

Universidad Ana G. Méndez
Recinto de Cupey
Escuela de Educación
Programa Graduado

La integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje
para el desarrollo holístico en los niños de edad temprana.

Luz M. Pastrana Nieves

Mayo 2019

Dedicatoria

Quiero dedicarle esta investigación documental, a Dios todo poderoso por andar siempre conmigo, por sostenerme en los momentos difíciles, por su amor infinito y su misericordia para conmigo. Se lo dedico a mis padres por enseñarme que nada es fácil en esta vida y que hay que luchar siempre para lograr lo que uno desea en esta vida. A mi familia la cual amo infinitamente que, aunque no los veo como quisiera son importantes para mí.

Agradecimientos

Agradezco primeramente a Dios por darme fuerza y sostenerme en los momentos que sentía que no podía con este proceso. Doy las gracias a estas hermosas personas que Dios puso en mi camino para apoyarme. Mi prima Inés que me apoyo cuando decidí dar el paso de volver a estudiar cuidando a mi papi, a mi mejor amiga Lucy por siempre ayudarme, te quiero como una hermana porque siempre has sido una amiga incondicional que ha estado para mí siempre, consolarme y darme aliento para poder terminar. A mi amigo Dr. Rolando Flores que siempre tenía palabras de aliento hacia mí y me decía, tú puedes nena voy a ti. Al excelente grupo del Programa de investigación de la Universidad Ana G. Méndez, Selinette, Ivonne y Alex por ayudarme en este proceso a que el mismo no fuera tan arduo y darme ánimo para seguir. Le doy las gracias a la Dra. Betzaida Hernández Sepúlveda porque a pesar del duro proceso, siempre me motivó a seguir adelante que debía lograr terminar. Y a mis compañeras de trabajo Norys, Edda y Maggy, todas las que estuvieron ahí para mí, que me brindaron sus recursos, apoyo y aliento. Y por último y no menos importante a mis niños y mis padres que son mi motivación cada día para mejorar y crecer profesionalmente. En especial Danelís que no faltaba tu mensaje de texto todos los días para darme aliento a que no me diera por vencida, a Dra. Wanda Navarro y Dr. Yamir Torres por brindarme su ayuda en los últimos capítulos y decirme estas en la recta final vamos, no te des por vencida; y a Érika su esposa por siempre sus palabras de aliento. Gracias sinceras por su apoyo incondicional.

Tabla de Contenido

Hoja de firma.....	Error! Bookmark not defined.
Certificación de autoría	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimientos	v
Tabla de Contenido	vi
Índice de Tablas	ix
Índice de Apéndice.....	xii
Sumario.....	xiii
Capítulo I: Introducción	1
Situación del Problema	5
Propósito del estudio	6
Objetivos de la investigación.....	7
Justificación	8
Aportación del estudio	10
Preguntas de investigación	11
Definición de términos	11
Capítulo II: Revisión de Literatura	13
Marco conceptual.....	13
Marco Conceptual de Kindergarten (2003-2013).....	17
La NAEYC y PRAEYC. Defensores de los Derechos de la Niñez Temprana.....	20
Marco teórico	21
Teoría Clásica del juego.	21
Teorías Constructivistas.	22
Teoría de Aprendizaje Cooperativo Spencer Kagan (1994).	30
El juego cooperativo Terry Orlick (2002).	32
Marco Metodológico.....	34
Capítulo III: Procedimientos	39
Diseño de investigación	39
Investigación documental.	39
Unidad de análisis.....	41

Recopilación de datos.....	41
Procedimiento	44
Análisis de datos.....	46
Consideraciones éticas.....	48
Capítulo IV: Hallazgos.....	50
<i>Distribución de Frecuencia Según la Vigencia de los Artículos de Revistas.....</i>	<i>56</i>
Análisis de datos.....	56
Hallazgos por preguntas de investigación	57
Pregunta 1. ¿Cuáles son los atributos de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana?.....	57
Pregunta 2. ¿Cuáles son los factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana?.....	69
Capítulo V: Discusión de Hallazgos, Implicaciones y Recomendaciones	78
Investigación Documental.....	78
Discusión de los hallazgos.....	80
Atributos de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana.....	80
Factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana.....	84
Interrelaciones de los hallazgos.....	86
Implicaciones de los hallazgos.....	89
Recomendaciones	90
Reflexión final	91
Capítulo VI: Aportaciones creativas	93
Introducción	93
Actividad: 1.....	94
Formar patrones de colores.....	94
Actividad: 2.....	96
Brinca los charcos y aprende a contar de 10 en 10 hasta llegar a 100.....	96

Actividad: 3.....	98
Dale de comer al monstruo come galletas.....	98
Actividad: 4.....	100
Tiende tu camisa en orden.....	100
Actividad: 5.....	102
Bingo Numérico	102
Actividad: 6.....	103
BINGO abecedario.....	103
Actividad: 7.....	105
Rompecabezas de silabas	105
Actividad: 8.....	106
Busca tu pareja y baila.....	106
Actividad: 9.....	107
Forma tu conjunto y baila.....	107
Actividad: 10.....	109
Parea la pareja del animal según sus características	109
Actividad: 11.....	111
Colócale la cola al burro	111
Actividad: 12.....	113
Colócale pelo al niño y resuelve la ecuación	113
Actividad: 13.....	115
Pacman número mayor que $<$, número menor que $>$ o igual =.....	115
Referencias	116

Índice de Tablas

Tabla 1	
Frecuencia que Constituye la Unidad De Análisis de esta Investigación Tipos de Documentos.....	52
Tabla 2	
Distribución de Frecuencia Según la Vigencia de los Documentos de Investigación los libros	54
Tabla 3	
Distribución de Frecuencia Según la Vigencia de los Trabajos de Investigación.....	55
Tabla 4	
Distribución de Frecuencia Según la Vigencia de los Artículos de Revistas.....	56
Tabla 5	
Atributos de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana	60
Tabla 6	
Atributos de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana	61
Tabla 7	
Atributos de La Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana	62
Tabla 8	
Atributos de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana	63

Tabla 10	
Atributos de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana	65
Tabla 11	
Atributos de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana	66
Tabla 12	
Atributos y Citas Ilustrativas de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños De Edad Temprana.....	67
Tabla 13	
Factores que Obstaculizan la integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana	70
Tabla 14	
Factores que Obstaculizan la integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana	70
Tabla 15	
Factores que Obstaculizan la integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana	72
Tabla 16	
Factores que Obstaculizan la integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana	73

Tabla 17

Atributos y Citas Ilustrativas de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños De Edad Temprana..... 74

Tabla 18

Factores que Obstaculizan y Citas Ilustrativas de la integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana..... 76

Índice de Apéndice

Apéndice	124
Apéndice A – Codificación de Referencias	125

Sumario

La presente Investigación Documental sobre La integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje para el desarrollo holístico en los niños de edad temprana, tuvo como propósito sensibilizar a los maestros sobre el valor que tiene la integración de los juegos cooperativos en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana, fomentar la integración de esta estrategia de aprendizaje en todas las áreas académicas, exponer los beneficios de esta estrategia a los educadores, administradores y padres de la inclusión de esta desde temprana edad para el desarrollo holístico del niño de edad temprana de acuerdo a recientes investigaciones y expertos del tema.

La metodología utilizada en este estudio fue de tipo documental. La unidad de análisis consistió en 15 documentos. Entre las fuentes de información que se utilizaron fueron, 3 tesis relacionadas con los juegos cooperativos, 3 libros relacionados con el área de Educación física y 9 artículos relacionados con los juegos cooperativos. Los hallazgos más relevantes de esta investigación fueron, Gairin (según citado por Fernandiz, 2014) concurrió en que al fomentar, entre los educadores la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana se afinan las destrezas de las área académicas y se aprenden nuevos conceptos. Es a través de la integración de los juegos cooperativo en la sala de clases como estrategia de enseñanza aprendizaje que facilita y se desarrollan atributos como la socialización, trabajar cooperativamente en grupo, fortalece y desarrolla la sana convivencia entre los estudiantes, disminuyen las conductas disruptivas, ayuda en el

desarrollo de destrezas académicas. En conclusión, esta investigación encontró que los juegos cooperativos desarrollaron atributos positivos entre los niños de edad temprana. Los cuales fueron: aprendieron a trabajar cooperativamente, fortaleció las relaciones entre los grupos de estudiantes, evitó conductas disruptivas, se desarrolló el aspecto de socialización, afianzo y fijó el conocimiento de los niños de edad preescolar entre otros beneficios. Por lo tanto, el maestro debe reevaluar sus prácticas educativas y visualizar los juegos cooperativos como una estrategia de enseñanza aprendizaje. Y que los mismo brindan unos atributos positivos para el desarrollo holístico de los niños de edad temprana.

Capítulo I

Introducción

El aprendizaje del niño ocurre desde la semana 27 de preñez. Desde ese momento el feto puede distinguir los sonidos a su alrededor. Además, conoce y reconoce el idioma de la madre, así como distintos aspectos sintácticos de su lenguaje. Las canciones, situaciones e historias que la madre escucha y vive son transmitidas a el feto quien está expuesto a todos los estímulos desde el vientre materno. Dicho lo anterior, ya antes de nacer, el futuro bebé tiene la facilidad de aprender y memorizar (Medina, 2017). El aspecto lúdico en el crecimiento del niño es una actividad innata, libre y espontánea que se da en el niño a cualquier edad. El mismo le permite al niño explorar, conocer, ser creativo, interaccionar con otros y aprender a través de su interacción con el medio ambiente.

El juego permite que el niño piense, que pueda creer y recrearse con actividades que fomenten la atención. El poder aprender a escuchar, seguir instrucciones, crea en el niño ese compromiso de seguir y cumplir con las reglas del juego que le ayudará en la sana convivencia. Al utilizar el juego brinda una oportunidad para el aprendizaje del niño, sobre todo en el aspecto académico. El juego les provee la oportunidad a aquellos niños que presentan dificultades cognitivas y conductuales a mejorar las mismas. Es mediante el juego donde se brinda la oportunidad de desarrollar procesos de atención, concentración, desarrollar el interés por aprender, al igual sirve de herramienta para modificar aquellas conductas disruptivas al implementar el mismo. Ya que el juego se vale de reglas y normas las cuales debe seguir para poder participar, el

juego le ayuda a liberar la tensión que el niño pueda sentir. Se puede decir que el mismo es liberador ya que le brinda la oportunidad al niño de canalizar, expresar sus emociones, preocupaciones y sentimientos (Cepeda, 2017).

Por las razones expuestas anteriormente destacamos la importancia del juego en el desarrollo integral desde la edad temprana, así como para su vida futura. El juego constituye una parte importante en el desarrollo cognitivo del niño no solo para su disfrute, sino que por medio del mismo el niño explora, y descubre su entorno. El niño explora, interpreta y experimenta diversos roles sociales que observan en los adultos cercanos. Es por medio del juego que el niño se expresa y modela sus emociones. Ejemplo de esto lo observamos cuando una niña juega el papel de ser mamá, o ser una artista famosa. De igual forma, la niña en su imaginación se responsabiliza de los papeles y acepta reglas que cada rol que exhibe, tan pronto esas reglas se hacen explícitas, aprende a negociar. De esta forma el juego se convierte en un instrumento de la mente, en que el niño aprende a controlar su forma de comportarse (Vygotsky ,1977). Este aspecto constituye lo que el autor postula como regulación, la cual es parte esencial del desarrollo del niño (Vygotsky, 1977).

Se debe agregar que el juego es una estrategia para que el niño pueda aprender, repasar y afianzar el contenido aprendido en clases. Podemos puntualizar que los aspectos del juego puede ser una estrategia de enseñanza que el maestro puede utilizar para enseñar en las aulas de niños de edad temprana. Esto a su vez Facilita que el aprendizaje se fije y sea duradero. Arévalo, Hernández, Tafur y Bolseguí (como se citó en Ferrándiz, 2014).

Por su parte, el juego cooperativo le permite al niño trabajar en un grupo. Por consiguiente, le brinda la oportunidad de aprender a seguir y respetar las reglas establecidas democráticamente, en los juegos cooperativos. Estas son destrezas de vida que le ayuda a fomentar la sana convivencia, la tolerancia, el respeto dentro de la sociedad en que vive y el ambiente en el cual interactúa diariamente

Así mismo el juego cooperativo es de gran ayuda al niño egocentrista, el niño pasa de jugar consigo mismo y a sentir que todas las atenciones giran y se centra en su entorno. mediante los juegos cooperativos adquiere la destreza de trabajar con otros y por consiguiente se desarrolla la socialización y la interacción con otros niños de su edad, ya no trabaja solo en un espacio asignado para él , sino que debe aprender a trabajar con otros niños siguiendo unas reglas establecidas en el grupo (Kagan, como se citó en Prioretti, 2017).

Por otro lado, es a través de los juegos cooperativos que el niño aprende la destreza de socialización, a ser solidario, y sentir empatía por sus pares. Además, le ayuda a desarrollar valores, a ser sensibles ante la necesidad del semejante y trabajar unidos para un fin común, que es aprender uno de otros. Así como a compartir estrategias para la solución de un problema y esto se da al utilizar los juegos cooperativos como táctica en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por eso es importante enfatizar sobre la teoría de aprendizaje cooperativo creada por Kagan (Prioretti, 2017).

Es necesario mencionar que los juegos cooperativos son parte esencial dentro de la sala de clases. Mínguez (2009) brindó el significado de aprendizaje cooperativo como la manera de aprender nuevos conocimientos reagrupando, dividiendo los

estudiantes en distintos grupos. Los cuales deben aprender a compartir dentro de un espacio determinado, los materiales y la responsabilidad de cada uno como miembro de ese grupo para lograr un fin común. Hay que mencionar además que Pújolas (según citado en Cuesta Cañada et al. 2016) señaló como característica principal del aprendizaje cooperativo la interacción de los estudiantes en grupos pequeños y el uso de distintos materiales didácticos orientados a beneficiar el aprendizaje de todos los alumnos y que todos tengan la misma oportunidad de participar logrando un aprendizaje cooperativo exitoso. Estudios anteriores confirmaron los resultados efectivos del aprendizaje cooperativo, en el aprovechamiento académico, la apreciación que tenga el estudiante de sí mismo como individuo, el formar parte de su aprendizaje y la mejora de los aspectos sociales (Velázquez, como se citó en Barrio et al., 2011). Los juegos cooperativos son juegos en el cual todos deben trabajar unidos diseñando una estrategia para ayudar y lograr alcanzar uno o varios objetivos comunes, Garaigordobil (según citado Cuesta Cañada et al. 2016).

En décadas pasadas la enseñanza tradicional no consideraba los juegos cooperativos útiles como instrumento en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es hasta mitad del siglo XIX cuando se comienza a admitir y reconocer lo beneficioso que puede ser incorporar los juegos cooperativos como parte importante en el proceso de enseñanza aprendizaje. El juego es vivo y motivador para el niño, ya que por medio del mismo aprende a reconocer sus virtudes y es el medio por el cual el niño aprende el proceso de socialización tanto físico como mental. Como sostuvo Roig (como se citó en Barrio et al., 2011) jugar es imaginar, es divertirse, esto no se relaciona con estudiar

o trabajar, pero a través del juego el niño aprende a descubrir el mundo que lo rodea y del cual forma parte importante.

Todavía queda señalar que el juego desarrolla los valores de paz y convivencia, Cascón & Martín (según citado Barrio et al 2011). Un juego puede hacer consciente de una situación inconsciente, para experimentar las propias posibilidades y como experiencia para resolver conflictos de otra forma. En definitiva, los juegos cooperativos pueden ser un elemento para evitar conductas disruptivas a través de su incorporación como estrategia de enseñanza aprendizaje en el salón de clases.

Situación del Problema

Los juegos cooperativos son una estrategia educativa efectiva para el desarrollo cognitivo, emocional, físico y social en la niñez temprana. Además, como expresaron Arévalo et al. (como se citó en Ferrándiz, 2014), las estrategias educativas podrían ser utilizadas para afianzar el conocimiento adquirido por los niños en las materias académicas. Las investigaciones señalaron las opiniones de los profesores acerca de la importancia de incorporar los juegos cooperativos como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje. Destacan lo beneficioso que son los mismos en el desarrollo de destrezas en el aspecto cognitivo de los niños (Gairín como se citó en Ferrándiz, 2014). Sin embargo, muchos docentes, debido a la sobrecarga de labores, exigencias administrativas y su aspiración de lograr cumplir con las destrezas y expectativas que requiere el currículo, han optado por no incorporar los juegos cooperativos en su sala de clases. De igual manera, los investigadores Arévalo, Hernández, Tafur y Bolseguí (como se citó en Ferrándiz, 2014) han expresado que muchos educadores han experimentado dificultades al presentar conceptos o destrezas de forma lineal o

tradicional, al no usar los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje.

Cabe señalar que muchos educadores por desconocimiento sobre las ventajas y beneficios que les provee los juegos cooperativos no los han incorporado en sus clases ni en sus planificaciones diarias, ya que no los ven como una estrategia de enseñanza aprendizaje. Además, consideraron los mismos como simples juegos y desconocen su potencial como herramienta para aprender, repasar y afianzar destrezas ya aprendidas (Gairín, como se citó en Ferrándiz, 2014). De igual manera, según (Gairín, como se citó en Ferrándiz, 2014) existen otras razones para que los educadores no incorporen los juegos cooperativos dentro de la sala de clase. Entre estas razones podemos mencionar: el espacio que carece dentro de sus salas de clases, el tiempo para incorporarlos, la falta de materiales didácticos y la falta de conocimiento para incorporar y llevar a cabo los juegos. Tampoco ven el valor educativo del juego por lo rígido que son los currículos académicos. Otros de los factores que obstaculizan la incorporación de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases que se puede mencionar es la falta de interés y desconocimiento que puedan tener al desconocer la naturaleza del niño, el cual es un ser inquisitivo, creativo, curioso y que disfruta el juego como parte de su naturaleza, la cual es explorar, descubrir y aprender a través del juego.

