para realizar trabajos efectivos, por otro lado los docentes respondieron que los niños casi siempre demuestran su capacidad de adaptación para desarrollarse en equipos diversos, mostrando empatía con sus compañeros.

**c) Nivel 3. Descripción de resultados en relación al juego cooperativo y trabajo en equipo**

La encuesta aplicada a docentes del nivel inicial muestra resultados relacionados a que los niños casi siempre tienen interés de trabajar en grupo y muestran disposición a ejecutar acciones que genere un clima armónico libre de conflictos, ello se incrementa la necesidad de plantear actividades innovadoras que inciten a los niños a trabajar juntos puliendo destrezas comunicativas y sociales, así reducen conflictos que aparecen cuando se trabaja en equipo, los juegos cooperativos proponen ambientes libres para que los niños desarrollen su comunicación, y afirmen su aprendizaje cooperativo

## **Capítulo V. Discusión de los resultados**

En este capítulo analizaremos y relacionaremos los resultados de la investigación con la teoría, el estado de la cuestión y nuestro aporte sobre los juegos cooperativos como promotor del trabajo en equipo mediante argumentos y opiniones críticas que justifiquen nuestra posición frente a la investigación.

El presente estudio de investigación tiene la intención de explicar cómo el juego cooperativo posee ventajas que contribuyen con el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas que mejoran las relaciones e incrementan los niveles organizativos para realizar un trabajo de equipo eficiente, es así que esta investigación propone un programa de juegos cooperativos a fin de mejorar el trabajo en equipo dentro del aula.

### **5.1. Análisis e interpretación según la experiencia del análisis documentario en relación al juego cooperativo y el fortalecimiento del trabajo en equipo.**

#### **5.1.1. Aportes de los trabajos previos**

Mediante el análisis documental de los trabajos previos se revela la importancia de transformar la educación individualizada por una educación basada en el trabajo comunitario, donde los estudiantes generen conocimientos a partir de la interacción con otros niños adquiriendo valores como la empatía y la cooperación, de esa manera desarrollaran habilidades sociales y comunicativas.

En esta misma línea se enfatiza la utilización de juegos cooperativos como estrategia para desarrollar el trabajo en equipo, este tipo de juegos facilita la interacción e integración de los niños porque es parte de su naturaleza, además trabajar en conjunto les va a permitir adquirir habilidades necesarias para su desarrollo como futuros ciudadanos de una nación democrática y empática.

### 5.1.2. Aportes de las teorías relacionadas en base a las sub categorías.

a) *Subcategorías del juego cooperativo.* En relación a la cooperación, se considera esencial generar espacios y situaciones que motiven a los niños a desarrollar una cultura cooperativa que favorezca su trabajo en equipo. Es por ello que emplear juegos cooperativos en el quehacer pedagógico promueve la integración adecuada de los estudiantes, facilitando el dialogo, la comunicación y ayuda mutua a partir de la creación de lazos amicales.

Respecto a la afirmación de un niño dentro de un equipo de trabajo, los juegos cooperativos son actividades que buscan desarrollar en los estudiantes valores necesarios para construir personas empáticas y resilientes capaces de establecer vínculos armónicos con diferentes personas en diversas situaciones para afirmarse en una sociedad justa y equitativa con actitudes positivas y optimistas.

En la educación infantil los niños aprenden a través del juego es por ello que proponerles actividades placenteras y divertidas resultan de gran interés para ellos, una actividad libre y divertida es el juego cooperativo mediante él le enseñamos a los niños a trabajar en comunidad, a desenvolverse desarrollando una comunicación asertiva que contribuya al cumplimiento de una meta común.

b) *Subcategorías del trabajo en equipo.* La formación es la primera etapa para cuando se piensa trabajar en comunidad, trabajar en equipo resulta una habilidad necesaria para la vida futura de los niños, así ellos se forman en un ambiente cooperativo como ciudadanos responsables y competentes. La organización es un medio de formación social para que las personas realicen actividades coordinadas mediante procesos simultáneos o sucesivos.

El proceso para trabajar en equipo resulta complejo cuando empiezan a surgir diferencias entre los participantes generando un clima de tormenta, aun así es posible que el líder del grupo emplee diversas estrategias para reestablecer la armonía del equipo aprovechando las situaciones para acentuar el compromiso que tiene cada participante, afirmando su confianza y poniendo en claro su propósito dentro del grupo.

Para desarrollar un verdadero trabajo de equipo es necesario plantear el estableciendo de acuerdos comunes, así el proceso del trabajo resulta más ordenado y facilita la interacción en un contexto de respeto y comprensión para la realización de un trabajo idóneo donde todos cooperan y logran la producción esperada.

La productividad de un equipo de trabajo está regida por una gama de actitudes positivas que una persona debe poseer cuando se agrupa para realizar un trabajo de equipo, dichas actitudes mejoran las relaciones entre los integrantes permitiendo adoptar roles con responsabilidad y complementarse durante el desarrollo de las actividades, de esta manera todos cooperan con la meta común y la tarea del equipo resulta efectiva.

Los equipos de trabajo atraviesan diversas etapas, la etapa final se acentúa cuando llega el momento de la disolución y dispersión del equipo, ello significa que los miembros del equipo están listos para desarrollarse en distintos equipos con la misma eficiencia que lograron alcanzar durante el primer trabajo que asumieron. De esta forma los integrantes que han trabajado en equipos van adquiriendo habilidades y comportamientos que se evidencian en su rendimiento académico así como una capacidad innata de adaptación ante diversos contextos.

### **5.1.3. Aportes de las teorías relacionadas en base a las categorías.**

*a) Categoría del juego cooperativo.* Los juegos cooperativos son actividades lúdicas que resultan divertidas para los niños porque les permiten ser espontáneos en el desarrollo de las mismas, no existe lugar a la competitividad, por el contrario les permite integrarse voluntariamente a un equipo para compartir metas y satisfacciones y contribuir con el desarrollo de un clima armónico adoptando un sinfín de habilidades y capacidades.

*b) Categoría del trabajo en equipo.* El trabajo en equipo es una habilidad compleja de lograr porque requiere apartar los objetivos personales para dar lugar a la cooperación y la empatía. El trabajo en equipo es una actividad colectiva y dinámica que promueve la integración de los niños mejorando sus niveles de organización e incrementando su rendimiento académico en la escuela.

## **5.2. Análisis e interpretación según la experiencia de la praxis pedagógica en relación al juego cooperativo y el fortalecimiento del trabajo en equipo.**

Los resultados descriptivos referidos a lograr un trabajo en equipo basado en la cooperación, fueron muy significativos, ya que se logró la unión de esfuerzos a partir del aporte de cada miembro del equipo, los niños aprendieron a adoptar posturas empáticas y tolerantes para realizar la actividad en un clima adecuado, asimismo comprendieron que la colaboración debe ser mutua y equitativa, por otro lado la actividad permitió mostrar que los niños sí son capaces de adaptarse a diversas realidades, solo hace falta innovar el quehacer pedagógico y plantear ideas innovadoras que contribuyan al desarrollo del trabajo en equipo.

A partir de la aplicación de talleres de juegos cooperativos podemos acotar que se hace esencial agregar en las actividades diarias el uso de juegos cooperativos que fomenten la colaboración grupal de los niños creando una cultura cooperativa que favorezca el nivel de organización de los estudiantes para prepararlos a enfrentar situaciones complejas durante su vida cotidiana.

Los talleres de juegos cooperativos son herramientas transformadoras de conductas competitivas hacia una cultura cooperativa basada en la comunicación positiva de los sujetos, a través de estos talleres se ha verificado que los estudiantes incrementan su autoestima positivo y el autocontrol construyendo una identidad colectiva que mejora sus relaciones interpersonales.

