



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO: EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN
ASIGNATURA: TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



**JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS
RELACIONES INTERPERSONALES DE NIÑOS Y NIÑAS DE
CUARTO GRADO DE LA U.E. COLEGIO PARROQUIAL
SAN RAFAEL, BEJUMA ESTADO CARABOBO**

**Trabajo Especial de Grado presentado como requisito parcial para
optar al Grado de Licenciado en Educación
Mención Educación Física, Deporte y Recreación de la Facultad de Educación
de la Universidad de Carabobo**

**Autores: Br. David Montero
Br. Luis César
Tutor: Prof. Jorge del Valle**

Bárbula, Febrero de 2015

ÍNDICE GENERAL

pp.

LISTA DE CUADROS.....	
LISTA DE GRÁFICOS.....	
RESUMEN.....	
INTRODUCCIÓN.....	
CAPÍTULO	
I. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	
Situación Problemática.....	
Objetivos de la Investigación.....	
Objetivo General.....	
Objetivos Específicos.....	
Justificación.....	
II REFERENTES TEÓRICOS CONCEPTUALES.....	
Antecedentes de la Investigación.....	
Bases Conceptuales.....	
Violencia.....	
Educación Física.....	
Recreación.....	
Bases Teóricas.....	
Teoría Cognitiva Social del Aprendizaje de Bandura.....	
Teoría de la Socialización de Freud.....	
Bases Legal.....	
III PROCEDER METODOLÓGICO	
Paradigma.....	
Tipo de Investigación.....	
Método y Diseño de la Investigación.....	
Sujetos de Estudio.....	

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....

Técnica de Análisis de la Información.....

IV ANÁLISIS DEL DIAGNOSTICO

V. PLAN DE ACCIÓN

Planificación.....

Fase de Aplicación y Evaluación

Conclusiones.....

Recomendaciones.....

REFERENCIAS.....

ANEXOS.....

A. Permiso de la Directora.....

B. Consentimiento Informado.....

C. Instrumento.....

D. Galería de Fotos.....

LISTA DE CUADROS

Cuadro	pp.
1. Criterios de selección.....	
2. Le gustaría actividades recreativas.....	
3. Le gustaría actividades recreativas relacionadas con los juegos tradicionales.....	
4. Te gustaría participar en carreras con cucharas.....	
5. Te gustaría participar en carreras de sacos.....	
6. Te gustan las adivinanzas.....	
7. Te gustaría participar en la construcción de papagayos.....	
8. Te gustaría participar en el salto de la cuerda.....	
9. Te gustaría participar en un rally de juegos tradicionales.....	
10. Te gustaría participar en el juego tradicional la ERE.....	
11. Te gustaría participar en el juego tradicional PISE.....	
12. Plan de acción.....	
13. Cronograma de actividades.....	

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico	pp.
1. Modelo básico de I.A.P Díaz (2011).....	
2. Le gustaría actividades recreativas	
3. Le gustaría actividades recreativas relacionadas con los juegos tradicionales	
4. Te gustaría participar en carreras con cucharas.....	
5. Te gustaría participar en carreras de sacos.....	
6. Te gustan las adivinanzas.....	
7. Te gustaría participar en la construcción de papagayos.....	
8. Te gustaría participar en el salto de la cuerda.....	
9. Te gustaría participar en un rally de juegos tradicionales.....	
10. Te gustaría participar en el juego tradicional la ERE.....	
11. Te gustaría participar en el juego tradicional PISE.....	



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO: EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN
ASIGNATURA: TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



**JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS
RELACIONES INTERPERSONALES DE NIÑOS Y NIÑAS DE
CUARTO GRADO DE LA U.E. COLEGIO PARROQUIAL
SAN RAFAEL, BEJUMA ESTADO CARABOBO**

Autores: Br. David Montero
Br. Luis César
Tutor: Prof. Jorge del Valle
Fecha: Febrero 2015

RESUMEN

La Educación Física tiene como finalidad contribuir con la formación integral del educando a través de sus diversas actividades. Sin embargo, en los actuales momentos las conductas violentas por parte de los alumnos han generado que el ambiente escolar se torne hostil e inseguro. Por ello, la presente investigación tiene como propósito diseñar un plan de actividades físico-recreativas dirigidas a disminuir los efectos de la violencia en los adolescentes de la E.T.R. “Simón Bolívar” perteneciente al municipio Valencia del Estado Carabobo. La Teoría Cognitiva Social del Aprendizaje de Bandura y la Teoría de la Socialización de Freud fueron las teorías que sustentaron el estudio. La investigación se abordó desde el paradigma Socio-Crítico. El método utilizado fue el de la Investigación Acción, con un diseño de Investigación Acción Participante, constituido en cuatro fases: Diagnóstico, Planificación, Implementación y Valoración. Los sujetos de estudio fueron los 21 adolescentes del Segundo Año, Sección “D” de la institución mencionada. La técnica de recolección de datos se efectuó a través de la observación directa y el instrumento fue un cuestionario. Se concluye que la actividad física-recreativa es importante para cambiar la conducta de los adolescentes lo cual condujo a mejorar las relaciones interpersonales y a propiciar un ambiente escolar positivo.

Palabras Clave: Violencia Escolar, Actividad Física, Recreación.

Línea de Investigación: Recreación, Comunidad y Escuela

Temática: El tiempo libre, el ocio, el estrés, autoestima, la comunicación, calidad de vida y actividad física.

Subtemática: Recreación como elemento socializador.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

El desarrollo humano es un proceso de descubrimiento, de crecimiento y humanización, que representa el esfuerzo de los hombres y las mujeres por conquistarse a sí mismos, a través de la iluminación de la inteligencia y el fortalecimiento de la voluntad, como resultado del amor a los demás y la valoración de los recursos humanos y materiales que posee cada país y que se logra a través de procesos socio-culturales, políticos y económicos en diferentes etapas de la historia.

En este contexto, el Estado Venezolano concibe la educación como un elemento clave, para formar ciudadanos y ciudadanas autónomas, según lo establecido en el artículo 103 expresa “toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones”, cuyo proceso de socialización debe estar basado en relaciones interpersonales que propicien una comunicación eficaz, en aras del desarrollo de las comunidades.

De esta manera, es importante señalar que el educando debe concebir la educación de una manera globalizadora, integradora, democrática y holística, donde existe una visión más justa de la vida, fomentándose dentro del proceso de enseñanza este enfoque de la escuela promotora de auténticos cambios en la comunidad escolar y de interacción con la familia, en fin la escuela funge como pieza fundamental en la formación integral de los niños y niñas.

Es por esto, que las instituciones educativas juegan un rol determinante para promocionar los valores como piedra angular del desenvolvimiento digno de los

individuos, dentro de un enfoque colectivo de principios de unión, solidaridad y cooperativismo propicio para que las relaciones interpersonales logren vencer las diferencias, y los ciudadanos actúen con reflexión y análisis crítico ante las situaciones conflictivas, para establecer las bases de una sociedad desde los valores universales.

Asimismo, cuando se presentan deficiencias en las relaciones interpersonales de los niños y niñas, en la fase inicial de su proceso educativo, se debe propiciar la participación a través de los grupos y los juegos; logrando así exploración del medio social que le facilitará al niño su desenvolvimiento con los demás niños y con los adultos significativos, con las formas de expresión y comunicación adecuadas, para que así sean capaces de participar y disfrutar de sus interacciones, aumentando la calidad de sus relaciones interpersonales.

Por otro lado, es importante destacar que se ha demostrado como los niños y niñas aprenden más, establecen mejores condiciones con los demás, aumentando su autoestima y aprendiendo habilidades sociales más efectivas cuando trabajan en grupos cooperativos, que al hacerlo de manera individual y competitiva. Así, según Díaz y Hernández citados por Delgadillo y Romero (2004) “el trabajo en equipos cooperativos tiene efectos en el rendimiento académico de los participantes, así como en las relaciones socio-afectivas que se establecen entre ellos” (p.64).

En este sentido, en la institución educativa U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, llama la atención que en el aula de cuarto grado se observa que los niños no demuestran comportamientos de cooperación y colaboración entre ellos, tienen actitudes individualistas y así mismo dentro del contexto escolar mencionado no se planifican juegos en donde se pongan en práctica las habilidades físicas, destrezas, conocimientos y creatividad de los niños, para favorecer el proceso de aprendizaje, afectándose el desarrollo integral de estos niños que requieren de las condiciones adecuadas y el ambiente requerido para un proceso fluido, dinámico y eficaz que garantice la socialización y la comunicación a través del fortalecimiento de las relaciones interpersonales, por medio de experiencias de aprendizaje enriquecedoras y significativas.

En este contexto, el problema de investigación está relacionado con la poca aplicación de estrategias lúdicas basadas en los juegos cooperativos, así como el establecimiento de relaciones interpersonales deficientes, que podría estar afectando el desarrollo socio-emocional de los niños y niñas del entorno estudiado, además del debido desarrollo de hábitos y valores dentro del contexto socio-cultural y educativo.

Por ende, debe reforzarse la planificación y realización de actividades lúdicas en el aula de clase mencionado anteriormente, para enriquecer esta área tan importante para estos niños y niñas, lo cual repercute sobre su nivel de motivación, interés y participación. Otro aspecto importante en la implementación de estrategias lúdicas es la motivación de los adultos significativos (docentes, familia y comunidad en general) y el nivel de conocimientos sobre actividades lúdicas basadas en los juegos cooperativos, por lo que se debería capacitar y diseñar propuestas concretas donde incorporen dichas estrategias.

A su vez, existe deficiencias en los niveles de participación e integración a las actividades grupales en el contexto escolar, y el refuerzo del desarrollo de actividades con la aplicación de estrategias innovadoras, lo cual repercute en el nivel motivacional de los niños y niñas, limitando el desarrollo de la creatividad a través del juego cooperativo para favorecer el proceso de aprendizaje de estos niños y niñas en interacción con su entorno socio-educativo.

Considerando los planteamientos anteriores y las problemáticas explicadas en relación al tema, se propone el diseño de estrategias basadas en los juegos cooperativos que permitan el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, para lo cual se requiere realizar diagnósticos que permitan conocer la realidad. En este sentido se desprenden las siguientes interrogantes:

¿Cuáles son las estrategias lúdicas que se implementan a los niños y niñas de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”?

¿Cómo son las relaciones interpersonales de los niños y niñas en edades de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”?

¿Cuáles estrategias deben seleccionarse para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer un plan de estrategias basado en los juegos cooperativos para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”.

Objetivos Específicos

1. -Indagar sobre las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”.
2. -Determinar la factibilidad de un plan de estrategias basadas en los juegos cooperativos para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”
3. -Diseñar un plan de estrategias basadas en los juegos cooperativos para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”.

Justificación de la Investigación

Las relaciones interpersonales de los niños y niñas como elemento fundamental del proceso de socialización como individuos, parte del aprendizaje del modo de vida de la sociedad a la cual pertenece y esto incluye, por supuesto, el conocer e internalizar el conjunto de hábitos y costumbres dentro del contexto escolar, familiar y comunitario, a través de actividades de aprendizaje y la realización de eventos educativos, deportivos y culturales en donde participen los actores principales del hecho educativo.

De acuerdo a estos principios, la propuesta de un plan de acción basado en los juegos cooperativos como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, reviste una importancia significativa, considerando que entre los fines de la educación se destaca la formación integral de los individuos aptos para vivir en democracia, con valores y principios básicos donde la comunicación es pilar fundamental de la convivencia y de las relaciones interpersonales, la inclusión y la defensa de los derechos humanos y sociales de todo ciudadano y ciudadana venezolanos.

De este modo, las estrategias de aprendizaje donde se incorporen los juegos cooperativos como actividad lúdica permitirá la valoración de estos principios morales por parte de los niños y niñas, y mejor aún con la participación e integración de la familia; tendría un impacto positivo en la comunidad ya que a su vez estarían generando respuestas mancomunadas para activar mecanismos de integración familia-escuela-comunidad, que permitan arraigar cada vez los valores humanos y de este fortalecer el proceso de socialización de estos niños y su futuro desenvolvimiento social.

En consecuencia, se justifica la realización de esta investigación debido a que sus resultados constituirían elementos de utilidad para fortalecer las relaciones entre los niños, entre padres e hijos y la comunidad, en pro de hacer más efectivo el trabajo de la escuela, así como para propiciar el desarrollo de las estrategias que conlleven a modificar las actitudes y conductas negativas presentes en el entorno estudiado.

Por otra parte, el rescate y la continuidad de los juegos cooperativos ayudaría a resolver en gran medida las necesidades del empleo del tiempo libre en actividades recreativas, deportivas y educativas de estos niños; y al mismo tiempo se promovería la implementación de los nuevos programas en pro de la mejora de las condiciones de vida de los mismos.

Asimismo, se estaría dejando aportes importantes a la escuela de las escuelas para que promuevan el desarrollo de este tipo de actividades, ya que el desarrollo integral de los niños y niñas requiere de una labor conjunta de la misma con la familia

y comunidad, brindando a su vez la oportunidad de que se fortalezcan sus vínculos y que cooperen mediante un trabajo en equipo, como principal elemento de la promoción social y de acuerdo al nuevo modelo educativo actual, lo cual involucra al mismo tiempo conocimientos, modos de hacer, valores y responsabilidades por los resultados de lo hecho.

Cabe destacar, que la planificación en el caso estudiado, es esencial para el diseño de estrategias y técnicas, así como la provisión de recursos para propiciar el desarrollo de habilidades comunicativas básicas para mejorar las relaciones interpersonales, para evitar deficiencias en la formación desde la dimensión social del proceso de enseñanza-aprendizaje, en donde debe llevarse a cabo un desarrollo lúdico como eje fundamental adecuado en la formación de los niños y niñas.

Desde esta dimensión social, se reforzaría la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que se pertenece, propiciando las interrelaciones con los distintos integrantes del mismo, que permite al individuo convertirse en un miembro activo de su grupo. Cabe destacar que, en las interrelaciones con las personas, no sólo se produce el aprendizaje en conocimientos sino que se adquieren valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de los hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental.

Por lo tanto, la propuesta estaría aportando soluciones para mantener y transmitir conocimientos y valores, a través de los juegos cooperativos, como opción para fortalecer la socialización en el ámbito educativo, que se ha venido perdiendo debido a la transculturización, y una manera de afianzar la valoración de lo nuestro es a través de la realización permanente de actividades colectivas que afiancen la unión y la solidaridad, en un nexo escuela-familia-comunidad de gran repercusión en estos tiempos de transformación socio-cultural.

Desde el punto de vista metodológico se facilita la recopilación de datos o información de interés para la solución de una problemática presentada dentro el contexto escolar, por lo que el estudio tiene un impacto educativo y sobre todo social, al tomar en consideración la necesidad de estrategias que fortalezcan las relaciones y

la comunicación en el contexto escolar; ya que en la mayoría de los casos no se les ha dado la oportunidad para reflexionar conjuntamente sobre los tópicos más elementales de la educación, tomando en cuenta que las actitudes de los padres de familia tienen, indudablemente, mucho peso no solo dentro del ambiente de la educación de los hijos, sino dentro del proceso que lleva a su formación integral.

