

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE
MOGROVEJO FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA POTENCIAR
EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE
CUARTO GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA- 2019**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTOR

MARIA ELIZABETH JARAMILLO CASTILLO

ASESOR

SILVIA GEORGINA AGUINAGA DOIG

<http://orcid.org/0001-6747-5375>

Chiclayo, 2019

Índice

Resumen	3
Abstract	4
Introducción	5
Justificación.....	8
Objetivos.....	8
Marco teórico	8
Metodología.....	15
Resultados.....	16
Consideraciones éticas.....	17
Aspectos administrativos	18
Bibliografía	20
Matriz de consistencia	22

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo diseñar un programa de juegos didácticos para potenciar el aprendizaje cooperativo en estudiantes de cuarto grado de educación primaria. El diseño de estudio es básica propositiva de método no experimental con enfoque mixto y de alcance descriptivo. Se trabajó con investigaciones extraídas de las diferentes bases de datos, como Proquest, Dialnet entre otras, concerniente a los estilos de aprender de estudiantes en el nivel primaria, secundaria y universitarios, de esta manera, los documentos reunieron ciertos criterios de inclusión y exclusión. Acerca de los resultados, se afirma que este método de aprendizaje se compone de tres dimensiones; interdependencia positiva, interacción y responsabilidad individual, las mismas que dan soporte a la formación para la enseñanza en equipo, de modo que son imprescindibles en el diseño de los talleres escolares. Finalmente, se concluye que, los juegos didácticos organizados para desarrollar talleres, constituyen herramientas útiles porque motivan y logran interesar a los estudiantes en espacios de mayor interactividad con sus pares de quienes son capaces de aprender.

Palabras claves: método de aprendizaje, enseñanza en equipo, taller.

Abstract

The present research work aims to design a program of didactic games to promote cooperative learning in students of the fourth grade of primary education. The study design is a basic proposition of a non-experimental method with a mixed approach and descriptive scope. We worked with research extracted from different databases, such as Proquest, Dialnet, among others, concerning the learning styles of students at the primary, secondary and university levels, in this way, the documents met certain inclusion and exclusion criteria. About the results, it is stated that this learning method is made up of three dimensions; positive interdependence, interaction and individual responsibility, the same that support training for team teaching, so they are essential in the design of school workshops. Finally, it is concluded that the didactic games organized to develop workshops constitute useful tools because they motivate and manage to interest students in spaces of greater interactivity with their peers from whom they are capable of learning.

Keywords: learning method, team teaching, workshop.

I. Introducción

El aprendizaje cooperativo es un modelo pedagógico que engloba la participación activa y directa de los estudiantes con el fin de lograr metas u objetivos comunes dentro del equipo. Las cuales nacen de las necesidades de los miembros que la conforman.

Este tema en el ámbito internacional ha despertado el interés de investigadores como bien lo refiere María Alexandra Rendón Uribe, en su investigación, al concluir diciendo que el aprendizaje cooperativo tiene gran impacto en cuanto a mejorar las relaciones interpersonales y sociales de los estudiantes (Uribe, 2011).

Del mismo modo Rosa María Pons *et al*, en su publicación acerca de este tema con respecto a las matemáticas, concluye manifestando las diferencias significativas en el rendimiento académico, entre el antes y el después, en la aplicación del aprendizaje cooperativo (Pons, González Herrero, & Serrano, 2008).

Sin embargo, Muñoz (2014) refiere a partir de su pesquisa, que el aprendizaje cooperativo, debe darse de forma personalizada, puesto que en la praxis pedagógica surgen dificultades que obstaculizan que el desarrollo de dicho aprendizaje se lleve a cabalidad. Pero esto no es concebido de la misma forma por Anis (2017) quien manifiesta en su estudio, el desarrollo significativo del valor de la responsabilidad a partir del aprendizaje cooperativo en aula.

Las investigaciones expresadas líneas arriba, muestran los avances y logros que se están dando a conocer resultados significativos en este tema. Es por esto que, en el contexto nacional, también se ha tomado interés y existen investigaciones respecto al aprendizaje cooperativo, una de ellas fue llevada a cabo por Cabrera (2017) quien manifiesta en su investigación que este aprendizaje influye positivamente en el rendimiento académico en el área de matemática.

Paralelamente a esa investigación Claudia Saldaña Azabache, expresa en su estudio, la ayuda del aprendizaje cooperativo para con las habilidades sociales en equipo (Azabache, 2017).