Propósito del estudio

El propósito principal de esta investigación es concienciar a los educadores sobre el valor de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje dentro de la sala de clases en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. Además, esta investigación documental pretende orientar,

concientizar a los maestros de los grados de educación temprana la importancia de incorporar los juegos dentro de sus salas de clases como estrategia de enseñanza aprendizaje. Así mismo presentar qué beneficios le brindaría el que incorporen los juegos cooperativos dentro de la sala de clases. Entre algunos beneficios que podemos mencionar aprenden a trabajar cooperativamente, les ayuda en la sana convivencia y a seguir normas. En el aspecto académico le facilita repasar, refinar y fijar conceptos aprendidos dentro de las materias académicas. Entre un sin número de beneficios que proporciona el integrar los juegos cooperativos.

Objetivos de la investigación

La presente investigación tiene varios objetivos. Para llevar a cabo los mismos se examinó literatura en el área de educación de diversos países tales como: Estados Unidos, Latino América y Puerto Rico, las cuales pueden sustentar el tema de investigación sobre a la integración de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases en los niños de edad temprana.

1. Sensibilizar a los maestros sobre el valor que tiene la integración de los juegos cooperativos en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana.
2. Fomentar la integración de esta estrategia de aprendizaje en todas las áreas académicas.
3. Exponer los beneficios de esta estrategia a los educadores, administradores y padres de la inclusión de esta desde temprana edad para el desarrollo holístico en los niños.

Justificación

La integración de los juegos cooperativos a la sala de clases es parte importante para el desarrollo holístico en el nivel de niñez temprana. Especialmente desde la etapa preescolar donde el niño comienza aprendiendo sobre el mundo que le rodea siendo el juego una actividad original y natural en el niño. El juego cooperativo es un elemento importante que incrementa el desarrollo tanto físico como mental del ser humano, principalmente en su etapa de niño debido a que el mismo fortalece y desarrolla su temperamento, destrezas sociales, sus capacidades de adquirir conocimientos, movimientos corporales y en general, le proporcionan las experiencias que le ayudan a vivir y a interaccionar en familia y dentro de la sociedad. Además, el niño puede descubrir cuáles son sus fortalezas y necesidades para desarrollarse y crecer. Todo el conocimiento que el niño pueda adquirir, lo hará a través de juego.

Así mismo el juego es necesario para el desarrollo físico y mental, para aprender y socializar con otros niños. Es una necesidad para el progreso holístico del niño de edad temprana. La vida infantil no puede concebirse sin juego, de manera que el juego es la mayor ocupación del niño durante su infancia. Es tanta la importancia y prioridad que tiene el juego en la vida de un niño que las Naciones Unidas estableció una fecha como lo es el 20 de noviembre de 1959 para conmemorar y no olvidar la relevancia y el derecho que tiene el niño a jugar como parte importante dentro del crecimiento y desarrollo holístico en edad temprana (Marín, 1998).

Cabe señalar que a través del juego los seres humanos somos capaces y competentes, en la adquisición de nuevas destrezas y nuevos conocimientos; por lo tanto, el juego debe estar presente todos los días de nuestra vida. No hay nada mejor

que observar un niño jugar, emocionado, asumiendo roles y formando nuevos conocimientos para su vida futura a través de las experiencias de aprendizaje que les brinda los juegos cooperativos en el nivel de educación preescolar. Es necesario mencionar cuán importante son los juegos cooperativos dentro del salón de clases, así como destacar la importancia de que se realicen investigaciones que puedan justificar el uso de los mismos. Entre algunas justificaciones que podemos mencionar: Muchas de las investigaciones son cualitativas, pero no documentales, las investigaciones van dirigidas al área de la clase de educación física y muy pocas dirigida al uso de los juegos cooperativos en las áreas académicas. Se han encontrado investigaciones sobre los juegos cooperativos en las áreas específicas de desarrollo social, desarrollo cognitivo, desarrollo afectivo, desarrollo físico; pero no investigaciones para el desarrollo holístico del niño.

Sin embargo, al momento de este estudio, no se encontraron investigaciones relacionadas al uso de los juegos cooperativos como herramienta del desarrollo holístico del niño en Puerto Rico. La gran mayoría de las investigaciones dan énfasis al desarrollo físico dentro de la educación física. Durante la exploración de diferentes fuentes de información como lo son: artículos de revistas, libros, tesis y trabajos de investigación. Las pocas que se encontraron eran tesis, la gran mayoría hacía referencia al desarrollo físico y motor del niño en la clase de educación física y los beneficios que conllevan la integración de los juegos cooperativos en esta área académica.

Aportación del estudio

La presente investigación trata de brindar a los educadores el conocimiento, la relevancia y beneficios que les trae el incorporar los juegos cooperativos como herramienta esencial dentro de su sala de clases. De igual manera como beneficia a los niños de edad temprana en su desarrollo holístico. Además, los juegos cooperativos les brindan la oportunidad a los educadores de enseñar, repasar y afianzar nuevos conceptos que se desarrollan en las áreas académicas. Entre algunos atributos que se mencionan al integrar los juegos cooperativos cabe destacar que mejoran la motivación de los niños por aprender, la autoestima, las relaciones entre los estudiantes, fomenta la integración interétnica y les enseña a trabajar cooperativamente.

En términos de esta investigación la aportación de la utilización de los juegos cooperativos en la sala de clases puede ser beneficiosa ya que brinda la oportunidad a los educadores a utilizar la misma como estrategia de enseñanza aprendizaje y descubrir cuan beneficiosos son los mismos para el desarrollo holístico del niño de edad temprana. Esta investigación incluye la creación de un capítulo de aportaciones creativas que contienen diversas actividades en donde se integran los juegos cooperativos.

Se debe mencionar además que esta investigación referente a la integración de los juegos cooperativos brinda información sobre los atributos que benefician la integración de estos en la sala de clases. Entre los cuales podemos mencionar: la destreza de escuchar, seguir instrucciones, seguir reglas de igual manera fomentan la atención, la sana convivencia, socialización y ayudan a la diversidad. De igual manera ayudaría en la modificación de conductas disruptivas, en el aprendizaje de nuevas

destrezas o contenido académico como lo es, afianzar, repasar y fijar el conocimiento aprendido. Finalmente, una de las aportaciones que podemos mencionar en esta investigación sobre la integración de los juegos cooperativos es la integración de actividades que motivan la participación activa del niño mientras aprende.

Preguntas de investigación

Las preguntas de investigación que se utilizaron como guía para llevar a cabo esta investigación documental son las siguientes:

1. ¿Cuáles son los atributos de la integración de los juegos cooperativos en el salón de clases como estrategia de enseñanza aprendizaje para el desarrollo holístico de los niños de edad temprana?
2. ¿Cuáles son los factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje para el desarrollo holístico de los niños de edad temprana?

Definición de términos

Los siguientes términos se definieron ya que fueron importantes para que el lector de esta investigación pueda entender la razón de la investigadora al utilizarlos (Real Academia Española, 2001):

1. Juego: forma natural que tiene el niño para divertirse siguiendo unas normas o reglas de la acción lúdica o juego.
1. Acción que le brinda al niño, placer, diversión y alegría la cual le ayudara a crecer en todas las áreas del desarrollo humano.

2. Juegos cooperativos: Es la interacción de dos o más jugadores que se ayudan siguiendo unas reglas de juego y trabajan unidos para lograr un objetivo en común, aunque el resultado sea ganar o perder como grupo.
3. Enseñanza aprendizaje: Conjunto de preparaciones, principios e ideas que se instruyen a alguien.
4. Niñez temprana: es una etapa o edad que oscila entre 0 a 8 años; y en la cual hay distintas maneras de comportarse según la edad.
5. Estrategias de enseñanza: Procedimiento de enseñanza el cual el educador o maestro tiene un sinnúmero de estrategias o maneras de enseñar la cual facilita el proceso de la información.
6. Desarrollo integral: Evolución de todos los elementos o aspectos de algo.

Capítulo II

Revisión de la literatura

La siguiente revisión de literatura consiste en el desarrollo del marco conceptual que incluye conceptos del tema de investigación. Así mismo el marco conceptual de kindergarten que se trabaja en el Departamento de Educación e información relevante sobre la NAYEC y PRAYEC asociaciones que velan por el bienestar educativo de los niños de edad temprana. De igual forma se trabaja con el marco teórico se incorporan las distintas teorías acerca del juego. Y por último el marco metodológico donde se presentan las investigaciones relacionadas a la integración de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases.

Marco conceptual

Cabe señalar que el juego es la forma más natural e innata que el niño trae consigo desde que está en el vientre de su madre, señalan los avances en la neurociencia que desde que el neonato está en el vientre de su madre, está en constante aprendizaje. Durante muchos años se creyó que el niño nacía como una hoja en blanco sin ningún conocimiento, era negada la posibilidad de que los niños nacieran con esquemas mentales los cuales nos aportan información acerca del mundo; John Locke mencionaba en su filosofía sobre la concepción del ser humano y la mente humana, que los niños venían en blanco y que cuando naciera es que comenzaba a aprender a través de las experiencias, o eventos vividos (Murray, 2011). Por medio de investigaciones y a través de la neurociencia se ha comprobado, que

desde el vientre de su madre siendo un feto aprende por medio de las experiencias que adquiere.

Durante años se creyó que el feto venía con su cerebro como un folio en blanco y que el mismo adquiriría conocimiento y formaba su personalidad luego de nacer. Los estudios e investigaciones han demostrado lo contrario que desde el vientre de la madre, el bebé escucha, percibe, sonrío, juega, aprende y experimenta muchas cosas más. En una de las investigaciones en el área de neurociencia se pudo observar a hermanos idénticos que interaccionan entre ellos dentro de la barriga de su madre, tocan sus manos, juegan y juntan sus caritas, es a través de la neurociencia que se ha descubierto que hace el neonato en cada fase de su desarrollo, y que actividades logra realizar dentro del vientre, entre ellos lo es jugar y aprender. Se menciona que ya desde los seis meses de embarazo su sistema neurológico está avanzado y que puede transmitir emociones incluso complicadas, se menciona que el neonato juega al principio provocado por los sonidos internos y externos que escucha en la barriga de mamá (Sprenger, 2013).

Además, esta etapa del juego se da más al empezar la preñez porque el bebé es más pequeño por lo tanto tiene más espacio en el vientre de su madre para moverse con libertad. En su séptimo mes de gestación su cerebro está igual de avanzado que un recién nacido, ya a los ocho meses él bebé se ha desarrollado actividad mental, se ha podido demostrar por medio de investigaciones las señales cerebrales ya definidas. Al cumplir los nueve meses de preñez el neonato conoce los eventos que ocurren en el vientre de su madre, como fuera de él mismo.

Durante esta etapa el neonato se adapta al ritmo corporal y al habla de su madre. Se menciona que luego de nacer cuando el niño llora y es consolado por su madre es porque recuerda las palpitations del corazón y el timbre de voz de su madre. No es que el niño deduzca las palabras, pero si comprende el ritmo y tono de la voz de su madre y las retiene. Por eso es importante considerar el juego como parte espontánea y natural en el niño; ya que el juego es una herramienta fundamental para que el cerebro del niño se desarrolle y aprenda (Sprenger, 2013).

Por consiguiente, el juego es la forma de exploración que utiliza el niño para aprender, conocer y comprender sobre el ambiente físico que lo rodea. El juego propicia aprendizaje, ya que expone al niño a nuevas experiencias y a nuevas posibilidades de afrontar el universo. Para Fergus (según citado por Baldeon y Velastegui, 2017), este proceso de aprendizaje y exploración surge desde que es un bebé, a través del juego conoce la realidad exterior y la fantasía. El juego es el motivo principal que utiliza el niño para instruirse y relacionarse con todo lo que está a su alrededor; un niño puede tomar un objeto y buscar distintas alternativas para convertirlo en lo que desee; utilizando su imaginación. Puede simular con ese objeto la forma que desee porque él no conoce límites en el proceso del juego (Vygotsky, 1934). Por tal razón el juego es una parte esencial para el desarrollo holístico en los niños de edad temprana. A través del juego el niño, explora, investiga, experimenta y busca entender el ambiente que lo rodea, el juego le permite ensayar estrategias para buscar soluciones a los problemas o situaciones que pueda encontrarse más adelante. De igual manera el juego es un ensayo a la vida real y a la convivencia en la sociedad.

Además, a través del juego los niños tienen posibilidades de aprendizaje que les permite extender sus capacidades, habilidades, conocimientos y actitudes en el proceso de adquirir los conocimientos necesarios para enfrentar la vida. Como el aprendizaje permanente, el manejo de información y las situaciones que se presentan, desarrollan aptitudes para vivir en armonía con el ambiente en el cual se desarrolla (Montalvo Carvajal et al., según citado en Gallardo y Gallardo, 2018).

Por otro lado, el juego es una acción intelectual y física que favorece el progreso de los niños de una manera completa y es un proceso que le brinda felicidad y placer. El Jugar les proporciona a los niños muchos medios para lograr su pleno crecimiento. Entre las posibilidades que podemos mencionar lo es indagar, imaginar, distraerse, encontrar soluciones a situaciones normales de la vida o sentir pasión por algo. Gracias a esas tareas el niño logra incorporarse y unirse con el mundo que le rodea de forma placentera (Quicios 2017).

El juego es una acción trascendental y necesaria en la etapa de la niñez de las personas, Garaigordobil y Fagoaga (según citado en Gallardo y Gallardo, 2018). Ya que la misma ayuda de forma notable el crecimiento integral del niño en la etapa de edad temprana. El juego es un instrumento indispensable para que se logre el aprendizaje del niño. De manera que, por medio del juego el niño afina sus destrezas cinéticas, sensoriales, conocedoras, sociales, afectuosas, emocionales, expresivas y gramaticales. Por eso es importante destacar el valor del juego en la existencia del niño como parte esencial del desarrollo holístico y parte importante dentro de la sala de clases.

En resumen, con lo antes expuesto el juego se da de una forma espontánea, libre y natural. Es una herramienta de aprendizaje mediante la cual se adquieren habilidades y competencias esenciales para la existencia. El juego crea en el niño la valentía de enfrentar los retos y desarrollar su carácter para enfrentar el futuro como adulto, a través del juego el niño puede conocer su mundo y todo lo que le rodea. De igual forma, una actividad placentera, sorprendente e impredecible en la que desea participar. Crea motivación en el niño por descubrir, explorar y aprender sobre el ambiente que le rodea y anticiparse a los retos que se le presentará en cada etapa de la vida como niño hasta llegar a ser un adulto. Cada experiencia que adquiera a través del juego le ayudará a resolver situaciones que puedan surgir en su vida futura, por eso el juego es una herramienta donde el niño adquiere nuevas destrezas para la solución de problemáticas o conflictos que puedan surgir, el juego le ayuda a poder crear estrategias para resolver las situaciones diarias, por eso es importante que el niño esté en contacto incesante con el juego.

Marco Conceptual de Kindergarten (2003-2013).

El marco conceptual de kindergarten está basado en los principios de la teoría humanista y constructivista. El mismo define los elementos, concepciones y métodos precisos para la creación y organización del Programa de Educación Temprana, ha ocupado como uno de los primordiales desafíos brindando ofrecimientos que satisfagan las necesidades sociales, grupales e individuales que muestran los estudiantes de escasos recursos económicos. Además, trabaja con los problemas culturales, el aprendizaje de destrezas y cualidades que demuestran los niños al llegar al kindergarten. Buscar alternativas para alcanzar logros y cumplir que se compensen

sus necesidades especiales. Todos estos aspectos deben ser considerados y canalizado a través de las fases del progreso del niño, entre los cuales se encuentran el desarrollo holístico del niño de edad temprana.

Además, la naturaleza integradora del currículo de kindergarten proporciona los recursos necesarios para que el salón sea un laboratorio dinámico y pertinente de acuerdo con las necesidades de los estudiantes de kínder para adaptarse a vivir dentro de una sociedad y una comunidad. Como parte del currículo de kindergarten podemos mencionar los centros de aprendizaje que se crean de acuerdo al tema de estudio seleccionado por los estudiantes o los centros de interés que responden a los intereses de los estudiantes de kínder. Los centros de interés recrean actividades dinámicas, actividades enriquecedoras y creativas que le permiten al niño alzar su aprendizaje por medio de muchos sistemas donde se representa el medio ambiente que vive y su interacción con otras personas. La oportunidad de adquirir nuevos conocimientos permite al niño ser dinámico entre el grupo. Dicha experiencia va dirigida mejorar sus sentimientos y cualidades que lo distinguen dentro de su grupo, como un ser que vive en una comunidad y forma parte de esta. El cual desarrolla las destrezas de convivencia, solidaridad, respeto por la dignidad humana, amistad, espíritu de cooperación, tolerancia hacia las diferencias individuales, ir en busca de la veracidad y la imparcialidad y el sentido de compromiso propio y colectivo.