Por todo lo anteriormente explicado, el estudio no sólo se justifica como estrategia de reflexión sobre las relaciones interpersonales, sino de integración socio-educativa, de participación, cooperación e interacción, sino también como motivación y concientización de los en la misión formadora de los niños y niñas de cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, que juegan un papel protagónico fundamentados en la autonomía, flexibilidad, la participación ciudadana y la promoción social, contenidos en el proyecto político del Siglo XXI venezolano, como garantía de inclusión y mejora de las condiciones de vidas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El Marco Teórico es la etapa en que se reúne información documental para confeccionar posteriormente realizar el diseño metodológico de la investigación. De este modo, la información recogida para el marco teórico proporcionará un conocimiento profundo de la teoría que le da significado a la investigación, debido a que es a partir de las teorías sobre el objeto de estudio, como pueden generarse nuevos conocimientos.

Al respecto, Oviedo (2000) sostiene que “el marco teórico de la investigación considera conceptos explícitos e implícitos del problema, conceptualización específica operacional., relaciones de teorías y conceptos adoptados con su respectivo análisis y relación con los objetivos de la investigación” (p.31)

Antecedentes

La presente investigación está sustentada en estudios previos relacionados con las actividades lúdicas como estrategia no sólo para el desarrollo de la socialización. A continuación se resumen los aspectos más importantes de dichas investigaciones:

Martínez (2012) realizó un trabajo titulado “Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial”. Esta investigación fue descriptiva y de naturaleza cualitativa y tuvo por propósito abordar el modo mediante el cual los docentes generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar en sus estudiantes habilidades sociales. El trabajo se llevó a cabo en tres centros de educación inicial de la localidad de Caseros en Buenos Aires, Argentina. Los resultados permiten observar que no se ha hallado una verdadera

articulación entre los juegos cooperativos y la promoción de habilidades sociales en los casos de estudio; dado que los docentes no poseen conocimientos suficientes acerca de este tipo de juegos y en relación al trabajo para la adquisición de habilidades se encontraron controversias de acuerdo a la información suministrada por los docentes y las fuentes documentales consultadas en el estudio.

Se evidencia en este estudio la importancia de la actividad lúdica para la integración social y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas, lo cual se analiza al relacionar la aplicación de los juegos cooperativos con el desarrollo de dichas habilidades, resultado un aporte valioso y develando el desconocimiento de algunos docentes acerca de los juegos cooperativos y su importancia.

Landazábal, Fagoaga y Azumendi (2011) realizaron un estudio titulado “El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: Evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria”, cuyo objetivo fue evaluar la aplicación de este tipo de juegos en el contexto escolar como forma de prevenir la violencia en los centros escolares. La investigación fue considerada como descriptiva basada en un diseño de campo, se trabajó con una muestra de 200 jóvenes de distintas instituciones educativas de Madrid, aplicando como la encuesta como técnica y cuestionarios cerrados dicotómicos como instrumentos que permitieron recabar la información. De esta manera, los autores concluyen que los juegos cooperativos favorecen la socialización y el desarrollo socio-emocional, disminuyendo la violencia en las escuelas y aportando elementos para el desarrollo integral de los adolescentes.

Esta investigación de tipo descriptivo y documental, en la cual se analizaron bases teóricas relacionadas con la temática y que sirven de sustento a la presente investigación. Esta experiencia en el Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE) Madrid-España, evidenció la utilidad de los Juegos Cooperativos en el proceso de socialización y el desarrollo socio-emocional de los adolescentes, por lo que su relación con la presente investigación es significativa, tomando en cuenta el beneficio que este tipo de juegos trae al desarrollo integral de los niños y niñas, que repercute en su desenvolvimiento en el ámbito comunitario, familiar y

escolar.

Firvida (2010) realizó una investigación cuyo título es “Estudio de la actividad Lúdica en los Estudiantes de Séptimo y Octavo Grado de la Enseñanza Media en la Ciudad de Santa Clara, en Gran Canaria-España”, la cual fue considerada como exploratoria y sustentada en un diseño de campo, donde se llevó a cabo una profunda reflexión teórica para tratar de buscar los caminos adecuados que faciliten la creación de un ambiente lúdico en la enseñanza media e influir de esta forma en la verdadera satisfacción de la necesidad lúdica del estudiante de séptimo y octavo grado, además de mejorar su actitud o aptitud escolar y social, a través de la lúdica como un complemento más dentro del currículo escolar de la secundaria básica.

Por tanto, el estudio se basó en elaborar un trabajo que logre las acciones precisas y concluya con orientaciones metodológicas que condujeran al desarrollo de la actividad lúdica del estudiante medio dentro del horario escolar pero con una determinante influencia en su vida social. Los resultados obtenidos permitieron ofrecer las orientaciones metodológicas para la actividad lúdica dentro del horario escolar, que sirva al mejoramiento de la labor del personal docente; contribuir a fomentar el ambiente lúdico en la enseñanza para el desarrollo educativo de los estudiantes dentro de las características de la educación y crear nuevas formas de satisfacción de la necesidad lúdica del adolescente en estas edades y ofrecer nuevas concepciones sobre ambiente lúdico, espacio lúdico escolar que tengan en cuenta las teorías sobre juego, lúdica, enseñanza y aprendizaje.

Este trabajo se relaciona con la presente investigación, debido a que los juegos cooperativos se encuentran enmarcados dentro de la actividad lúdica como herramientas que favorecen el proceso de aprendizaje, así como la construcción de conocimientos, el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales, que a su vez facilitan el proceso de integración social de los niños y niñas. Considerando lo planteado, las conclusiones de la investigación demuestran que la actividad lúdica es beneficiosa para el desarrollo integral de los estudiantes, y por ende los juegos cooperativos deben considerarse a la hora de planificar y proponer estrategias aplicables en el contexto escolar.

De esta manera, Rodríguez y Oviedo (2010) realizaron una investigación titulada “La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño en el Preescolar Yare, de San Francisco de Yare, Edo. Miranda”, tuvo como objetivo determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño. Los fundamentos teóricos que orientaron esta investigación se enmarcó en la teoría constructivista.

El tipo de investigación fue descriptiva; el diseño de investigación fue bibliográfico y de registro de observación. Se aplicó una guía de observación a una muestra de 20 niños y niñas, llegándose a la conclusión de que los niños y niñas participan más a través del desarrollo de actividades lúdicas, muestran mayor interés y motivación, y responden con creatividad ante situaciones de aprendizaje.

Los resultados de esta investigación resultan interesantes para el presente estudio, considerando que los juegos cooperativos son actividades lúdicas a través de las cuales se puede promover la participación para aumentar los niveles de interés y motivación, lo cual incide en el mejoramiento de las relaciones interpersonales. De allí que, la relación entre ambas investigaciones es evidente y se dejan aportes importantes al desarrollo integral de los niños y niñas

Por su parte, Serrano (2010) en su investigación sobre “Propuesta de Juegos didácticos para favorecer el aspecto socio-emocional de los niños y niñas del Preescolar Las Naranjitas”, tuvo como objetivo proponer actividades lúdicas para favorecer la parte socio-emocional de los niños, basándose en una investigación de campo tipo proyecto factible. Aplicaron una guía de observación como instrumento, según la cual llegaron a la conclusión de que los niños responden al desarrollo de actividades lúdicas con mayor interés, participan y se integran con mayor facilidad, y adquieren mayores habilidades en el comportamiento grupal, trabajo en equipo y relación con el docente.

En este contexto, la información que suministra esta investigación relacionada con la actividad lúdica y con el desarrollo socio-emocional y cognoscitivo de los niños en edad preescolar, representan aportes que facilitan el

análisis de las teorías relacionadas con la temática estudiada, con lo cual se puede comprender mejor la importancia que tienen este tipo de actividades para el desarrollo integral de los niños y niñas, donde las relaciones interpersonales son de vital importancia.

Finalmente, se encuentra la investigación de Ortecho y Quijado (2011) “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del j.n. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”, cuyo objetivo fue determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años de edad del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011. Esta investigación fue de naturaleza cuantitativa, con un diseño cuasi-experimental, utilizando como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo.

Entre los hallazgos de esta investigación se encuentra que el programa de juegos cooperativos permitió mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student. Este estudio evidencia la importancia de este tipo de juegos en el desarrollo social de los niños, resultado un aporte valioso para el presente esfuerzo investigativo.

Cada uno de estos estudios, tienen relación con el presente debido a que se recabó información de la realidad existente con respecto a las actividades lúdicas, juegos recreativos o cooperativos, los cuales en ocasiones son muy similares y persiguen objetivos comunes en el contexto del proceso de aprendizaje, proceso de socialización, relaciones interpersonales, integración social, desarrollo socio-emocional, entre otros;, que en términos generales siempre buscan favorecer el desarrollo integral de los niños y/o adolescentes.

Bases Teóricas

Las bases teóricas según Johnson (1985) están representadas por “una serie de conceptos, definiciones y planteamientos de teorías, que sugieren proposiciones

relacionadas entre sí, con el objeto de explicar y predecir fenómenos". (p.63). En este sentido, las mismas se sustentan en estudios sobre la educación y el proceso de aprendizaje de autores como Vygotsky y Bandura, Roger Johnson y David Johnson (1984), relacionando estas teorías con el tema en estudio, así como planteamientos teóricos sobre los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales. A continuación se explican cada una de estas teorías:

Constructivismo Social de Vigotsky

Vigotsky (1983) es frecuentemente asociado con la teoría del constructivismo social que enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en el conocimiento y apoya un "modelo de descubrimiento" del aprendizaje. Este tipo de modelo pone un gran énfasis en el rol activo del que orienta mientras que las habilidades mentales de los que aprenden se desarrollan "naturalmente" a través de varias "rutas" de descubrimientos. De acuerdo con Guzmán y Hernández (1993) los supuestos de Vigotsky son los siguientes:

Construyendo significados: La comunidad tiene un rol central, y el pueblo alrededor del niño(a) afecta grandemente la forma que él o ella "ve" el mundo.

Instrumentos para el desarrollo cognoscitivo: El tipo y calidad de estos instrumentos determina el patrón y la tasa de desarrollo. Los instrumentos deben incluir: adultos importantes para el niño(a), la cultura y el lenguaje.

La Zona de Desarrollo Próximo: De acuerdo a la teoría del desarrollo de Vigotsky, las capacidades de solución de problemas pueden ser de tres tipos: i) aquellas realizadas independientemente por el estudiante, ii) aquellas que no puede realizar aún con ayuda y iii) aquellas que caen entre estos dos extremos, las que puede realizar con la ayuda de otros.

Así, los principales principios vigotskianos en el contexto social son:

-El aprendizaje y el desarrollo es una actividad social y colaborativa que no puede ser "enseñada" a nadie. Depende del individuo construir su propia comprensión en su propia mente.

-La Zona de Desarrollo Próximo puede ser usado para diseñar situaciones apropiadas durante las cuales el individuo podrá ser provisto del apoyo apropiado para el aprendizaje óptimo.

Cuando es provisto por las situaciones apropiadas, uno debe tomar en consideración que el aprendizaje debería tomar lugar en contextos significativos, preferiblemente el ámbito en el cual el conocimiento va a ser aplicado.

El lenguaje fue la principal preocupación de Vigotsky como instrumento de mediación, por encima de todas las demás, ya que él tenía en cuenta mucho más en mente cuando se refería a los signos como instrumentos psicológicos, como serían la nemotecnia, los sistemas de símbolos algebraicos, las obras de arte, la escritura, los esquemas, los diagramas, los mapas, los mecanismos de dibujo, todo tipo de signos convencionales. Desde este punto de vista, el desarrollo de la mente es el entretenimiento de del desarrollo biológico del cuerpo humano y la apropiación de la herencia cultural, ideal, material que existe en el presente para coordinar a las gentes con cada una y con el mundo físico.

De este modo, los objetos y el contexto se presentan como partes de un proceso singular de desarrollo bio-socio-cultural, en el cual las acciones implementadas deben promover la interacción como vehículo para fortalecer las relaciones interpersonales y que así se logre internalizar la importancia de la cooperación como valor social que debe formar parte de la cultura de los pueblos. Por ello, desde este enfoque se deben diseñar estrategias aplicables en las comunidades, a través de actividades físicas, deportivas, recreativas y lúdicas, para que los niños y niñas tengan la oportunidad de desarrollarse física, social y culturalmente.

Con estas implicaciones de la teoría vigostkiana se puede establecer que la relación entre el individuo y lo social es de carácter relacional, donde la relación especial de la mediación cultural es porque la sociedad se constituye en el sostén de la herencia cultural sin la cual no es posible el desarrollo de la mente, por lo que a través de actividades lúdicas como los juegos cooperativos se estará haciendo aportes significativos desde un enfoque social en entorno como lo es la U.E. Colegio Parroquial “San Rafael”.

Teoría del Aprendizaje de Bandura

De acuerdo con Bandura (1978) “la conducta humana se debe a un determinismo recíproco que implica factores conductuales, cognoscitivos y ambientales. Los tres factores operan como “determinantes entrelazados” entre sí” (p.44). De esta manera, en el concepto del determinismo recíproco de Bandura, aunque los estímulos ambientales influyen en la conducta, los factores personales individuales tales como las creencias y las expectativas también influyen en la manera de comportarse. Además, los resultados de la conducta sirven para cambiar el ambiente.

Por otra parte, el autor señala que “aunque las acciones son reguladas por sus consecuencias, los estímulos externos afectan a la conducta a través de la intervención de procesos cognoscitivos” (p.45). Aunque estén realizando las personas algún comportamiento, también piensan en lo que están haciendo. Sus pensamientos influyen en el modo en que su conducta es afectada por el ambiente.

De este modo, los procesos cognoscitivos determinan cuáles estímulos se reconocerán, cómo se percibirán y cómo se actuará ante éstos. Los procesos cognoscitivos también permiten usar símbolos y realizar el tipo de pensamiento que permite anticipar cursos de acción diferentes y sus consecuencias. Debido a que se actúa en forma reflexiva en lugar de automática, se es capaz de cambiar el ambiente inmediato. Al hacerlo, se preparan reforzamientos para nosotros mismos y se influye en la propia conducta.

Cabe destacar, que las ideas de Bandura son mejor conocidas por su énfasis en el proceso de aprendizaje por medio de la observación o el ejemplo. Bandura señala que la mayor parte de la conducta humana es aprendida al seguir un modelo, en lugar de ser a través de los procesos de condicionamiento clásico y operante. Además, sugiere que la conducta es aprendida a través de la observación ya sea en forma intencional o accidental. El aprendizaje por observación excede a la sola imitación: el observador aprende de los errores y los éxitos del modelo. El aprendizaje por medio de la observación puede explicar las conductas innovadoras y creativas.

La teoría de Bandura sobre el *aprendizaje por observación* se basa en gran medida en el análisis experimental de la influencia del modelamiento en la conducta. En un experimento de modelamiento típico, el sujeto observa a otra persona ejecutar una conducta o secuencia de conductas. Después, el sujeto es observado para registrar si la conducta del modelo es imitada o no. La conducta del sujeto es comparada con la de un grupo control que no observó al modelo para identificar si existe alguna diferencia significativa. Bandura sugiere que casi cualquier conducta puede ser aprendida por un individuo sin la experiencia directa del reforzamiento.

Teoría de la Estructuración Cooperativa

Roger Johnson y David Johnson (1984) describen el aprendizaje cooperativo como una estrategia de enseñanza que comprende cuatro elementos básicos.

El primer elemento es la "interdependencia positiva" que requiere que los miembros del grupo trabajen juntos para conseguir un objetivo. Los métodos para promover la Interdependencia positiva consisten en establecer fines de mutuo interés, establecer divisiones en el trabajo, dividir los materiales, los recursos o la información entre los miembros del grupo, asignarle a los niños y niñas papeles diferentes y premiarles en conjunto.