Siguiendo la misma línea de investigación, pero en un ámbito local (Marcelo, 2018), concluye manifestando en su tesis, que, a partir del desarrollo del aprendizaje cooperativo, se desarrollaron habilidades como el liderazgo en equipo y el escucha activa.

Por otro lado, Febre (2017), indica en su investigación que el aprendizaje cooperativo

favorece el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de primaria.

Todas estas pesquisas, muestran que pese a las diferencias que tiene cada integrante en cuanto al estilo y ritmo de aprendizaje en los equipos, el aprendizaje cooperativo ayuda a mejorar y a desarrollar nuevos hábitos que se ven reflejado, en el rendimiento académico y las habilidades sociales, las cuales son indispensables para trabajo en equipo cooperativamente.

Es por ello que mi investigación se centra en el aprendizaje cooperativo, ya que he podido observar en mis prácticas preprofesionales en una Institución Educativa de Mórrope un problema latente, que se fortalece de otros y que perjudica las dimensiones del ser, convivir y servir. Estos son: la falta de compañerismo; el creer que solo uno debe trabajar por el equipo, mientras el resto no hace nada; falta de ayuda recíproca y de exclusión de unos con otros, que no solo atenta contra la adquisición del aprendizaje sino también contra la falta de concebir a la persona como un sujeto de derecho y valores tales como el amor, la solidaridad el respeto y la responsabilidad. Estos problemas se sintetizan en la falta de desarrollo del aprendizaje cooperativo dentro del aula. Es por ello que se han formulado la siguiente pregunta: ¿Cómo potenciar el aprendizaje cooperativo en estudiantes de cuarto grado de una institución educativa? Por esto se han planteado dos variables, la variable independiente, que son los juegos didácticos para mejorar la variable dependiente, que es el aprendizaje cooperativo en estudiantes del cuarto grado de una I.E. Como se acaba de manifestar los juegos didácticos son la alternativa de solución para esta investigación.

Los juegos didácticos abordados en términos generales se manifiestan en diferentes etapas del desarrollo del ser humano; debido que crean un ambiente placentero y cómodo para comunicarse entre personas de diferentes edades dado que viven y comparten una realidad en un espacio establecido. Desde tiempos remotos el juego ha sido un medio de comunicación y de idiosincrasia de algunos pueblos, que ha permitido construir un ambiente fraterno, que abre las posibilidades de aprender y convivir con culturas diferentes. También el juego se ha caracterizado por desbordar emociones positivas, que estimulan el desarrollo intelectual y cognitivo, los cuales regulan la conducta y la afectividad. Esta visión al ser trasladada a aulas nos abre las puertas a muchas posibilidades de trabajo en donde el estudiante disfruta aprender, individual y colectivamente. (Benites, 2010)

Del mismo modo Vigotsky concibe al juego como una actuación espontánea que se va

construyendo a partir de la interacción del infante con su medio, citado por (López & Gallardo Vásquez, 2018).

Dentro de los juegos encontramos diferentes tipos, uno de ellos es el juego didáctico, el cual es definido por Ortiz (2005) como un conjunto de actividades que se propicia a partir de la participación activa y afectiva que promueve una experiencia feliz, citado por (Benites, 2010). Bajo esta concepción el juego didáctico no solo crea experiencias felices, sino también crea reglas que son aceptadas y acatadas por un grupo determinado de personas.

El juego en todos sus aspectos desarrolla vínculos afectivos, sociales, culturales y religiosos, que permiten aprender y valorarse unos con otros. Esto nos lleva a establecer una relación de los juegos didácticos con el aprendizaje cooperativo, ya que estos estimulan valores como el respeto, el amor, la solidaridad y reglas claras que serán indispensables para que se propicie el aprendizaje cooperativo, que como ya se sabe busca integrar al equipo, a través de la motivación, creando así un ambiente de goce y felicidad que los lleva a convivir de una manera pacífica y dinámica.

Como ya se expresó líneas arriba esta investigación busca potenciar el aprendizaje cooperativo en cuarto grado de una institución educativa. A partir de múltiples investigaciones y referencias bibliográficas, tanto en el ámbito internacional, como nacional y local, bajo una investigación de enfoque mixto (cuantitativo – cualitativo) de la mano del método no experimental, y de diseño básica propositiva, con la creación de un cuestionario. Esta investigación lleva a plantearse el siguiente objetivo general: Diseñar un programa de juegos didácticos para potenciar el aprendizaje cooperativo en estudiantes del cuarto grado de educación primaria. Y con los siguientes objetivos específicos:

Analizar el estado actual del aprendizaje cooperativo.