## **5.3. Análisis e interpretación según la experiencia de los docentes en relación a los juegos cooperativos y el fortalecimiento de trabajo en equipo**

La encuesta aplicada a docentes del nivel inicial muestra resultados relacionados a que los niños casi siempre tienen interés de trabajar en grupo y muestran disposición a ejecutar acciones que genere un clima armónico libre de conflictos, a ello se incrementa la necesidad de plantear actividades innovadoras que inciten a los niños a trabajar juntos puliendo destrezas comunicativas y sociales, así reducen conflictos que aparecen cuando se trabaja en equipo, los juegos cooperativos proponen ambientes libres para que los niños desarrollen su comunicación, y afirmen su aprendizaje cooperativo

La mayoría de docentes coincide en afirmar que los niños se interesan por realizar trabajos grupales pero se les dificulta lograr relaciones asertivas debido a los diferentes temperamentos que posee cada participante, es por ello que nacen los conflictos y se evidencia un alto riesgo de inhibición ante la tarea asignada, ante ello los docentes exponen sus deseos por propiciar momentos significativos y cooperativos para fomentar la unión de los estudiantes a fin de fortalecer su trabajo en equipo, por ello se interesaron en aplicar talleres de juegos cooperativos para lograr su fin pedagógico

#### **5.4 Discusión de resultados**

En relación al objetivo general de analizar los efectos de un programa de juegos cooperativos para promover el trabajo en equipo de los niños de 5 años, los hallazgos encontrados permiten validar el supuesto de estudio que sostiene que el programa de los juegos cooperativos promueve el trabajo en equipo en los niños de 5 años a través de una experiencia lúdica que desarrolla aprendizajes cooperativos. Esto se sustenta en base a la praxis pedagógica, donde se refiere que a partir de la aplicación de talleres de juegos cooperativos fomentamos la colaboración grupal de los niños creando una cultura cooperativa que favorece el nivel de organización de los estudiantes para prepararlos a enfrentar situaciones complejas durante su vida cotidiana.

De igual forma se sustenta en base a la síntesis argumentativa de los aportes teóricos prácticos del análisis documental donde se evidencia la importancia de transformar la educación individualizada por una educación basada en el trabajo comunitario, donde los estudiantes generen conocimientos a partir de la interacción con otros niños adquiriendo valores como la empatía y la cooperación y de esa manera desarrollen habilidades sociales y comunicativas.

En esta misma línea, se enfatiza la utilización de actividades que desarrollen el aprendizaje activo mediante juegos estratégicos para desarrollar el trabajo en equipo, las actividades lúdicas facilita la interacción e integración de los niños porque es parte de su naturaleza, además trabajar en conjunto les va a permitir adquirir habilidades necesarias para su desarrollo como futuros ciudadanos de una nación democrática y empática.

A su vez se sustenta mediante los resultados de los ítems del 1 al 15, donde en base a su experiencia la mayor parte de docentes manifiestan que los niños casi siempre demuestran interés por formar equipos para trabajar; sin embargo solo a veces saben manejar los conflictos que se presentan cuando se trabaja en grupo pero casi siempre muestran disposición a ejecutar acciones que ayuden a resolver dichos conflictos; respecto a establecer normas y cumplirlas en consecuencia al bienestar del equipo los docentes afirmaron que los niños casi siempre lo hacen demostrando sus valores.

Finalmente, la reducción de los resultados según la experiencia del docente nos permite afirmar la relevancia de plantear actividades innovadoras que inciten a los niños a trabajar juntos puliendo destrezas comunicativas y sociales, así reducen conflictos que aparecen cuando se trabaja en equipo, los juegos cooperativos proponen ambientes libres para que los niños desarrollen su comunicación, y afirmen su aprendizaje cooperativo.

## **5.5. Conclusiones**

**Primera.** El programa de los juegos cooperativos promueve el trabajo en equipo en los niños de 5 años a través de una experiencia lúdica que desarrolla aprendizajes cooperativos, sustentado en los aportes teóricos prácticos, el análisis documentario y la interpretación de las experiencias docentes.

**Segunda.** El método fenomenológico contribuye a organizar y reducir las experiencias de los sujetos, permitiendo estructurar una síntesis argumentativa como propuesta teórica práctica relacionada a la ejecución de juegos cooperativos y el fortalecimiento del trabajo en equipo.

**Tercera.** Las descripciones de resultados de las experiencias de los sujetos resaltan la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas innovadoras como talleres de juegos cooperativos con la intención de hacer eficiente el trabajo en equipo de los niños en las escuelas del nivel inicial.

**Cuarta.** El análisis hermenéutico devela la necesidad de implementar acciones basadas en secuencias didácticas del juego cooperativo que permitan fortalecer la dinámica del trabajo en equipo en las vertientes de formación interdisciplinar, disrupción y normas para la productividad e interacción en diversos contextos sociales.

## 5.6. Recomendaciones

**Primera.** Es necesario promover diversos talleres que desarrollen juegos lúdicos para fomentar una convivencia armónica e implementarlas en las instituciones del nivel inicial a fin de alcanzar una educación con carácter de trabajo en equipo.

**Segunda.** Es importante que los docentes sistematicen sus estrategias didácticas que promueven experiencias educativas mediante el método fenomenológico, de este modo pueden socializar su praxis pedagógicas en relación a la interacción y .comportamiento asertivo de los niños con la finalidad de disminuir los conflictos durante las actividades grupales.

**Tercera.** Teniendo en cuenta nuestro contexto actual, resulta imprescindible incluir las experiencias de los padres de familia dentro de los talleres de juegos cooperativos y se pueda fortalecer la identidad, la autoestima y los vínculos familiares de los niños.

**Cuarta.** Por último se considera necesario la alianza de los diversos entes como son la escuela, los padres de familia y la comunidad para trabajar en conjunto y regular los comportamientos en los trabajos de grupo y de ese modo construir una sociedad cooperativa y colaborativa.

## Referencias Bibliográficas

- Andueza, Juan y Lavega, Pere (2017). INCIDENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES
- Arancón Pérez, D. (2017). Las relaciones interpersonales del alumnado de Educación Primaria a través de una propuesta de juegos cooperativos.
- Arévalo-Sánchez, Xochitlally (2016). LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ALTERNATIVA PARA GENERAR PAZ INTEGRAL EN ESCUELAS MEXIQUENSES
- Aristizabal-Almanza, Johanna Lorena, Ramos-Monobe, Arcelia, & Chirino-Barceló, Violeta. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo. *Revista Electrónica Educare*
- Barajas Hernandez, J. F., Gutierrez Jara, S. A., Torres Pinto, Y. T., & Babativa Salamanca, H. A. (2016). *El juego cooperativo, como medio para fortalecer el valor del respeto en el grado 602 del Colegio Saludcoop* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Barrantes Mego, R. E. (2020). Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa “Prisma”-Monsefú.
- Baxter Aguirre, J. A. (2017). Percepción y estrategias pedagógicas de aprendizaje cooperativo que desarrollan el personal docente de las Estancias Infantiles del ISSSTEP, No. 2 de la ciudad de Puebla-México en los procesos educativos de los niveles de preescolar.
- Bernal Pablo, P. (2018). *La Investigación en Ciencias Sociales: Técnicas de recolección de la información*. Universidad Piloto de Colombia.

- Cáceres Mesa, Maritza Librada, Gómez Meléndez, Laura Elizabeth, & Zúñiga Rodríguez, Maricela. (2018). El papel del docente en la evaluación del aprendizaje. *Conrado*
- Callado, C. V. (2015). Coopedagogía. El enfoque de la pedagogía de la cooperación en Educación Física. *La peonza: revista de educación física para la paz*
- Caro, L. (2019). 7 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.
- Castillo Armijo, Pablo, Puigdellivol Aguadé, Ignasi, & Antúnez Marcos, Serafín. (2017). El liderazgo compartido como factor de sostenibilidad del proyecto de comunidades de aprendizajes. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*
- Cercado Guevara, E. (2019). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI N° 712-Bambamarca, 2018.
- Cerchiaro-Ceballos, E., Barras-Rodríguez, R., & Vargas-Romero, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *Duazary*
- Cifuentes Férrez, P., & Meseguer Cutillas, P. (2015). Trabajo en equipo frente a trabajo individual: ventajas del aprendizaje cooperativo en el aula de traducción. *Tonos Digital*, 28(0).
- Contreras, T. (2016). Liderazgo pedagógico, liderazgo docente y su papel en la mejora de la escuela: una aproximación teórica. *Propósitos y Representaciones*
- Cortes, J. D. El trabajo en equipo como generador de cambio social.
- Cruz, D., & Lucena, M. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia.
- Cuastumal Moreno, J. E., & Pastrana Rodríguez, A. (2018). Los juegos cooperativos como estrategia metodológica que contribuyen al desarrollo de la interacción social en los niños del grado 402 del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala.