El segundo es la "interacción cara a cara" en la que debe existir interacción verbal u otras formas de comunicación.

El tercero es el de la "evaluación individual" en función de cómo dominan el material que se les ha asignado y contribuyen a los esfuerzos del grupo. (Si las actividades de cooperación están bien estructuradas, se minimiza el fenómeno de "auto-stop" por el que uno de los individuos hace casi todo el trabajo y los demás se dejan llevar).

El cuarto, se confía en que los estudiantes utilicen "adecuadas habilidades interpersonales y propias de grupo pequeño".

La actividad Lúdica o Juego

Existen definiciones de juegos tratados por las diferentes ramas del saber que tienen contacto con él. Según el Diccionario Electrónico EL Mundo (2010) “etimológicamente el juego viene de: Jocus: Que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo; y Ludus: Que es el acto de jugar” (p.2). También es definido por Suárez (2012) como “la secuencia de acciones animadas y alegres que parten de una idea determinada de juegos o tareas capaces de desarrollar la fuerza física y espiritual de forma amena y estimulante” (p.3)

Por otra parte, fisiológicamente Spencer (1990) lo define como “la actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía” (p.21). Sin embargo, cuando un niño se encuentra enfermo, no pierde el interés por el juego y él mismo sigue jugando, dada por. Por su parte, la Real Academia Española (2008) lo define como “la acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definida, ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio” (p.1).

De acuerdo con Huizinga (ob.cit) los juegos se dividen en:

- Juegos creativos
- Juegos didácticos
- Juegos profesionales

Juegos Cooperativos

En líneas generales, los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suele existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes son necesarias para superar un objetivo o reto común. Según la Revista Electrónica Vida Solidaria (2011):

Estos juegos nacieron en EEUU y en Canadá en los años 60 y psicólogos alemanes los trajeron a Europa. Suponen una perspectiva diferente de los juegos tradicionales y los estudios avalan que pueden provocar cambios

en nuestro comportamiento y en la capacidad de evolucionar de un grupo (p.1)

Según Garaigordobil (2006) “los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad y fomentar la socialización, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad” (p.5). Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

En este sentido, el ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente se recibe desde los inicios de la vida, de los modelos que se ven y de los refuerzos o estímulos que se reciben por hacer o no ciertas cosas, se es producto de un proceso de socialización en el cual se enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos. La antropóloga Margaret Mead citada por Marrero (2007) señala que:

El comportamiento competitivo o cooperativo entre los indígenas se condiciona por el énfasis de las estructuras dentro de esa sociedad; las metas que persiguen los individuos así como los medios que utilizan para alcanzarlas, se determinan culturalmente; la persona no es competitiva por naturaleza, aprende, socialmente, comportamientos competitivos o cooperativos. (p.33)

Por lo tanto, el juego debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros". Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.

En este contexto, los juegos que no plantean "ganar" o "perder" plantean la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

En este orden de ideas, los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos "aptos", los menos inteligentes, los menos "vivos", entre otros. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

Por otra parte, los juegos deben facilitar el proceso de crear: crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Si las reglas son flexibles, los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad. Algunos juegos competitivos son de estructura rígida y dependientes del cumplimiento de las reglas, de espacios y materiales determinados. Asimismo, los juegos no deben favorecer ninguna forma de agresión: la estructura del juego no tiene por qué plantear formas de confrontación: individual o colectiva.

Es así como, Acevedo (2010) afirma que los juegos pueden estimular el desarrollo de algunas actitudes como:

- -Las capacidades necesarias para poder resolver problemas. Una buena alternativa para esto es hacerlo en forma colectiva, junto con otros.
- -La sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, su realidad; la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro.

- -La sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro, con sus percepciones, sus aportes y sus diferencias. En síntesis, aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- -Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afecto, problemas, preocupaciones.

Por tanto, la propuesta implica la toma de decisiones para solucionar problemas, requiere de la superación colectiva de algún obstáculo externo al grupo y para lograrlo, se necesita del aporte de cada uno de los participantes, no sólo de los "mejores", de los "más fuertes" o de los "más hábiles".

Cabe destacar que, la cooperación es una alternativa que puede ayudar a solucionar problemas y conflictos; si el juego tiene presentes los valores de solidaridad y cooperación, se puede experimentar el poder que tiene cada uno para proponer colectivamente soluciones creativas a los problemas que presenta la realidad en que se vive, entonces, hablar de cooperación en los juegos, significa también que se puede ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de la vida y contribuir a mejorar las condiciones ecológicas de nuestro ambiente.

Es importante señalar, que la cooperación está directamente relacionada con la comunicación, la cohesión, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva, lo cual incide directamente sobre el desenvolvimiento social de los niños y niñas, haciendo que se muestren más comunicativos, alegres, empáticos y tolerantes, razones por las cuales el desarrollo de juegos cooperativos es de vital importancia para minimizar problemas en las relaciones interpersonales de éstos.

Juegos Cooperativos y la Resolución de Conflictos en las Relaciones Interpersonales

La resolución de conflictos en las relaciones interpersonales, a través de los juegos cooperativos permite un aprendizaje divertido, lúdico, creativo, vivencial y

reflexivo por medio del cual se desarrollan habilidades y actitudes esenciales para la resolución pacífica de los conflictos.

En este sentido, los juegos cooperativos permiten desarrollar espacios vivenciales para el análisis, el manejo y la transformación pacífica y de los conflictos. Es un proceso donde se estimula la imaginación, la participación, la vivencia para generar una solución creativa, no violenta y constructiva del conflicto. Permite desarrollar habilidades, estrategias y actitudes para enfrentar los conflictos que se generan en la vida cotidiana y generar un proceso de aprendizaje vivencial.

El punto central es transformar actitudes que promueven la violencia como forma de solución o manejo de los conflictos y enfatizar la importancia del espacio de participación de la persona, sus vivencias, el diálogo, la comunicación efectiva, la cooperación, la confianza, el respeto mutuo y la búsqueda de soluciones creativas, democráticas y en consenso.

Bases Legales

Las bases legales del estudio se encuentran contenidas en la Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela (1999), y en la Ley de Educación (2009), los cuales se presentan a continuación:

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)

En el Artículo 102, se establece que:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad

Además, se explica en este artículo que la educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio

de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal.

Este artículo es básico para llevar a cabo actividades de índole educativo, social y productivo; encauzadas al buen uso de las estrategias de aprendizaje en pro del formación integral de los individuos, resaltando los valores y la identidad nacional, y pone de manifiesto el respeto de todas las corrientes del pensamiento para el desarrollo del potencial creativo; lo cual es el fundamento principal del presente estudio. Por otra parte hace énfasis en la participación activa, la ética, el trabajo y la transformación social que requiere el país; lo cual se puede lograr a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo, donde el individuo sea partícipe de su propio aprendizaje, y genere respuestas o soluciones creativas ante las problemáticas que surgen en el entorno social. Además, en el artículo 111 se establece que:

Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción

Asimismo, la educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Por otra parte, se estipula que la ley establecerá incentivos y estímulos a las personas, instituciones y comunidades que promuevan a los y las atletas y desarrollen o financien planes, programas y actividades deportivas en el país.

Ley Orgánica de Educación (2009)

El Artículo 3 de esta ley expresa que:

La educación tiene como finalidad fundamental el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto para convivir en una sociedad democrática, justa y libre, basada la familia como célula fundamental y en la valorización del trabajo; capaz de participar activa, consciente y solidariamente en los procesos de

transformación social; consustanciado con los valores de la identidad nacional y con la comprensión, la tolerancia, la convivencia y las actitudes que favorezcan el fortalecimiento de la paz entre las naciones y los vínculos de integración y solidaridad latinoamericana.

Este artículo refuerza los planteamientos del Artículo 103 de la Constitución de 1999; resaltando dos aspectos esenciales en la sociedad, como lo son la formación integral del individuo mediante el desarrollo de sus destrezas y de su capacidad científica, técnica, humanística y artística; y los valores de la identidad nacional como parte de nuestra idiosincrasia, lo cual puede promoverse a través de estrategias de aprendizaje como las propuestas en el presente estudio, motivando a los niños y niñas a participar en actividades lúdicas así como también los juegos tradicionales que forman parte del acervo cultural de Venezuela.

Por otra parte, el Artículo 16 establece que el Estado atiende, estimula e impulsa el desarrollo de la educación física, el deporte y la recreación en el Sistema Educativo, en concordancia con lo previsto en las legislaciones especiales que sobre la materia se dicten. Desde el enfoque de los valores y la formación integral del individuo, proceso en el cual las relaciones interpersonales juegan un papel determinante, se tiene que el artículo 17 de esta ley, establece que las familias tienen el deber, el derecho y la responsabilidad en la orientación y formación en principios, valores, creencias, actitudes y hábitos en los niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y adultas, para cultivar respeto, amor, honestidad, tolerancia, reflexión, participación, independencia y aceptación. Las familias, la escuela, la sociedad y el Estado son corresponsables en el desarrollo integral de sus integrantes.

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Objetivos específicos	Variable	Dimensión	Indicador	Ítem
<p>-Indagar sobre las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”.</p> <p>- Determinar la factibilidad de un plan de estrategias basadas en los juegos cooperativos para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”</p> <p>-Diseñar un plan de estrategias basadas en los juegos cooperativos para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”.</p>	Relaciones interpersonales	Relación con compañeros	Interrelaciones en la escuela	1 , 2 , 3
		Adaptación	Adaptabilidad	4
		Integración	Armonía	5
			Unión	6 , 7
		Juegos cooperativos	Cooperatividad	Nivel de participación
	Interacción lúdica		Juegos aplicados en la escuela	11, 12, 13 14, 15

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Los estudios de investigación requieren necesariamente tener un soporte metodológico que respalde su diseño y ejecución, al respecto Arias (2006) señala: “La metodología del proyecto incluye el tipo o tipos de investigación, el diseño, las técnicas y los procedimientos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el cómo se realizará el estudio para responder al problema planteado” (p. 45). Lo antes mencionado refleja que la metodología no es más que el plano operativo del diseño de los distintos cursos de acción a seguir para la solución de la problemática planteada.

Naturaleza de la Investigación

La presente investigación fue de naturaleza cuantitativa, por tanto cabe citar a McMillan y Schumacher (2007), quienes establecen que “estos campos de estudio adoptan una filosofía positivista del conocimiento que destaca la objetividad y la cuantificación de los fenómenos” (p.39). Como resultado, los estudios bajo este tipo de paradigma maximizan la objetividad con el empleo de números, de estadísticas, de estructura y de control.

Tipo de Investigación

El estudio se desarrolló bajo la modalidad de proyecto factible, debido a que se presentará una propuesta probable viable para presentar alternativas ante la problemática planteada con los niños y niñas de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”. Esta modalidad es definida por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2011) como:

El proyecto factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar

problemas requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; y puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos (p. 21)

De esta manera, basados en los resultados obtenidos con la aplicación de encuestas a la muestra seleccionada de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, se presentaron la propuesta de estrategias basadas en los juegos cooperativos para mejorar la situación planteada con los niños y niñas.

Diseño de la Investigación

En las investigaciones científicas, el logro de los objetivos se canalizan a través de un diseño que contenga las técnicas e instrumentos considerando que la metodología que permite el desarrollo práctico del estudio y la planificación de las actividades que lleven a la recolección de la información, para su posterior análisis. Con referencia a este aspecto, Márquez (1995) citado por Balestrini (1998), afirma que “mediante el diseño de la investigación se coordinan y planifican las actividades a desarrollarse para el logro de los objetivos de la investigación; siguiendo parámetros que tomen en cuenta las variables involucradas” (p.112)

De acuerdo a estos planteamientos, el estudio se basó en un diseño de campo que según Hernández (2001), se refiere a “todo diseño que requiera de la aplicación de instrumentos que llevan a la obtención de datos de la realidad” (p.54). Por tal motivo, la recopilación de los datos se realizará directamente en el contexto estudiado, representado por la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, ubicada en el Municipio Bejuma Estado Carabobo, en donde se aplicaron las debidas técnicas de recolección de datos según la naturaleza cuantitativa de la investigación.

Fases de la Investigación

Fase I: Diagnóstico: En esta fase se aplicaron los instrumentos correspondientes a la técnica de la encuesta a la muestra seleccionada, para así identificar las estrategias lúdicas que se implementan a los niños y niñas de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, Municipio Bejuma Estado Carabobo, así como determinar los niveles de participación de la escuela, familia y comunidad en las actividades lúdicas, deportivas y recreativas desarrolladas en este sector e indagar sobre las relaciones interpersonales de los niños y niñas.

Fase II: Diseño de las estrategias basadas en los juegos cooperativos para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, Municipio Bejuma Estado Carabobo.

En esta fase los investigadores realizaron los aportes necesarios para proponer una alternativa viable para minimizar o mejorar la situación planteada. De esta manera, se basó en el enfoque constructivista y en las teorías socio-cultural de Vygostky y del aprendizaje social, para proponer actividades sustentadas en el trabajo grupal, colectivo, dinámico y creativo.

Población

Según Sabino (2000) “la población es el conjunto de individuos que conforman un entorno dado que comparten características comunes e interactúan entre sí” (p.65). En este caso particular la población estuvo representada por los niños y niñas de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael

Muestra

Castro (2001) sostiene que “la significancia de la muestra viene dada en la medida en que su tamaño es directamente proporcional al tamaño de la población y la representatividad es la cualidad de la muestra de contener las mismas características que tiene la población” (p.23). Además, la muestra según Sánchez (2006) “es un subconjunto de la población, que reúne las mismas características de ésta” (p.32). En

este sentido, la muestra estuvo representada por los niños y niñas de cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”.

Técnicas e Instrumento para la Recolección de Datos

Las técnicas usadas para el desarrollo de la investigación, se refieren a los procedimientos o esquemas seguidos para lograr determinado fin; el cual en el caso de este estudio es lograr los objetivos trazados. Según Balestrini, (2000) “en el marco metodológico de una investigación se debe indicar aquellas técnicas que incorporan la observación, bien sea humana o mecánica para el análisis de la conducta o cualquier hecho social”. (p.89)

Para la identificación de las estrategias lúdicas que se implementan a los niños y niñas de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, de los niveles de participación de la escuela, familia y comunidad en las actividades lúdicas, deportivas y recreativas desarrolladas en esta institución, y la indagación sobre las relaciones interpersonales de los niños y niñas; la técnica a utilizar en la investigación fue la encuesta, la cual según Rodríguez (2008) son “preguntas a numerosas personas utilizando un cuestionario diseñado en forma previa, siendo el método de un cuestionario estructurado que se da a una muestra de la población y está diseñado para obtener información específica de los entrevistados” (p.2)

Ahora bien, según Balestrini (1998) “los estudios que se dedican a la observación de la realidad, deben usar instrumentos que exigen respuestas directas de los sujetos estudiado” (p.34). Es importante destacar que mediante estos instrumentos se interroga a las personas en entrevistas orales o escritas; representando fuentes primarias, debido a que los datos son reunidos y utilizados por el investigador a partir de la observación directa de la realidad objeto de estudio.

Considerando esta definición, el instrumento utilizado para la aplicación de la encuesta fue el Cuestionario Cerrado Dicotómico con las opciones Si, No, el cual es definido por Avilez (2009) “es aquel que limita las respuestas posibles del

interrogado. Por medio de un cuidadoso estilo en la pregunta, el analista puede controlar el marco de referencia” (p.15). Este formato es el método para obtener información sobre los hechos. También fuerza a los individuos para que tomen una posición y forma su opinión sobre los aspectos importantes.