Determinar la validez del cuestionario para medir el aprendizaje cooperativo en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Establecer las características del programa de juegos didácticos para potenciar el aprendizaje cooperativo en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Como se puede observar los objetivos específicos responden al objetivo general al que se apunta.

II. Justificación

Este estudio busca tener un impacto social, científico y práctico; social porque pretende que el aprendizaje cooperativo en aula, se emplee en empresas u otra índole; científico, porque busca integrar y desarrollar la investigación pedagógica con problemas suscitados en aula y práctico porque es observable y se materializa en el trabajo de los estudiantes, la cual se evidencia en sus acciones. En esta investigación se han presentado muchos obstáculos, uno de ellos es la poca información en el ámbito nacional y local sobre el aprendizaje cooperativo; también la escasa existencia de instrumentos validados que se hayan aplicado para este tema, de igual forma en datos estadísticos.

III. Objetivos:

Objetivo General:

Diseñar un programa de juegos didácticos para potenciar el aprendizaje cooperativo en estudiantes de cuarto grado de una institución educativa.

Objetivo Específicos:

Analizar el estado actual del aprendizaje cooperativo.

Determinar la validez del cuestionario para medir el aprendizaje cooperativo en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Establecer las características del programa de juegos didácticos para potenciar el aprendizaje cooperativo en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

IV. Marco teórico

Antecedentes, aportes teóricos del aprendizaje cooperativo y definiciones.

1. Antecedentes:

El aprendizaje cooperativo hoy en día es concebido como el trabajo en equipo que suma para el bien de todos, y que rescata valores como el amor, la solidaridad, la honestidad, la responsabilidad y el respeto; los cuales dicho sea de paso se están perdiendo en la sociedad.

Todas estas cualidades se aprecian en el trabajo interactivo que los estudiantes realizan dentro de sus equipos a través del juego, que a la vez caracteriza al niño. Estos aspectos han despertado el interés en el ámbito internacional. Así es como María Alexandra Rendón Uribe (2011) en su investigación titulada “Incidencia de un programa de intervención pedagógica basado en habilidades de pensamiento crítico-reflexivo y aprendizaje cooperativo en la competencia socioemocional de estudiantes de la ciudad de Medellín”, con el objetivo de analizar la incidencia de dicho programa en relación a las habilidades de pensamiento crítico-reflexivo y el aprendizaje cooperativo en la competencia socioemocional, señala dentro de sus conclusiones, el impacto significativo que tuvieron los alumnos al asumir progresivamente el hecho del trabajo en equipo basándose en el aprendizaje cooperativo, por la cual desarrollaron una conducta constructiva frente a los demás, y consiguieron la mejora de las relaciones interpersonales a partir de la aplicación de un programa de intervención.

Siguiendo con la misma visión de mejora Rosa María Pons *et al* (2008) en su estudio experimental, que lleva por nombre “Aprendizaje cooperativo en matemáticas: Un estudio intra- contenido”, el cual tiene como hipótesis analizar, si existen diferencias en los efectos del aprendizaje cooperativo sobre la instrucción tradicional en función de la familiaridad. Se evidencian niveles de resultados significativos, que se empiezan a notar a partir de la aplicación de aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico del área de matemática.

Como se lee líneas arriba, estos aportes señalan la importancia de trabajar en aula el aprendizaje cooperativo, tanto en la parte social como académica, así como lo señala María Alexandra Rendón Uribe al investigar las habilidades sociales y este aprendizaje en relación a lo socioemocional, que como se sabe sirve de base para que el niño genere conocimientos desde su propio contexto. Bajo esta perspectiva, pero tomando otra variable, Rosa María Pons *et al* (2008), indica que dicho aprendizaje no solo ayuda a la mejora en el aspecto social del niño sino también en el rendimiento de habilidades matemáticas, ya que se ha encontrado a partir de su investigación evidencias del desarrollo significativo y progresivo de este aprendizaje en relación a las matemáticas.