Como se ha dicho, el juego es parte fundamental en el crecimiento integral del niño de edad temprana. Por consiguiente, el Departamento de Educación de Puerto Rico y el Programa de la Niñez Temprana presentan el marco conceptual de kindergarten, donde establece el valor del juego como instrumento de aprendizaje en la

etapa preescolar. Dentro del marco conceptual de kindergarten establecen las teorías que hacen referencia a la jerarquía del juego como parte del desarrollo del niño, entre los teóricos que se mencionan se destacan Froebel, Rousseau y Locke. Por otro lado, Froeble destacó la jerarquía que tiene el juego como una actividad que desarrolla el aspecto intelectual y formativo a través de la cual el niño adquiere balance natural del cuerpo y de la mente, además a través de este puede expresar pensamientos y sentimientos.

Así mismo, el juego le brinda experiencias y le provee herramientas que le permite crear su independencia, expresar su creatividad, poder tomar la rienda de su aprendizaje, ser autodidacta e independiente. Se debe agregar la visión de otros teóricos que sustentan en sus teorías la importancia del juego como parte primordial del aprendizaje, ellos son, Dewey, Piaget, Montessori entre otros. Ellos mencionan las ventajas del juego entre las cuales podemos mencionar que el juego es esencial para su desarrollo holístico. Las experiencias de aprendizaje deben establecer el juego como medio de lograr su fin, este responde a que se logre el aprendizaje de conocimientos, capacidades, costumbres, cualidades y formas de comportarse en un grupo, el juego desarrolla y fortifica el progreso emocional. El juego como estrategia de aprendizaje promueve el traspaso y el compartir de aprendizajes en un currículo centrado en las necesidades y potencialidades del niño.

Por otro lado, se mencionan los diversos tipos de juegos que se implementan en el currículo de kínder entre los cuales se encuentra: el juego entre pares, juegos colectivos, cooperativos, el juego sin reglas establecidas y con reglas y normas establecidas. Cada juego debe tener un propósito y una intención que contribuyan al

crecimiento integral del niño. Es importante que el educador tenga conocimiento sobre las etapas de desarrollo del niño, ya que esto le permitirá establecer metas realistas, conocer y aprender las diferencias individuales y culturales del niño. Para finalizar como parte de la visión constructivista, el educador parte de lo conocido a lo desconocido por el niño. Esto crea en el niño curiosidad por aprender y convertirse en ente activo en su aprendizaje por lo tanto el niño edifica su aprendizaje sobre el medio ambiente en que vive y se desarrolla (Marco Conceptual de kínder, 2016).

La NAEYC y PRAEYC. Defensores de los Derechos de la Niñez Temprana.

La Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños (NAEYC, por sus siglas en inglés) (2014), es una asociación que no recibe ningún beneficio en los Estados Unidos. Esta asociación representa a maestros de educación infantil, directores y padres. Aquí en Puerto Rico se ha creado La Asociación para la Educación de Edad Temprana (PRAEYC, por sus siglas en inglés). La NAEYC y PRAEYC son asociaciones que velan por el bienestar educativo de los niños de 0 a 8 años, estas tienen como misión, que se cumplan los derechos y necesidades de los niños de edad temprana. La misión de la NAEYC es investigar constantemente el desarrollo de los niños y la sociedad e implementa estos estudios para el mejoramiento de la metodología en la educación inicial que sea de alta calidad, a su vez crea conciencia entre los educadores sobre las prácticas apropiadas a utilizarse en los salones de clases con sus estudiantes. La NAEYC (2014) hizo alusión al juego dentro de las practicas apropiadas. Más aún, la asociación planteó que el juego es parte importante de la educación, ayuda a los niños a que realicen las actividades de manera espontánea e individual. A través del juego los niños aprenden a desarrollar habilidades

cognitivas como lo es en el área de las matemáticas, donde el niño resuelve problemas matemáticos, simulando estar en tienda de comestibles. En el área de los bloques, desarrolla sus habilidades físicas para equilibrar el bloque y correr en el patio. Incorpora vocabulario nuevo, para palabras que necesitan utilizar para jugar como lo es la palabra dinosaurio, la utiliza y la aprende mientras juega; desarrolla las habilidades sociales cuando puede jugar con otros niños ya sea conduciendo un auto, simulando jugar a los policías, habilidades para la lectoescritura al crear un menú para un establecimiento de comidas imaginario o cuando juegan en el área de la cocina del salón.

Cabe mencionar, además que el juego es saludable ya que les permite crecer fuertes, sanos y saludables, evitando los problemas de corpulencia que enfrentan muchos niños en la actualidad. El mismo le es beneficio para liberar el estrés, el jugar les ayuda en su desarrollo emocional, es un niño alegre y feliz. En resumen, los niños trabajan y fortalecen su aprendizaje a través del juego, el juego les aporta experiencias enriquecedoras para aprender y mejora su autoestima.

Marco teórico

Teoría Clásica del juego.

Existen muchas teorías y filosofías que han mostrado el valor que proporciona el juego para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños de edad temprana. Entre la que podemos destacar la teoría de Karl Groos (1899) conocida como la teoría del pre-ejercicio o de ejercicio preparatorio. Esta teoría expuso que el niño a través del juego se prepara para la vida adulta y es por medio del mismo va practicando lo que realizará cuando sea adulto. El juego es visto como una práctica para la vida de adulto dentro de

la sociedad y es por medio del juego que el niño adquiere diferentes habilidades que le permitirá desenvolverse con autonomía dentro de su vida, cuando sea adulto. El juego es un ensayo para lo que le depara la vida y una práctica de las funciones mentales (Groos 1989).

Teorías Constructivistas.

El juego como parte esencial para el aprendizaje significativo.

Una de las teorías de la psicología constructivista es la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. Según Ausubel (1983) el aprendizaje va más allá de una modificación de conducta, más bien es un cambio de pensar según las experiencias, de las mismas se aprenden. Es por eso que el docente debe tener en consideración tres elementos esenciales cuando va a transmitir una enseñanza o un contenido académico. Se debe tener en cuenta el proceso pedagógico, estilos de enseñanza del educador, como va a enseñar, cuál es el contenido que se va a enseñar y de qué manera lo va a enseñar, teniendo en cuenta las experiencias y conocimientos que el estudiante trae consigo, y como este relaciona el nuevo contenido con el conocimiento que ya tiene (Ausubel, 1983).

Es importante que el educador presente el contenido del material que sea pertinente al estudiante. La relevancia de la teoría de aprendizaje significativo es que da énfasis a que el educador descubra la manera eficaz de cómo enseñar, partiendo de lo que el estudiante conoce, y evitar a todas maneras enseñar conceptos que el estudiante no pueda relacionar con su conocimiento previo. Este método facilitará la adquisición del nuevo aprendizaje, y por consiguiente el mismo será más eficaz y duradero. Por el contrario, si el educador no parte del conocimiento de los estudiantes

y comienza a dar sus clases sin tomar en consideración esta variable, sería esto un método de tanteo y error en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ausubel (1983) simplificó este lema de su escrito de la siguiente manera. Si tuviera que resumir todo lo que conlleva aprender sobre los niños a través de la psicología diría que lo más importante del proceso de enseñar es partir del conocimiento que los niños traen consigo, y como educadores comenzar a enseñar partiendo de lo que es conocido para ellos hasta lo desconocido (Ausubel 1983).

Para Ausubel (1983), un aprendizaje significativo implicaba cuando el material o el contenido de enseñanza que se va a impartir se relacionan con algo familiar para el niño, por consiguiente, el niño establece una correlación con lo que conoce y con lo que debe aprender y habrá un aprendizaje significativo. Esto se logra si el niño tiene una estructura cognoscitiva donde puede relacionar un dibujo con un símbolo ya significativo (Ausubel 1983). Por otra parte, Ausubel (1983) expuso en su teoría del Aprendizaje Significativo tres tipos de aprendizaje. Estos son el aprendizaje de signos, aprendizaje de significaciones y el aprendizaje de proposiciones. En el aprendizaje de signos el niño adquiere vocabulario, primero asimila la palabra, y luego la relaciona con el objeto, pero no lo categoriza como categoría. Por otra parte, la enseñanza de significaciones, en este tipo de aprendizaje el niño parte de experiencias concretas. Por ejemplo, cuando el niño aprende la palabra mami comprende que otras personas también la utilizan. El niño de edad temprana se somete al contexto de aprender experimentando, buscando y percibiendo significaciones genéricas como patria y vivíparo. Por último, el aprendizaje de proposiciones, es cuando el niño conoce el significado de las palabras y puede utilizarlo para formar frases que contengan dos o

más palabras donde afirme o niegue algo. Aun este concepto el niño lo entiende ya que lo relaciona con su aprendizaje previo (Ausubel 1983).

El educador debe considerar el aprendizaje que el niño trae consigo. Desde ahí debe comenzar a elaborar lecciones donde el estudiante pueda relacionar lo que conoce con este nuevo contenido y pueda construir un nuevo conocimiento. El aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante relaciona el conocimiento que tiene con el nuevo conocimiento adquirido relaciona ambos y surge un nuevo conocimiento y hay un cambio sobre lo que pensaba y conocía (Baldeon, Velastegui y Heredia 2017).

Ausubel (1983) expuso que el niño descubre nuevas cosas a través del juego como herramienta de aprendizaje, y que mucho de los conocimientos que tiene son por experiencias que han adquirido a través de este. Los juegos permiten que el niño descubra y cree nuevos conocimientos, el juego involucra aprendizaje, y el niño debe reordenar este aprendizaje e integrarla a la estructura cognitiva. El aprendizaje significativo es relacionar un nuevo conocimiento con el conocimiento previo que el niño trae consigo y que ha adquirido por medio de las experiencias, y a través de este proceso mental surgen unas modificaciones o cambios de pensamiento o concepciones esto es lo que expone el autor en su teoría de aprendizaje significativo (Ausubel 1983).

Teoría Constructivista Lev Vygotsky (1934).

El juego y la socialización.

Por otro lado, Vygotsky (1934) hizo mención del juego como parte importante del desarrollo del niño de edad temprana, conocido como la teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores de Lev Vygotsky. Para Vygotsky

(1934), el juego era una herramienta y recurso para la interacción social, el cual le permite al niño su desarrollo mental, proporcionando el desarrollo de la atención y la recordación. Según Vygotsky, el juego era una necesidad innata del niño para tener contacto con otros, a esta necesidad de tener contacto e interacción con otros se le conoce como la socialización. A través del juego se exhiben acciones que van más allá de los sentidos y palpaciones ocultas propias. Para Vygotsky existieron varios cambios evolutivos que influyen en el ser humano: la primera es la forma que nacemos y la otra es la interacción con nuestro medio ambiente la cual nos permite la socialización dentro de un grupo social (Vygotsky 1934).

Vygotsky (1934) instituyó que el juego es una acción que conlleva una interacción social, es un ente socializador donde el niño juega, interactúa y se relaciona con otros niños. El juego le provee al niño poder aprender las formas de comportarse, sus tradiciones y sobre la interacción en el medio social donde se desarrolla. Vygotsky (1934) mencionaba en su teoría la importancia del juego simbólico, en el cual el niño transforma un objeto en otro objeto dándole un significado distinto. Por ejemplo, cuando corre una escoba como si fuera un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. El juego como factor de desarrollo le permite al niño, saber, conocer y dominar los objetos y situaciones, desarrollando su pensamiento abstracto, por lo tanto, el juego no es predominante en la etapa de infancia de un niño sino un factor esencial para su desarrollo (Vygotsky 1934). Otro de los juegos que podemos mencionar que se da en la etapa de edad temprana es el juego socio dramático. En esta etapa el niño representa o imita adultos en su mundo, juega a ser papá o mamá, en esta etapa del juego el niño avanza en la superación de

su pensamiento y produce un intercambio de roles de carácter y crea vivencias de las personas al imitarlas. A medida que el niño crece y experimenta el juego dramático, y la interacción con la música desarrolla sus habilidades afectivas, comunicativas, expresivas y el desarrollo psicomotor (Vygotsky 1934),

La teoría constructivista apoya el juego como herramienta donde el niño cimienta su aprendizaje y su entorno social que lo asedia a través de la dinámica de socialización y la interacción con otros niños y de esta forma extiende su capacidad de entender la realidad del ambiente social que lo rodea, aumentando continuamente su conocimiento para resolver sus problemas, a lo que Vygotsky llamaba Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) (Vygotsky 1934). Esta es la distancia o altura de desarrollo cognitivo real, la capacidad que el niño adquiriera para resolver problemas de manera independiente, y el nivel de desarrollo potencial, es la madurez y el conocimiento de resolver los problemas con la mediación y orientación de una persona mayor o un niño más capaz. En definitiva, el juego es el arma más poderosa que el niño tiene para su desarrollo integral en la etapa de niñez temprana (Vygotsky 1934).

Teoría Constructivista Piaget (1956).

Todavía cabe señalar según Piaget (1956), que el juego es parte del conocimiento del niño, porque constituye el poder comprender y entender la realidad según cada fase de cambio de la persona. El juego es la expresión que el niño conoce y da preferencia, es la parte esencial de su personalidad. Esta expresión está presente en la infancia donde el niño expresa sus inquietudes e intereses. Es importante que se le provea al niño las experiencias de jugar, ya que crea en el placer, disfrute y satisface

su curiosidad innata de descubrir, explorar y conocer sobre el mundo que lo rodea (Piaget 1956).

Según Piaget (1956), el juego le ocasiona placer al niño. Por medio del juego el niño enuncia sus necesidades, sentimientos y expresa su satisfacción al igual su insatisfacción. El niño es quien determina cuando debe jugar y cuando no. Para el niño el jugar es placentero, para él no parece terminar, no tiene fin. El juego puede ser una actividad independiente como grupal (Piaget 1956). Se debe agregar que es importante que se de esa integración del juego dentro del currículo. Es esencial que los educadores permitan a los niños utilizar el juego ya que por medio de este los niños reflejan lo que viven, demuestran lo que sienten y piensan. El juego les ayuda a canalizar sus emociones, inquietudes y sus preocupaciones.

Hay que mencionar, además, la importancia que le dio Piaget al juego. El autor ve al juego como parte fundamental en las estructuras mentales y al desarrollo cognitivo del niño dando énfasis a tres etapas del juego. La primera etapa del juego es la de ejercicios, esta consiste en una actividad repetitiva de tipo motor que primeramente tenían un fin adaptativo, pero que lo realizan porque les produce placer en la realización del ejercicio funcional y sirve para fortalecer lo ganado. En esta etapa del juego el símbolo está ausente. Ejemplo del mismo es cuando se juega a las palmadas o al cucú, o san serení; estos juegos los ejecutan o los juegan con adultos (Piaget 1956).

Por otro lado, otro de los juegos que se hace referencia lo es el juego simbólico; esta etapa del juego se determina por utilizar cuantiosas representaciones que se forma utilizando la reproducción. El niño imita, o representa hechos de la vida real y las

cambia o modifica según su necesidad. Ejemplo de ellos pueden ser pedazos de papel, el niño puede cambiar el simbolismo de esos pedazos de papel por dinero para poder comprar en las tiendas. A través del juego el niño también puede asumir papeles sociales de la actividad que lo rodea, representando a un médico, paciente y/o maestro (Piaget 1956).

También podemos mencionar el juego de reglas. Esto se da en la etapa entre los 6 años a la adolescencia. El juego de reglas es de carácter social, donde se establecen reglas que todos deben respetar. Para este juego se necesita la cooperación de todos, ya que si no hay cooperación no se puede llevar a cabo el juego, por consiguiente, no habrá un ganador. En esta etapa del juego hay que hacer valer las reglas para que el individuo o equipo gane.

Otro rasgo a mencionar que expuso Piaget (1956), durante la etapa preescolar los niños están expuestos a experiencias que le permiten un aprendizaje. Él describió al aprendizaje como un medio que propone conflictos de un desarrollo estructural comandado por procesos internos del sujeto. El niño incorpora un conocimiento a través de las experiencias que adquiere mediante el juego. Luego surgen nuevos conocimientos de los cuales él debe relacionar con los viejos conocimientos, y de la unión de ambos surge un conocimiento más completo y una nueva información. Piaget nos habló de dos procesos que se dan en el aprendizaje en el ser humano, nos habla de asimilación y acomodación (Piaget, 1956). Define el asunto de la asimilación como una adaptación de la información que tiene el niño para incorporar nueva información o experiencias existentes. En este proceso el niño debe modificar en alguna forma la experiencia o la información para encajar con sus creencias preexistentes, o sea que

ya existen en el niño. Por el contrario, en el proceso de acomodación, las antiguas ideas son modificadas, cambiadas o remplazadas con base en nueva información. La asimilación y acomodación funcionan conjuntamente como parte del aprendizaje (Piaget 1956).

Según Piaget (1956), el mecanismo del equilibrio era cuando el niño trata de buscar la armonía entre adquirir y adaptar la información para poderla entender. En la medida que los niños van pasando de etapa en etapa así mismo se incrementa el desarrollo cognitivo. Es importante que el mismo se mantenga en armonía con el conocimiento que el niño trae consigo (asimilación) y el cambio de conducta que implica acoger el nuevo conocimiento (acomodación) (Piaget,1956).

La teoría de Piaget puede aplicarse perfectamente al aspecto de enseñanza-aprendizaje. El expone sobre el concepto de madurez y el avance en las etapas, y cuando sería el mejor momento para enseñar cierta información o conceptos. Según Piaget, los niños tienen distintos procesos de maduración, por tanto, según su madurez cognitiva estarán preparados para aprender ciertas destrezas. El teórico expone que para que se dé el proceso de asimilación y acomodación el aprendiz debe ser activo y no pasivo, ya que las habilidades para el desarrollo de solución de problemas no deben ser enseñadas si no, deben ser expresadas por el niño. Para Piaget, la enseñanza debe ir dirigida exclusivamente al estudiante permitiendo que el aprendizaje sea por descubrimiento y la función del maestro sea de facilitador del aprendiz (Piaget 1956).