Validez y Confiabilidad del Instrumento

La validez según Sánchez (2001) es definida como “la medida en la cual los ítems corresponden a los objetivos que se persiguen en la investigación y reflejan la situación planteada” (p.45) La validez del instrumento estuvo determinada por un Juicio de Expertos representado por tres especialistas en el área deportiva y metodológica, quienes emitirán sus juicios en relación a la pertinencia y coherencia de los ítems o aspectos relacionados con los objetivos propuestos.

Hernández, Fernández y Baptista (2006), consideran que “la Validez de Expertos se refiere al grado en que aparentemente un instrumento de medición mide la variable en cuestión, de acuerdo con voces calificadas” (p. 284). El juicio de expertos para contrastar la validez de los ítems consistió en preguntar a personas expertas en el dominio que miden los ítems, sobre su grado de adecuación a un criterio determinado y previamente establecido.

Por otra parte, según Ruiz (2002), la confiabilidad está referida al hecho de que "los resultados obtenidos con el instrumento en una determinada ocasión, bajo ciertas condiciones, deberían ser los mismos si se volviera a medir el mismo rasgo en condiciones idénticas" (p.44). Por lo tanto, el cálculo se efectuó por el procedimiento matemático Coeficiente Richardson, cuya fórmula es:

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} * \frac{S_t^2 - \sum p.q}{S_t^2}$$

Dónde:

K = número de ítems del instrumento

p = porcentaje de personas que responden correctamente cada ítem

q = porcentaje de personas incorrectamente cada ítem
 St^2 = Varianza total del instrumento

El resultado de la confiabilidad será interpretado de acuerdo con los valores mostrados en el Cuadro 2:

Cuadro 2: Valores de interpretación

Escala	Criterios
De -1 a 0	No es confiable
De 0.01 a 0.49	Baja confiabilidad
De 0.50 a 0.75	Moderada confiabilidad
De 0.76 a 0.89	Fuerte confiabilidad
De 0.90 a 1.00	Alta confiabilidad

Fuente: Hurtado (2002)

Técnicas para el Análisis de Datos

Para la presentación y análisis de los resultados obtenidos con la aplicación de la encuesta se utilizaron Tablas de Distribución de Frecuencias donde se anotaron las frecuencias absolutas (f_i) y relativas (h_i %), además de Diagramas de Barras para visualizar de manera más clara los resultados, y posteriormente se presentaran los análisis cuantitativos de cada uno de los aspectos evaluados en la muestra de estudiantes que serán encuestados.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Este capítulo presenta el análisis de los resultados concernientes a la investigación realizada. En cuanto a las técnicas de análisis de resultados, Arias (2006), destaca que constituyen "la técnica, el procedimiento o forma particular de analizar y procesar datos o la información". (p.67). Para efectos de esta investigación, de naturaleza cuantitativa y de los objetivos establecidos se escogió como técnica de procesamiento; la estadística descriptiva, debido a que analiza metódicamente los datos, simplificándolos y presentándolos en forma clara, eliminando así su confusión.

De esta manera, Arias (2006), comenta que la estadística descriptiva "es necesaria para considerar los datos resumidos a través de uno o varios valores que determinen los principales caracteres del fenómeno que se estudia" (p. 59). Por otra parte, para representar los datos obtenidos de la aplicación del cuestionario, serán representadas en tablas de frecuencia simples y diagramas circulares, para de esta manera, obtener las proporciones de los resultados, que se muestran de acuerdo al objetivo de investigación, considerando la dimensión y el indicador. En adelante se muestra las tablas de frecuencia, con los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario dicotómico, y el diagrama circular que presenta una mayor comprensión de los mismos, los cuales fueron analizados posteriormente señalando el número de ítems y agrupándolos de acuerdo al objetivo específico correspondiente.

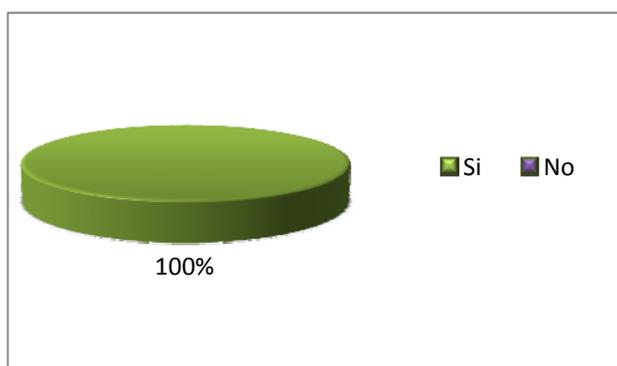
Ítem 1: ¿Te gusta compartir con tus compañeros?

Tabla 1:

Alternativa	Fi	%
Si	32	100,00
No	0	0,00
Total	32	100,00

Fuente: Montero y Cesar (2015)

Gráfico 1: ítem 1



Fuente: Montero y Cesar (2015).

Análisis: De acuerdo con el resultado del ítems 1 al 100% de niños los encuestados respondieron en su totalidad que sí les gusta jugar, lo que quiere decir que en el cuarto grado de la U.E. Colegio parroquial “San Rafael” a los niños y niñas les gusta divertirse mediante el juego, ubicándose en el rango de normalidad. En cuanto al juego, el mismo es fuente esencial e inagotable de experiencias y aprendizajes. Brinda la oportunidad de crecer, experimentar nuevas emociones, compartir con pares, comunicarse, competir sanamente, convivir en armonía sin normas y horarios, por lo tanto, es fundamental. Aunado a ello los juegos cooperativos favorecerán a la consolidación de la comunicación e interacción grupal entre los niños y niñas de esta aula de clase.

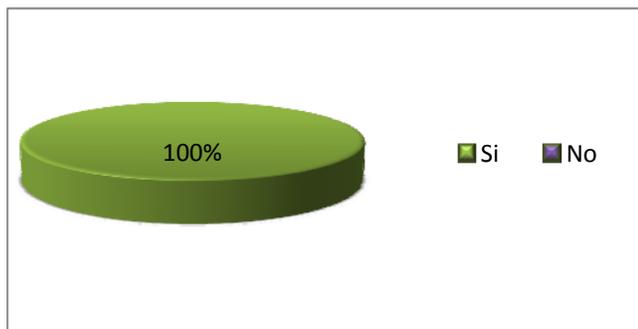
Ítem 2: ¿Juegas seguido con tus amigos?

Tabla 2: ítem 2

Alternativa	Fi	%
Si	32	100,00
No	0	0,00
Total	32	100,00

Fuente: Montero y Cesar. (2015)

Grafico 2: ítem 2



Fuente: Montero y Cesar. (2015)

Análisis: Según los resultados en el ítem 2 el 100% de los niños y niñas manifestó que juegan seguido con sus amigos, lo que permite destacar que mantienen relación con sus pares generando un nivel adecuado de sociabilidad, pues entre los este grupo etario (de ocho a diez años), los niños y niñas aprenden a relacionarse con los demás a respetar reglas a entender el sentido de grupo y a desarrollar destrezas motrices finas y gruesas, también a ejercitar la memoria con poesías, cantos y otras actividades que fortalecen la integración de estos con su entorno.

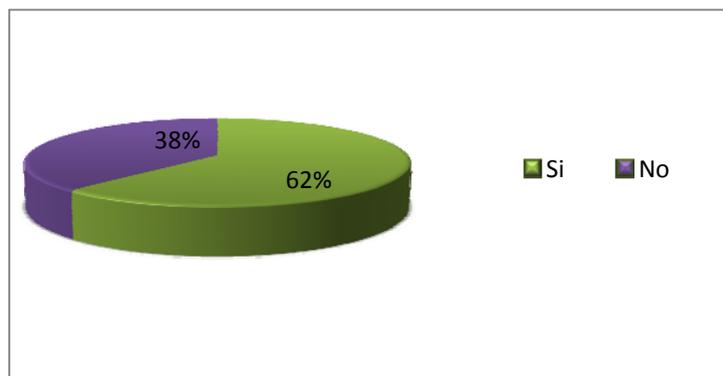
Ítem 3: ¿Tienes una buena relación con tus compañeros de clase?

Tabla 3: ítem 3

Alternativa	Fi	%
Si	20	62,00
No	12	38,00
Total	32	100,00

Fuente: Montero y Cesar (2015)

Gráfico 3: ítem 3



Fuente: Montero y Cesar (2015)

Análisis: Es importante que los niños y niñas mantengan buenas relaciones con su entorno, lo que incluye a sus compañeros de clase, de acuerdo a lo arrojado por el instrumento aplicado un 62% de los niños y niñas encuestados afirmaron tener buenas relaciones con sus compañeros de clases, mientras un 38%, manifestó que no. De tal manera, se espera que los juegos cooperativos que serán seleccionados para la propuesta, permitan que los niños a través del juego puedan mejorar sus relaciones interpersonales fomentando la solidaridad, compañerismo, cooperativismo, evitando el egoísmo y la competencia.

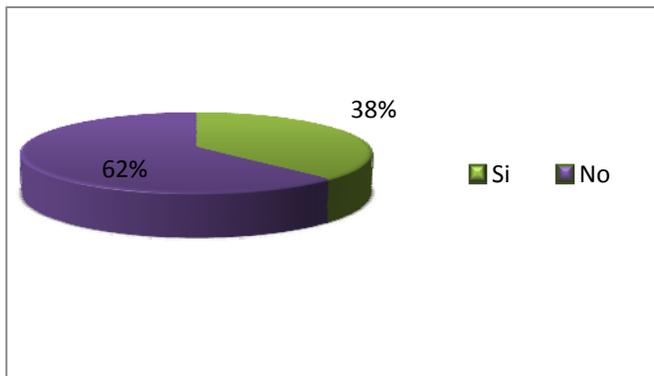
Ítem 4: ¿Realizas juegos que incluyen actividades grupales?

Tabla 4: ítem 4

Alternativa	Fi	%
Si	12	38,00
No	20	62,00
Total	32	100,00

Fuente: Montero y Cesar (2015)

Grafico 4: ítem 4



Fuente: Montero y Cesar (2015).

Análisis: De acuerdo con el ítem 4 el 62% de los niñas y niños encuestados no practica juegos que incluyan actividades grupales, mientras que el porcentaje restante dijo que si realiza este tipo de actividad que como bien se sabe desarrolla las relaciones interpersonales por fomentar la cooperación y nutrir la interacción grupal entre los que juegan.

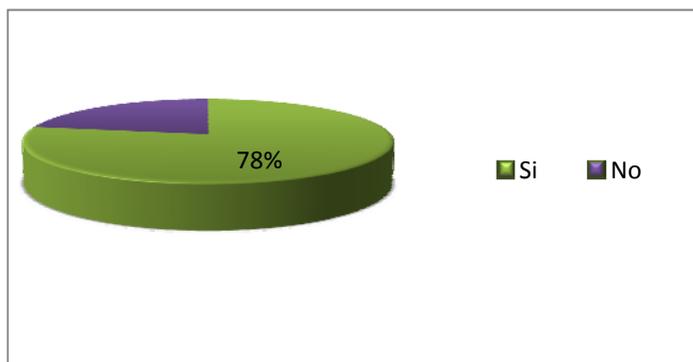
Ítem 5: ¿Te sientes a gusto en tu salón de clases?

Tabla 5: ítem 5

Alternativa	Fi	%
Si	25	78,00
No	7	22,00
Total	32	100,00

Fuente: Montero y Cesar (2015)

Grafico 5: ítem 5



Fuente: Montero y Cesar (2015)

Análisis: Según los resultados el 78% de los niños y niñas respondieron al ítem 5 que si se sienten a gusto en su salón de clases, mientras el 22% restante que correspondió a 7 niños respondió que no, lo cual permite deducir que las relaciones de apego y cercanía con sus compañeros no se manifiestan en todos los niños encuestados, evidenciándose que las relaciones interpersonales deben ser mejoradas a través de la aplicación de estrategias diseñadas para ello, al igual que se deben aplicar estrategias para el manejo de conflictos. Cabe destacar las actividades que intervienen en las relaciones de comunicación y lenguaje, son importantes consolidar en la niñez y forman parte de los juegos cooperativos

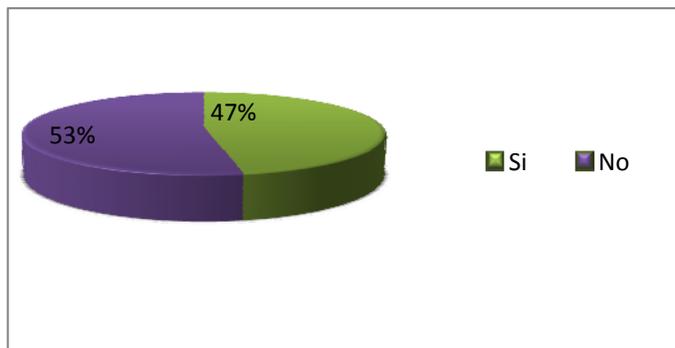
Ítem 6: ¿Eres unido con tus amigos y compañeros de clase?

Tabla 6: ítem 6

Alternativa	Fi	%
Si	15	47,00
No	17	53,00
Total	32	100

Fuente: Montero y Cesar (2015)

Grafico 6: ítem 6



Fuente: Montero y Cesar (2015).

Análisis: Con respecto a este ítem, el 47% de los niños sostuvo que es unido con sus compañeros de clase, mientras que el 53% afirmó que no lo es. Ante esta pregunta, la mayoría de los niños afirmó mantener afinidad por algunos de sus compañeros pero no con todos, esto habla de una posible segregación de grupos, en donde los niños solo mantienen buenas relaciones y juegan selectivamente, por lo que se debe fomentar la cohesión del grupo y aplicar estrategias en donde los niños se acostumbren a relacionarse con todos sus compañeros y mantener buenas relaciones interpersonales con su entorno, de tal manera se estaría elevando la calidad de la educación.

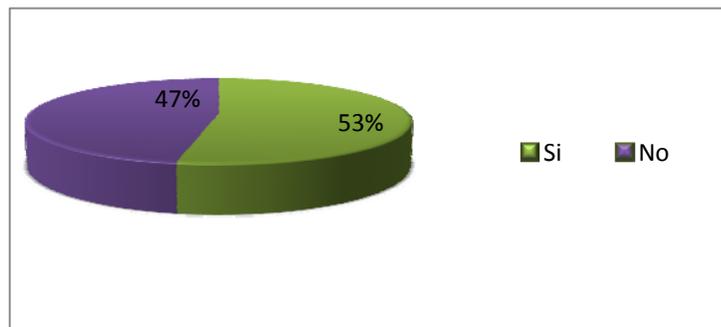
Ítem 7: ¿Tus familiares comparten seguido contigo?

Tabla 7: ítem 7

Alternativa	Fi	%
Si	17	53,00
No	15	47,00
Total	32	100

Fuente: Montero y Cesar (2015)

Grafico 7: ítem 7



Fuente: Montero y Cesar (2015)

Análisis: De acuerdo a los resultados el 53% de los niños manifestó que comparte seguido con sus familiares y un 47% dijo que no lo hace. Muy posiblemente estos niños juegan solos en casa, ya sea porque no tienen contemporáneos que jueguen con ellos o porque sus familiares no comparten seguido con ellos, debidos al ritmo de vida que llevan o por cualquier otro factor. Es importante resaltar que los niños necesitan jugar con pares y compartir seguido con sus familiares para que tengan un desarrollo afectivo adecuado y mantengan relaciones exitosas con las demás personas.