A estas dos investigaciones se le suma el estudio de Desirée Peña Muñoz (2014), quien indica en su publicación “Aprendizaje Cooperativo en Educación Primaria”, la importancia del aprendizaje cooperativo personalizado, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la cual debe

trabajarse a la par con el aprendizaje cooperativo en equipo, ya que lo primero atiende a las dificultades y características individuales que son propios de cada estudiante y lo segundo a las dificultades y necesidades del equipo. Este trabajo de investigación descriptiva tuvo como objetivo dar a conocer conocimientos básicos a los docentes, acerca del proceso enseñanza-aprendizaje utilizando como estrategia pedagógica el aprendizaje cooperativo. Se presentó una propuesta de intervención alegando que si esto se implementa en el aula permitirá evaluar la efectividad del aprendizaje cooperativo.

Desirée Peña Muñoz, da un aporte muy importante a las dos investigaciones anteriores, ya que alega que para que el aprendizaje cooperativo se ha eficaz y eficiente se debe primero trabajar el aprendizaje cooperativo personalizado, ya que el estudiante primero debe asimilar la idea a través de acciones, de lo que es trabajar en equipo de forma individual, dado que primero se debe atender las dificultades y necesidades del estudiante individualmente, para luego atender las necesidades de todo un equipo. Este planteamiento de ser puesto en práctica permitirá evidenciar al docente mejoras significativas en sus alumnos. Esto se aplica especialmente en grados como primero y segundo ya que por las características sociales de los estudiantes estos tienden a ser más egocéntricos, y centrarse en su propio beneficio y no del otro.

Por consiguiente, Ingrid Elizabeth Ramírez Anis (2017) manifiesta en su tesis “Aprendizaje cooperativo y su relación con el valor de la responsabilidad”, con el objetivo de analizar la relación que existe entre el aprendizaje cooperativo y el valor de la responsabilidad, el logro significativo obtenido en la investigación ya que los niños desarrollaron paulatinamente este valor dentro del equipo, de la mano con el aprendizaje cooperativo.

Todo esto ha despertado el interés en investigadores nacionales como, Ana Edith Linares Cabrera (2017) quien en su tesis doctoral titulada “El aprendizaje cooperativo y su influencia en el rendimiento académico en el área de matemática de los alumnos de educación secundaria”, cuyo objetivo fue determinar en qué medida el aprendizaje cooperativo influye en el rendimiento académico en el área de matemática de los alumnos, finalizó evidenciando resultados relevantes respecto del aprendizaje cooperativo en relación a la capacidad de razonamiento del área de matemática en estudiantes de primero de secundaria. Dado que los estudiantes mejoraron su rendimiento matemático en gran manera, ya que asimilaron y

desarrollaron nuevos hábitos para comunicarse y relacionarse de una forma más eficaz y eficiente.

Simultáneamente Claudia Saldaña Azabache (2017) en su estudio “El rol de las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo: el aprendizaje basado en proyectos”, estableció como objetivo describir el papel que cumplen las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo, esto demostró la eficacia del método de proyectos, para generar espacios agradables en donde los alumnos de forma cooperativa participan entre ellos.

Los trabajos de investigación en esta línea, se han enriquecido de trabajos internacionales, y ambos apuntan a las mejoras en las relaciones entre pares, con el profesor y también con las áreas, siendo una de ellas matemática, la que causa ciertas dificultades en los estudiantes. Y una vez más se comprueba que apropiándose de los conocimientos adecuados del aprendizaje cooperativo, se puede ayudar al estudiante a superar progresivamente dichas dificultades.

Las dificultades, expresadas anteriormente frente al tema, también se evidencian en el ámbito local, Así como lo manifiesta Cinthia Abigail Zavala Marcelo (2018) en su investigación sobre “Habilidades de mediación escolar y aprendizaje cooperativo de estudiantes de educación primaria”, la cual tiene como objetivo determinar la influencia del programa de habilidades de mediación en el aprendizaje cooperativo de estudiantes de sexto grado de educación primaria, en la cual se resalta el programa llamado “Aprendemos juntos a ser cooperativos” cuyo desarrollo e influencia en el aprendizaje cooperativo en relación a las habilidades del escucha activa, liderazgo y resolución de problemas en estudiantes de sexto grado de educación primaria podrían mejorarse.

Siguiendo los mismos lineamientos Ana Abigail Cardozo Febre (2017) presenta en su estudio, el cual lleva por nombre “Programa educativo basado en el aprendizaje cooperativo para potenciar el desarrollo de la inteligencia interpersonal. Estudiantes de segundo grado de educación primaria de una institución educativa de Chiclayo. Esta investigación tiene como objetivo diseñar un programa educativo basado en el aprendizaje cooperativo para potenciar el desarrollo de la inteligencia interpersonal en alumnos de segundo grado, el programa educativo ayudará al desarrollo del aprendizaje cooperativo y la inteligencia interpersonal.