En definitiva, la función del maestro en el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser de facilitador, crear actividades colaborativas para que los niños puedan trabajar cooperativamente en grupos, diseñar actividades donde desarrolle el equilibrio

en el niño presentando situaciones o problemáticas donde pueda buscar soluciones partiendo de sus experiencias y del nuevo conocimiento aprendido, concentrarse en el proceso de aprendizaje más que en el resultado, y valorar el nivel de progreso del niño a partir de lo cual se pueden establecer las tareas adecuadas de acuerdo al nivel cognitivo del niño. Para Piaget el juego es de gran importancia para desarrollar la inteligencia (Piaget 1956).

Piaget (1956) dividió el progreso cognoscitivo en cuatro circuitos o fases, y prepondera cada una de ellas según el tipo de juego. La primera etapa es la de los sentidos con los movimientos que realiza el niño de 0 a 2 años. Este tipo de juego es funcional, donde las acciones del niño son roer, mamar, moverse, pegar, arrastrarse, ocultarse, lanzar objetos, se sonríe y tocar. La segunda etapa, es la preoperacional, fluctúa en la edad de 2 a 6 años. El juego que se presenta aquí es el juego simbólico, donde el niño imita personajes, oficios, el juego de roles. La tercera etapa lo es la operacional concreta; la edad es de 6 a 12 años, en este tipo de juego se comienzan a establecer reglas los cuales los niños deben seguir al jugar, dentro de seguir las reglas deben aprender a esperar su turno para poder jugar y se organizan. La cuarta etapa es la de operación formal; la edad es desde los 12 años en adelante, el tipo de juego en esta etapa es de reglas como el anterior pero las acciones en el mismo son jugando los juegos pasivos. Aquí el niño debe pensar y crear estrategias más difíciles de juego para ganar. En esta etapa las reglas son más complejas (Murray 2011).

Teoría de Aprendizaje Cooperativo Spencer Kagan (1994).

A través de los juegos cooperativos se promueve el aprendizaje entre pares y grupos, mejor conocido como la teoría del Dr. Spencer Kagan (1994). Esta hablaba

sobre la interacción social que se da en los juegos, lo cual se denomina como aprendizaje cooperativo. Su teoría destacó las estructuras que se deben trabajar para que se dé un ambiente cooperativo donde los niños aprenden los unos de los otros, ya sea el aprendizaje en par o en grupos cooperativos Kagan (según citado en Prioretti 2017). La organización de Kagan (1994) fue una serie de enseñanzas de contenido autónomo que se puede repetir. Se caracteriza por constituir pasos diseñados para organizar la relación de estudiantes con material de estudios y las actividades que se ordenan con elementos fundamentales de interacción y aprendizaje. Esta estructura mencionada por Prioretti (2017) relacionó el juego como parte importante ya que existe una relación entre los juegos y el concepto cooperación y la competencia entre los estudiantes. Implica estructurar o establecer roles de interacción entre los estudiantes para que todos participen en la tarea a realizar. Kagan (según citado en Prioretti, 2017) consideraba que el orden y organización ayuda a los estudiantes a repasar antes de comunicar, a centrarse en el tema de estudio al ellos exteriorizar sus opiniones, y lograr una participación más equitativa. Por consiguiente, las organizaciones o grupos cooperativos suscitan relaciones de amistad entre los estudiantes. Por medio de los juegos cooperativos como lo es el ajedrez, el niño debe de aprender sobre las distintas reglas las cuales son efectivas porque son fáciles de aplicar y de aprender. Las destrezas de estructura exponen cómo son las directrices del juego, se desarrolla de una manera espontánea ya que los estudiantes están acostumbrados a jugar con los distintos tipos de juegos pasivos y sus directrices. El que un estudiante siga esta estructura fomentará las siguientes habilidades que necesita para relacionar su vida diaria como lo son: la habilidad de trabajar en grupo, habilidad de solución de

dificultades, habilidad de expresarse y aprender a escuchar a sus compañeros de juego, y el poder defender sus argumentos con ideas claras y precisas. Entre los beneficios que brinda esta teoría de trabajo cooperativo que incide en el salón de clases están: promover un clima social positivo al incrementar la motivación de los estudiantes a participar activamente, fomenta el desarrollo del carácter del estudiante y el desarrollo de su nivel alto de pensamiento, estimula el desarrollo de su inteligencia emocional y el aprendizaje cooperativo. Kagan (1994) hizo énfasis en que la estructura del trabajo cooperativo es beneficiosa para el educador porque requiere poca preparación, le permite utilizarlo en cualquier contenido académico y es fácil de poner en práctica.

El juego cooperativo Terry Orlick (2002).

Terry Orlick (2002), un psicólogo americano, le dio la relevancia y el lugar que se merecen los juegos cooperativos en el campo de la educación como una estrategia de enseñanza para los maestros. Orlick (2002) expuso en su obra *Libres para cooperar, libres para crear, nuevos juegos y deportes cooperativos*, el impacto positivo que significa el juego en la vida del niño. Para el autor el juego era el medio natural e innato que el niño trae consigo, el cual le ayuda en su desarrollo personal y su aprendizaje.

Orlick (2002) describió a los niños como los maestros del reino mágico. Según el autor los juegos representan una importante tarea, además de pura diversión; ya que es la forma de actuar para el mañana. Por medio del juego el niño adquiere un aprendizaje social, ya que el juego es activo, motivador y natural, y a través del mismo promueve la interacción con otros niños. Según Orlick (2002) el juego envuelve de

manera invariable al individuo en el proceso de acción, reacción, sensación y experiencia; esto lo vemos si utilizamos el juego en la forma que es, como un juego cooperativo de compartir y lograr un fin común; pero si por el contrario jugamos los juegos cooperativos de la forma no apropiada premiando la competición excesiva se creará en los niños la agresión, la competitividad uno contra otros, engaños y la deshonestidad al jugar de esta manera. Para el autor esta forma de jugar competitivamente transforma la vida de un niño. Por el contrario, los juegos cooperativos ayudan al niño a que descubra la felicidad y que sean personas integras y de bien.

Volviendo al tema que nos ocupa, Orlick (2002) expuso que los juegos cooperativos son positivos ya que los niños juegan unos con otros, superan los desafíos, son liberados por la verdadera estructura del juego. Los juegos cooperativos se diseñan para la cooperación entre los jugadores y su objetivo es conseguir un fin común.

La importancia de los juegos cooperativos radica en enseñarle a los niños a ser solidarios, empáticos y el buscar el bien común para todos. Cabe señalar que es por medio del juego cooperativo que se logra que los niños aprendan a compartir los recursos humanos como los materiales, ideas, capacidades e intereses, sentimientos, estima por las posesiones materiales, tiempo, espacio y responsabilidad. Además, el juego cooperativo le permite al niño adquirir destrezas para jugar cooperativamente, esto no surge de la noche a la mañana, hay que ir trabajando con el niño o los niños al exponerlos a experiencias de juegos cooperativos y a las reglas de los mismos. Por medio del juego el niño aprende a ser reflexivo y a preocuparse los unos por los otros.

Orlick (2002) señalaba que los juegos cooperativos aportan unos beneficios los cuales ayudan a los niños a trabajar en equipo siempre que se trabajen de la manera que se requiere. Favorece el que se ayuden olvidando la competencia de ganarle a su compañero de juego ya que el juego cooperativo le permite oportunidades de socializar (Orlick,1990). Otra característica del juego lo es la libertad que tiene el niño para crear libremente, no se les pide a los estudiantes un producto, y de esta manera se crea un ambiente óptimo para la indagación cinética y a las distintas y diferentes opiniones. Otro punto lo es que no existe eliminación. De esta forma, el equivocarse le dará la oportunidad al estudiante de volver a corregir y repetir el movimiento o su acción dentro del juego cooperativo si presenta una discapacidad física.

Como resultado de los juegos cooperativos el autor nos menciona que los mismos ayudan en la solución de problemas. Que durante el juego cooperativo surge ese espíritu de ayudarse para lograr un fin común, les ayuda en la creatividad del pensamiento para resolver los problemas en grupo. En fin, el juego cooperativo permite que en niño tenga pensamientos positivos de sí mismo, les permite colaborar en grupo, le ayuda en el desarrollo de su autoestima, sentimientos de aceptación, le brindan la oportunidad al niño de confiar en sí mismo y en sus potencialidades.

Marco Metodológico

En lo que sigue se presenta el marco metodológico el cual expuso otras investigaciones que se relacionan con el tema de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje para el desarrollo holístico en los niños de edad temprana. Los peritos que efectuaron estos estudios se dieron la ocupación de estudiar la importancia de la integración de los juegos cooperativos como

estrategia de enseñanza aprendizaje para el desarrollo integral del niño, al igual auscultar cuales son las razones por las cuales los docentes no incorporan los juegos cooperativos dentro de la sala de clases. Las investigaciones que se realizaron sirven de referencia para concienciar a los docentes sobre la importancia de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases y los beneficios que les brinda el poder utilizar los mismos.

Gutiérrez (como se citó en Ferrándiz, 2014) realizó una investigación para explorar las razones por las cuales los educadores no incorporan dentro de la sala de clases los juegos cooperativos y cuál fue la opinión que tienen los educadores sobre la utilización de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases. Entre los resultados por la cual los educadores no utilizaron los juegos cooperativos en sus salas de clases se destacó: desconocimiento teórico sobre el juego, inseguridad en el educador, falta de materiales para llevarse a cabo los juegos y ausencia de colección de juego o falta de práctica.

Por otro lado, Gairín (como se citó en Ferrándiz, 2014), investigó sobre la utilización de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases en el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas. En esta investigación se recogió la siguiente información: el 57% de los educadores pensaron y expresaron que poner en práctica los juegos es una actividad que resulto placentera para sus alumnos. Y el 43% opino que resulta muy amena. El 84% expresaron que los juegos fueron ventajosos para el apresto de sus estudiantes, y el 16% muy ventajosos. Los juegos eran un poco complicados de ejecutar al expresarlo, de 67% de los educadores, expresaron que son

difíciles de 33%. En resolución del 83% de los educadores los juegos son significativos para la preparación de sus estudiantes. Y muy trascendentales para el 10%.

A continuación, se expuso una investigación en el área académica de las matemáticas donde se integró los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el salón de clases. Luego de realizar la integración de los juegos cooperativos en esta materia académica Gairin (como se citó en Ferrandiz,2014) realizó una investigación donde se les pregunto a los educadores sus opiniones sobre los juegos y que resulto al manipular los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje. En este caso como utilizo los juegos cooperativos dentro del contenido de las matemáticas.

Habría que decir el acuerdo que tienen los educadores sobre el uso de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje y sus beneficios en el área de las matemáticas. La investigación arrojó los siguientes resultados: el 88% de los profesores opinaron que los juegos cooperativos optimizaron la motivación de los estudiantes. El 88% expresó que pudo utilizarlo como recurso. Para el 29% de los maestros las interacciones entre los estudiantes se vieron mejoradas entre compañeros. El 28% de los maestros expresaron que los juegos les asienten mejor en su actuación enseñanza. Para el 26% de los educadores que se le preguntó expresaron que los juegos permiten optimizar el orden dentro de la sala de clases y un 21% opinó que los juegos ayudaron a mejorar la organización de la asignatura y mejoraron las preparaciones en el área de las matemáticas.

Todavía cabe señalar a Garaigordobil (como se citó en Ferrándiz, 2014) quien propuso en su investigación la utilización en los juegos didácticos en el contexto

educativo. Después de realizar otros estudios detallados y observaciones se situó en manifiesto que en los niños que formaron parte del programa de juegos hubo un aumento significativo en diferentes aspectos. Entre los más recalcados fueron los siguientes: mejoraron la forma de comportarse y socializar con sus pares. Desarrollaron obediencia por las normas de cortesía y mejoraron su conducta. Además, disminuyeron las conductas violentas, la pereza, encierro, angustia y vergüenza. Se mejoró la interacción entre compañeros, con su familia y sus relaciones de amistad fuera de la escuela. Otro de los aspectos que se mencionó lo es la lucidez para aprender lo que se enseña en la escuela, mejoro la expresión y entendimiento oral, capacidades con los numerales, aumento el aprendizaje y control de los movimientos de su cuerpo, mayor cantidad de estrategia cognitivas e interacción social (Gairín, como se citó en Ferrándiz, 2014).

Se debe agregar que el juego ha sido beneficioso y significativo para el desarrollo integral del niño. Esta pasa por la experiencia de participar en sus clases utilizando como herramienta de aprendizaje distintos juegos perpetuó su conocimiento, Orlick (2002). Los beneficios cuando el educador incorporó el juego como estrategia educativa fue beneficioso para el niño ya que creo la motivación del niño por aprender y ampliar sus conocimientos. Esto a su vez ayudo a desarrollar su creatividad, a redujo un poco esa energía que muchos presentan, redujo la ansiedad, le ayudo en la socialización con otros. El juego les ayudo a reducir los estados de conflictos que pudo existir entre los niños, le brindo felicidad y alegría al jugar les facilito la sana convivencia del día a día, aprender a ser tolerantes los unos con los otros; fomento el

sentido de pertinencia, la conexión con otras personas y restauero el optimismo (Barrio, 2011).

Además, Orlick (2002) expuso la importancia de incorporar los juegos cooperativos dentro de la sala de clases. Ya que los mismos se piensan como una acción que le brinda al niño libertad para no competir eliminando las conductas violentas, las cuales le permitió al niño poder crear en un ambiente de armonía con sus compañeros. Al igual ayuda a la sana convivencia entre los niños, en la búsqueda para solucionar un problema y evita situaciones discriminatorias. Orlick (según citado en Castillo, Mancillas, Quezada y Vivallo, 2014) mencionó que los juegos cooperativos han experimentado una evolución muy destacable a lo largo de la historia, no solo por ser juego sino por ser una herramienta efectiva en el desarrollo del niño y debe incorporarse en la sala de clases como estrategia de enseñanza aprendizaje. Ayuda en el desarrollo integral del niño. El juego es parte importante en las necesidades biológicas dentro del desarrollo del niño. Además, es un instrumento indispensable y necesario para el aprendizaje en los niños de edad temprana.

Capítulo III

Procedimientos

En este capítulo se presentó el tipo de investigación realizada; la cual fue una investigación documental. Se definió el término de análisis documental, se discutió el diseño de esta la cual fue, paradigma de investigación cualitativa. Se analizó de que consistió la investigación cualitativa, de igual manera se definió la unidad de análisis y que tipos de documentos se utilizaron para recopilar la información. Estos documentos fueron la fuente que se utilizaron para contestar las preguntas de investigación. Se debe agregar que otro de los pasos que conlleva la investigación documental fue la recopilación de datos. En la misma se detalló el tipo de instrumentos que se utilizó para la recolección de los datos de la investigación y las técnicas que se utilizaron para la misma.

Diseño de investigación

Investigación documental.

El paradigma cualitativo expuso que el diseño de esta investigación fue un análisis documental. Por consiguiente, se expuso dos definiciones las cuales fueron, que es una investigación cualitativa y un análisis documental. Sampieri (2014) definió enfoque cualitativo como la recolección y análisis de los datos que contestan las preguntas de investigación y revelaron nuevas incógnitas en el proceso de definición. Iglesias y Molina (2004) definieron el análisis documental como la producción de documentos que se genera diariamente el cual conlleva un proceso intelectual en la cual se sustrajo los aspectos más importantes y relevantes del documento original. De ese documento original se creó una copia que representa ese documento original y se

organizó de una manera que facilito su utilización y su búsqueda ya sea por medio de claves y reglas la cual facilito la búsqueda del documento. Además, el que se facilite la utilización y la búsqueda de los documentos surgió por una necesidad dentro de una sociedad que desea tener accesible la información y el conocimiento a la misma, que la recuperación de esta información sea rápida y accesible (Iglesias y Molina, 2004).

Hay que mencionar además que el análisis documental fue una forma de indagación habilidad, que incluyo un acumulado de instrucciones científicas, que busco describir y representar los documentos de manera consolidada ordenada la cual facilito la búsqueda de estos. A su vez, el proceso razonado condensado incluyó la representación biográfica y general de la fuente, la categorización, indización, anotación, separación, versión y preparación de la reseña (Iglesias y Molina, 2004).

El objetivo principal de esta investigación fue dirigido a una de las estrategias de enseñanza aprendizaje que los maestros han relegado, nos referimos a los juegos cooperativos dentro de la sala de clases. Esto debido al desconocimiento que tienen los maestros de como incorporar los juegos dentro de sus salas de clases, desconocen los beneficios que podrían brindarle los mismos en el proceso de enseñanza aprendizaje. A su vez la falta de interés del educador, o el no ver la importancia y validez que tienen los juegos cooperativos dentro de la sala de clases. Muchos educadores se le dificulta visualizar los juegos cooperativos como una de las estrategias de enseñanza aprendizaje y ven los mismos como un simple juego desconociendo los beneficios que los mismos podrían brindar al desarrollo holístico de los niños de edad temprana. Por tal razón siguen su enseñanza lineal o tradicional y

prefieren seguir trabajando como siempre lo realizado por lo tanto no incorporan los juegos cooperativos como parte de su planificación (Ferrándiz, 2014).