- Cuesta Cañadas, C., Prieto Ayuso, A., Gómez Barreto, I. M., Ximena Barrera, M., & Gil Madrona, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1).
- Delgado Rivera, Macarena, Fasce Henry, Eduardo, Pérez Villalobos, Cristhian, Rivera Fuentes, Nancy, Salazar Saéz, Pablo, Riquelme Vallejos, Cacia, & Campos Cerda, Ivone. (2017). Trabajo en equipo y rendimiento académico en un curso de kinesiología empleando aprendizaje basado en equipos. *Investigación en educación médica*
- Depaz Barreto, W. H., & Asencios Ortiz, S. (2016). Los juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la IEI n° 098 de Huaripampa alto, distrito de San Marcos
- Dias, J., & Ñopo, H. (2016). Investigación para el desarrollo en el Perú Once balances.
- Dieste, S. A., López, M. R., & Martín, M. D. R. R. (2019). Percepciones de estudiantes universitarios sobre una evaluación formativa en el trabajo en equipo. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(1), 175-192.
- Echeverría Martínez, W. A. (2016). El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del Centro Educativo Muñequitos de chocolate del cantón Quito (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias humanas y de la Educación. Carrera de Parvularia).
- Fernández-Río, J. (2016). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física (The Cooperative Learning Cycle: a guide to effectively implement cooperative learning in physical education).

- Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201-229.
- García Pérez, Yamirka, Herrera Rodríguez, José Ignacio, García Valero, María de los Ángeles, & Guevara Fernández, Gezell Emma. (2015). El trabajo colaborativo y su influencia en el desarrollo de la cultura profesional docente. *Gaceta Médica Espirituana*
- Gómez Gómez, D. M., & Martínez Hernández, D. L. (2018). Juegos cooperativos como estrategia para mitigar los procesos de individualización.
- Guerrero Bejarano, M. A. (2016). La investigación cualitativa.
- Guitert, M., Romeu, T., & Pérez-Mateo, M. (2007). Competencias TIC y trabajo en equipo en entornos virtuales. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 4(1).
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2017). Alcance de la Investigación.
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*
- Herrera, J. (2017). La investigación cualitativa.
- Huasco Castro, N. C. (2017). Los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI LAS Palmeras, los Olivos.
- Katzenbach, J. R. (2000). *El trabajo en equipo: ventajas y dificultades*. Ediciones Granica SA.
- Lepori, E. E. (2019). Trabajo en equipo y competencia interna. Una dicotomía distorsiva. *Ensayos de Filosofía*, 10(2).

- López, G., & Guiamaro, Y. (2017). El rol de la familia en los procesos de educación y desarrollo humano de los niños y niñas. *Ixaya. Revista Universitaria de Desarrollo Social*, (10), 31-55.
- Lozano Anaya, S. C. (2019). El juego cooperativo en los niños de cinco años del Nivel Inicial.
- Macías, G. F. (2018). Metodología para la Investigación Cualitativa Fenomenológica y/o Hermenéutica. *Revista Latinoamericana de Psicología Existencial UN ENFOQUE COMPRENSIVO DEL SER*, (17), 17-23.
- Malpica, R., Rossell, R., & Hoffmann, I. (2014). Equipos de trabajo de alto desempeño. *Observatorio Laboral Revista Venezolana*, 7(14), 69-83.
- Mejía López, E. (2006). El Juego Cooperativo-Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares Informe de práctica. *Medellin-Colombia: Universidad de Antioquia*.
- Messa, G. A. C., Arias, C. S., & Collazos, D. A. B. (2020). Juegos cooperativos en la convivencia escolar, un estudio descriptivo. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 11(2), 300-312.
- Miguel, J., & Perón, R. (2020, February). El trabajo en equipo como competencia transversal del claustro en la docencia médica superior. In *I Jornada Científica Virtual CaliMay 2020*.
- Morales Muñoz, H. L., & Sirlopu Braco, M. D. P. (2020). El trabajo en equipo como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado “k” de secundaria, en el área de persona familia y relaciones humanas, de la Institución Educativa. “Juan Manuel Iturregui”, distrito de Lambayeque, provincia de Lambayeque, región Lambayeque en el año 2017.
- Ochoa Alvarez, G. M. (2020). Trabajo en equipo en docentes de la Escuela de Educación Básica San Mauricio, 2019.

- ORLICK, Terry. Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. Paidotribo. 1996.
- AGUIRRE A, Anacilia y otros. Conflicto escolar: percepciones conceptuales y conductuales. Bogotá. Armada electrónica.
- Osés Bargas, Rosa María, Duarte Briceño, Efraín, & Pinto Loria, María de Lourdes. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas. *Revista electrónica de investigación educativa*
- Osornio - Callejas, Leticia (2016). JUEGOS COOPERATIVOS COMO PROYECTO DE INTERVENCIÓN PARA ESTABLECER UNA MEJORA DE CONVIVENCIA ESCOLAR, PAZ Y ARMONÍA: DESCRIPCIÓN DE UNA EXPERIENCIA EN UNA ESCUELA TELESECUNDARIA DE ACULCO
- Pallás, J. M. A., & Villa, J. J. (2019). *Métodos de investigación clínica y epidemiológica*. Elsevier.
- Pasihuan Rodriguez, L. R. (2017). Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José, Comas–2016.
- Petrone, P.(2019). Organización y funcionamiento de los equipos de trabajo. *Rev Colomb Cir, 34, 224-5*.
- Pinilla Cordoba, P. A., & Cortes Nieto, H. G. El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la inclusión.
- Pozner, P., Ravela, P., & Fernández, T. (2000). Diez módulos destinados a los responsables de los procesos de transformación educativa. IIPE-UNESCO Sede Regional Buenos Aires-Argentina.
- Puemape, R., & Eva, Y. (2018). Las técnicas e instrumentos de evaluación en el II ciclo de Educación Inicial.

- Quaranta, N. (2019). La comunicación efectiva: un factor crítico del éxito en el trabajo en equipo. *Enfoques: revista de la Universidad Adventista del Plata*, 31(1), 21-46.
- Rey Castillo, D. R. (2020). La Construcción del Concepto de Trabajo en Equipo a Través de los Juegos Sociomotores en Niños de Preescolar.
- Reyes Ruiz, D. L., López Rodríguez, H. J., & Gaitán Gaitán, K. N. (2019). Propuesta didáctica basada en el juego cooperativo para trabajar la dimensión socio afectiva de los niños de 4 a 5 años del nivel Jardín del Gimnasio Moderno San Martín.
- Rodríguez Lumbre, N. L. (2018). Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial.
- Rojas, D. G., Fernández, S. J., & Heredia, N. M. (2019). El Trabajo Cooperativo como Herramienta Formativa en los Estudiantes Universitarios. *REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 17(3), 41-58.
- Salas Sosa, M., & Sosa Sanchez, V. (2019). Efecto del programa juegos cooperativos y creativos en la conducta prosocial de estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa de Breña.
- Sánchez Flores, Fabio Anselmo. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*.
- Sarrias Arrabal, L. M., Nielsen-Rodríguez, A., & Romance-García, A. R. (2019). Relación entre los Niveles Madurativos y la Capacidad de Cooperación en Educación Infantil.
- Simancas, E. P., & Meza, L. L. H. (2019). La investigación educativa aplicada a los enfoques educativos ya los núcleos del saber pedagógico. *Sophia*, 15(1), 5-15.
- Soria Morales, C. A. (2018). El juego popular “el barco se hunde” y el valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años, de la Unidad Educativa Elite

“CELITE” del cantón Ambato (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Parvularia).

Tejada Garitano, Eneko, Garay Ruiz, Urtza, & Romero-Andonegi, Ainara. (2017). Características de los equipos de trabajo universitario en contextos virtuales. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(75), 49-61.