Algunas de las investigaciones ya expresadas guardan ciertas similitudes, como el estudio de

Pons en el 2008 y el de Cabrera en el 2017, las cuales aplican como estrategia de mejora el aprendizaje cooperativo en relación a área de matemática; el mismo grado de similitud lo presentan Azabache con su investigación en habilidades sociales respecto al aprendizaje cooperativo y Marcelo con habilidades de Mediación y aprendizaje cooperativo, estos buscan promover ciertas habilidades en los estudiantes, que les permita desarrollar el aprendizaje cooperativo y en consecuencia se muestren las mejoras respectivas, en ambos casos de educación primaria.

Como ya se ha venido diciendo el aprendizaje cooperativo, propicia resultados de mejora, que se observan en el tiempo, y al que se le adiciona paciencia, optimismo y perseverancia; sin estas tres últimas cualidades no funcionaría cualquier investigación.

2. Aportes teóricos

El aprendizaje cooperativo se construye de teorías, como las de Jean Piaget, quien explica que el aprendizaje surge cuando se da el desequilibrio o conflicto cognitivo de la mano con la asimilación y la acomodación. La asimilación es la unificación de los elementos externos (el medio) a la persona. Sin embargo, la acomodación es la modificación del esquema a partir de la asimilación. Esto a merita hablar también de la equilibración, la cual es un proceso que relaciona el sujeto con su medio, la cual le permite construir nuevas formas de conocer. Por eso el aprendizaje cooperativo es paulatinamente progresivo, ya que el niño tiene que asimilar y acomodar sus esquemas mentales; en este caso pasar de un trabajo individualizado a un trabajo en equipo (Alpizar, 2002).

Vigotsky por su parte expresa en su teoría sociocultural, que el ser humano no solo se limita a responder estímulos, sino que los transforma para poder entender su realidad. Esta teoría manifiesta que para la transformación se debe primero de interiorizar los elementos externos que encontramos en el contexto. Esto se asocia con el aprendizaje cooperativo en equipo ya que para que se dé el aprendizaje cooperativo como tal, se deben interiorizar los aspectos externos, en este caso los valores, como: el respeto, la solidaridad, el amor, la honestidad entre otros. Solo una vez interiorizados se podrá transformar la realidad y la falta de valores en aula. Por otro lado, Vigotsky enfatiza en el cambio social que se da de manera interpersonal y que termina de forma intrapersonal; esto nos lleva a plantearnos el siguiente ejemplo: La profesora imparte los valores tales como solidaridad, el amor, la honestidad,

entre otros; ella representa el elemento externo que, al ser interiorizado por cada estudiante, terminará desarrollando de manera intrapersonal en los equipos, aquellos valores ya mencionados en los cuales todos se ayudarán de todos. Y así se da el cambio social del que habla Vygotsky. (Alpizar, 2002)

Sumado a la teoría de Vigotsky, encontramos la teoría de Ausubel quien expresa que para que se dé el aprendizaje significativo se deben establecer lazos entre lo que ya se sabe (saberes previos) y lo que se va a aprender. Esto al llevarlo al tema que el profesor trate, da pie para conocer toda la gama de conocimientos que tienen los estudiantes y que con la guía del profesor harán del aprendizaje cooperativo significativo y con ello placentero para el estudiante ya que, se tomarán sus saberes previos para las clases. (Alpizar, 2002)

Por otro lado, la teoría de Gardner, “Teoría de las inteligencias múltiples”, rescata y valora los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje por el hecho de preferir o inclinarse por tal o cual inteligencia. Gardner con su teoría expresa la diversidad y las diferentes posturas que se toma para aprender. Este investigador pone énfasis en las inteligencias que resaltan la parte humana de las personas y ayuda con su investigación a crear nuevos panoramas que realzan las capacidades artísticas, culturales, personales y sociales de todos. Esta teoría al presentar las 8 inteligencias múltiples, abre el panorama y hace entender que, dentro de los trabajos en equipos, se encontrarán niños, con diferentes inteligencias, que al complementarse con otros distintos a las inteligencias de ellos tienen, llegarán a cumplir los logros establecidos por el equipo. (Alpizar, 2002)

Habiendo revisado ya aportes que nos brindan los grandes exponentes e investigadores, debemos tener en claro algunos conceptos acerca de las diferentes definiciones que se le asignan al aprendizaje cooperativo. A continuación, mencionaremos algunas concepciones.