Unidad de análisis

La unidad de análisis de la investigación reseña a quien o que fue el objeto de investigación. Otra de las formas que definió la unidad de análisis fueron los elementos en los que recae la abstención de información y que deben ser delimitados con propiedad, es decir precisar, a quien o a quienes va a aplico la muestra para efecto de la información (Centty, 2010). La unidad de esta investigación se enfatizó en el estudio de documentos. Entre estos se utilizaron los siguientes: libros, artículos de revistas, trabajos de investigación y tesinas.

Muchas de las fuentes fueron extraídas de internet, otras como libros de educación física de la biblioteca personal de maestros de educación física; los cuales brindaron información y les provee actividades relacionadas a los juegos cooperativos para llevar a cabo con sus niños y libros de teorías del juego para ampliar sus conocimientos. La cantidad de libros fueron 2 de la biblioteca personal de estos maestros y 1 por internet, la cantidad de artículos de revistas fueron 9, y 3 tesis la gran mayoría son de 10 años en adelante y hay con fechas más recientes. Los instrumentos que se utilizaron para la recopilación de los datos o información fueron tablas que facilitaron organizar y analizar los datos recogidos en las mismas.

Recopilación de datos

Sampieri (2014) indicó que una recaudación también puede ser una compilación, extracto o sumario. Se conoce como recaudación de datos al paso de elaboración de información que luego se utilizará en una investigación documental. Sampieri (2014)

definió enfoque cualitativo como la recolección y análisis de los datos para contestar las preguntas de investigación o revelar nuevas incógnitas en el proceso de interpretación. Hay que mencionar además que dentro de las técnicas las cuales fueron: la observación esta se defino como el procesamiento que el hombre utiliza para obtener información objetiva acerca de un comportamiento de los procesos existentes (Gortari, según citado en López y Sandoval, 2015). Otra de las técnicas de recopilación de información son los diarios, cuadernos de trabajo, los mapas, dispositivos. Además, está la entrevista, análisis de contenido, las dinámicas de grupo entre otras (López y Sandoval, 2015).

Cabe mencionar además que dentro de la recopilación de datos existen diferentes técnicas que facilitan la recolección de información. Entre ellas se mencionarán, las siguientes y más conocidas. La técnica del subrayado tiene tres objetivos principales los cuales son: apoyar la fase de lectura, servir de base para realizar la síntesis y recordar. Se subraya aquellos elementos que nos ayuden a recordar el contenido del tema. El subrayado se realiza en la segunda y tercera lectura. Al subrayar lo hacemos para darle énfasis a la idea más importante del texto; establecer jerarquía. También se puede hacer anotaciones al margen en forma de palabra clave (Carvajal, 2015).

Por otro lado, se hizo referencia a la técnica de resumen. Esta consistió en resumir o acortar el texto; esto acortando y considerando las ideas principales que se aprecian previo a la lectura silenciosa. El resumen se realizó luego de utilizar la técnica del subrayado, relacionando las ideas más importantes de la lectura de tal modo que no se pierda claridad y relación (Fingermann, 2010). Cabe mencionar que las técnicas

de subrayado, y de resumen fueron útiles para la recopilación de la información dentro de esta investigación documental. Entre ella el subrayado la cual facilitó darle la relevancia aquellas partes importantes dentro de la literatura y los documentos. Esta técnica facilitó la identificación de las ideas más importante dentro de la documentación, la comprensión y la organización de la información que se utilizó para esta investigación. Durante este proceso de subrayado se utilizaron distintos marcadores de colores como lo fue el azul y el rosa. Con el marcador rosa se subrayaron los atributos que benefician la integración de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases y con el marcador azul los aquellos factores que obstaculizaban la integración de los juegos cooperativos en la sala de clases, otra de las técnicas que se utilizó fue la técnica de resumen. Esta se aplicó durante la segunda y tercera lectura y se hizo un resumen de las partes importantes ya marcadas por la técnica de subrayado, se hicieron notas en los extremos de las partes más relevantes cada una de las fuentes de información y de todos los tipos de documentos utilizados en la investigación.

Luego de utilizar variadas técnicas de recopilación de datos, se utilizó como instrumento, el uso de tablas la cual facilitó recoger la información y poderla organizar en tablas con distinta información. Los tipos de tabla que se completaron fueron: de documentos que se utilizaron en la investigación y de vigencia de los documentos tales como libros, artículos de revista y trabajos de investigación como lo son las tesis y las tesinas. En adición se crearon tablas de los atributos que donde se colocaron los atributos de la integración de los juegos cooperativos y otras tablas de los factores que obstaculizaron la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza

aprendizaje en el salón de clases de niños de edad temprana. Estos instrumentos para la recopilación de datos ayudaron a contestar las preguntas de investigación. Las mismas fueron las siguientes ¿Cuáles son los beneficios de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana? ¿Cuáles son los factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana?

Procedimiento

La intención de esta investigación documental fue realizar un examen de literatura relacionado con el tema que se desea investigar. El tema de investigación fue: La integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje para el desarrollo holístico en los niños de edad temprana. Para realizar la investigación, se llevó a cabo el procedimiento que se desglosa a continuación:

1. Se seleccionó el tema de la investigación.
2. El uso de preguntas de investigación: se utilizaron de guía para la búsqueda de información. Estas facilitaron la exploración utilizando el uso de la tecnología e internet a través del uso de la literatura en la biblioteca relacionada sobre los juegos cooperativos, las diferentes teorías que sustentaban el juego como herramienta de desarrollo en los niños, factores que influyen la integración de los juegos cooperativos en la sala de clases, los beneficios de la inclusión de los juegos cooperativos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
3. La elección de los documentos a evaluarse: Los documentos que se eligieron en la presente investigación documental fueron los siguientes: trabajos de

investigación sobre la importancia del juego en el desarrollo holístico de niño en edad temprana, artículos de revistas profesionales en el ambiente educativo, revistas informativas, libros que se utilizan en la clase de educación física,

4. Para la selección y evaluación de los documentos se tomó en consideración los siguientes criterios:
 - a. Pertinencia de los documentos: Los documentos esta relacionados con el tema de la investigación; los mismos permitieron responder las preguntas de investigación.
 - b. Circulación del documento: Los documentos fueron seleccionados según el tema de investigación y muchas investigaciones, los años de la fuente de información o de los documentos que tengan menos de 10 años.
 - c. Los tipos de documentos: Para poder organizar la documentación se clasificó los documentos relacionados al área de educación preescolar, artículos de revista y libros relacionados al área de educación física como módulos y tesis y trabajos investigativos relacionados en esa área. También se realizó una lectura de la literatura relacionada al tema de investigación la cual es dirigida a los atributos y factores de la integración de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases.
6. Se utilizó la técnica de subrayado para identificar los atributos y factores dentro la literatura.
7. Luego de identificar los beneficios y factores con la técnica de subrayado, se realizó un resumen de acuerdo con lo subrayado para enmarcar las ideas principales.

8. Se creó una tabla de los documentos a utilizar en la investigación donde se identificó cada fuente de información o documento con un número, de acuerdo al número se escribió el título del documento; luego se le asignó un número o código y clasificó según el tipo de documento que era: tesis, libro, revista, artículo, trabajos investigativos.
9. Se prosiguió a la creación de tablas para la recopilación instrumentos para analizar la información sobre los beneficios y factores de la integración de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases esto a través de tablas.
10. Luego se realizó una descripción sobre la convergencia de los autores en que aspectos exponen lo mismo sobre los beneficios y los factores de la integración de los juegos cooperativos a la sala de clases.
11. De igual forma se relacionaron los aspectos de beneficios y factores en la integración de los juegos cooperativos en la sala de clases y cuál era la frecuencia de lo mismo donde convergen los autores de las distintas fuentes de información.
12. Se hizo una descripción, observaciones y comentario de la información adquirida a través de las tablas (convergencia de autores en la literatura).

Análisis de datos

El análisis de datos consistió en correlaciones que el investigador establece entre los distintos exponentes del problema de investigación Azuaje (según citado en Sampieri, 2016). En este medio se emparejaron los aspectos fundamentales, ya sean atributos, funciones, hechos o procesos de un modo sistemático se pasa juicio sobre las relaciones que se dan entre ellos. Como lo es la relación que guarda un elemento

con otro y como esta interacción produce un fenómeno (Azuaje, según citado en Sampieri, 2016).

Dicho lo anterior se hizo énfasis en exponer la técnica de Harry Wolcott (1994). El autor realizó grandes aportes para mejorar la escritura de la investigación cualitativa. Entre las técnicas que mencionó Wolcott (1994) para hacer un análisis con los datos recopilados para una investigación documental. El autor mencionaba primeramente la descripción como un modo de conservar los datos según compilados originariamente. Se espera que la expectativa que los antecedentes se puedan entender fácilmente.

En segundo lugar, hizo referencia sobre el análisis. Este conllevó desarrollar la definición más allá de una descripción. El análisis es el procesos que conlleva una observación minuciosa y organizada para asemejar los elementos de la investigación y las relaciones entre estos. Y el último punto lo es la interpretación: la cual es una explicación a lo que ocurre en la exploración para lograr un sentido o esclarecimiento del problema dentro de la investigación asociado al análisis (Wolcott, 1994).

Habría que decir que el análisis dentro de la investigación se refiere a los aspectos dentro de la literatura en la cual los escritores de los distintos documentos o fuentes de información coinciden. Entre los documentos se buscó que escritores o autores que coinciden en los mismos atributos sobre la integración de los juegos cooperativos. De igual manera se realizó el mismo procedimiento de buscar entre las distintas fuentes de información que autores coincidían en señalar los mismos factores que obstaculizaban la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje.

Consideraciones éticas

Según La Real Academia Española (2016), la ética está ligada con la moral a los valores que forman parte de la persona como lo es ser recto, honesto, y honrado en la forma de actuar y comportarse y saber discernir qué actos o acciones son correctas y cuales no lo son. Otra definición referente a la moral como la forma de comportarse basada en el intelecto o el conocimiento, y no sustentado en los sentidos.

Cabe mencionar además, que la investigación, implicó un proceso encaminado a ampliar el conocimiento y no puede ser resuelta con el conocimiento que tenemos, pero la investigación es un ejercicio de una acción mental y responsable, y desde este punto ético de la investigación hay que trazar como un conjunto de valores y características y formas de comportarse que debe presentar el investigador al realizar un trabajo de investigación documental entre algunas de las características que se mencionan lo es ser: honestos, sinceros, comportarnos correctamente, justos aplicada a una investigación nos estaríamos refiriendo a un aspecto de la ética que debe tener el investigador (Buendía, 2005). Entre las faltas éticas que se realizan en las investigaciones documentales se puede mencionar el problema ético más conocido y más reconocido que ocasiona a los propios investigadores o compañeros de profesión; se encuentra: El copiar o la reproducción: El mismo se define según la Real Academia Española (2002) como la acción de plagiar o duplicar lo las ideas más importantes de un trabajo de investigación, adjudicándose como suyo el trabajo o la investigación. Desde el aspecto legal es una trasgresión al derecho del autor apropiarse de las ideas intelectuales del autor o creador de esa investigación. Existen tres tipos infracciones cuando copias un trabajo de otra persona (Buendía, 2005). Primero reproducir

fielmente un trabajo de investigación de otro colega o investigador, segundo traer fragmentos de contenidos o notas y no darle crédito al autor o escritor del trabajo y por último lo es usar las ideas y conocimiento del autor, sin autorización para utilizarlo. Con el propósito de darle la validez y el respeto a otros trabajos de investigación de otros compañeros se tomó en consideración las consideraciones éticas como lo son el respeto por el trabajo y esfuerzo que tuvo el compañero en realizar su investigación siendo honesta se les ha dado crédito a los autores, se ha respetado el derecho del autor, se ha evitado el plagio de la obra, el escrito o la investigación.

Capítulo IV

Hallazgos

En este capítulo se presentan los hallazgos de esta investigación documental cuyo propósito fue concienciar sobre la importancia de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje, dentro de la sala de clases para el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. A la vez se trató de fomentar entre los educadores el uso de los juegos cooperativos como estrategia educativa. Este es un medio para facilitar la adquisición de nuevas destrezas dentro de las materias académicas; así como también el reforzar la enseñanza y que el aprendizaje adquirido se fije de manera natural.

La unidad de análisis de una investigación se refirió a que o quien es el objeto de investigación. Otra de las formas que definió la unidad de análisis son elementos en los que recae la abstención de información y que deben ser definidos con propiedad, es decir precisar, a quien o a quienes va a aplicar la muestra para efecto de la información (Centty, 2010). La unidad de esta investigación se enfatizará en el estudio de documentos. Entre estos se utilizaron los siguientes: libros, revistas de las cuales se utilizaron artículos de investigación, tesinas y tesis. Muchas de las fuentes fueron extraídas de internet, con el propósito de lograr los objetivos de esta investigación se utilizó como guía dos preguntas de investigación, las mismas fueron:

¿Cuáles son los atributos de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana?

¿Cuáles son los factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos

como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana?

Con la finalidad de responder a las preguntas de esta investigación documental se utilizó como fuente los siguientes documentos:

- 9 artículos de revista relacionadas al juego y los juegos cooperativos,
- 3 libros en el área de la educación física relacionados al juego,
- 3 trabajos investigativos relacionados a los juegos cooperativos e integración de los mismos a la sala de clases para el desarrollo holístico en los niños de edad temprana.

A continuación, en la Tabla 1 se presenta la frecuencia que constituye la unidad de análisis de esta investigación, se desglosan las diferentes fuentes de información o los tipos de documentos utilizados para la misma. Se resalta que utilizaron 9 artículos de revistas los cuales brindaron información válida referente a los atributos y los factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana. Muchos de los artículos hacen alusión a la integración de los juegos cooperativos en la clase de educación física, y de esos nueve podemos mencionar que tres de ellos promueven la integración de los juegos en las áreas académicas de matemáticas y ciencias. Se pudo observar que la mayor información sobre la integración de los juegos cooperativos se encontró en los artículos de las revistas con un 6%. Así mismo se utilizaron 3 libros relacionados al área de educación física donde dan más énfasis a la integración del juego como estrategia educativa para el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. Se encontraron que los libros al igual que las tesis ambos obtuvieron un 2% por lo tanto se

encontró más información en los artículos de revistas que en los libros y las tesis referente al tema de investigación.

Cabe mencionar que se utilizaron 2 tesis las cuales sustentaron cuán importante fue la integración de los juegos cooperativos como estrategia de fortalecer a los niños en todas sus áreas de desarrollo. Estas son: el área física, área motor fino, grueso, emocional, social y cognitivo y cómo la integración de los juegos ayuda al niño a poder afianzar ese aprendizaje y fijar el mismo. Otro rasgo de los artículos de investigación y de las tesis es que tienen vigencia de 10 años.

Tabla 1

Frecuencia que Constituye la Unidad De Análisis de esta Investigación Tipos de Documentos

Tipos de Documentos	F	%
Artículo de revistas	9	6%
Libros	3	2%
Tesis	3	2%
Total	15	100%

N=15

Muchas de las fuentes que se utilizaron para esta investigación fueron extraídas utilizando el internet como lo fueron los artículos de investigación y las tesis utilizadas en esta investigación documental. Todos los artículos de las revistas tienen una vigencia de hasta 10 años, al igual los trabajos de investigación. Los libros que se seleccionaron no tienen igual vigencia, pero fueron útiles para esta investigación documental, ya que sustentan y reafirman muchas de las investigaciones leídas, al

igual los artículos de investigación encontrados. Muchos de los artículos de la investigación fueron seleccionados, ya que relacionan el juego con el desarrollo holístico del niño de edad temprana al igual la importancia de que el mismo se utilice como estrategia de enseñanza aprendizaje. Todas las fuentes de información se seleccionaron acorde al tema de investigación; las cuales van dirigidas a contestar las preguntas de investigación. Además, las fuentes hacen mención de la importancia de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana.

La Tabla 2 muestra la distribución de frecuencia según la vigencia de los documentos en este caso el 100% son los libros del área de educación física donde los tres establecieron cómo el juego en sus currículos y la integración de estos en sus clases. Aunque dos de los libros pasan de la fecha de vigencia tienen información de gran relevancia para esta investigación, ya brindaron información para sustentar las preguntas de esta investigación. Entre el primer libro que data de 1993 al libro de 2002 existen 9 años de diferencias y entre 2002 al 2012 existen 10 años de diferencias. Pero eso no importó los años de diferencia entre las fuentes de información, ya que los mismos presentaron información muy relevante para esta investigación. Señalaremos que hay dos de los libros que son del mismo autor, pero uno de ellos el autor hace referencia al uso del juego por si solo como herramienta para el aprendizaje del niño y cómo a través de este el niño aprende. El segundo libro va dirigido a los juegos cooperativos dentro de la sala de clase y cómo este facilita el aprendizaje de nuevos conceptos. Cabe señalar que los tres libros presentan un 33%

Tabla 2

Distribución de Frecuencia Según la Vigencia de los Documentos de Investigación los libros

Años	F	%
1993	1	33%
2002	1	33%
2012	1	33%
Total	3	100%

N=15

La Tabla 3 muestra la distribución de frecuencia según la vigencia de los documentos, en este caso nos referimos a 3 trabajos de investigación realizados por otros investigadores. Estas investigaciones van dirigidas al área de la educación y a la integración del juego dentro de la sala de clases, al igual el juego como estrategia del aprendizaje en los niños de edad temprana. Los 3 trabajos de investigación son recientes, ya que uno de ellos data del 2015 el cual constituye el 33% es de hace 4 años. Mientras que el de 2017 constituye 33%, el cual tiene 2 años de vigencia y la tercera investigación es de 2018 con 33% con un año de vigencia. Las 3 investigaciones están relacionadas a los juegos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana. Todos están en vigencia de menos de 10 años, son trabajos de investigaciones recientes sobre la incorporación de los juegos como estrategia de enseñanza dentro del salón de clase.