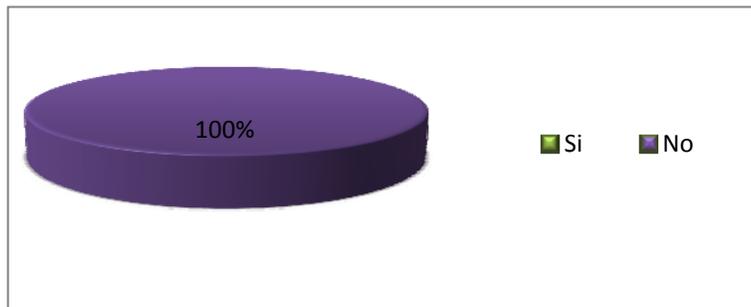
Ítem 8: ¿Juegas a diario en compañía de familiares o amigos?

Tabla 8: ítem 8

Alternativa	Fi	%
Si	0	0,00
No	32	100,00
Total	32	100

Fuente: Montero y Cesar (2015)

Grafico 8: ítem 8



Fuente: Montero y Cesar (2015)

Análisis: El 100% de los niños sostuvo que no juega a diario en compañía de familiares o amigos, la mayoría manifestó que juegan con algunos compañeros en la escuela pero en casa lo habitual era jugar solos, generalmente con juegos electrónicos. Es importante señalar, que los juegos cooperativos son de suma importancia para los niños en cuanto les permiten relacionarse con sus compañeros y le enseñan o importante de esta relación. Es preocupante el hecho de que la mayoría de los niños se acostumbren a jugar solos y no compartan con sus pares, ya que el juego con amigos o compañeros les permite aprender valores, reglas, convenciones y, en general, la cultura. De otro lado, la voluntad y hábitos como la perseverancia se adquieren más fácilmente en el juego que mediante esfuerzos más complejos como

los requeridos para los trabajos escolares, por lo que los juegos entre pares deben ser promovidos dentro del entorno escolar.

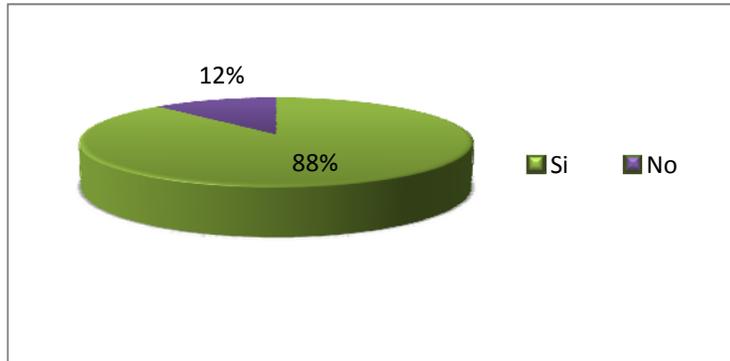
Ítem 9: ¿Participas en actividades grupales en tu escuela?

Tabla 9: ítem 9

Alternativa	Fi	%
Si	28	88,00
No	4	12,00
Total	32	100

Fuente: Montero y Cesar (2015)

Grafico 9: ítem 9



Fuente: Montero y Cesar (2015)

Análisis: el 88% de los niños afirmó que ha participado en actividades grupales en la escuela, mientras que el 12% sostuvo no hacerlo. Es importante que la escuela fomente actividades grupales, en donde los niños cooperen entre ellos para incentivar la unión, el trabajo en equipo, valores como la solidaridad y empatía, igualmente la aplicación de los juegos cooperativos se espera contribuya a mejorar las

relaciones interpersonales y ofrezca un escenario de actividades grupales de agrado para los niños.

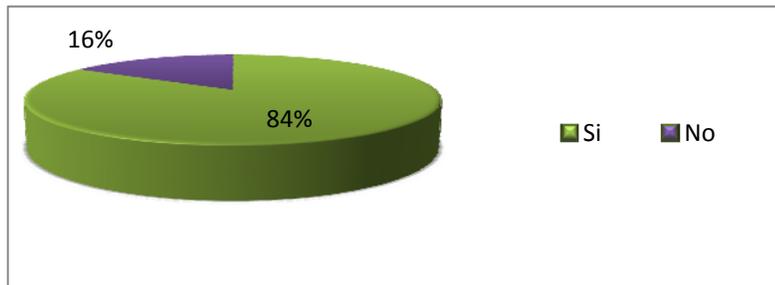
Ítem 10: ¿Te gusta realizar actividades que involucren a tus compañeros y familia?

Tabla 10: ítem 10

Alternativa	Fi	%
Si	27	84,00
No	5	16,00
Total	32	100

Fuente: Montero y Cesar (2015)

Grafico 10: ítem 10



Fuente: Montero y Cesar (2015)

Análisis: el 84% de los niños manifestó que le gustaría que realizar actividades que involucren a sus compañeros y familia, mientras que un 16% sostuvo que no le gustaría. Es importante que los niños se interesen por involucrar a sus pares y figuras significativas como lo es la familia, esto representa una gran oportunidad para el diseño de estrategias lúdicas que logren la integración de la familia y escuela y

la incorporación de elementos que logren que las relaciones entre todo el aula de clases sean positivas y cordiales.

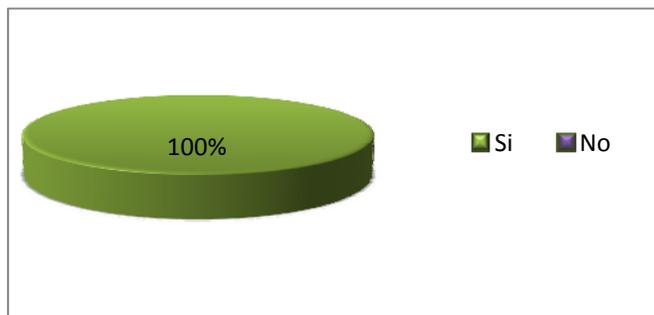
Ítem 11: ¿Te identificas con los juegos que se realizan en tu escuela?

Tabla 11: ítem 11

Alternativa	Fi	%
Si	32	100,00
No	0	0,00
Total	32	100,00

Fuente: Montero y Cesar (2015)

Grafico 11: ítem 11



Fuente: Montero y Cesar (2015)

Análisis: De acuerdo a los hallazgos, el 100% de los niños sostiene que se identifican con los juegos que se realizan en la escuela. El juego es vital para los niños, a través de ellos aprenden, se relacionan, internalizan normas, roles, entre otros, por lo que constituye una herramienta de aprendizaje de suma relevancia y a

través de la cual se podría mejorar la cohesión grupal de los niños de cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”.

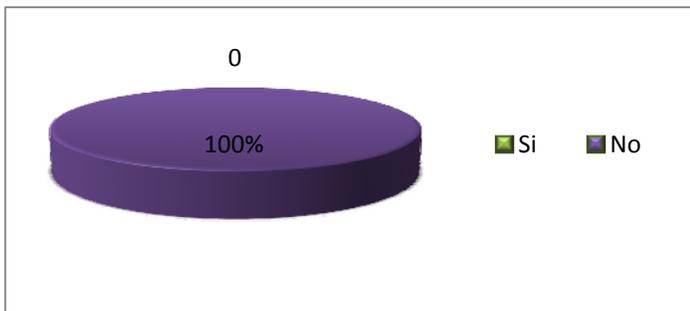
Ítem 12: ¿En tu escuela se llevan a cabo juegos grupales o juegos cooperativos?

Tabla 12: ítem 12

Alternativa	Fi	%
Si	0	0,00
No	32	100,00
Total	32	100,00

Fuente: Montero y Cesar (2015)

Grafico 12: ítem 12



Fuente: Montero y Cesar. (2015)

Análisis: Con relación al ítem 12 el 100% de los niños y niñas respondió que en la escuela no se llevan a cabo juegos cooperativos, lo cual demuestra que esta investigación posee una factibilidad puesto que la investigación, diseño y elaboración de la propuesta permitirán dar a conocer y llevar a cabo con los niños y niñas de la institución en estudio que son los juegos cooperativos a la vez que mejoran sus relaciones interpersonales.

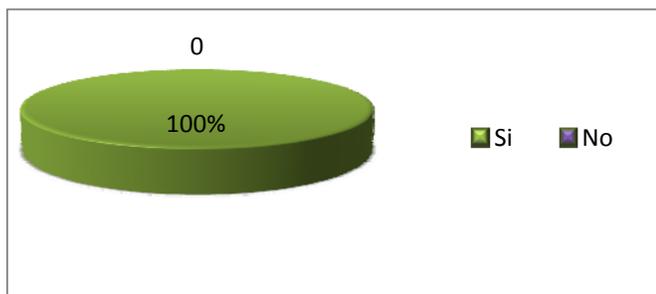
Ítem 13: ¿Te gustaría realizar juegos dentro de tu escuela donde todos ganen?

Tabla 13: ítem 13

Alternativa	Fi	%
Si	32	100,00
No	0	0,00
Total	32	100,00

Fuente: Montero y Cesar. (2015)

Grafico 13: ítem 13



Fuente: Montero y Cesar. (2015)

Análisis: El 100% de los niños y niñas manifestó que le gustaría realizar juegos en su escuela donde todos ganen, lo que demuestra la aplicabilidad y aceptabilidad de la propuesta que se realiza mediante esta investigación, al igual representa una oportunidad para fomentar la educación en valores, la solidaridad, compañerismo, unión y la mejora de las relaciones entre los niños y niñas.

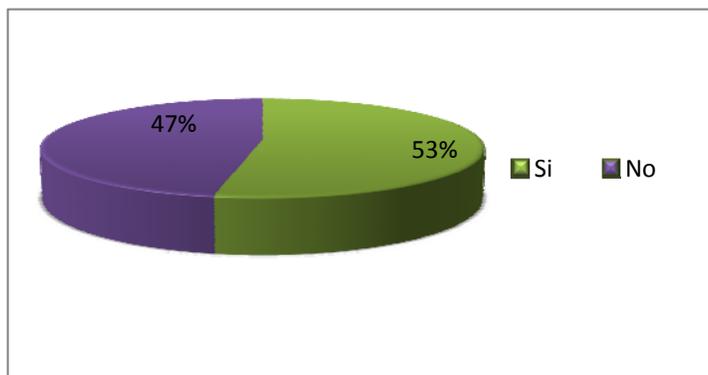
Ítem 14: ¿Sabes que son juegos cooperativos?

Tabla 14: ítem 14

Alternativa	Fi	%
Si	17	53,00
No	15	47,00
Total	32	100,00

Fuente: Montero y Cesar. (2015)

Grafico 14: ítem 14



Fuente: Montero y Cesar. (2015)

Análisis: Según los resultados el 53% de los niños encuestados sabe que son los juegos cooperativos, mientras que el 47% sostuvo que no lo sabe. Esto significa que la mayoría de los niños y niñas conoce los juegos cooperativos, en este sentido, entendiéndose que cuando se realizan actividades físicas cooperativas, mayor número de personas se animan a participar, se sienten mejor en su salud corporal y en la relación con el resto de personas del grupo, y con base en investigaciones anteriores que concluyen que un programa de actividad física basado en propuestas cooperativas se muestra eficaz para favorecer la socialización de alumnos de entre ocho y 12 años de edad, la propuesta que pretende llevar a cabo este estudio se evidencia factible y con múltiples beneficios para la población en investigación.

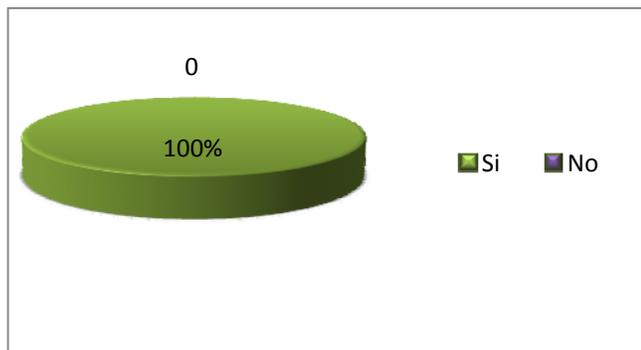
Ítem 15: ¿Te gustaría participar en juegos grupales dentro de tu escuela con compañeros y amigos?

Tabla 15: ítem 15

Alternativa	Fi	%
Si	32	100,00
No	0	0,00
Total	32	100,00

Fuente: Montero y Cesar. (2015)

Grafico 15: ítem 15



Fuente: Montero y Cesar. (2015)

Análisis: El 100% de los niños afirmó que le gustaría participar en juegos grupales dentro de la escuela con sus compañeros y amigos. En el grupo de niños estudiado es natural que sientan atracción e interés hacia el juego, el juego en los niños como “algo serio” ha sido reconocido desde hace más de 400 años cuando Montaigne así lo calificó. En este sentido, tal como se disertó en las bases teóricas el juego infantil no es equivalente al del adulto dado que los primeros años constituyen la época más importante para la formación y constitución del ser, es éste un período de rápidas transformaciones y exigencias del ambiente, siendo el juego un medio clave para hacer la transición hacia la vida adulta. En teoría de juegos, un juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino que se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto. En otras palabras, es un juego donde grupos de jugadores (coaliciones) pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición entre coaliciones de jugadores y no entre jugadores individuales, por lo tanto, se debe aprovechar al máximo la disposición de los niños en participar en juegos grupales para que a través de estos se fortalezcan la socialización, las relaciones interpersonales, los valores y la participación.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

De acuerdo a la revisión bibliográfica que se llevó a cabo en el presente estudio, se puede decir que la escuela y la familia deben conocer y comprender las características del juego y su importancia capital en la construcción de las metas de desarrollo (autoestima, autonomía, creatividad, felicidad, solidaridad, y salud) para poder interactuar más productivamente con los niños.

Asimismo, los juegos cooperativos, definidos como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes, pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores; son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre, favoreciendo que todos los jugadores participen realmente en el juego. No basta con que ocupen un espacio sino que su participación sea activa, con independencia de sus habilidades y destrezas.

Podemos concluir señalando que el éxito o fracaso de la introducción de actividades físicas cooperativas en los programas de educación formal dependerá, por una parte, del grado de coherencia y seriedad de éstos y, por otra, de la capacidad de las actividades cooperativas para alcanzar los objetivos que persiguen, al tiempo que para dar respuesta a los distintos problemas que actualmente surgen en las clases de educación física. Entender la estructura de las actividades cooperativas, aplicarlas en la práctica cotidiana y analizar, desde una concepción crítica, el porqué de determinadas situaciones es lo que nos permitirá avanzar en todo este proceso hasta alcanzar nuestro ambicioso objetivo.