Torpoco Castillo, E. I. (2018). *JUEGOS COOPERATIVOS PARA PROMOVER ACTITUD DE SOLIDARIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL*.

Torres, M., Salazar, F. G., & Paz, K. (2019). Métodos de recolección de datos para una investigación.

Tramullas, J. (2020). Temas y métodos de investigación en Ciencia de la Información, 2000-2019. Revisión bibliográfica. *Prof. inf.*, (ART-2020-120046).

Trinidad Barrenechea, Y. I. Y. (2018). Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las Habilidades sociales en niños de 4 años de la IEI. 157 Virgen del Carmen, Ventanilla, 2017.

Valverde, L. A., Ayala, N., Pascua, M., & Fandiño, D. (1989). El trabajo en equipo y su operatividad. *Costa Rica: UCR*.

Ventura-Leon, J. L., Arancibia, M., & Madrid, E. (2017). La importancia de reportar la validez y confiabilidad en los instrumentos de medición: Comentarios a Arancibia et al. *Revista médica de Chile*, 145(7), 955-956.

Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales.

Zabala Salazar, H., Arboleda Álvarez, O., & Cueto Fuentes, E. (2018). Aproximaciones a una antropología de la cooperación.

## **Anexos**

## Anexos 1. Matriz de consistencia

### El juego cooperativo como promotor del trabajo en equipo de los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial, 2021.

*Autor: Rivera Becerra, Elena Claudia.*

Preguntas	Objetivos	Supuestos	Categorización/Subcategorías	Metodología
<p><b>General</b></p> <p>¿Cómo promover la cooperación y colaboración en los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial?</p>	<p><b>General</b></p> <p>Analizar los efectos de un programa de juegos cooperativos para promover el trabajo en equipo de los niños de 5 años</p>	<p><b>General</b></p> <p>El programa de los juegos cooperativos promueve el trabajo en equipo en los niños de 5 años a través de una experiencia lúdica que desarrolla aprendizajes cooperativos.</p>	<p><b>Variable independiente:</b> Juegos Cooperativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cooperación</li> <li>- Afirmación</li> <li>- Comunicación</li> </ul>	<p><b>Tipo:</b> Cualitativo.</p> <p><b>Alcance:</b> Explicativo.</p> <p><b>Diseño:</b> Fenomenológico Hermenéutico.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación.</p>
<p><b>Específico</b></p> <p><b>Pregunta específica 1:</b> ¿Cómo el método fenomenológico permite sistematizar las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años?</p> <p><b>Pregunta específica 2:</b> ¿Cómo describir las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años?</p> <p><b>Pregunta específica 3:</b> ¿Cómo interpretar las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años?</p>	<p><b>Específico</b></p> <p><b>Objetivo específico 1:</b> Utilizar el método fenomenológico para sistematizar las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años.</p> <p><b>Objetivo específico 2:</b> Describir las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años</p> <p><b>Objetivo específico 3:</b> Interpretar las experiencias de los sujetos en relación al juego cooperativo y el trabajo en equipo en los niños de 5 años</p>	<p><b>Específico</b></p>	<p><b>Variable dependiente:</b> Trabajo en equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formación</li> <li>- Tormenta o conflicto</li> <li>- Establecimiento de normas</li> <li>- Producción efectiva de la tarea.</li> <li>- Disolución y Dispersión</li> </ul>	<p><b>Instrumentos:</b> - Registro anecdótico.</p> <p><b>Población:</b> Niños de la Institución.</p> <p><b>Muestra:</b> Niños de 5 años de la Institución.</p> <p><b>Procedimiento de análisis de datos:</b> - Análisis de resultados.</p> <p><b>Descripción de resultados:</b> - Interpretación.</p>

## Anexos 2. Matriz de operacionalidad

Categ. de las variables	Definición conceptual	Definición operacional	Subcategorías	Indicadores	Plan de acción	Instrumento de evaluación
Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos se definen como aquellos en los que todos los participantes del grupo dan y reciben ayuda para lograr metas comunes, con la finalidad de comunicación, cohesión y cooperación. (Óses, Duarte y Pinto, 2016).	Mediante el análisis de los juegos cooperativos se realizara un proceso diagnóstico de la aplicación de actividades y se evaluará los resultados en el trabajo en equipo	<b>Cooperación.</b> Los cuales promueven la participación. El objetivo de este es que todas las personas participen en grupo, colaboren y se presten ayuda mutua, para poder alcanzar la meta propuesta, cumpliendo cada participante con su rol designado.	- Participar - Colaborar - Asumir	Taller	Registro anecdotario
			<b>Afirmación.</b> Este tipo de juego fortalece la aceptación, toma en cuenta las cualidades, habilidades y limitaciones de cada persona, le da una definición positiva de sí mismo, respetando las habilidades, capacidades y limitantes de cada uno durante el desarrollo del juego.	- Seguridad - Integración Auto aceptación		
			<b>Comunicación.</b> Este tipo de juego promueve la interacción positiva entre los participantes. Por medio de ellos se promueve y fortalece la comunicación, permiten el desarrollo de habilidades para comunicarse y de entendimiento entre los participantes del grupo.	- Interacción - Asertividad Empatía		
Trabajo en equipo	Las personas trabajan unas con otras mediante actividades articuladas para lograr una meta en común. Para ello es necesario comunicarse con asertividad para unir las fortalezas y resolver los conflictos que se presentan (Tobón, Gonzales, Nambo y Vásquez, 2015, p 339 ).	A través de la aplicación del programa de juegos cooperativos abordaremos las subcategorías del rol de los participantes, integración y organización para los cuales se utilizarán instrumentos con indicadores de evaluación.	<b>Formación.</b> Esta etapa corresponde al momento de construcción del equipo y se caracteriza por la incertidumbre, preocupación y el esclarecimiento.	- Incertidumbre - Preocupación Esclarecimiento	Taller	Registro anecdotario
			<b>Tormenta o conflicto.</b> En esta etapa, afloran todos los problemas y ansiedades contenidas durante la primera etapa, mediante un conflicto individual o intergrupar.	- Individuales - Intergrupales - Acciones		
			<b>Establecimiento de normas.</b> Es importante establecer normas de comportamiento y actuación, para que no pongan en peligro la cohesión grupal, esto debe surgir como una necesidad ya que los propios miembros se darán cuenta que el conflicto no puede ser indefinida.	- Identificación - Cohesión Valores		
			<b>Producción efectiva de la tarea.</b> En esta etapa, las relaciones interpersonales se realizan de manera fluida y espontánea, el liderazgo es compartido y así lograr el desarrollo de los objetivos en conjunto y existiendo una mayor confianza interna.	- Efectividad - Roles - Conjugación		
			<b>Disolución y dispersión.</b> Finalmente se da un paso importante en la madurez del equipo, que es la: Asimilación – reforma. Los grupos tienen una misión de cambio permanente, quienes asimilan mejor el proceso, absorben nuevos miembros y estrechan lazos con otros niveles.	- Asimilación - Reforma Adaptación		

### Anexos 3. Base de Datos

¿Los niños en los trabajos grupales espera con calma las indicaciones del docente?	¿Los niños demuestran su interés por integrarse al grupo e intercambiar ideas?	¿Los niños preguntan sobre tareas grupales para aclarar dudas?	¿Los niños resuelven sus dudas respecto a funciones asignada?	¿Los niños moderan los conflictos con la finalidad de lograr la tarea?	¿Los niños ejecutan acciones para resolver las dudas?	¿Los niños se identifican con sus compañeros en el trabajo en equipo?	¿Los niños promueve la cohesión en un sentido de aporte proactivo?	¿Los niños demuestra práctica de valores en la interacción con el equipo?	¿Los niños son efectivos al desarrollar sus roles dentro del equipo?	¿Los niños asumen su rol con responsabilidades en la búsqueda del bienestar común?	¿Los niños conjugan sus habilidades con los demás y se apoyan?	¿Los niños asimilan de manera asertiva los cambios circunstanciales en el trabajo en equipo?	¿Los niños se adaptan al cambio de los roles?	¿Los niños se integran de forma coherente a un nuevo equipo?
A veces	A veces	A veces	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces
A veces	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Casi siempre	A veces	A veces	A veces
A veces	Casi nunca	A veces	Casi nunca	A veces	Casi siempre	A veces	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre
A veces	A veces	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	Siempre	A veces	A veces	A veces	Siempre	Siempre	A veces	Siempre
Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre
A veces	A veces	Casi siempre	Casi nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	Nunca	A veces	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces
Casi nunca	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	A veces	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre
Casi nunca	A veces	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	A veces	A veces
Casi nunca	Casi siempre	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	A veces	A veces	A veces
A veces	Casi nunca	Casi siempre	A veces	Casi siempre	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces	A veces	A veces
Casi nunca	Casi siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	A veces
A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre
Casi siempre	Casi siempre	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre	Casi siempre
Casi nunca	A veces	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces	A veces	Casi siempre	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces
A veces	Casi siempre	A veces	Casi siempre	A veces	A veces	A veces	A veces	A veces	Casi siempre	A veces	Nunca	A veces	A veces	Casi siempre