Tabla 3

Distribución de Frecuencia Según la Vigencia de los Trabajos de Investigación

Años	F	%
2015	1	33%
2017	1	33%
2018	1	33%
Total 3		100%

N=15

La Tabla 4 presenta la distribución de frecuencia según la vigencia de los documentos, en este caso el 100% son artículos de revistas que tienen vigencia hasta 10 años. En los artículos que se encontró mayor cantidad fueron para el año 2014 con un 44%, seguido por los del año 2011 con un 22%. Los artículos de revistas de los años 2010, 2016 y los del 2017 tienen igual porcentaje para un 11%. Todos los artículos encontrados están relacionados con la investigación sobre la integración de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases para el desarrollo holístico de los niños de edad preescolar. Estos artículos fueron útiles, ya que dentro de los mismos se identificó información relacionada con los factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases y los beneficios de la integración de los mismos como estrategia de enseñanza aprendizaje en niños de edad temprana.

Tabla 4

Distribución de Frecuencia Según la Vigencia de los Artículos de Revistas

Años	F	%
2010	1	11%
2011	2	22%
2014	4	44%
2016	1	11%
2017	1	11%
Total 9		100%

N=15

Análisis de datos

Se presentó la definición de análisis de datos, la cual es la ciencia que se encarga de analizar, estudiar, de examinar detenidamente los datos o la información para buscar una conclusión o una terminación al problema de investigación y tomar una decisión. En este escrito citamos al investigador Harry F. Wolcott (1994), el cual nos hace referencia a la técnica de análisis de datos y en qué consiste la misma. El autor nos habla de tres maneras para realizar el análisis de los datos o de la información recopilada que utilizaremos para esta investigación.

El primer término que nos presenta Wolcott lo es la descripción. Podemos explicar la descripción como un proceso mental mediante el cual, el investigador trata de encontrar un significado más amplio a la información según sus experiencias y buscarle un significado. Es decir, que es un relato objetivo que contesta la pregunta ¿Qué está ocurriendo? Otra de las técnicas del Wolcott lo es el análisis. El mismo

consiste en ampliar la explicación de lo que consiste el documento en sus partes esenciales o los datos relevantes del documento y que este documento sea fácil de recuperar o de identificarlo. Es decir, encontrar interrelaciones que el investigador establece entre los diferentes componentes de la situación estudiada. La pregunta clave es: ¿Qué relación guardan unos elementos con otros y cómo interactúan para producir un fenómeno?

El autor como último paso expone la interpretación. La misma consiste en la explicación de los datos o al reporte de los resultados de la investigación. Durante este proceso se trata de encontrar un significado más amplio a la información. La interpretación responde la pregunta: ¿Cuál es el significado de esto y para qué sirve? Todas estas técnicas son esenciales dentro de la investigación documental, ya que al final tendremos un análisis completo de la investigación con los resultados obtenidos después de haber efectuado la revisión de literatura, haber analizado y contestado las preguntas de investigación relacionadas a esta investigación documental. Una de las ventajas que ofreció este modelo es que permitió analizar los datos de acuerdo con las preguntas de investigación o según sus preferencias, y al mismo tiempo poner mayor énfasis en cualquiera de sus tres componentes (Lucca Irizarry y Berríos Rivera 2009).

Hallazgos por preguntas de investigación

Pregunta 1. ¿Cuáles son los atributos de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana?

El objetivo de esta investigación documental fue presentar los hallazgos obtenidos para responder la primera pregunta. La primera pregunta de esta

investigación documental fue: ¿Cuáles son los atributos de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana? Para la pregunta uno se explicó el procedimiento realizado para contestar la pregunta de investigación. Para la primera pregunta se hizo una revisión de la literatura profunda para identificar los atributos de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. Para identificar los atributos se utilizó como técnica el subrayado, la cual consiste en marcar con una línea de color la información relevante de la investigación que conteste la pregunta número uno. Para identificar los atributos se utilizó el marcador rosa para subrayar los atributos. Luego se realizó unas tablas con unas categorías dentro de los atributos los cuales aglomeraron unos conceptos relacionados a los mismos. Además, de realizar ese listado de los conceptos se buscó en todas las fuentes la frecuencia en que se repetían los conceptos, para luego hacer contar en total las veces que se repetía. También, de ahí se hizo una suma de acuerdo a la frecuencia y número de frecuencia que se divide en la suma total de todas las frecuencias y se obtuvo el porcentaje. En el análisis se resaltó que el concepto de frecuencia y porcentaje mayor en las distintas áreas fueron los atributos que más se desarrollaron al integrar los juegos cooperativos como estrategia enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana. Esta técnica de rayado fue de gran utilidad, ya que puedo identificar a través de los documentos los atributos de la integración de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases, esta técnica facilitó la clasificación de la información subrayada.

Además, se creó una tabla donde se le asignó a esas fuentes de información un código o número para identificar la misma. A su vez se fragmentó en esa tabla los atributos de la integración de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases, se clasificó en la misma tabla el tipo de literatura que se utilizó como lo son los artículos de investigación, libros y trabajos de investigación utilizados para esta investigación documental, al igual los años de vigencia de las fuentes de información.

Entre los hallazgos encontrados que contestan la pregunta número 1 se presentaron las distintas tablas que brindaron la información sobre los resultados de esta investigación documental.

La tabla 5 muestra los atributos que se encontraron en las fuentes de información que se repiten con más frecuencias los cuales se desarrollan al integrar los juegos cooperativos dentro de la sala de clases. Entre los atributos se destacaron fue la socialización con 19% al igual el desarrollo emocional. Otros de los atributos que se destacaron fueron el desarrollo de valores con 17% seguido con el desarrollo cognitivo con un 16%, desarrollo físico con un 15% y la integración con un 13%.

Tabla 5

Atributos de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Atributos	f	%
Socialización	14	19%
Desarrollo Cognitivo	12	16%
Desarrollo de Valores	13	17%
Desarrollo Físico	11	15%
Desarrollo Emocional	14	19%
Integración	10	13%
Total	73	100%

N=15

Como muestra la Tabla 6 de atributos, en la categoría de socialización, la característica o el concepto que más se desarrollo es la cooperación con un 32%. Además, otra de las áreas que se fomentó a través de la socialización lo fueron las relaciones y la convivencia entre los niños con un 24% seguido por aprender a trabajar en grupo con 16%. Al igual se relacionaron estos dos conceptos de cooperación, relaciones y convivencia entre los niños y la búsqueda de metas en común. Estos tres conceptos se relacionaron entre sí al trabajar los juegos cooperativos dentro de la sala de clases.

Tabla 6

Atributos de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Atributos	Conceptos	f	%
1. Socialización			
	Fortalece la dinámica de grupo	3	8%
	Mejora la convivencia y relaciones	9	24%
	Aprende a trabajar en grupo	6	16%
	Fomenta la cooperación	12	32%
	Fortalece relación maestros estudiante	1	2%
	Desarrolla la amistad	1	2%
	Se trabaja para buscar metas comunes	5	13%
Total 37			100%

N=15

En la Tabla 7 de atributos dentro de la categoría de desarrollo cognitivo, integración de los juegos cooperativos prevaleció la motivación por aprender con un 25%. Seguido de que los mismos fomentan la creatividad y la imaginación de los niños de edad temprana. El porcentaje para esta área lo fue 17%. De igual manera, se estableció dentro de los atributos que los juegos cooperativos enriquecen el conocimiento con un 12%, seguido por el desarrollo expresivo y el desarrollo de competencias con un 10%, luego le siguió el desarrollo del pensamiento con un 6%. Mientras que los conceptos que los juegos cooperativos afianzan el aprendizaje facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje y el aprendizaje significativo establecieron un porcentaje de 4% y para concluir el maestro como facilitador 2%. Se

pudo establecer que el desarrollo cognitivo está relacionado con la motivación que tenga el niño para aprender.

Tabla 7

Atributos de La Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Atributos	Conceptos	f	%
2. Desarrollo Cognitivo			
	Desarrollo de competencias	5	10%
	Motivación por aprender	12	25%
	Enriquece el conocimiento	6	12%
	Desarrollo de pensamiento	3	6%
	Desarrollo del lenguaje-expresivo	5	10%
	Afianza el conocimiento	2	4%
	El aprendizaje es significativo	2	4%
	Fomenta el descubrimiento	1	2%
	Fomenta la creatividad e imaginación	8	17%
	Facilita el proceso de enseñanza aprendizaje	2	4%
	Maestro como facilitador	1	2%
Total 47			100%

N=15

Como mostro la Tabla 8 de atributos para la integración de los juegos cooperativos dentro del salón de clases. En esta categoría de valores se destacaron

los conceptos respeto por las normas y responsabilidad, ambas categorías presentan un 16%, seguido por empatía, solidaridad, respeto y tolerancia con uno 13%. Luego le sigue el fomento por la paz con un porcentaje de 1%. Para concluir la amistad con un 3% podemos inferir sobre los resultados que al utilizar los juegos cooperativos en la sala de clases se promueve el respeto por las normas. Seguido por el respeto entre compañeros, la solidaridad, la empatía y la tolerancia con un 13%. Estos atributos se desarrollan más al integrar los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana.

Tabla 8

Atributos de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Atributos	Conceptos	f	%
3. Valores			
	Empatía	4	13%
	Solidaridad	4	13%
	Respeto	4	13%
	Amistad	1	03%
	Respeto por las normas	5	16%
	Fomenta la Paz	3	01%
	Tolerancia	4	13%
	Responsabilidad	5	16%
Total		30	100%

N=15

En la tabla 9, demostró que dentro del atributo de desarrollo físico como el concepto que mayor se desarrolló al utilizar los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje lo fue el desarrollo motriz con un 66%. Seguido por mejora la condición física con 27%, mientras que el concepto de gasto de energía y desarrollo de la expresión corporal y gestos ambos conceptos obtuvieron el mismo porcentaje con 5%, ambos se desarrollaron de igual manera según los porcentajes.

Tabla 9

Atributos de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Atributos	Conceptos	F	%
4. Desarrollo Físico	Desarrollo Motriz	11	61%
	Mejora la condición física	5	27%
	Gasto de energía	1	5%
	Desarrollo expresión corporal y gestos	1	5%
Total	18		100%

N=15

En la Tabla 10, la categoría de desarrollo emocional estableció que los juegos cooperativos en la sala de clases ayudaron en la expresión de sentimientos y emociones, esta registró un porcentaje de 35% seguido por el concepto de autoestima con un 32% que los juegos cooperativos ayudaron a mejorar la autoestima. También establece que ayudaron en la liberación de la tensión con un 14%. Además, auxiliaron en la autorregulación, formación de la identidad, ambas comparten el mismo porcentaje

de 7% y en el último por ciento con un 3% ayudaron en la autonomía e independencia de los niños de edad temprana.

Tabla 10

Atributos de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Atributos	Conceptos	f	%
5. Desarrollo Emocional			
	Expresión de sentimientos y emociones	10	35%
	Formación de identidad	2	7%
	Ayuda autorregulación	2	7%
	Mejora la autoestima	9	32%
	Libera la tensión	4	14%
	Autonomía e independencia	1	3%
Total 28			100%

N=15

En siguiente Tabla 11, dentro de la categoría de integración, el concepto con mayor porcentaje lo fue la solución de problemas con un 18% esto hace énfasis a que los juegos cooperativos ayudan en la solución de problemas, seguido por el porcentaje de 16% que se presentó en la activa participación y la disminución de conductas agresivas al utilizar el juego cooperativo como estrategia de enseñanza aprendizaje. En adición, la tabla mostro que dentro de los juegos cooperativos se desarrollaron el trabajar con la diversidad y la inclusión, ambos conceptos obtuvieron un 11%. De igual manera, se trabajó con la transmisión de aspectos culturales y la discriminación, ambas categorías obtuvieron igual porcentaje con 9% así que las dos están muy relacionadas

la una con la otra. Y para finalizar otro aspecto que se desarrolló a través de los juegos cooperativos lo fue el desarrollo de liderazgo con un porcentaje de 3%.

Tabla 11

Atributos de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Atributos	Conceptos	f	%
6. Integración			
	Disminuye la discriminación	4	9%
	Atiende la diversidad	5	11%
	Transmite aspectos culturales	4	9%
	Disminuye conductas agresivas	7	16%
	Ayuda en la solución de problemas	8	18%
	Desarrolla el liderazgo	3	6%
	Hay más participación activa	7	16%
	Inclusión	5	11%
Total 43			100%

N=15

La tabla 12 mostro los atributos y las citas ilustrativas de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. En esta tabla se expuso las citas ilustrativas las cuales argumentaron ese atributo y sustentaron las respuestas para la pregunta número 1 sobre la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. Entre los atributos

que se ilustraron se encontraron los siguientes: socialización, desarrollo cognitivo, desarrollo de valores, desarrollo físico, desarrollo, desarrollo emocional e integración.

Tabla 12

Atributos y Citas Ilustrativas de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños De Edad Temprana

Atributo	Código	Cita ilustrativa
1. Socialización	09	Estimula el desarrollo social de los estudiantes, favorece las relaciones con otras personas, la expresión, la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo, la aceptación y el seguimiento de las normas, la discusión de ideas y el reconocimiento de los éxitos de los demás. Pág. 21
2. Desarrollo Cognitivo	03	La incorporación de estos recursos en las experiencias de aprendizaje facilita los aspectos del desarrollo del pensamiento y del lenguaje, la apropiación del saber y estrategias necesarias para analizar, interpretar, adaptar y transferir el conocimiento pág. (37).
	03	En la interacción del sujeto y el material se pone en juego procesos cognitivos y conducentes a la apropiación y estabilidad del aprendizaje. pág. (39).
	05	Un sujeto activo capaz de interpretar la Información proveniente del entorno en dialogo con sus saberes previos, para de allí construir significados modificando sus representaciones iniciales y actuar en consecuencia. Pág. 38
3. Desarrollo de Valores	05	Observaremos que, de esta forma, estaremos fomentando actitudes positivas como la empatía, respeto, solidaridad, la ayuda al compañero o el trabajo en equipo orientados hacia metas comunes, aprender a expresar y comunicar sentimientos y

emociones. Pág. 35

4. Desarrollo Físico	11	Los juegos pueden utilizarse para promover mejoras en la motricidad, mejorar su tonicidad muscular, equilibrio, la coordinación, además de ayudarlos con la orientación en tiempo y espacio concepto básico en el aprendizaje Pág. 21
5. Desarrollo Emocional	05	Afirma que este tipo de juego favorece el desarrollo de la empatía, la capacidad de resolución de problemas, así como capacidades para la expresión de sentimientos, emociones Pág. 32.
	05	Como estado afectivo del ánimo producido por causa que lo impresionan vivamente, y por emoción La alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa que va acompañado de cierta conmoción somática. pág. 32
	05	Es la capacidad para reconocer sentimientos propios o ajenos y el conocimiento para manejarlos pág. 32
6. Integración	02	La estructura cooperativa de la actividad en el aula permite el desarrollo de estrategia para la atención a la diversidad. pág. 2
	01	El maestro de educación física dispone de un magnífico escenario para incentivar las relaciones entre alumnado, evita las situaciones discriminatorias, integra las personas aisladas y, en consecuencia, mejora la convivencia y la cohesión grupal pág. 3.

Pregunta 2. ¿Cuáles son los factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana?

El objetivo de esta investigación documental fue presentar los hallazgos obtenidos que respondieron la segunda pregunta. La segunda pregunta de esta investigación documental fue: ¿Cuáles son los factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana?

La tabla número 13 nos mostró los siguientes hallazgos, el 43% de los educadores desconocen los beneficios que les brinda la integración de los juegos cooperativos. No integran los juegos ya que no ven la relevancia de este para el desarrollo integral de los niños de edad temprana. Desconocen en qué momento de sus clases integrarlos y como se juega el mismo. El segundo factor obstaculizador que nos reveló fue la falta de motivación de los maestros con un 34%. Este porcentaje descubrió que el maestro no siente la motivación por integrar los juegos cooperativos en su sala de clases, ya que desconoce su utilidad y valor en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. A su vez continúan trabajando con un currículo línea dirigido a cumplir con exigencias académicas que se exigen. Y por último el tercer factor obstaculizador fueron las facilidades de espacio y falta de materiales con 21%. Muchos de los salones no tienen espacios para llevar a cabo los juegos cooperativos, a su vez la carencia de materiales es un factor obstaculizador que no le permitió al educador utilizar los mismos; ya que conlleva una inversión monetaria la cual el educador deberá hacerse cargo de costear los juegos.

Tabla 13

Factores que Obstaculizan la integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Factores	f	%
Facilidades y materiales	5	21%
Desconocimiento del Educador	10	43%
Motivación del Educador	8	34%
Total 23 N=15		100%

La Tabla 14 mostró que entre los factores que obstaculizaron la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje el concepto que mayor porcentaje obtuvo lo fue la falta de materiales didácticos con un 50% seguido por el factor espacio limita el poder realizar el juego con un 37% y como tercer factor que obstaculiza la integración lo fue la seguridad de los estudiantes con 12%.