Ahora bien, luego de la aplicación del instrumento se pudo concluir que:

1. Se pudo diagnosticar que los niños y niñas realizan actividades relativas al juego solos y con sus amigos y amigas, es decir, que al igual que en todas las escuelas existe la cultura del juego como parte de las actividades diarias del desarrollo infantil, sin embargo, no se le da relevancia a los juegos cooperativos y muchos de los niños manifestaron jugar solos, o no querer jugar con todos sus compañeros sino con grupos selectos.
2. Se pudo evidenciar que no existe un alto nivel de cohesión grupal en el aula de cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, los niños tienden a socializar siempre con los mismos compañeros y a rechazar a los demás grupos de niños.
3. Los padres, madres y representantes tienen poca participación en las actividades de juego de los niños y niñas, y una cantidad significativa de los niños encuestados manifestó que no comparten seguido con sus familiares.
4. Los niños y niñas realizan actividades lúdicas individuales, lo que puede reforzar mucho la competitividad.
5. El diagnóstico evidenció que los niños y niñas conocen los juegos grupales pero muchos desconocen el término o definición de juegos cooperativos.
6. Se identifican con los juegos grupales o cooperativos, pero estos no se realizan con frecuencia dentro de la escuela.
7. Manifiestan agrado y disposición hacia la práctica de actividades o juegos grupales, lo cual representa la viabilidad de la propuesta y la oportunidad de solventar la problemática observada en virtud de que los juegos cooperativos promueven la participación entre niños, niñas y sus familiares, mejorando las relaciones interpersonales.

Recomendaciones

1. Promover actividades en la escuela y comunidad a partir de la propuesta realizada.
2. Gerenciar o administrar mediante los docentes de la institucion y la comunidad actividades donde los niños y niñas puedan participar con sus familias.
3. Realizar eventos por fechas feriadas, orientados a promover y fortalecer las relaciones interpersonales.
4. Dar charlas y talleres enfocados en la promocion de valores como la amistad, solidaridad, cooperacion y compañerismo, los cuales repercuten en un mejor desarrollo de las relaciones interpersonales.
5. Promover el uso de juegos cooperativos mediante instituciones de carácter comunitario e institucional, para afienzar la participacion, la unión, el compañerismo, sentido de pertenencia, solidaridad y empatía entre lo niños y niñas, y demas personas que hacen vida dentro de la escuela.
6. Prevalecer la aplicación de técnicas como los juegos recreativos, que permite lograr cambios en la personalidad del alumno, que influyen en su relación con los miembros del grupo, dando lugar a una acción positiva en el proceso enseñanza-aprendizaje.
7. Es también significativo participar a los docentes de la institución objeto de estudio, dinamizar más en las clases, utilizando actividades lúdicas que permitan motivar y evitar barreras en la relación docente-alumno, para suscitar un mejor proceso educativo en el aula.
8. Finalmente se recomienda a los compañeros del área de educación física, no olvidar la importancia de la educación integral, el compromiso con la calidad

educativa a la que se está llamado a ofrecer y permacer en constante actualización y perfeccionamiento profesional para dar respuestas alas necesidades de los niños y niñas que corresponda enseñar. La propuesta producto de este estudio resultó de una amplia revisión bibliográfica sobre juegos recreativos y cooperativos, su aplicación y ventajas; asimismo, lo referente a su utilización en el campo educativo, con incidencia directa en el trabajo pedagógico del aula, por lo que se invita a su revisión y se espera sea de utilidad para investigaciones con objetivos análogos.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

La propuesta sobre el plan de estrategias basado en los juegos cooperativos para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, es un proceso en el que se planifica cada uno de los elementos necesarios para ser implementados en la comunidad infantil del cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, donde se involucra a la escuela y la familia, en función de las actividades que se enseñaran a niños y niñas, el valor de la cooperatividad. Es así que luego de realizar la observación y análisis de los resultados arrojados del diagnóstico realizado en la población en estudio y establecer las conclusiones sobre las estrategias lúdicas que implementan los niños y niñas del cuarto grado, se propone implementar los juegos cooperativos como medio de formación para mejorar las relaciones interpersonales.

Para ello se aplicarán Juegos cooperativos que contribuirán en el proceso de formación de relaciones interpersonales fortaleciendo así el trabajo en equipo. Es decir, se implementaran actividades que propicien una relación entre los niños y niñas con su entorno. Dicha propuesta cuenta con 12 sesiones de actividades, contiene introducción, un objetivo general y objetivos específicos, justificación, fundamentación teórica, estructura, descripción, metodología, enfoque teórico y recursos a utilizar. De esta manera se fortalecerá el desarrollo integral de los niños y niñas del cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, ubicado en el municipio Bejuma del estado Carabobo para que participen en forma activa y creadora en el progreso de la escuela y la comunidad.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad y ante los constantes cambios que se perfilan en la sociedad venezolana, donde el avance tecnológico ha irrumpido en la tradicional manera de relacionarse, disminuyendo la interacción física de la comunicación, aunado al

crecimiento y expansión del uso de las redes sociales, es importante considerar el diseño y elaboración de propuestas basadas en el rescate de las relaciones interpersonales desde la edad temprana, es por ello que, aprovechando las estrategias basadas en la actividad física y recreativa se promuevan acciones dirigidas al fortalecimiento de la cooperación entre niños y niñas, rescatando la formación integral y armónica de los mismos; a la vez que se promueve la actividad física mediante el juego, el cual se inicia desde los primeros años de la vida y mediante esta propuesta permitirá fomentar la unión entre los niños y niñas, encaminados a la formación de actitudes de solidaridad, cooperación, entre otras.

Puede señalarse que la actividad lúdica desde todos los puntos de vista contribuye con el desarrollo integral de los niños y niñas, por lo que, los juegos cooperativos tienen como característica fundamental promover la cooperación, ayuda mutua, compañerismo y solidaridad. Cabe destacar, que los juegos cooperativos son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que favorecen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz; por ende, en estas actividades disminuyen la rivalidad entre pares y es una de las estrategias más adecuadas para fortalecer las relaciones en la niñez.

En resumen, esta propuesta está encaminada hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; centrados en la unión y no en la competencia, lo cual pretende lograrse mediante actividades seleccionadas en función de mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas del cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, ubicado en el municipio Bejuma del estado Carabobo.

JUSTIFICACIÓN

Se considera que a través esta propuesta se puede mejorar las relaciones interpersonales en los niños y niñas, ya que se presenta la no existencia de una buena comunicación, integración y apoyo, de acuerdo con el diagnóstico realizado, con la

propuesta se promueve actitudes de cooperación comunicación, sensibilización, solidaridad, debido a que se abre la puerta hacia el encuentro con el otro, se busca que predominen los objetivos colectivos sobre las metas individuales y cada persona, a través del juego cooperativo, puede encontrar vías para el aprendizaje de conductas de colaboración y ayuda basadas en la valoración positiva de la cooperación. La propuesta busca obtener una mejoría en el comportamiento y las actitudes en las relaciones interpersonales, incitando a niños y niñas a conocer sus capacidades, cualidades para que logre expresar sus opiniones, puntos de vista y desacuerdos de una manera respetuosa y responsable, de allí radica la importancia de la misma.

Como resultado esta propuesta, se va a fortificar los factores de socialización para estimular el conocimiento mutuo de los niños y niñas, interacciones grupales, amistosas, apoyo, y respuesta con el otro muy positivas, de este modo aumentaran las estrategias de empatía dentro del grupo. Las evidencias o investigaciones anteriores demuestran que, los juegos cooperativos son una excelente herramienta que se le da uso para brindar soluciones, en este caso para mejorar las relaciones interpersonales, la capacidad de trabajar en equipo y de proponer ideas. La educación física es el medio para transformar a la persona y la sociedad, aclarando que siempre estará preparada para los nuevos retos y tendencias de la sociedad, problemáticas y situaciones, comprometida a generar resultados positivos que desencadenan en cada sujeto y que se transmite a través de cada uno de ellos, fortaleciendo el comportamientos, sentimientos, confianza, respeto y colaboración con el otro.

En síntesis, la relevancia de la propuesta reside en que ésta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta logra que el proceso sea elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Fundamentación Teórica de la Propuesta

Esta propuesta está fundamentada en los juegos cooperativos para contribuir con el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas del cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial "San Rafael", municipio Bejuma del estado Carabobo; en la misma se consideraron algunos aspectos relevantes referidos a los juegos cooperativos, los cuales se mencionan a continuación:

Los Procesos de Socialización

Sobre este aspecto, Gardie (1993), plantea que el ser aislado no tiene cabida en la naturaleza de las formas de vida más elementales; existen las relaciones, los grupos, anexados, por instinto quizás, en las manadas de animales salvajes, las bandadas de las aves migratorias, las colonias de las hormigas, abejas, etc. Es en el ser humano donde se observa este instinto llevado a su máxima expresión.

La psicología social, término aparecido a comienzos del siglo XX, pretende orientar el estudio objetivo de la conducta humana. En el último se ha estudiado con sumo interés y profundidad el fenómeno de los grupos; primero en organizaciones y luego en estudios clínicos y, finalmente, en el contexto educacional, perfilando las dinámicas del aula de clase.

Partiendo del objetivo general de la educación venezolana, que dice: "Se debe formar un individuo apto para vivir en sociedad", parece que se ha descuidado un poco este espíritu en aras de incrementar los conocimientos del educando, que son los que se pueden evaluar fácilmente.

En el proceso educativo debe existir una interacción humana tal, que le permita al educando desenvolverse eficientemente en el medio social y esto se logra si en su formación intervienen entrelazados los elementos cognitivos y afectivos unidos a una gran sensibilidad de quienes intervienen en dicho proceso.

Las relaciones interpersonales son una necesidad vital del ser humano; sin embargo, en la realidad, lo que se advierte es una desintegración general,

comenzando ésta en la familia, núcleo fundamental de la sociedad y, por supuesto, se enmarca en el ámbito educativo, principalmente en actividades de aula.

Se dice que la educación introduce cambios mejores de conducta en el ser humano y esto se hace amparados con todos los recursos con que cuenta el sistema educativo y uno de estos sería "el juego", entendido como: "la descarga vital de un exceso de energía vital" (Huizinga, 1972), pero, además, tiene otras connotaciones, como:

- Impulso congénito de irritación
- Satisfacción de una necesidad de relajamiento
- Ejercicio para adquirir dominio de sí mismo
- Expresión de deseos insatisfechos

Otro elemento importante que se desarrolla con la actividad lúdica y que redundará en beneficio directo con la actividad intelectual educativa, es la creatividad.

Gardie (1993), manifiesta que ésta representa la ruptura de viejos esquemas o ideas, con una nueva forma de mirar los hechos, con las respuestas que surgen al presentarse sobre otras maneras de hacer las cosas o, mejor aún, sobre "nuestro propio modo de hacerlas", satisfaciendo así una necesidad del individuo.

La comunicación es otra función importante que cumple el juego, ya que así se ayuda a exponer y resolver trastornos emocionales, conflictos, traumas, etc. Chaefer y Connor (1998), emplean el juego específicamente como tratamiento terapéutico.

Por lo antes expuesto por los autores, se puede deducir la importancia del juego en el proceso de comunicación, siendo así elemento de preponderancia en el trabajo de aula, con el fin de cohesionar a los miembros del grupo y poder desarrollar un positivo y ventajoso proceso de enseñanza-aprendizaje.

En lo referente al aspecto sociológico, interesa resaltar los derechos individuales y sociales dentro del grupo, como exhortar las acciones humanas que contribuyan a desarrollar y asegurar la convivencia en grupos, tanto para cualquier organización, como en el ámbito educacional y, específicamente, en el desarrollo de las estrategias metodológicas impartidas en el salón de clase.

Conflicto Interpersonal en el Aula de Clase

Según los criterios de Flower (1993), el conflicto interpersonal incluye los desacuerdos explícitos, diferencias acerca de objetivos, las diferencias personales y emotivas que surgen entre los seres humanos.

Las relaciones interpersonales en el aula se generan a través de la interdependencia. Ésta hace que el conflicto sea inevitable en el marco del proceso enseñanza-aprendizaje.

Las inhibiciones son un factor; expresar ira, resentimiento o envidia con respecto a otro miembro del grupo, se suele considerar de mala educación o falta de madurez. No obstante, cuando estos sentimientos no se expresan de manera espontánea, por lo general se manifiestan indirectamente y a menudo ocurren de tal modo que generan nuevos conflictos u ocasionan costos de otro tipo.

Las necesidades inmediatas de energía, también afectan la forma en que se maneja el conflicto. Se requiere energía emocional para suprimir el conflicto en su totalidad y puede necesitar más energía emocional para confrontarlo. Por tanto, los conflictos se acaban, con frecuencia, de un modo indirecto, que suele exigir una energía mínima a corto plazo. Sin embargo, los conflictos indirectos son los que duran más y son la verdadera causa de los costos que no pueden atribuirse al conflicto original.

Juegos Cooperativos

Se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital y que cada niño hace uso de los distintos juegos en distintas etapas y estas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada niño. El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no solo a sí mismo, sino también al ambiente en el que se encuentra.

En tal sentido, puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente se recibe por hacer o no ciertas cosas, donde se es producto de un proceso de socialización en el cual se enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos. Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano. Los juegos no deben promover la eliminación de participantes, el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos “aptos”, los menos inteligentes, los menos atrevidos entre otros. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir. Una característica propia del juego cooperativo es que su juego es organizado, que busca la participación y la unión para que a través de la cooperación de alcancen objetivos grupales.

Asimismo, las actividades lúdicas cooperativas potencian el pensamiento divergente en la búsqueda de soluciones creativas frente a la reproducción de estereotipos propios de otras actividades. Los juegos cooperativos, en consecuencia, pueden ser utilizados en clase de Educación Física como un medio para la

elaboración de soluciones nuevas y originales y para la posterior exploración, modificando o cambiando estas soluciones. Estimula de este modo el potencial creativo de los alumnos.

Por otra parte, el clima afectivo que crea el juego cooperativo hace que cada persona se sienta libre de la presión por rendir más que los demás; libre de la lucha por el resultado; libre, en suma, para buscar soluciones en un ambiente armónico y distendido. Vemos, pues, que, como se ha demostrado experimentalmente en reiteradas ocasiones, el juego cooperativo proporciona un buen número de efectos positivos sobre el individuo y sobre el grupo. Estos efectos pueden ser utilizados dentro del campo de la educación. De nosotros, como docentes, depende, en consecuencia, la decisión de aprovechar sus muchas posibilidades en la formación de personas más capacitadas para la actuación como individuos y para la integración grupal.

Importancia de los Juegos Cooperativos y de las relaciones interpersonales

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, unión, de allí su importancia como estrategias de socialización que difumina la integración y la internalización de valores.

No se puede dejar de lado al grupo como lugar mismo de crecimiento y, relacionando el grupo ordinario como es la familia o la comunidad educativa bien integrada, constituye el mejor pronóstico de personalidades armónicas, fuertes y bien desarrolladas. Es importante señalar que en una experiencia de grupo, es posible observar e identificar algunas necesidades profundas del ser humano:

- **Inclusión:** Al permitirle sentirse aceptado y formar parte de una comunidad.
- **Reconocimiento:** Al darle la oportunidad de ser considerado un miembro positivo y valioso.

- **Estructura y Control:** Al darle bien definidas las responsabilidades y actividades, no sólo propias, sino también ajenas.

- **Creatividad:** Al permitirle sentir la libertad de equivocarse.

Todas estas características que satisfacen las necesidades del ser humano que comparten un grupo, se cumplen también en las actividades del juego. Es importante tomar en consideración lo concerniente al ámbito educativo como solución de la problemática planteada, los juegos recreativos y en especial los cooperativos, han dado grandes contribuciones en muchas instituciones educativas, debido a los planteamientos referidos por docentes que se apoyan en su proceso educativo; cabe destacar que es una herramienta pedagógica para lograr nuevas alternativas de cambios frente a métodos tradicionales de la enseñanza-aprendizaje. Es decir, estos conceptos de juegos y procesos, se pueden aplicar en el aula con múltiples beneficios, ampliamente demostrados.