## Anexos 4. Instrumento cuestionario estructurado

### Cuestionario N°

Le solicitamos su colaboración anónima para responder a las siguientes preguntas con el objetivo de desarrollar un programa de juegos cooperativos para promover el trabajo en equipo.

Marque con una "x" una de las opciones para cada pregunta:

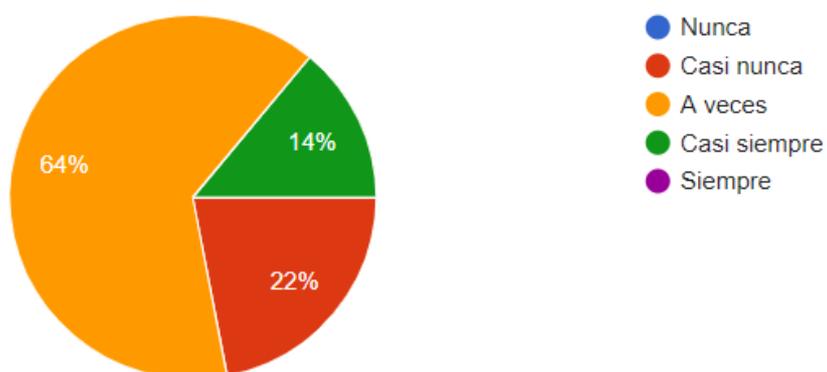
**5 = Siempre; 4 = Casi siempre; 3 = A veces; 2 = Casi nunca; 1 = Nunca**

Ítem	SubCat	Categoría: Trabajo en equipo	Valoración				
			1	2	3	4	5
1	Formación	Maneja su incertidumbre mediante la calma y espera de la indicación del docente.					
2		Demuestra interés por integrarse al grupo e intercambiar ideas					
3		Realiza preguntas sobre la tarea asignada para aclarar sus dudas.					
4	Tormenta o conflicto	Resuelve sus dudas personales con respecto a las funciones asignadas.					
5		Modera los conflictos del grupo con la finalidad de lograr la tarea indicada.					
6		Ejecuta acciones para resolver las dudas o conflictos del equipo de trabajo.					
7	Esclarecimiento de normas	Se identifica con sus compañeros en el trabajo en equipo en búsqueda de bienestar colectivo.					
8		Promueve la cohesión del grupo en un sentido crítico de aporte al bienestar común.					
9		Demuestra la práctica de valores en la interacción con los miembros del equipo.					
10	Producción efectiva de la tarea	Es efectivo al desarrollar sus roles dentro del equipo de trabajo.					
11		Asume su rol con responsabilidad en la búsqueda del bienestar común					
12		Conjuga sus habilidades con los demás integrantes del equipo para apoyarse mutuamente					
13	Disolución y dispersión	Asimila de manera asertiva los cambios circunstanciales en el trabajo en equipo.					
14		Se reforma continuamente ante el cambio de los roles asignados.					
15		Se adapta de forma coherente a nuevos integrantes para trabajar en equipo					

## Anexos 5. Gráficos

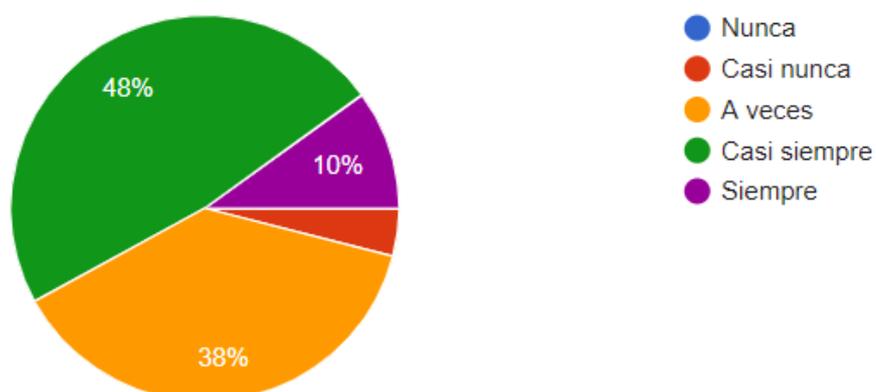
¿Los niños en los trabajos grupales manejan su incertidumbre y espera con calma las indicaciones del docente?

50 respuestas



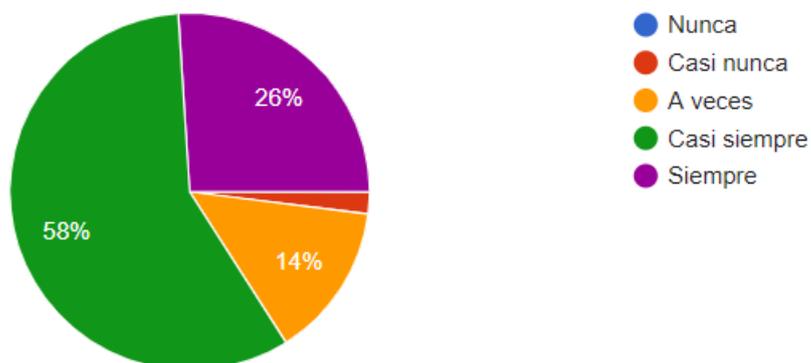
¿Los niños demuestran su interés por integrarse al grupo e intercambiar ideas?

50 respuestas



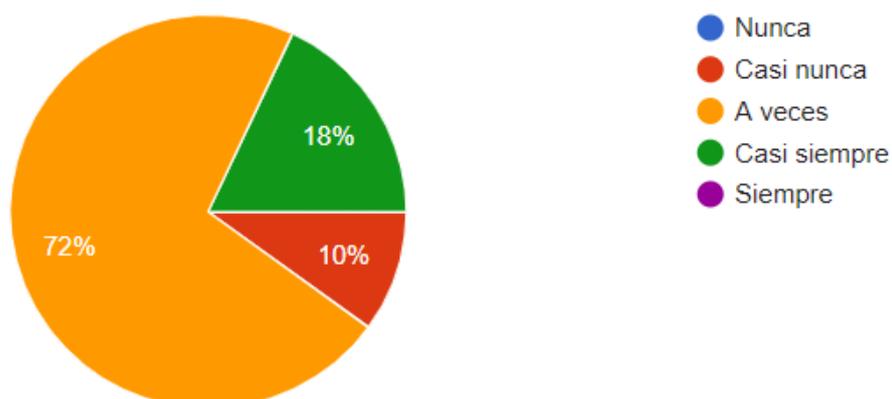
¿Los niños realizan preguntas sobre las tareas grupales asignada para aclarar sus dudas?