Tabla 14

Factores que Obstaculizan la integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Factores	Conceptos	f	%
1. Facilidades físicas y Materiales			
	El espacio limita poder realizar el juego	3	37%
	Seguridad de los estudiantes	1	12%
	Falta de materiales didácticos	4	50%
Total 8 N=15			100%

En la Tabla 15 mostró un 33% donde los educadores al igual que la administración escolar desconocen la importancia de los juegos cooperativos en los

niños de edad temprana y no aceptan el valor ni la utilidad de este. Según el análisis de los datos de la tabla el sistema es uno rígido y centrado en el desarrollo de destrezas académicas, por lo que en esta área se presentó con un 29% dentro de los datos recopilados. Otro del porcentaje alto de 20% se ve reflejado la falta de tiempo y momento de integrar los juegos dentro de sus clases. Además, existe relación entre dos conceptos, la primera de ella es que el educador no se siente capacitado para trabajar los juegos cooperativos, al igual que no sabe cómo validar el mismo de forma cuantitativa dándole alguna puntuación o nota. Ambas categorías reflejaron un mismo % en la tabla de datos.

Tabla 15

Factores que Obstaculizan la integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Factores	Conceptos	f	%
2. Desconocimiento del educador			
	Falta de estrategias para integrar el juego cooperativo en: tiempo y momento de sus clases	5	20%
	Sistema rígido centrado en seguir currículo lineal	7	29%
	No se le da valor cuantitativo al juego-nota	2	8%
	No se siente capacitado para utilizar el juego como estrategia	2	8%
	Desconocimiento por parte del educador como la administración de la importancia de los juegos cooperativos en los niños de edad temprana	8	33%
Total 24 N=15			100%

En la tabla 16 entre los factores que obstaculizaron la integración de los juegos cooperativos dentro del factor de la motivación del educador, el concepto que obtuvo mayor porcentaje con un 57% la falta de interés del educando para incorporar los juegos en su sala de clases seguido por un 28% sobre el pensamiento de los educadores que al utilizar los juegos cooperativos dentro de la sala de clases pierden el control la autoridad y el respeto del grupo. Otro hallazgo que se presenta en la tabla lo fue que el educador no integre los juegos dentro de su sala de clases, este concepto presenta un 14%. Podemos interpretar que el educador no tiene motivación para

integrar dentro de su sala de clases los juegos cooperativos. También, no los utilizó como herramienta para crear en el estudiante el interés por aprender.

Tabla 16

Factores que Obstaculizan la integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Factores	Conceptos	f	%
3. Motivación del Educador			
	No integra el juego a sus clases	1	14%
	Piensa que al utilizar el juego pierde el control, autoridad y respeto	2	28%
	No tiene interés por incorporar los Juegos en su sala de clases	4	57%
Total 7 N=15			100%

La tabla 17 mostró los atributos y las citas ilustrativas de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. Esta tabla se expuso las citas ilustrativas las cuales argumenta ese atributo y sustentan la pregunta numero 1 sobre la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. Entre los atributos que se ilustraron se encuentran los siguientes: socialización, desarrollo cognitivo, desarrollo de valores, desarrollo físico, desarrollo, desarrollo emocional e integración.

Tabla 17

Atributos y Citas Ilustrativas de la Integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños De Edad Temprana

Atributo	Código	Cita ilustrativa
7. Socialización	09	Estimula el desarrollo social de los estudiantes, favorece las relaciones con otras personas, la expresión, la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo, la aceptación y el seguimiento de las normas, la discusión de ideas y el reconocimiento de los éxitos de los demás. Pág. 21
8. Desarrollo Cognitivo	03	La incorporación de estos recursos en las experiencias de aprendizaje facilita los aspectos del desarrollo del pensamiento y del lenguaje, la apropiación del saber y estrategias necesarias para analizar, interpretar, adaptar y transferir el conocimiento pág. (37).
	03	En la interacción del sujeto y el material se pone en juego procesos cognitivos y conducentes a la apropiación y estabilidad del aprendizaje. pág. (39).
	05	Un sujeto activo capaz de interpretar la Información proveniente del entorno en dialogo con sus saberes previos, para de allí construir significados modificando sus representaciones iniciales y actuar en consecuencia. Pág. 38
9. Desarrollo de Valores	05	Observaremos que de esta forma, estaremos fomentando actitudes positivas como la empatía, respeto, solidaridad, la ayuda al compañero o el trabajo en equipo orientados hacia metas comunes, aprender a expresar y comunicar sentimientos y emociones. Pág. 35
10. Desarrollo	11	Los juegos pueden utilizarse para promover mejoras

Físico		en la motricidad, mejorar su tonicidad muscular, equilibrio, la coordinación, además de ayudarlos con la orientación en tiempo y espacio concepto básico en el aprendizaje Pág. 21
11. Desarrollo Emocional	05	Afirma que este tipo de juego favorece el desarrollo de la empatía, la capacidad de resolución de problemas, así como capacidades para la expresión de sentimientos, emociones Pág. 32.
	05	Como estado afectivo del ánimo producido por causa que lo impresionan vivamente, y por emoción La alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa que va acompañado de cierta conmoción somática. pág. 32
	05	Es la capacidad para reconocer sentimientos propios o ajenos y el conocimiento para manejarlos pág. 32
12. Integración	02	La estructura cooperativa de la actividad en el aula permite el desarrollo de estrategia para la atención a la diversidad. pág. 2
	01	El maestro de educación física dispone de un magnífico escenario para incentivar las relaciones entre alumnado, evita las situaciones discriminatorias, integra las personas aisladas y, en consecuencia, mejora la convivencia y la cohesión grupal pág. 3.

La tabla 18 mostro los factores que obstaculizaron y las citas ilustrativas de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. Esta tabla se expuso las citas ilustrativas las cuales argumentaron estos factores y contesto la pregunta de

investigación número 2 de esta investigación documental. Entre los factores que se ilustran se encuentran los siguientes: facilidades y materiales, desconocimiento del educador y la motivación del educador.

Tabla 18

Factores que Obstaculizan y Citas Ilustrativas de la integración de los Juegos Cooperativos Como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en el Desarrollo Holístico de los Niños de Edad Temprana

Factores	Código	Cita ilustrativa
1. Facilidades y Materiales	03	No se concibe proceso de reforma o Sistema escolar que no cuente con un componente destinado a dotar a las escuelas de un conjunto de recursos y materiales educativos con el fin de apoyar el proceso de enseñanza. Pág. (35)
2. Desconocimiento del Educador	06	Este fenómeno está influenciado en el escaso valor real que otorgan los profesores al uso del juego como medio para el aprendizaje. pág. (2)
	06	La incorporación del juego pudiera verse dificultada o facilitada en función de las creencias que los docentes sostienen sobre el valor del juego como facilitador del aprendizaje. Pág. 3
3. Motivación del Educador	06	La posibilidad de integrar el juego en el diseño didáctico a nivel escolar pasa, precisamente por la motivación de los pedagogos por incorporar el juego en sus prácticas docentes esto debido a los patrones instruccionales altamente rígidos Pág. (2)

- 11 Falta de orientación pedagógica en las actividades recreativas, se carece de espacio para su recreativas, se carece de espacio para su realización adecuada y se manifiesta falta de interés por parte del docente
- 06 El grado que la persona se siente competente para implementar dispositivo lúdico dentro del diseño didáctico y el valor que asigna a los 4 componentes del valor de la tarea utilidad, importancia, interés y costo
Pág. 5.
-

Capítulo V

Discusión de los hallazgos, Implicaciones y Recomendaciones

La intención principal de esta investigación documental fue dirigida a concienciar, fomentar y exponer a los educadores sobre la importancia de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje para el desarrollo holístico en los niños de edad temprana. La presente investigación fue una investigación documental la cual examinó literatura de Estados Unidos, Puerto Rico y Latinoamérica que pudo sustentar y contestar las preguntas de investigación sobre la integración de los juegos cooperativos dentro de la sala de clases en los niños de edad temprana. Entre los objetivos de esta investigación se encuentran:

1. Concienciar a los educadores de la importancia que tiene la integración de los juegos cooperativos en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana.
2. Fomentar la integración de los juegos cooperativos como estrategia de aprendizaje en la adquisición de nuevos contenidos dentro de las materias académicas.
3. Exponer a los maestros los beneficios de los juegos cooperativos, como estrategia para el desarrollo holístico del niño de edad temprana.

Investigación Documental

El diseño de esta investigación fue un análisis documental. La misma consiste en analizar y recopilar distintas fuentes de información. Iglesias y Molina (2004) definieron el análisis documental como la producción de documentos que se genera diariamente el cual conlleva un proceso intelectual en la cual se sustrae los aspectos más importantes y relevantes del documento original. De ese documento original se

creó una copia que representa ese ese primer documento y se organiza de una manera que facilite su utilización y su búsqueda ya sea por medio de claves y reglas que facilitan la búsqueda del documento. Además, el que se facilite la utilización y la búsqueda de los documentos surge por una necesidad dentro de una sociedad que desea tener accesible la información y el conocimiento a la misma, que la recuperación de esta información sea rápida y accesible (Iglesias y Molina (2004).

Entre los criterios de inclusión que se utilizaron para seleccionar las fuentes de información lo fueron:

- a. Pertinencia de los documentos: Los documentos estuvieron relacionados con el tema de la investigación; los mismos permiten responder las preguntas de investigación.
- b. vigencia del documento: Los documentos fueron seleccionados según el tema de investigación y muchas investigaciones, que tengan menos de 10 años. Los tipos de documentos: relacionados al área de educación preescolar y educación temprana. Entre los documentos que se utilizaron para esta investigación documental lo fueron 3 libros relacionados a los juegos cooperativos en el área de educación física, 3 tesinas y 9 artículos relacionados al tema de investigación. En total fueron 15 fuentes de información que formaron parte de esta investigación relacionada a la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana.

En este capítulo se discutieron los hallazgos y las preguntas de investigación. Luego de haber realizado una búsqueda y lecturas en las distintas fuentes de información que sustentaron las preguntas de esta investigación documental se

presentaron las mismas y los hallazgos encontrados durante la investigación. Las preguntas que se presentaron en esta investigación documental fueron:

1. ¿Cuáles son los atributos de la integración de los juegos cooperativos como estrategia enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana?
2. ¿Cuáles son los factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana?

Discusión de los hallazgos

Atributos de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana.

Entre los hallazgos que se presentaron sobre la pregunta de investigación sobre atributos de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. Los hallazgos demostraron que entre los atributos que más se desarrollaron al integrar los juegos cooperativos dentro de la sala de clases fue el atributo de socialización entre los estudiantes de edad temprana. Entre los teóricos que destacaron la socialización se menciona a Vygotsky (1934) el cual expuso que el jugar es una actividad social, que el juego es un ente socializador donde el niño mientras juega interactúa y socializa con otros niños; a la vez el juego le permitió al niño aprender valores, costumbres y aprender a socializar y estar en contacto con otros niños de otras culturas, por lo tanto el juego le permite al niño inclusión y socialización con otros niños de otras culturas y otros ambientes.

Además, como planteó Kagan (2002) Sobre el aprendizaje cooperativo y como esté relacionado con los juegos cooperativos ya que ambos se da el proceso de socialización entre los estudiantes. A demás los juegos cooperativos desarrollaron la interacción social entre los estudiantes, esto favoreció la inclusión y formación de grupos para trabajar de forma cooperativa. Los juegos cooperativos desarrollaron la socialización ya que los estudiantes están constantemente relacionándose y por medio de ellos los estudiantes aprenden hacer solidarios los unos con los otros y trabajar unidos para lograr un fin común por medio de la socialización en los juegos cooperativos. (Orlick, 1990) hace mención de la oportunidad y ventaja que le brinda los juegos cooperativos ya que el mismo le permite oportunidades de socializar y trabajar unidos para un fin común.

Cabe destacar que dentro de Marco Conceptual de kindergarten (2003-2013) uno de los principios que se promueve es la socialización del niño a través del juego; ya sea juegos en grupos, juegos entre pares y juegos cooperativos. De igual forma cuando los niños juegan en las áreas libres como lo son el área de la cocina, el área de bloques el área de dramatización es una forma en que socializan y ensayan para la vida real y la convivencia en sociedad Fergus (según citado Baldeon, Velstegui,2017). Así que dentro de los atributos que más se desarrollan a través de los juegos cooperativos lo es la socialización como interacción entre los niños y como a través de esta los niños aprenden los unos de los otros.

Otro de los atributos que se relacionan dentro de concepto lo es el atributo de cooperación. De igual manera cuando hablamos de socialización y cooperación podemos hacer referencia a la teoría de aprendizaje cooperativo. Kagan (según citado

por Prioretti 2017) en su teoría estableció el aprendizaje cooperativo el cual se es la habilidad de aprender a trabajar en grupos cooperativos y aprender unos de otros. Esta teoría está de fomenta las habilidades necesarias para aprender a trabajar en equipo; la misma promueve un clima social positivo, se incrementa la motivación de los estudiantes por participar y promueve la oportunidad de trabajar en equipo y cooperar para buscar un fin común que les favorecerá a todos como grupo.

Además, el marco Conceptual de kindergarten (2003-2013) al igual la NAEYC (2014) promueven el aprendizaje cooperativo entre los niños de edad temprana, ya que al trabajar en los centros de aprendizaje todos trabajan cooperativamente, conviven los unos con los otros, se fomenta la relación entre los niños; paralelamente aprenden a compartir y a trabajar en grupos cooperativos mientras hay un aprendizaje simultaneo. Cabe señalar los hallazgos sobre la incorporación de los juegos cooperativos favorecen el desarrollo emocional que menciona Piaget (1956) el juego le ocasiona al niño placer, por medio del mismo el niño expresa sus necesidades, sentimientos, expresa su satisfacción al igual su insatisfacción por medio del juego. Por eso es importante la integración de los juegos dentro del currículo ya que a través del juego el niño le permite reflejar lo que vive y demostrar lo que siente y piensa. El juego les ayuda a canalizar sus emociones y sus inquietudes. El juego le provee la oportunidad de expresar sus sentimientos y emociones, por medio de los juegos cooperativos el niño expresa y deja salir que emociones puede sentir en esos momentos como lo son tristeza, enojo, soledad, ira, coraje, felicidad, angustia los juegos cooperativos le ayuda a liberar la tensión que pueda existir en él.

El jugar le ayuda a sentirse mejor en el aspecto emocional ya que el juego conlleva diversión, alegría y liberación de sentimientos, al igual mejorar su autoestima a quererse sentir que pertenecen a un grupo y que son clave importante dentro de ese grupo. A su vez los juegos cooperativos ayudan en el aspecto de desarrollo de valores entre los niños, les ayudan a respetar las normas establecidas del juego, les ayuda a crear responsabilidad como parte de un equipo, crea entre ellos el sentir empatía ponerse en el lugar del otro, al igual fomenta la solidaridad, respeto y tolerancia con otros compañeros del equipo (Orlick, 2002). Cabe señalar que los juegos cooperativos fortalecen el desarrollo cognitivo ya que por medio de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje los motiva aprender, a fomentar la creatividad mientras juega ya que al jugar deben crear estrategias para lograr ganar el mismo, mientras juega desarrolla su expresión ya que debe mantener diálogos con sus compañeros de juego, otra de las destrezas que se desarrollan a través de los juegos cooperativos lo es el desarrollo de competencias académicas ya que mientras juegan aprenden, enriquecen el conocimiento, ampliar el mismo, jugar les ayuda a aprender nuevos conceptos, repasar conceptos y afianzar y fijar esos nuevos conocimientos y que los mismos sean duraderos Arévalo, Hernández, Tafur y Bolsegui (según citado en Ferrandiz, 2014).

Otro de los hallazgos que se desarrolló durante el proceso de integrar los juegos cooperativos a la sala de clases lo es el desarrollo físico, durante el proceso de juego el niño desarrolla su aspecto físico, aspecto motor grueso y motor fino, ya que durante los juegos el niño está en movimiento constante, corre, salta y gasta energía, utiliza sus manos para el agarre e impulso desarrolla fuerza en sus músculos. Los

juegos cooperativos son una estrategia que les ayuda a canalizar sus emociones esto le ayuda a tener una condición física, mantenerse en forma si es un juego que conlleva movimientos, le favorece a tener una condición física óptima. Por tal razón los juegos cooperativos son importantes ya que permite que el niño se desarrolle en todos sus aspectos a través del juego (Orlick, 2002). Durante la integración de los juegos se desarrolla la integración ya que por medio del juego integramos niños que puedan ser tímidos y no se sientan seguros de jugar o de aquellos niños que se sientan excluidos de los grupos, de esta manera logramos integrar a estos niños y que formen parte del grupo y crear lazos de amistad y trabajo en equipo por medio de la integración de los juegos cooperativos en la sala de clases. Además, se lleva la integración de sexos niños y niñas, la integración de niños de otras culturas o etnias. La integración de los juegos cooperativos beneficiara ya que ayuda en que el niño aprenda la solución de problemas, ayuda a que disminuya las conductas agresivas o disruptivas, promueve la participación activa de los niños, ayuda a la inclusión de nuevos niños ya sea porque son tímidos o pertenecen a otras etnias. (Orlick, 2002).

Factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana.

Entre los hallazgos que se presentó la pregunta de investigación sobre los factores que obstaculizan de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. Se encontró que el factor obstaculizador fue el desconocimiento que tienen los educadores sobre la importancia y relevancia que tiene el juego o los juegos cooperativos en la vida de los niños de edad temprana. Los educadores por seguir un sistema rígido centrado

en el currículo olvidan integrar los juegos cooperativos en la sala de clase. La falta de estrategias educativas para integrar los juegos en un tiempo dado y un momento dado en sus clases.