3. Definiciones:

David W. Johnson, Roger T. Johnson & Edythe J. Holubec, parten definiendo la palabra cooperación como un trabajo en conjunto que beneficia a los que conforman un grupo.

Partir de allí como el empleo didáctico de equipos reducidos que trabajan unidos para potenciar su propio aprendizaje con el del resto. (W.Johnson, T. Johnson, & J. Holubec, 1999)

El aprendizaje en otros aspectos es concebido como: “Un modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positiva y en el que el docente y estudiantes actúan como co-aprendices”, citado por (Rio, Méndez, & Giménez, 2016)

Finalmente, Fundación Mapfre (2016) presenta al aprendizaje cooperativo como una herramienta que trata de atender la diversidad individual, que posee cada uno, transmitiendo valores como el respeto y la aceptación de unos con otros, garantizando la calidad de estas acciones.

El aprendizaje cooperativo en otras palabras se concibe como una estrategia, que promueve internamente lazos de amistad, compañerismo y respeto, que trabaja y complementa a partir de las diferencias de cada uno.

Aportes, definición de los juegos didácticos

1. Aportes:

Se conoce que el juego dentro de los espacios interactivos, manifiesta emociones como alegría, euforia, entre otras emociones, es por ello que se habla, que dentro de clases se debe emplear juegos que apunten a desarrollar y despertar el interés por el aprender, desde una forma divertida, la cual le permita al niño expresarse libremente, claro está, que respetando las opiniones del resto de sus compañeros.

Existen diferentes tipos de juegos, entre ellos encontramos los juegos didácticos, de los cuales hablaremos a continuación:

Martín, Martín y Trevilla citado por (Herrera, 2007), habla que los juegos didácticos permiten aumentar la motivación de los miembros que forman el grupo de juego, y por ende se mejora el trabajo que se está llevando en ese momento.

Por otro lado, Meneses y Monge citado por (Herrera, 2007) centra su investigación en los juegos, alegando que estos pueden cumplir un rol importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que permiten lograr efectuar los objetivos propuestos en la clase.

Herrera (2007), manifiesta que los juegos didácticos dentro del proceso enseñanza-

aprendizaje, apunta a mejorar el rendimiento académico en las distintas áreas. También refiere que el juego es un instrumento que el profesor debe emplear para mantener la motivación y atención de ellos.

Según Piaget (1962) citado por Herrera, indica que, en la etapa de operaciones, que va desde los 7 a 12 años, se deben crear juegos que aumenten y a la vez permitan desarrollar la participación de todos, es aquí donde se forman los juegos con reglas, que permiten aumentar el pensamiento reflexivo a la hora de presentarse un problema. Y esto se da por el hecho de que los niños van dejando de lado su egocentrismo e intuición, para dar paso a tomar en cuenta las opiniones del resto.

Una vez mencionado algunos aportes del juego didáctico, se hablará de algunas definiciones que responden a lo que es el juego didáctico.

1. Definición de juegos didácticos

Flores (2009) citado por Herrera, define al juego didáctico como:

“Una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Esta definición es una de la más acertada a mi criterio.

V. Metodología

En esta investigación se empleó un enfoque mixto (cuantitativo – cualitativo), ya que ambos poseen características propias que enriquecen la investigación del autor. Esto va de la mano con el método no experimental, ya que en el estudio no se corroboró ni comprobó la relación de causa efecto entre las variables, todo lo contrario; se revisó información de fuentes confiables en torno a la variable de estudio. Además, se empleó el diseño básico propósito; por ende, se indagó en una serie de estudios referentes al aprendizaje cooperativo, sirviendo esto para diseñar la propuesta (Salkind 1999). De acuerdo con ello, el diseño del estudio se grafica de la siguiente forma.

O —————> (P)

O: Análisis de contenido.

P: Diseño de la propuesta.