50 respuestas



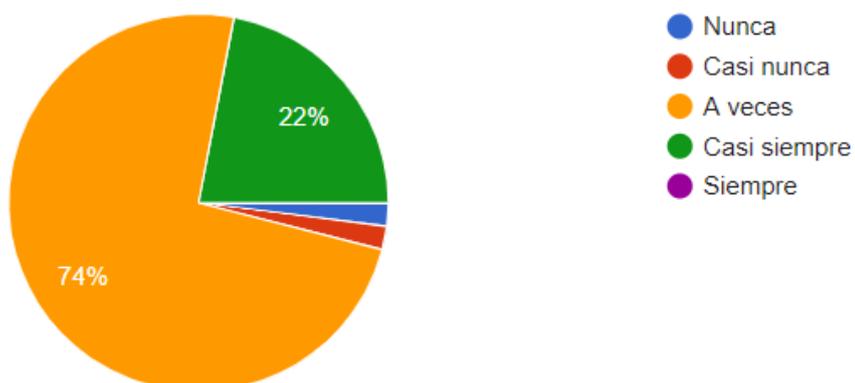
¿Los niños resuelven sus dudas personales con respecto a las funciones asignadas?

50 respuestas



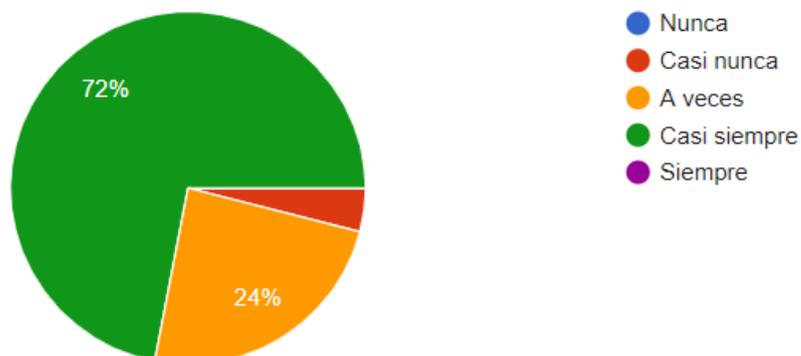
¿Los niños moderan los conflictos del grupo con la finalidad de lograr la tarea indicada?

50 respuestas



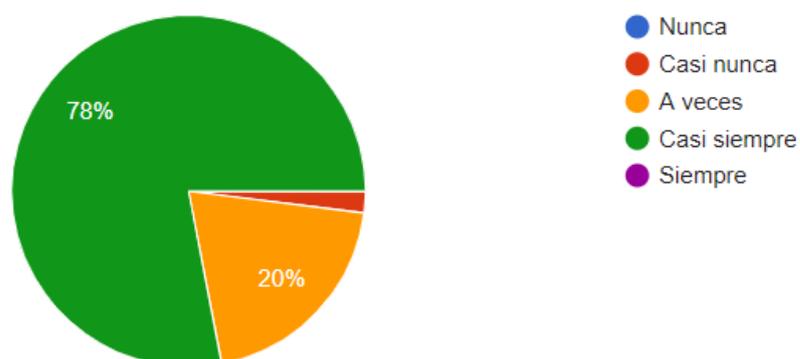
¿Los niños ejecutan acciones para resolver las dudas o conflictos del equipo de trabajo?

50 respuestas



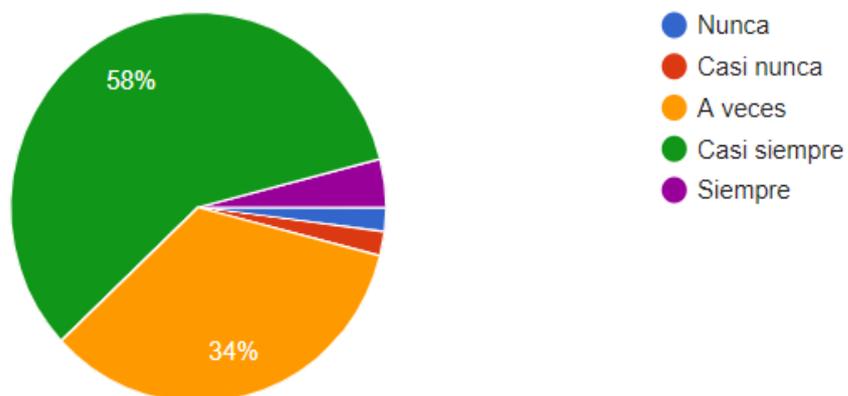
¿Los niños se identifica con sus compañeros en el trabajo en equipo buscando el bienestar colectivo?

50 respuestas



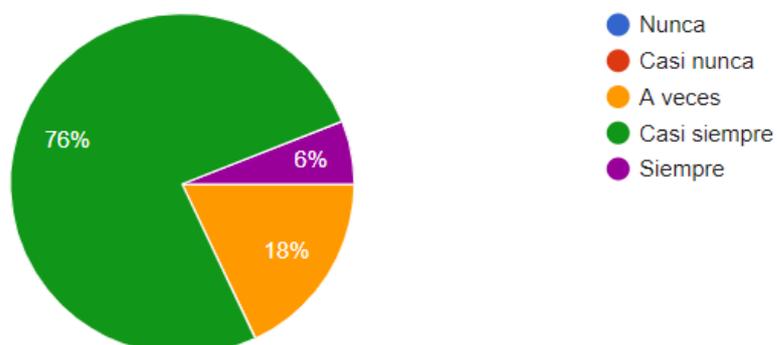
¿Los niños promueven la cohesión del grupo en un sentido crítico de aporte proactivo?

50 respuestas



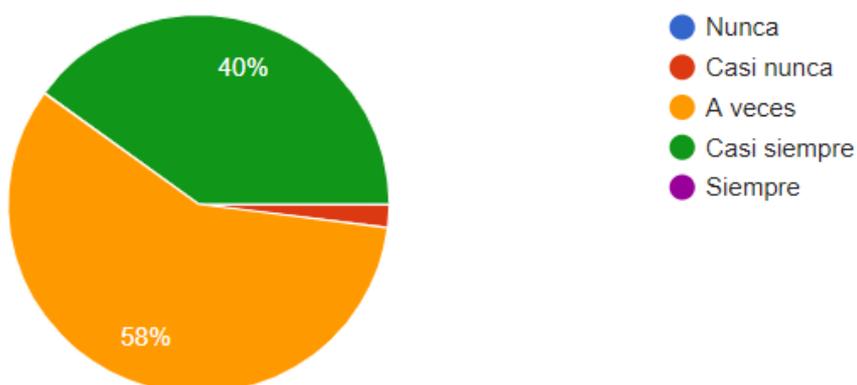
¿Los niños demuestran la práctica de valores en la interacción con los miembros del equipo?

50 respuestas



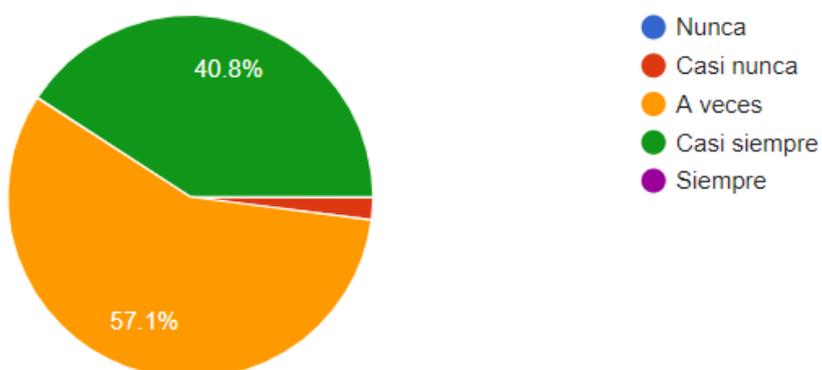
¿Los niños son efectivos al desarrollar sus roles dentro del equipo de trabajo?

50 respuestas



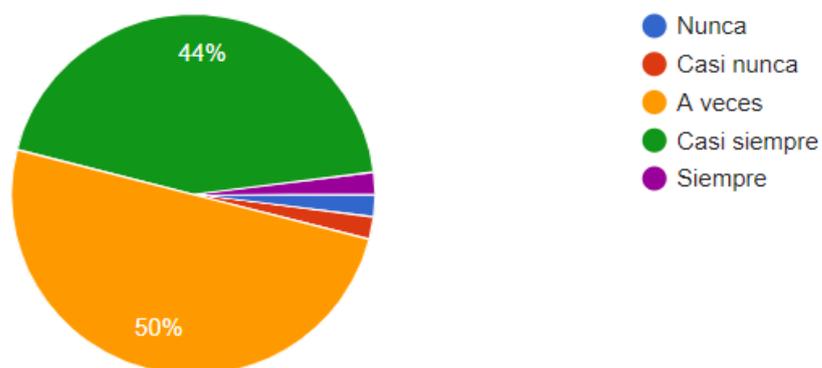
¿Los niños asumen su rol con responsabilidad en la búsqueda del bienestar común?