Por otro lado, las relaciones interpersonales constituyen, entonces, el efecto recíproco entre dos o más personas que comprenden los medios por los cuales las personas interactúan y se comunican unos con otros para llevar a cabo tareas para su desarrollo, su mantenimiento y crecimiento. A tal efecto, Alcover (1992), señala que: "La efectividad de un grupo está determinada no sólo por la preparación y el nivel de competencia entre sus miembros, sino por las relaciones interpersonales que se plantean entre ellos". En este sentido, los juegos cooperativos constituyen una herramienta de suma importancia para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y para la fomentación de valores grupales.

La satisfacción personal en el juego cooperativo.

Los juegos cooperativos proporcionan a los participantes un alto grado de satisfacción personal. Este hecho ha de ser, sin duda, valorado por sí mismo puesto que las actividades en clase de Educación Física deben prestar atención a los sentimientos de felicidad de los alumnos; pero también hay de que atender al hecho

de que si los participantes se sienten más satisfechos con el juego, participarán en él con mejor disposición y se favorecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Juego cooperativo y comunicación dentro del grupo de iguales.

Los juegos cooperativos incrementan la comunicación intragrupal, mejorando el ambiente en el grupo. Como señala Parlebas (1988, pág. 53), el éxito del juego cooperativo depende de las comunicaciones prácticas que se establecen entre los participantes. La calidad de las interacciones comunicativas, además de incidir en la resolución exitosa del juego, influye positivamente en la reflexión sobre las capacidades motrices puestas en funcionamiento, en el aprendizaje de valores y actitudes, en la adquisición de competencias de carácter social y en el sentimiento de ser aceptado por los demás. Favorecer el proceso de comunicación entre iguales ejerce, en consecuencia, una influencia positiva tanto sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje como sobre el grado de bienestar y satisfacción individual y grupal.

El aprendizaje motor en el juego cooperativo.

La Educación Física no se orienta exclusivamente hacia el ámbito motor, sino que presta atención a la persona entendida globalmente. Pero el movimiento sigue siendo el pilar fundamental sobre el que se sustenta nuestra área curricular y el aprendizaje motor uno de sus grandes fines. En este sentido, el juego cooperativo es un instrumento útil para que cada alumno explore sus posibilidades corporales e integra momentos de aprendizaje que propician la adaptación del movimiento a múltiples situaciones, con el consiguiente aumento de la competencia motriz. Representa, además, una situación de aprendizaje contextualizado y favorece la versatilidad del movimiento por encima del aprendizaje de estereotipos basado en repeticiones. De este modo, es más factible la toma de conciencia del propio movimiento, al tiempo que se presta más atención al camino que a la meta, al proceso que al resultado.

Cambio de actitudes en las actividades lúdicas cooperativas.

Los juegos cooperativos influyen en el cambio de actitudes en relación con la confianza en los demás y con la valoración de las formas cooperativas de interacción. Este cambio de actitudes opera a través de dos caminos. Uno de ellos nace en el ámbito cognitivo, al analizar la nueva información que estas actividades lúdicas traen consigo y las consecuencias que de ellas se derivan; el otro corre por el campo afectivo, proporcionando experiencias agradables y emociones positivas en presencia del objeto de la actitud (la cooperación como forma de relación, en nuestro caso). Cada persona, a través del juego cooperativo, puede encontrar vías para el aprendizaje de conductas de colaboración y ayuda basadas en la valoración positiva de la cooperación. El juego cooperativo encuentra aquí uno de sus mayores caudales educativos.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Mejorar las relaciones interpersonales con base en los juegos cooperativos, en los niños y niñas del cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”, Municipio Bejuma del estado Carabobo.

Objetivo Especifico

Desarrollar estrategias para fortalecer la comunicación, el respeto, la confianza y la cooperación entre los niños y niñas del cuarto grado de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”.

Fortalecer por medio de juegos cooperativos el trabajo en grupo, el compañerismo y la colaboración.

Incentivar la integración de los niños y niñas, así como el manejo de conflictos, a través de actividades donde se lleven a cabo los juegos cooperativos.

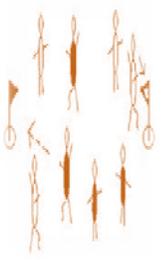
Estructura de la Propuesta

1. Juegos cooperativos de motivación
2. Juegos cooperativos para la comunicación.
3. Juegos cooperativos para la confianza.
4. Juegos cooperativos para la cooperación.

Descripción de la Propuesta. Fase inicial

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
<p>Inicio del plan de actividades. Charla sobre los valores y la cooperación.</p>	<p>Carta. Hojas y lápices</p>	<p>Fomentar la unión de grupo y el valor y el trabajo placentero</p>	<p>Inicio: Actividad del cartero. El facilitador forma a los participantes en un círculo; comienza cantando el cartero trajo una carta y los alumnos responden para quién; de inmediato el facilitador dice el nombre de un estudiante y asigna actividades como abrazar, decir un elogio, nombrar un virtud o algo en lo que destaque, etc. (todas acciones positivas) de otro compañero. Al finalizar todos los estudiantes debieron haber sido nombrados.</p> <p>Desarrollo: Breve Charla sobre los valores y la importancia de la cooperación y del juego entre compañeros. Actividad ¿tú quién eres?: En un trozo de papel cada participante escribe una palabra relacionada con la Naturaleza: bellota, pino, agua, sol, conejo.. y se la pega en la frente a otro/a compañero/a sin que éste lo vea (normalmente si es un trozo pequeño de papel, se queda pegado a la piel un rato sin necesidad de sujetarlo). Cada persona tiene que averiguar qué pone en su papel, haciendo preguntas a los demás, o pidiendo pistas.</p> <p>Final: plenaria sobre cómo se sintieron y qué aprendieron.</p>	<p>Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente y se relaciona de forma respetuosa.</p>

Descripción de la Propuesta. Fase de Desarrollo de actividades cooperativas

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p>Ponchados.</p>	<p>Tiza o creyones de colores, 2 pelotas de tenis</p>	<p>Fomentar la unión de grupo y el valor y el trabajo placentero</p>	<p>Fase inicial: Calentamiento y estiramiento. Fase central: Se dibuja el tablero en el piso donde se van a marcar las iniciales de cada niño y niña, ya marcado el tablero se traza una raya de la distancia de 8 metros del mismo, se hace un círculo para referenciar el lugar que ocupa la pelota más o menos 20 centímetros, en el mismo orden de letra que quedaron en el tablero cada uno lanzará la piedra o moneda, si caen en alguna letra sin pisar la línea que encierra el tablero o cuadro al estudiante correspondiente se dirigirá hacia la pelota, mientras que los demás compañeros correrán hacia las bases indicadas y terminar en el cuadro donde se inició la partida del juego sin dejarse ponchar, al niño o niña que ponchen no correrá más por las bases se quedará quieto esperando que terminen todos de cruzar el tablero y se le hará la correspondiente raya en su cuadro donde está ubicada la inicial que significa que ha sido ponchado una vez. Después lanzará el siguiente compañero correspondiente a la inicial que está en orden, seguirá el juego hasta terminado el tiempo programado para la actividad. El niño o la niña que está ponchando lo deben hacer lanzándole la pelota a las piernas solamente, de esa manera quedará ponchado. Fase final: vuelta a la calma (ejercicios de relajación).</p>	<p>Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente y se relaciona de forma respetuosa.</p>

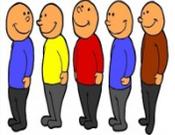
Descripción de la Propuesta (Continuación)

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p data-bbox="331 743 447 776">El rebote</p>	<p data-bbox="520 727 709 792">Alumnos, hojas blancas, lápiz</p>	<p data-bbox="772 613 953 911">Integración entre los miembros del grupo, favoreciendo la responsabilidad por sus actos y la de sus compañeros</p>	<p data-bbox="978 561 1493 594">Fase inicial: Calentamiento y estiramiento.</p> <p data-bbox="978 630 1644 862">Fase central: El facilitador entrega papel y lápiz; los alumnos deben colocar su nombre en la parte superior y en el centro una actividad que debe cumplir el compañero seleccionado; al final, se recogen los papeles y se le dice a los alumnos que consiste en la técnica del rebote, que deben cumplir lo que han deseado a los compañeros.</p> <p data-bbox="978 898 1644 963">Fase final: Vuelta a la calma, reflexión sobre cómo se sintieron y qué aprendieron.</p>	<p data-bbox="1669 613 1843 911">Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente y se relaciona de forma respetuosa.</p>

Descripción de la Propuesta (Continuación)

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p data-bbox="323 727 449 792">Carrera de cien pies</p>	<p data-bbox="520 727 737 792">Patio con suelo de pasto</p>	<p data-bbox="793 646 932 873">Fomentar la unión y el trabajo de grupo, el valor y el trabajo placentero</p>	<p data-bbox="970 441 1482 474">Fase inicial: Calentamiento y estiramiento.</p> <p data-bbox="970 509 1663 841">Fase central: Comenzando con la dinámica de división en sub-grupo a través de la dinámica de la familia (Al decirle "matrimonio", se tienen que abrazar en parejas, expresando "soltero" se sueltan y al comunicarle "bululú" se abrazan en grupos de 4 que serán los subgrupos), se forman en filas. Luego el sub-grupo procede a sentarse con las rodillas flexionadas, una detrás del otro entre las piernas del compañero de atrás, de modo de poder tomarle con sus manos, los tobillos del compañero. La carrera se realiza en ésta posición. De esta forma, igualmente que en la anterior para llegar a la meta, se debe realizar un trabajo coordinado y cooperativo, para llegar más rápido a la misma. Sugerencia: La actividad se realiza en suelo de pasto</p> <p data-bbox="970 1013 1663 1078">Fase final: Vuelta a la calma. (Relajación y estiramiento muscular)</p>	<p data-bbox="1684 574 1864 938">Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente y se relaciona de forma respetuosa. Un vocabulario adecuado</p>

Descripción de la Propuesta (Continuación)

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p data-bbox="331 727 443 792">Orden de edades</p>	<p data-bbox="541 743 716 776">Manos y señas</p>	<p data-bbox="789 662 940 857">Fomentar la cooperación del grupo. El conocimiento del grupo.</p>	<p data-bbox="972 573 1482 605"><i>Fase inicial:</i> Calentamiento y estiramiento.</p> <p data-bbox="972 646 1661 873"><i>Fase central:</i> Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo pueden hacer señas. El objetivo del Grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando esté ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual nos cuente.</p> <p data-bbox="972 914 1465 946"><i>Fase final:</i> vuelta a la calma. (Relajación)</p>	<p data-bbox="1686 427 1864 1092">Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente y se relaciona de forma respetuosa. Conocer mejor al grupo. Conocer aquellos compañeros más tímidos y a los que no tienen algún problema a la hora de expresarse.</p>

Descripción de la Propuesta (Continuación)

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p data-bbox="306 743 468 769">El submarino</p>	<p data-bbox="520 727 737 789">Patio con suelo de pasto</p>	<p data-bbox="789 662 940 854">Fomentar la cooperación del grupo. El conocimiento del grupo.</p>	<p data-bbox="972 594 1482 620"><i>Fase inicial:</i> Calentamiento y estiramiento.</p> <p data-bbox="972 662 1661 854"><i>Fase central:</i> Los niños y niñas se sientan en el suelo separados aproximadamente un metro, otro tiene que ir a gatas con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando esté a punto de chocar los que están sentados deberán decir "pi, pi, pi" los niños y niñas que choquen se quedaran quietos y quietas.</p> <p data-bbox="972 896 1650 922"><i>Fase final:</i> Vuelta a la calma. (Relajación y estiramiento)</p>	<p data-bbox="1686 578 1864 938">Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente y se relaciona de forma respetuosa. Conocer mejor al grupo</p>

Descripción de la Propuesta (Continuación)

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p data-bbox="327 727 443 789">Policías y ladrones.</p>	<p data-bbox="527 743 726 773">Cancha de futbol</p>	<p data-bbox="789 610 947 902">Fomentar la cooperación del grupo. Favorecer la comunicación del grupo y el desarrollo de estrategias comunes.</p>	<p data-bbox="978 480 1482 509"><i>Fase inicial:</i> Calentamiento y estiramiento.</p> <p data-bbox="978 545 1665 967"><i>Fase central:</i> Los niños y las niñas se sientan en el suelo separados aproximadamente un metro, otro tiene que ir a gatas con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando esté a punto de chocar los que están sentados deberán decir "pi, pi, pi" los estudiantes que choquen se quedaran quietos. Los estudiantes se dividen en dos grupos, se colocan cada grupo en una banda de cualquier campo deportivo. Los policías van por parejas cogidos de la mano y solo caza uno. Solo con tocar ya están casados, debe quedar claro cuál es la línea de fondo. Los policías deben conseguir que pasen al otro lado el menor número de contrabandistas al otro lado de la línea</p> <p data-bbox="978 1016 1650 1045"><i>Fase final:</i> Vuelta a la calma. (Relajación y estiramiento)</p>	<p data-bbox="1692 610 1864 902">Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente y se relaciona de forma respetuosa.</p>

Descripción de la Propuesta (Continuación)

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p data-bbox="310 711 470 805">Policías y ladrones con variable.</p>	<p data-bbox="516 727 739 789">Cancha de futbol o suelo de pasto</p>	<p data-bbox="793 695 934 821">fortalecer la confianza el uno con el otro</p>	<p data-bbox="972 459 1482 488"><i>Fase inicial:</i> Calentamiento y estiramiento.</p> <p data-bbox="972 526 1661 789"><i>Fase central:</i> Los niños y niñas se agrupan por parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las punteras. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja.</p> <p data-bbox="972 797 1661 992">Una vez alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, los dos bajan. Se trata de que, por parejas, se consiga alcanzar el punto de equilibrio, y hacer movimientos cooperando.</p> <p data-bbox="972 1029 1650 1058"><i>Fase final:</i> Vuelta a la calma. (Relajación y estiramiento)</p>	<p data-bbox="1686 630 1864 889">Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente y buena cooperación</p>

Descripción de la Propuesta (Continuación)

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p data-bbox="338 727 436 786">El túnel oscuro</p>	<p data-bbox="516 727 737 786">Cancha de futbol o suelo de pasto</p>	<p data-bbox="789 695 936 818">Fortalecer la confianza el uno con el otro</p>	<p data-bbox="972 526 1482 553"><i>Fase inicial:</i> Calentamiento y estiramiento.</p> <p data-bbox="972 591 1661 922"><i>Fase central:</i> Se divide el grupo de niños y niñas en dos, cada grupo se colocará en fila india con las piernas abiertas a un metro de distancia unos de otros, el último en la fila se colocará en cuatro es decir a gatas con los ojos cerrados o vendados y se le dirá que es como un tren que tiene que pasar por un túnel muy oscuro, sus compañeros de trabajo lo guiarán por indicaciones izquierda, derecha y centro, cuando atraviese el túnel los demás le comunicarán y él se colocará de primero y el último de la fila hará el mismo proceso.</p> <p data-bbox="972 959 1646 987"><i>Fase final:</i> Vuelta a la calma. (Relajación y estiramiento)</p>	<p data-bbox="1692 542 1864 971">Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente y buena cooperación y manifiesta una buena confianza con sus compañeros.</p>

Descripción de la Propuesta (Continuación)