Respecto a la población, muestra y técnica de muestreo empleados, la indagación utilizó documentos confiables; referentes de estudios sobre aprendizaje cooperativo en escolares y universitarios. Cabe mencionar que la propuesta académica, fue planteada de manera específica para estudiantes del cuarto grado de educación primaria. Sin embargo, no se llevó a cabo ninguna selección o preselección de la muestra. Por consiguiente, en la revisión bibliográfica, se tuvieron en cuenta algunos criterios de selección. En primer lugar, que los sujetos de estudios sean estudiantes sea de educación básica regular o superior, y de ambos sexos. En segundo lugar, se consideró la temática de estudio, en este caso el aprendizaje cooperativo, eligiéndose de esta forma trabajos de diferentes contextos sin importar el año de publicación, en vista de la escasa información empírica sobre el tema. Para esta investigación se utilizará el cuestionario Adaptado de (Rio, Cecchini, Méndez Giménez, Méndez Alonso, & José A, 2017), el cual consta de dieciséis ítems, que engloban elementos tres elementos la interdependencia positiva, la interacción interpersonal y la responsabilidad individual.

a. Métodos y técnicas de recolección de datos

En este estudio se utilizó principalmente el análisis de contenido el cual se define como una metodología o estilo que engloba un conjunto de procedimientos, que recogen información a partir del análisis sobre las ideas expuestas por un autor en particular. Se emplea tanto en investigaciones cualitativas como cuantitativas. Este estilo utiliza como instrumento a las llamadas fichas de análisis de contenido, en las cuales se concreta la búsqueda de diferentes fuentes para el enriquecimiento del trabajo o estudio que se está llevando a cabo (López, 2002).

VI. Resultados:

En concordancia con el análisis del estado actual del aprendizaje cooperativo, se asume que, en el ámbito internacional, se propicia y confiere un gran valor al trabajo de la enseñanza cooperativa, dándose énfasis a la capacitación docente.

El cuestionario ayudará a evidenciar las mejoras progresivas en las tres dimensiones en las que se asienta el aprendizaje cooperativo, tal como, la interdependencia positiva, interacción

interpersonal y la responsabilidad individual.

El programa de juegos didácticos será flexible, dinámico y adaptativo a las necesidades de los estudiantes.

VII. Consideraciones éticas:

En el presente trabajo de investigación, se presenta el proyecto ético con los siguientes valores tales como el respeto, la responsabilidad y la transparencia con respecto a los resultados de las fuentes consultadas; también se debe resguardar los datos informativos de algún grupo etario de estudio dentro de la búsqueda de información por motivos éticos, ya que, se pueden ver vulnerados sus derechos, y no se cuenta con el permiso para poder tomarlo y hacerse público, tanto de la institución, como del niño y de los padres de los estudiantes. Por todo ello los datos personales de la población de estudio, no serán descritos.

Aspectos administrativos:

1 Cronograma

N°	ACTIVIDAD	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses	Meses			
		12 de Set	27 de set	5 de Oct	20 de Oct	04 de Nov	19 de nov	02 de dic	14 de dic	Marzo	Abril	Abril	Abril	Mayo	Mayo	Junio	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Octubre	Noviembre	Noviembre
Fase de planificación																								
1	Revisión bibliográfica																							
2	Elaboración del																							
3	Presentación del proyecto																							
4	Sustentación del proyecto																							
Fase de ejecución																								
5	Recojo de datos																							
6	Análisis de datos																							
7	Procesamiento de datos																							
Fase de comunicación																								
10	Elaboración del informe																							
11	Presentación del																							

2 Presupuesto:

Este trabajo está presupuestado en:

En las sesiones

N°	Cantidad	Materiales	Precio/cu	Sub total
1	30	Copias	0.10	3.00
2	20	Papelotes	0.50	10.00
3	4 pliegos	Papel Crepe	0.80	3.20
4	7 Paquetes de témperas	Témperas	6.00	42.00
5	5	Pelotas de trapo	5.00	20.00
6	5	Láminas	5.00	3.00
7	4	Imágenes	1.00	4.00
8	6	Cartulinas	0.60	3.60
9	6	Juego de Crayolas	5.00	30.00

210.80

Adicionales:

N°	Recursos	Cantidad de veces	Precio	Total presupuesto
1	Pasaje	24	3.00	72.00

Esta investigación costará 210. 80 soles.