49 respuestas



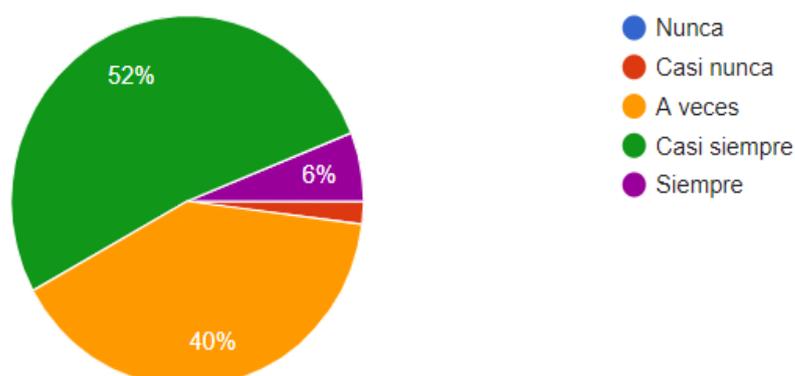
¿Los niños conjugan sus habilidades con los demás integrantes del equipo para apoyarse mutuamente?

50 respuestas



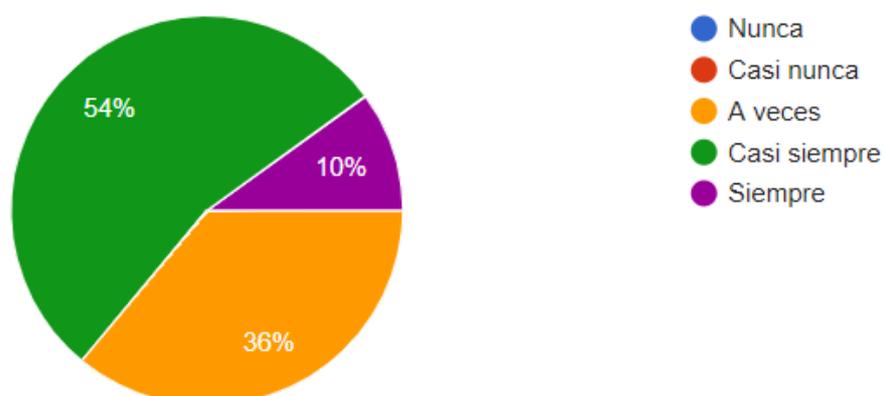
¿Los niños asimilan de manera asertiva los cambios circunstanciales en el trabajo en equipo?

50 respuestas



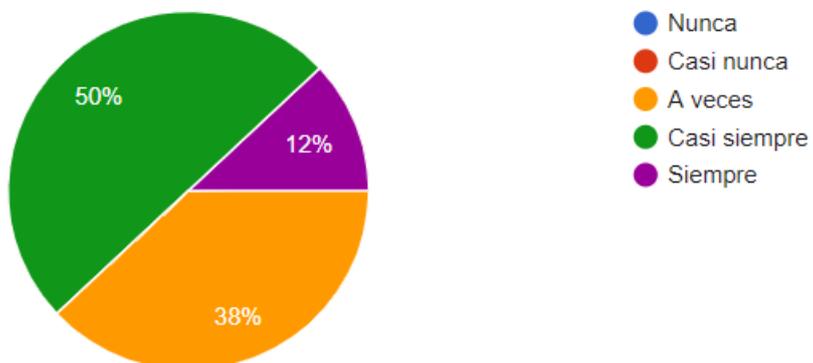
¿Los niños se adaptan al cambio de los roles asignados en el equipo de trabajo?

50 respuestas



¿Los niños integran de forma coherente a nuevos integrantes en el equipo de trabajo?

50 respuestas



## Anexos 6. Instrumento registro anecdotario

### Registro anecdotario de la experiencia del proyecto de innovación

#### 1. Datos generales

<b>I.E.I</b>	<b>Institución Educativa 30335</b>	<b>Aula</b>	<b>5 años</b>
<b>Responsable</b>	Rivera Becerra Elena Claudia	<b>Fecha</b>	01.12.2020
<b>Actividad</b>	Juegos cooperativos		
<b>Objetivo</b>	Analizar los efectos de un programa de juegos cooperativos para promover el trabajo en equipo de los niños de 5 años		

#### 2. Registro de datos

<b>Descripción de la observación</b>	
<p><b>Sujeto 1.</b> el niño se mostró interesado durante el taller, su participación fue significativa, mostró agrado por jugar con su equipo y su compromiso fue espontáneo manifestando que a el le gusta jugar con sus amigos y los ayudará cuando trabaje en grupo</p> <p><b>Sujeto 2. Jareck Alegría.-</b> Al inicio de la actividad el niño mostró una actitud apática, pero su interés cambió cuando visualizo un video de títeres y se le propuso trabajar en equipo mostrando disposición a la actividad, manifesto que extraña jugar jugar con sus amigos y se comprometió a no pelear.</p> <p><b>Sujeto 3. Micaela Zeballos.-</b> La niña desde el inicio mostro disposición para realizar el taller, participó cuando se requirió su colaboración y a través de gestos se comprometió a crear concensos cuando trabaja en grupo.</p> <p><b>Sujetos (General)</b></p> <p>En general los niños manifestaron sus deseos por jugar con sus amigos, por ello la mayoría participo de manera activa comentando y cooperando para lograr la meta que adopto cada equipo, finalmente asumieron copromisos en vista de lograr un trabajo de equippo eficaz.</p>	
<b>Interes prospectivo</b>	<b>Lecciones aprendidas</b>
<p>A partir de la aplicación de talleres de juegos cooperativos podemos acotar que se hace esencial agregar en las actividades diarias el uso de juegos cooperativos que fomenten la colaboración grupal de los niños creando una cultura cooperativa que favorezca el nivel de organización de los estudiantes para prepararlos a enfrentar situaciones complejas durante su vida cotidiana.</p>	<p>Los resultados fueron muy significativos, ya que se logró la unión de esfuerzos a partir del aporte de cada miembro del equipo, los niños aprendieron a adoptar posturas empáticas y tolerantes para realizar la actividad en un clima adecuado, asimismo comprendieron que la colaboración debe ser mutua y equitativa.</p>

### Anexos 7. Juicios de expertos

**Título de la investigación:** El juego cooperativo como promotor del trabajo en equipo en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial

Criterios	Indicadores	Valoración			
		NA	MA	A	AF
1. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible.				x
2. Objetividad	Describe conductas observables en relación con la investigación.			x	
3. Actualidad	Se basa en información teórica, tecnológica o científica vigente.				x
4. Organización	Tiene una estructura lógica para recoger la información requerida.				x
5. Suficiencia	Comprende los aspectos de la investigación en cantidad y calidad suficientes.				x
6. Intencionalidad	Mide aspectos precisos en relación con los objetivos de la investigación.				x
7. Consistencia	Se basa en aspectos teórico-científicos de la investigación.				x
8. Coherencia	Hay relación entre las actividades aplicadas y los objetivos de la investigación.				x
9. Metodología	Responde estratégicamente al propósito de estudio.				x
10. Pertinencia	Ha sido adecuado al problema de investigación.				x

Índice	Categoría	Abreviatura
1	No aplica	NA
2	Mejorar aplicación	MA
3	Aplicable	A
4	Aplicación favorable	AF

**Puntaje: 39**

**Opinión de la aplicación:** *Los instrumentos responden a los objetivos de la investigación y procede su aplicación para la validación de los supuestos.*

**Lugar y Fecha:** Comas, 01 de noviembre del 2020

**Informante:** Mg. Carlos Alberto Atúncar Prieto

**Mg. Carlos Alberto Atúncar Prieto**  
DNI N° 21819587

## Juicio de experto 2

**Título de la investigación:** El juego cooperativo como promotor del trabajo en equipo en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial

Criterios	Indicadores	Valoración			
		NA	MA	A	AF
9. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible.				X
10. Objetividad	Describe conductas observables en relación con la investigación.			X	
11. Actualidad	Se basa en información teórica, tecnológica o científica vigente.				X
12. Organización	Tiene una estructura lógica para recoger la información requerida.				X
13. Suficiencia	Comprende los aspectos de la investigación en cantidad y calidad suficientes.				X
14. Intencionalidad	Mide aspectos precisos en relación con los objetivos de la investigación.				X
15. Consistencia	Se basa en aspectos teórico-científicos de la investigación.				X
16. Coherencia	Hay relación entre las actividades aplicadas y los objetivos de la investigación.				X
9. Metodología	Responde estratégicamente al propósito de estudio.				X
10. Pertinencia	Ha sido adecuado al problema de investigación.				X

Índice	Categoría	Abreviatura
1	No aplica	NA
2	Mejorar aplicación	MA
3	Aplicable	A
4	Aplicación favorable	AF

**Puntaje: 39**

**Opinión de la aplicación:** *Los instrumentos responden a los objetivos de la investigación y procede su aplicación para la validación de los supuestos.*

**Lugar y Fecha:** Comas, 01 de noviembre del 2020

**Informante:** Prof. Angélica Huaringo Paulino

**Prof. Angélica Huaringo Paulino**  
DNI N° 4076955

## Anexos 8. Proyecto de Innovación Pedagógica



### PROYECTO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

#### “El juego cooperativo como promotor del trabajo en equipo en los niños de 5 años”

#### **DEFINICIÓN:**

La presente tesis tiene la intención de proponer el empleo de juegos cooperativos para hacer eficiente el trabajo en equipo de los niños.

#### **EFFECTOS:**

Mejorar el nivel organizativo de los niños.

Lograr un trabajo en equipo basado en la cooperación.

Promover la participación el diálogo y la empatía.

#### **FASE 1: DIAGNÓSTICO Y ELABORACIÓN DE ENCUESTA**

¿Realiza juegos grupales en sus actividades? ¿Cuáles?

¿De qué manera realizan sus actividades, en equipo o individual?

¿Qué juegos planteas para contribuir el trabajo en equipo?

¿Propones actividades que realicen en familia y contribuyan al trabajo en equipo? ¿Cuáles?

¿Con qué frecuencia en tus actividades propones juegos cooperativos?

¿Realiza encuentros virtuales que favorezcan la integración de los estudiantes?

¿Propone a sus estudiantes actividades en las cuales se comuniquen entre sí?

#### **FASE 2: CONSTRUCCIÓN DE LA SECUENCIA PEDAGÓGICA**

Paso 1:Comprensión: Invitamos a los participantes a formar su equipo de trabajo a través de una dinámica, una vez formados los equipos les pedimos identificarse con un nombre creativo a cada grupo.

Paso 2:Cooperación: Explicamos a los participantes en qué consiste la realización del juego y los invitamos a organizarse por turnos o roles y ejecutar el juego.

Paso 3:Afirmación: Una vez terminado el juego invitamos a los niños a expresar sus sentimientos dudas o dificultades que surgieron durante la realización del juego

Paso 4: Comunicación: En esta fase analizaremos los problemas que surgieron y reflexionamos sobre ellos para no volverlos a cometer.

### **FASE 3: EJECUCIÓN DE LA SECUENCIA PEDAGÓGICA**

#### **Juntos encontramos el camino**

##### Paso 1: Comprensión:

- ☺ Iniciamos la actividad presentando una canción:  
<https://www.youtube.com/watch?v=BAJfyvTSQgg>
- ☺ Los niños mencionan sus nombres para jugar la dinámica de la ruleta y así formaremos los equipos de trabajo.
- ☺ Cada equipo formado deberá elegir un nombre a su grupo.

##### Paso 2: Cooperación:

- ☺ La maestra comenta a los niños: Niños el día de hoy jugaremos el juego del laberinto cooperativo
- ☺ Este juego consiste en ayudar a Pepita y a su familia a encontrar el camino de vuelta a casa: ¿quieren jugar a ayudar a la familia de Pepita a encontrar su hogar?
- ☺ Se proyecta a los niños el juego del "laberinto cooperativo"
- ☺ La maestra invita a los niños a elegir un personaje cada uno para ayudarlo a atravesar el laberinto

##### Paso 3: Afirmación:

- ☺ Una vez terminado el juego la maestra pregunta a cada integrante:
- ☺ ¿Qué le pareció el juego? ¿Te gusto? ¿Tuviste alguna dificultad? (el niño cometa)

##### Paso 4: Comunicación:

- ☺ Los niños identifican sus errores y reflexionan si ayudaron a sus demás compañeros.

#### **POSIBLES ACTIVIDADES:**

- ✓ Juntos encontramos el camino
- ✓ Nos unimos para encajar piezas
- ✓ ¿Me ayudas a recordar?
- ✓ Somos veloces
- ✓ El pantano de la cooperación
- ✓ Rescato a mis amigos



## Actividad: Juntos Encontramos el camino

DOCENTE: Claudia Rivera Becerra

FECHA: 01-12-2020

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Lograr un trabajo en equipo basado en la cooperación

COMPETENCIA: "CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN"

CAPACIDAD: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.

DESEMPEÑO: Realiza actividades con sus compañeros, y se interesa por compartir destrezas en la búsqueda de un objetivo común

EVIDENCIA: Desarrolla un juego cooperativo asumiendo su rol con responsabilidad para lograr la meta común

### SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	RECURSOS	TIEMPO
<p><b>COMPRESIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ La maestra invita a los niños a escuchar una canción para conocer sus nombres.</li> <li>☺ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BAJfyvTSQgg">https://www.youtube.com/watch?v=BAJfyvTSQgg</a></li> <li>☺ La maestra invita a los niños a agruparse en equipos y cada equipo deberá colocarse un nombre creativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Canción</li> <li>✓ Pandereta</li> </ul>	10
<p><b>COOPERACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ La maestra comenta a los niños la historia de "LA FAMILIA DINO"</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><i>En un bosque vivía la familia Dino, era una familia de dinosaurios. Un día el bebé Dino salió de su casa y comenzó a corretear, de pronto se dio cuenta que había ido demasiado lejos y se asustó mucho porque no sabía cómo regresar a casa. El papá Dino se dio cuenta de que el bebé no estaba en casa así que se preocupó y llamó a la mamá y a los abuelitos Dino y salieron en busca del bebé, Después de varias horas la familia Dino se encontraba en diferentes caminos del bosque y no sabían cómo regresar a casa...</i></p> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ Surgen interrogantes: ¿Les gustaría ayudar a la familia Dino a llegar a casa? ¿Será importante que la familia esté unida? ¿Por qué?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Video "la familia Dino"</li> </ul>	10'
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>☺ La maestra comenta a los niños que realizarán un juego con el objetivo de reunir a la familia Dino. ¿les gustaría realizar el juego para reunir a la familia Dino?</li> <li>☺ Ingresan al juego: " TEAM MAZE"</li> <li>☺ Se invita a los niños a organizarse, asumiendo el rol de un personaje de la familia Dino para realizar el juego.</li> <li>☺ Enseguida iniciamos el juego online</li> </ul>		5'
<p><b>AFIRMACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ Una vez terminado el juego empleamos la ruleta socializadora. La maestra pregunta al niño elegido: ¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó jugar con tu equipo? ¿si hubieras jugado solito, te hubieras divertido? ¿lograron reunir a la familia Dino? ¿cómo lo hicieron?</li> </ul>		5'
<p><b>COMUNICACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ La maestra orienta a los niños a comprender la importancia de trabajar en equipo.</li> <li>☺ Se plantea las siguientes preguntas de reflexión: ¿será importante trabajar juntos? ¿si tuvieras que trabajar en equipo, ayudarías a tus compañeros?</li> <li>☺ La maestra invita a los niños a crear compromisos para cuando trabajen en equipo.</li> </ul>	✓ Imágenes en paletas	

### Anexos 9. Galería fotográfica