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p data-bbox="321 816 466 846">El cangrejo.</p>	<p data-bbox="573 743 711 773">Estudiantes</p>	<p data-bbox="800 542 961 971">Interacción e integración entre los miembros del grupo, estimulando una mayor y mejor comunicación y disposición a apoyar y aportar acciones.</p>	<p data-bbox="989 542 1493 571">Fase inicial: Calentamiento y estiramiento</p> <p data-bbox="989 610 1671 873">Fase central: Los jugadores se dividen en dos o más grupos de una misma cantidad. Cada grupo se coloca en una línea de salida al frente de cada uno y a una distancia de 20 metros; antes de dar orden de salida deben adoptar la posición de manos y cuerpo al suelo, formando con los brazos y piernas cuatro patas; el que logre llegar primero al círculo gana un punto para su equipo.</p> <p data-bbox="989 945 1665 974">Fase final: Vuelta a la calma. (Relajación y estiramiento)</p>	<p data-bbox="1696 610 1875 906">Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente el tipo de estrategia que se aplicó.</p>

Descripción de la Propuesta (Continuación)

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p data-bbox="331 727 443 789">Robar la bandera</p>	<p data-bbox="506 727 747 789">Telas, conos estacas y palos de escobas</p>	<p data-bbox="789 428 940 1089">Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Fomentar la necesidad de cooperar. Desarrollar la confianza del grupo. El niño y la niña desarrollarán la capacidad de tomar decisiones en equipo.</p>	<p data-bbox="968 526 1482 553"><i>Fase inicial:</i> Calentamiento y estiramiento.</p> <p data-bbox="968 591 1661 919"><i>Fase central:</i> El juego empieza con la creación de dos grupos antagonistas (policías y ladrones) y la elección del inmune. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías. El juego termina cuando: Es robada la bandera y llevada al campo de los ladrones, cuando un ladrón es cazado con la bandera. En el último caso si hay duda sobre si dejo la bandera antes de ser tocado el beneficio es para el atacante. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro.</p> <p data-bbox="968 964 1650 992"><i>Fase final:</i> Vuelta a la calma. (Relajación y estiramiento)</p>	<p data-bbox="1692 607 1860 902">Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente el tipo de estrategia que se aplicó</p>

Descripción de la Propuesta (Continuación)

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p data-bbox="306 824 516 850">El lago encantado</p>	<p data-bbox="562 613 793 906">Interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores. Aros, tiza, estudiantes.</p>	<p data-bbox="835 646 982 873">Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos.</p>	<p data-bbox="1014 358 1528 384">Fase inicial: Calentamiento y estiramiento.</p> <p data-bbox="1014 391 1665 719">Fase central: Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados</p> <p data-bbox="1014 829 1140 855"><u>Variantes:</u></p> <ol data-bbox="1014 862 1675 1060" style="list-style-type: none"> 1. Siameses. Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen. 2. Flores venenosas. Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar. <p data-bbox="1014 1097 1675 1156">Fase final: Vuelta a la calma. (Relajación y estiramiento)</p>	<p data-bbox="1703 610 1875 906">Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente el tipo de estrategia que se aplicó</p>

Descripción de la Propuesta (Continuación)

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
 <p data-bbox="331 727 441 792">Alejar el platillo.</p>	<p data-bbox="506 695 751 824">Un disco volador, tiza y varios balones. Espacio libre y sin obstáculos.</p>	<p data-bbox="793 711 936 808">Desarrollar la confianza del grupo</p>	<p data-bbox="972 427 1482 456"><i>Fase inicial:</i> Calentamiento y estiramiento.</p> <p data-bbox="972 492 1661 654"><i>Fase central:</i> Los niños y niñas se dividen en dos grupos. Un grupo se coloca detrás de la línea de lanzamiento. Cada jugador o jugadora de este grupo tiene un balón. El otro grupo inicia el juego colocado detrás de la línea de fondo.</p> <p data-bbox="972 662 1661 719">A unos metros de la línea de lanzamiento se deposita en el suelo un disco volador.</p> <p data-bbox="972 727 1661 922">A una señal, los niños y niñas que tienen los balones comienzan a lanzarlos contra el disco volador tratando de alejarlo tanto como puedan. Las jugadoras del otro grupo devuelven los balones, una vez que éstos han sobrepasado los límites del rectángulo, para que sus compañeras continúen lanzando.</p> <p data-bbox="972 930 1661 1027">Al cabo de un tiempo se detiene el juego y el grupo consigue tantos puntos como marque la última línea que ha atravesado el disco.</p> <p data-bbox="972 1060 1650 1089"><i>Fase final:</i> Vuelta a la calma. (Relajación y estiramiento)</p>	<p data-bbox="1686 613 1864 906">Participa en la actividad, acata las instrucciones y reglas dadas por el docente el tipo de estrategia que se aplicó</p>

Descripción de la Propuesta. Fase final.

Actividad	Recurso	Objetivo	Desarrollo	Indicadores
Evento Día Familiar.	Docentes, estudiantes, madres, padres y representante	Fomentar la participación e integración de la familia y la escuela.	<p>Fase inicial: Palabras de bienvenida y breve acotación sobre la participación de los padres con los juegos y educación de sus hijos.</p> <p>Fase central:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gincana familiar. Seis estaciones, cada una con juegos cooperativos para que participen los padres y representantes, con sus hijos o representados. - Carrera de sacos de padres e hijos. - Juegos de mesa grupales para la participación de todos. <p>Fase final: Agradecimiento por la receptividad y participación. Breves palabras sobre la importancia la educación en casa, de los valores como la solidaridad, compañerismo y empatía y de mantener eventos similares más adelante</p>	Participación de los padres junto con sus hijos o representados en la actividad planteada

Metodología de la Propuesta

Trabajo por parejas y en grupos, es decir, respetar a los integrantes del equipo sus ideas y opiniones, seguidamente trabajar de forma colaborativa aportando ideas, mostrar interés por el trabajo realizado, calidad y mejora del mismo, analizar y reflexionar para detectar los errores o posibles puntos de mejora, continuamente trabajar de manera justa de modo de que todos los integrantes colaboren de igual manera y no haciéndoles los roles que corresponde al otro compañero, se debe ser responsables con las tareas asignadas y para terminar se debe participar activamente en las actividades del área de educación física a desarrollar para unificar ideas, conocimientos y aportaciones para realizar un trabajo grupal y no un conjunto de ideas individuales. Aunado a ello, es importante señalar que en la propuesta se considera la disponibilidad no solo de niños y niñas de cuarto grado, sino que se espera también se aplicado en las demás aulas de la U.E Colegio Parroquial “San Rafael”.

Es de acotar, que si los juego cooperativos fueran un buen medio para la educación en valores, pero no así para la exploración y el desarrollo de las posibilidades de movimiento, correrían el peligro de ser arrinconados como elementos portadores de buenas intenciones desde el punto de vista moral, pero incapaces de proporcionar aprendizajes motrices, pues no hemos de olvidar que el movimiento es la piedra angular de nuestra área. Pero, si a los juegos cooperativos añadimos otras actividades con las que comparten su filosofía y valores educativos tales como actividades motrices de cooperación poco regladas (paseo, marcha en bicicleta, etc.) y las actividades expresivas (mímica, danza, etc.) que también tienen su base en la colaboración, podríamos cubrir con ellos un buen número de contenidos relativos al ámbito motor, tanto para la Educación Primaria como para la Educación Secundaria Obligatoria. Podemos encontrar juegos cooperativos que afianzan la lateralidad, que desarrollan el equilibrio estático y dinámico, que permiten explorar las capacidades perceptivomotrices, que inciden sobre la coordinación dinámica general o que posibilitan la mejora de la coordinación visomotora, por citar algunos

ejemplos. Y proporcionan, además, las ventajas que la propia actividad lúdica conlleva en relación con la variedad de experiencias motrices creativas o la cantidad y variedad de relaciones sociales que posibilitan, por lo que en este sentido la propuesta está diseñada para cubrir estas áreas.

Enfoque Teórico de la Propuesta

Se basa en el aprendizaje constructivista de Vigosky, considerando la presencia de tres factores como lo son: el nivel social, cognitivo y motriz, propios del ser humano, los cuales se van construyendo día a día como resultado de esas disposiciones internas, que se realizan con lo que posee la persona, con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea. El estilo de enseñanza y la aplicación que se manejará con los niños y niñas en edades comprendidas entre 8 y 10 años, también se consideró la teoría de aprendizaje de Bandura y la teoría de estructuración cooperativa, lo que permite a los niños y niñas ser creativos, en virtud de que este tipo de juegos promueve la imaginación y afianza los valores de grupo, logrando con ello el cometido de esta propuesta, porque las relaciones interpersonales pueden fortalecerse de la actividad diaria siendo los juegos cooperativos una estrategia adecuada para lograrlo.

Recursos

Balones, pelotas de todo tipo, aros, tiza, hoja, lápiz, colchonetas, lazos, tablas, telas, parques, conos cámara fotográfica o video, a, revistas y todo el material lúdico disponible que unido a la imaginación pueda contribuir al desarrollo de nuevas actividades para ser agregadas a esta propuesta de importancia social e institucional desde el punto de vista de la colaboración.

De igual manera es importante considerar los espacios tales como: áreas verdes, canchas deportivas, campos recreativos, parques y cualquier espacio que permita la

libre recreación y esparcimiento de los niños y niñas que conforman la muestra de esta investigación.

Evaluación

Para la evaluación de las actividades se espera que observen los indicadores planteados, la participación y la unión en el grupo. El facilitador, debe mantener siempre una actitud tolerante, respetuosa y valorativa de logros, servir de director de las actividades, agradecer a los alumnos por su participación activa en cada una de ellas; al mismo tiempo, debe observar los cambios en la comunicación interpersonal entre los miembros del grupo y en las relaciones interpersonales en general.

REFERENCIAS

- Arias, F. (2004). El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica. (4ª. ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme.
- Bandura, Albert (1977) Teoría del Aprendizaje Social. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall
- Balestrini, Mirian (1998). Cómo se elabora un proyecto de investigación. Para los estudios formulativos o exploratorios, descriptivos,, diagnósticos, evaluativos, formulación de hipótesis causales, experimentales y los proyectos factibles. Consultores Asociados. BL. Servicio Editorial. Caracas.
- Bengtasson, A. (1986) El Juego algo más que Educación Física. Ciudad de México, Comisión Nacional del Deporte
- Castro, Fernando. (2001). El Proyecto de investigación y su esquema de elaboración. Editorial Colson C.A, Caracas-Venezuela
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). Gaceta Oficial N° Diciembre 1999. p 37.
- Guzmán, J.C y Hernández, G. (1998). *Implicaciones Educativas de seis Teorías Psicológicas. Antología de Lecturas.Depto de Psicología Educativa*. División de Estudios Profesionales. México: Universidad Virtual ITESM. México. p. 25-29
- Jackson, M. (1987) Teoría de los Juegos. Madrid, Ed. Alianza.
- Hernández, S.; Fernández, R. y Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. (5ª. ed.). México: Editorial McGraw Hill.
- Ley Orgánica de Educación (1980). Gaceta Oficial N° 2.635 de fecha 28 de julio de 1980. Disponible en página web: <http://comunidad.vlex.com/pantin/loeduc.html> .
- McMillan, J. y Schumacher, S. (2007). Investigación Educativa. (5ª. ed.). Madrid, España: Editorial Pearson Addison Wesley.
- Miralles, Jordi (2012). Los juegos cooperativos, un compromiso social ineludible. http://www.opinion.com.bo/opinion/revista_asi/2013/0623/suplementos.php?id=1030

Rodríguez y Oviedo (2000). La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño en el Preescolar "Yare", de San Francisco de Yare, Edo. Miranda

Serrano (1999) Propuesta de Juegos didácticas para favorecer el aspecto socio-emocional de los niños y niñas del Preescolar "Las Naranjitas. IUTEPAL. Valencia Edo Carabobo

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
MENCION EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y
RECREACIÓN



INSTRUMENTO

Lee detenidamente cada una de las preguntas y marca con una X en “SI O NO” de acuerdo a tu respuesta.

Nº	ÍTEMS	SI	NO
01	¿Te gusta compartir con tus compañeros?		
02	¿Juegas seguido con tus amigos?		
03	¿Tienes una buena relación con tus compañeros de clase?		
04	¿Realizas juegos que incluyen actividades grupales?		
05	¿Te sientes a gusto en tu salón de clases?		
06	¿Eres unido con tus amigos y compañeros de clase?		
07	¿Tus familiares comparten seguido contigo?		
08	¿Juegas a diario en compañía de familiares o amigos?		
09	¿Participas en actividades grupales en tu escuela?		
10	¿Te gusta realizar actividades que involucren a tus compañeros y familia?		
11	¿Te identificas con los juegos que se realizan en tu escuela?		
12	¿En tu escuela se llevan a cabo juegos grupales o juegos cooperativos?		
13	¿Te gustaría realizar juegos dentro de tu escuela donde todos ganen?		
14	¿Sabes que son juegos cooperativos?		
15	¿Te gustaría participar en juegos grupales dentro de tu escuela con compañeros y amigos?		



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y
RECREACIÓN



Formato para la Validación de Instrumento

Nombre y Apellido: Eglys Gómez
Título Profesional *Pregrado:* Lic Educación Física Deporte y Recreación
Postgrado: Maestría en Recreación
Lugar de Trabajo: Universidad de Carabobo
Cargo que Desempeña: Docente en asignatura Recreación

Quien suscribe, hago constar que revise y validé el instrumento del Trabajo Especial de Grado de Br. David Montero, portador de la cédula de identidad N°: 17.258.555 y Br. Luis Cesar, portador de la cédula de identidad N°: 18.500.107, titulado "Juegos cooperativos para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de niños y niñas de cuarto grado de la U.E. Colegio Paroquial San Rafael, Bejuma estado Carabobo", haciéndoles las correcciones pertinentes de acuerdo con el formato anexo.

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Ítem	Congruencia		Claridad		Tendenciosidad		Observaciones
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Nro.	Aspectos Generales	SI	NO	Observaciones
1	El instrumento posee instrucciones a seguir por la persona consultada.			
2	Los ítems permiten el logro de los objetivos relacionados con la investigación.			
3	Los ítems están presentados en una forma lógica secuencial.			
4	El número de ítems utilizados es suficiente para recoger la información.			

Condición de la Validación	
Aplicable	<input checked="" type="checkbox"/>
Aplicable atendiendo a las observaciones	<input type="checkbox"/>
No aplicable	<input type="checkbox"/>

Fecha de Validación 29-01-2015

Firma 

Cálculo de confiabilidad del Instrumento

		Ítems en el instrumento													
Encuestados	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	sumatoria de los aciertos de los ítems		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	
2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	8	
3	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	8	
4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	7	
5	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	7	
6	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	
7	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	9	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	
10	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	6	
11	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	8	
12	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	3	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	
14	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	
Σ →	12	12	12	12	15	5	5	10	10	14	2	8	Varianza de los aciertos: 11,6		
P	0,8	0,8	0,8	0,8	1	0,33	0,33	0,67	0,67	0,93	0,13	0,53	K/(K-1) <small>K numero de ÍTEMS</small>		
Q	0,2	0,2	0,2	0,2	0	0,67	0,67	0,33	0,33	0,07	0,87	0,47			
PxQ	0,16	0,16	0,16	0,16	0	0,22	0,22	0,22	0,22	0,07	0,11	0,25	(Sumatoria de ΣPxQ/varianza)		
													1,95		

$$K_r = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum P^* q}{S_t^2} \right]$$

Kr:0,91 MUY CONFIABLE