Bibliografía

- Alpizar, J. S. (2002). *Educación y Aprendizaje*. Cartago, Costa Rica: CECC.
- Anis, I. E. (2017). *Aprendizaje cooperativo y su relación con el valor de la responsabilidad*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.
- Aquino, C. N., & Guivar Chilcon, A. P. (s.f.).
- Aquino, C. N., & Guivar Chilcon, A. P. (31 de Octubre de 2018). Programa de estrategias didácticas basado en el aprendizaje cooperativo para disminuir el bullying en los alumnos del quinto grado de educación primaria, Chiclayo, 2016. *Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo*, 9-164.
- Azabache, C. L. (1-86 de Mayo de 2017). El rol de las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo: el aprendizaje basado en proyectos. *PUCP*.
- Benites, G. S. (2010). Estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *marcoELE*, 1-68.
- Caballero, R. E., & Guitiérrez Moreno, A. (Abril de 2009). La cooperación en educación: Una visión organizativa de la escuela. *EDUC. EDUC*, 121-133. Obtenido de file:///C:/Users/ELIZABETH/Downloads/762-3133-1-PB.pdf
- Cabrera, A. E. (2017). *El aprendizaje cooperativo y su influencia en el rendimiento académico en el área de matemática de los alumnos de educación secundaria*. Lima: USMP.
- Callado, C. V., Fraile Aranda, A., & López Pastor, V. M. (2014). Aprendizaje cooperativo en Educación Física. *redalyc.org*, 239-259.
- Clemente, L. F. (1997). Hacia una comprensión del aprendizaje cooperativo. *Revista de psicodidáctica*, 59-76.
- Febre, A. A. (14 de Diciembre de 2017). Programa Educativo basado en el aprendizaje cooperativo para potenciar el desarrollo de la inteligencia interpersonal en estudiantes de segundo grado de educación primaria de una institución educativa de Chiclayo. *Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo*, 9-131.
- Herrera, B. M. (1 de Abril de 2007). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de literatura. *Experiencias docentes.*, VII, 76-89.
- López, J. A., & Gallardo Vásquez, P. (junio de 2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos*, 41-51.
- Marcelo, C. A. (13 de Noviembre de 2018). Habilidades de medición escolar y aprendizaje cooperativo de estudiantes de educación primaria. *Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo*, 8-199.
- Muñoz, D. P. (2014). *Aprendizaje cooperativo en educación primaria*. Marbella: unir.

- Pons, R. M., González Herrero, M. E., & Serrano, J. M. (Diciembre de 2008). Aprendizaje cooperativo en matemáticas: Un estudio intracontenido. *Anales de la psicología*, 253 - 261.
- Rio, F., Méndez, J., & Giménez, A. (Junio de 2016). El aprendizaje cooperativo: Modelo Pedagógico para Educación Física. *redalyc.org*, 201-206.
- Slavin, R. (s.f.). *Aprendizaje cooperativo: Teoría, Investigación y Práctica*.
- Uribe, M. A. (2011). Incidencia de un programa de intervención pedagógica basado en habilidades de pensamiento crítico- reflexivo y aprendizaje cooperativo en la competencia socioemocional de estudiantes de la básica de la ciudad de Medellín. *"Revista virtual Católica del Norte"*, 104-128.
- W.Johnson, D., T. Johnson, R., & J. Holubec, E. (1999). *El concepto de aprendizaje cooperativo*. Buenos Aires: Paidós.

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Variables y dimensiones
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo potenciar el aprendizaje cooperativo en estudiantes de cuarto grado de una institución educativa? 	<p>Objetivo general: Diseñar un programa de juegos didácticos para potenciar el aprendizaje cooperativo en estudiantes de cuarto grado de una institución educativa</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Analizar el estado actual del aprendizaje cooperativo. Determinar la validez del cuestionario para medir el aprendizaje cooperativo en estudiantes de cuarto grado de educación primaria. Establecer las características del programa de juegos didácticos para potenciar el aprendizaje cooperativo en estudiantes de cuarto grado de educación primaria. 	<p>Aprendizaje cooperativo</p> <ul style="list-style-type: none"> Interdependencia positiva. Interacción interpersonal. Responsabilidad individual.
Método	Población y muestra	Técnicas e instrumentos
<p>Esta investigación es de enfoque mixto con un alcance no experimental con un diseño de básica propositiva.</p> <p>O → P</p> <p>O: Análisis de contenido.</p> <p>P: Diseño de la</p>	<p>En esta investigación se buscó información circundante sobre estudiantes de cuarto grado de nivel primario o afines como referencia. Fueron seleccionados con criterios de inclusión y exclusión.</p>	<p>Técnica: Análisis de contenido</p> <p>Instrumento: Ficha de análisis</p>

propuesta.		
------------	--	--