Así mismo Gutiérrez, (como se citó en Ferrándiz, 2014) señaló el desconocimiento de los educadores para conocer los beneficios le puede aportar los juegos cooperativos. No integra los juegos cooperativos ya que para el carece de un valor cuantitativo. Se percibe al juego como un simple juego y no le ve la pertinencia o relevancia a la integración de este. No ven que por medio de los juegos pueden desarrollar la socialización, el trabajo en equipo, mejorar las conductas disruptivas; por tal razón no es relevante el integrar los juegos cooperativos ya que no le ve la validez al mismo sobre la efectividad que podría traerle el que los incorpore. Además, los juegos no tienen la forma de evaluar los mismos cuantitativamente; entonces para que incorporar los juegos cooperativos dentro de sus clases. Otro hallazgo lo es la motivación que presente el educador si el educador no tiene motivación no se arriesgara a poner en práctica los juegos cooperativos como herramienta para aprender nuevos conceptos, facilitar el aprendizaje no lo hará ya que desconoce su utilidad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. (Orlick, 1990)

Cabe señalar que al educador desconocer los atributos que conlleva la integración de los juegos lo hace para no adentrarse en algo que el desconoce así que prefiere seguir con lo conocido que es seguir el currículo tradicional o lineal en sus clases; ya que es algo que él conoce y le es familiar y se siente seguro de lo que conoce y pone en práctica continuamente como lo es enseñar siguiendo un sistema tradicional o lineal. Por último, otro de los factores que obstaculizan la integración de

los juegos cooperativos en la sala de clases es la falta de facilidades para llevar a cabo los juegos y la carencia de materiales didácticos para llevar a cabo los mismos. Este es uno de los factores que los maestros señalaron que al carecer de materiales esto le impide llevar a cabo los juegos cooperativos, al igual que el tener que invertir de su dinero para conseguir juegos para utilizarlos en sus clases. Gutiérrez (como se citó en Ferrándiz, 2014)

Interrelaciones de los hallazgos.

El objetivo principal de esta parte de la investigación documental fue concienciar a los educadores de la importancia de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana. Ya que la misma fue relegada debido al desconocimiento que tienen los maestros de incorporar los juegos cooperativos dentro de sus clases, a su vez desconocen los beneficios que brindan los mismos al proceso de enseñanza aprendizaje y siguen un currículo líneal, lo cual es cumplir con las exigencias que el sistema educativo le demandan.

El juego ha sido un estribo importante en la vida del niño desde antes de nacer que muchos autores han concordado sobre la relevancia del mismo como un parte fundamental del aprendizaje del niño sobre el mundo que lo rodea. Murray (2011) el niño aprende desde el vientre de la madre sobre el ambiente que le rodea por medio de experiencias. Otro que concordó lo fue Sprenger, (2013) el niño aprende desde el vientre de su madre y esto fue comprobado por medio de observar dos hermanos gemelos jugando en el vientre de su madre. Cabe señalar que para Fergus (según citado por Baldeon, Velastegui,2017) el niño aprende por la interacción con su medio ambiente. Por su parte Vygotsky (1934) concordó que a través de su teoría de

socialización, el juego es parte esencial para el desarrollo social del niño y su aprendizaje, ya que a través del mismo el niño explora, investiga y experimenta para entender el mundo que lo rodea. Es por esta razón en necesario que se destaque la importancia del juego en la vida del niño y su desarrollo integral desde la edad temprana. Por tal razón se exponen los hallazgos relacionados a la integración de los juegos cooperativos en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana.

Entre los hallazgos surgió que los juegos cooperativos brindaron la oportunidad que los niños socialicen entre ellos. Se coincidió con lo que menciona Vygotsky (1934) el cual expuso que el juego es parte esencial para la socialización. El consideró el juego como un ente socializador, ya que a través del juego el niño, explora, socializa con pares igual a él. Según, Orlick (1990) consideró los juegos cooperativos importantes en el proceso de socialización ya, que a través de los mismos mejoraron las relaciones entre los estudiantes, se crean lazos de amistad, respeto, empatía y solidaridad. Otra de las fuentes de información que concordó lo fue el Marco Conceptual de Kindergarten (2003-2013) el cual expuso en el mismo que los juegos en pares, grupales y cooperativos fomentan la socialización ya que a través de los postulados filosóficos del Marco Conceptual, postulan el juego como parte esencial para el aspecto de socialización de los niños del kindergarten por lo cual , se promueve el juego como parte primordial en el currículo de kindergarten por medio de las áreas que se encuentran en el salón de clases; como lo son el área de dramatización, juegos teatrales, juegos libres, juegos cooperativos los cuales desarrollan la interacción entre los niños y la socialización continua entre ellos.

Cabe señalar que no solo los juegos le brindan la oportunidad de socialización si no que los mismo aportaron una función importante en el desarrollo cognitivo de los niños de edad temprana. Según Ausubel (1983) concordó el juego es importante para el desarrollo del niño ya que es pertinente a él. El autor hace mención a su teoría del aprendizaje significativo; la cual expone que se debe partir de las experiencias que el niño trae consigo, que el juego es pertinente para el niño de tal manera se debe partir del juego para enseñar. Además, si el juego es pertinente al niño se debe utilizar como una estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana, sea juego en pares, grupales o cooperativos deben ser incorporados en la sala de clase ya que facilitan el desarrollo cognitivo de los niños de edad temprana. Piaget (1956) por su parte armoniza en que durante la etapa preescolar los niños están expuestos a experiencias que le permiten un aprendizaje, por lo tanto, el niño adquiere conocimiento a través de experiencias que adquiere mediante el juego. Por tal razón los juegos cooperativos son parte importante como parte del desarrollo holístico de los niños de edad temprana.

Además, todos estos teóricos concordaron sobre la importancia del juego y que a través del mismo el niño puede desarrollar su conocimiento si el juego se utiliza correctamente y es ejecutado siguiendo las reglas del mismo. Se destacó y coincidió que el juego desarrollo los aspectos cognitivos de los niños en el área de las matemáticas, ayudó a refinar destreza, afianzar el conocimiento y a que este se fijara. Garín (como se citó en Ferrándiz, 2014). Según Orlick (2002) los juegos cooperativos perpetuaron el conocimiento de los estudiantes; por lo tanto, ambos autores concordaron en la importancia de los juegos cooperativos como instrumento para el

desarrollo óptimo de los estudiantes en las áreas académicas como lo fueron las matemáticas. Otro de los aspectos que se desarrolló a través de los juegos cooperativos lo fue la disminución de conductas disruptivas como señalo Garaigordobil (como se citó en Ferrandeliz,2014). Por su parte Orlick (2002) igualmente está de acuerdo en que por medio de los juegos cooperativos los estudiantes aprenden a liberar la tensión, a liberar energía, les ayuda en la sana convivencia y a buscar solución para los problemas del diario que se le puedan presentar.

Implicaciones de los hallazgos

El objetivo principal de esta investigación fue concienciar a los educadores sobre la importancia de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje para el desarrollo holístico de los niños de educación temprana, a su vez que fue fomentar la integración de los mismos como estrategia en la adquisición de nuevos contenidos o destrezas en las materias académicas y exponer los beneficios de la integración de los mismos. Según la investigación y los hallazgos encontrados el juego es una estrategia que los maestros han dejado de utilizar por carecer del conocimiento para llevar o implementar el mismo dentro de la sala de clase. A su vez porque desconocen los atributos y beneficios que pueden brindarle los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje y como los mismo son esenciales para el desarrollo holístico de los niños de edad temprana.

Entre las implicaciones el educador debe repensar las estrategias que va utilizar en sus clases y si estas responden a las necesidades de los niños de edad temprana. Se debe reflexionar si el currículo que se está desarrollando con nuestros niños va acorde al conocimiento previo que trae el niño, si el niño está aprendiendo a través del mismo,

si es atractivo para los niños las formas que se enseña; para así como educador reevaluar constantemente en la praxis que cambios y modificaciones se le debe hacer a las clases que no solamente sea constantemente expositivo si no que responda a las necesidades reales de los niños de edad temprana y que el aprender sea para el niño un deleite y una forma atractiva de aprender jugando ya que el jugar es parte de la naturaleza del niño. El niño aprende jugando ya que es algo que él conoce y le brinda placer, disfrute y alegría.

Recomendaciones

A continuación, se presentará las recomendaciones según la investigadora para presentar al Departamento de Educación o al Programa de Niñez Temprana. Estas recomendaciones se presentarán con el objetivo de concienciar a los maestros, directores, y personal relacionados con la niñez temprana sobre los atributos de la integración de los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana. Se sabe que es importante cumplir con los estándares y expectativas que requiere cada grado, siempre y cuando no se olvide de las necesidades y las etapas de desarrollo del niño y cuán importante lo es el jugar para niño y lo significativo de este proceso para aprender sobre todo lo que lo rodea. Por eso se debe propiciar a través de diversas actividades los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en la sala de clases a nivel de niñez temprana.

Entre las recomendaciones a sugerir en esta investigación documental lo son:

1. Crear talleres o adiestramiento sobre la integración de los juegos cooperativos en la sala de clases y la importancia del mismo en el desarrollo holístico de los niños de edad temprana.
2. Crear grupos de trabajo para trabajar en práctica la creación de juegos de acuerdo con los estándares y expectativas del grado.
3. Crear un manual que sirva de guía de posibles actividades donde el juego es la estrategia principal para utilizarse en la clase.
4. Trabajar talleres con los padres para que puedan trabajar los juegos en la casa para refinar, repasar y fijar conceptos aprendidos en la clase.
5. Brindar un taller práctico a los padres donde se le explique la importancia del juego en los niños de edad temprana.
6. Crear talleres donde los maestros puedan crear sus materiales y juegos de acuerdo con las materias académicas.
7. Crear grupos de coaching sobre estrategias de juegos cooperativos en la sala de clases a los maestros que impactan niños de edad temprana.

Reflexión final

En esta parte presentaré mi experiencia como educadora de 25 años de experiencia con niños de edad temprana. Como toda educadora me propuse dar lo mejor de mí y cumplir con lo estipulado por el Departamento de Educación de Puerto Rico que es cumplir a cabalidad con los estándares y expectativas del grado que ejerzo hace 12 años. Y lo hice a cabalidad de una manera excelente, eso sí olvidándome un momento dado cuales eran las necesidades reales de mis estudiantes de kindergarten. Pero como toda educadora responsable soy de reflexionar sobre mis prácticas y cuan

efectivas son. Y si realmente llego a todos mis niños; ya que cada niño es único y cada uno aprende de distinta manera según las inteligencias múltiples. Por eso me di la tarea de buscar la manera no solo de transmitir conocimiento sino también de aprender de ellos y observar de qué manera aprende siendo aún tan pequeños. Por eso en mis reflexiones constantes busco las maneras de que aprendan de una forma divertida y amena que, aunque se juegue se aprenda, por tal razón me di la tarea de incorporar dentro de mi sala de clase los juegos y los juegos cooperativos como estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños de edad temprana. Dentro de mis clases incorporo juegos, videos, canciones rítmicas. Competencias, juegos donde el estudiante pueda construir su conocimiento partiendo de lo que es algo innato y natural para ellos como lo es jugar. A través de estos años he visto los frutos de incorporar los juegos dentro de mis clases y ver el desarrollo holístico de mis niños. Muchas veces en mi reflexión continua veo que el jugar le facilita el entendimiento de conceptos en mis niños, les ayuda afinar y fortalecer destrezas mientras juegan y esto es estimulante porque todos desean participar mientras aprenden. Porque el relacionar el conocimiento y los juegos ha sido beneficioso para mis niños y me entristece ver que muchas veces nos adentramos en cubrir material sin tener en cuenta la necesidad y las etapas de desarrollo de nuestros niños mientras juegan y aprenden simultáneamente.

Capítulo VI

Aportaciones creativas

Introducción

El propósito de esta investigación documental fue explorar e identificar los atributos y los factores que obstaculizan la integración de los juegos cooperativos en la enseñanza de niños de educación temprana. Entre los objetivos primordiales de esta investigación documental lo fue concienciar a los educadores de la importancia que tiene la integración de los juegos cooperativos en el desarrollo holístico de los niños de edad preescolar. Por otro lado, la idea de fomentar la integración de los juegos cooperativos como estrategia aprendizaje en la adquisición de nuevos contenidos de las materias académicas.

Este capítulo recoge trece actividades que se integran en la sala de clases para niños de edad temprana. Estas actividades van dirigidas a la enseñanza de nuevos conceptos al igual que repasar y afianzar destrezas. Estas actividades pueden ser utilizadas tanto para los educadores como para los padres con el fin de reforzar las áreas académicas en el salón de clase como en el hogar. Las actividades y materiales van de acorde a las destrezas del grado y el material o contenido académico que se esté trabajando.

Actividad: 1

Formar patrones de colores

Objetivos

Área académica: Matemática

Formar patrones de color siguiendo una secuencia.

Materiales

Bloques grandes de colores

Procedimiento del juego

Este juego estará constituido por 2 equipos. Cada equipo estará formado por 5 integrantes, para un total de 10 estudiantes. Cada estudiante tomará un bloque gigante que tiene diferentes colores como lo son rojo, azul, amarillo, y verde. Cada estudiante seleccionará un bloque de color, luego la maestra le dará la salida y ahí comienza el juego. Los estudiantes formaran libremente la secuencia de un patrón de colores que ellos deseen formar, pero siguiendo una secuencia para formar un patrón de colores. El primer grupo en terminar el juego debe de explicar cómo formó su patrón y si esta correcto la secuencia de este. Al igual explicar que otro patrón podría construir. Eso mismo tendrá que hacer el segundo grupo.

De igual manera se puede integrar el conteo de 10 en 10 hasta llegar a 100 colocando los bloques de colores. Se integra patrones de colores y contar de 10 en 10 hasta el 100. Se integra con coordinación motora ya que el estudiante debe rápidamente colocar el bloque en el orden para completar la secuencia de 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 hasta llegar a 100. Se repasan conceptos y afianzar destrezas de

conteo y secuencia numérica y se trabaja la cooperación en grupo para llegar a un fin común colocar el patrón de color al igual el contar de 10 hasta 100.

Actividad: 2

Brinca los charcos y aprende a contar de 10 en 10 hasta llegar a 100

Área académica: Matemática (numeración)

Objetivos:

Formar la Secuencia numérica de 10 en 10 hasta 100

Contar de 10 en 10 hasta 100

Materiales

Cartulinas en forma de charco con los números de 10 en 10 hasta 100.

Procedimiento del juego

Se colocarán los grupos de charcos regados por el salón que contienen los números de 10 en 10 hasta 100. En este juego el grupo se divide en 2 o sea 10 estudiantes por cada equipo. En este juego 20 estudiantes tendrán la oportunidad de participar del juego, pero utilizando el relevo. Primero dos estudiantes se colocarán a dos extremos del salón cuando la maestra de la orden comienza dos estudiantes que colocarán a cada extremo el número diez, luego esos estudiantes que colocaron el número diez salen corriendo y le tocan las manos a sus compañeros de equipo ese compañero le tocara colocar debajo del 10 el número 20 y así sucesivamente se hará con todos los números hasta llegar 10 en 10 hasta cien. Durante el relevo está permitido que se ayuden entre los equipos ya sea indicándole al compañero de equipo donde está ubicado cada número, o si algún compañero desconoce el numeral ellos pueden ayudar a identificar el mismo. Luego de colocar los números de 10 en 10 hasta 100 vendrá un integrante de cada equipo y brincará sobre los charcos contando de 10

en 10 hasta 100. Este juego se refuerza la secuencia de 10 en 10 hasta 100 y el conteo de los números del 10 hasta el 100. Se trabaja el aspecto motor grueso ya que desarrollan el movimiento de correr y brincar contando los charcos, se promueve la participación activa ya que los niños desean participar en el mismo, a la vez el trabajar en equipo y ayudarse a colocar el orden de los charcos de diez en diez hasta logra el objetivo que es colocar los charcos hasta 100. Aquí lo importante no es cuán rápido se coloque la secuencia de los números si no el poder contar de 10 en 10 hasta 100 y se respete a todos los integrantes. No hay ganadores ni perdedores si no el poder reforzar lo aprendido fomentando la sana participación de los niños.

Actividad: 3

Dale de comer al monstruo come galletas

Área académica: Matemática

Objetivos: Promueve la solución de problemas, desarrollar la memoria.

Se trabaja la destreza de la sustracción por medio del juego. Esta actividad es importante que se trabaje con objetos concretos o semiconcretos, los cuales le facilitarán el proceso de sustracción y solución de problemas matemáticos en el niño de edad preescolar.

Materiales:

Silueta del monstruo come galletas

Galletas de cartón

Tarjetas con combinaciones de resta hasta 10

Procedimiento del juego

El juego consiste en observar la combinación de resta y solucionarla. El grupo se dividirá en 2 equipos de 10 estudiantes. En la pizarra habrá 2 siluetas de monstruo come galletas con 10 galletas a partes de la silueta o monstruo. Se le pedirá a un niño de cada equipo que se levante y busque dentro de una caja y escoja una tarjeta que tendrá una combinación de resta. Cada estudiante deberá ir a la pizarra y representar con las galletas la combinación. Al darle a cada niño 10 galletas el niño debe conocer los números y representar los mismos de acuerdo a la combinación. Ejemplo si hay 10 galletas, pero la combinación del niño dice $6-5=$ el niño de esas diez galletas, debe escoger de 6 galletas y restarle 5. Para eso el niño debe alimentar el monstruo come

galletas que tiene su boca abierta y de esas 6 galletas colocarle 5 y de ahí surge el resultado. Si tengo 6 galletas y le doy a comer al monstruo come galletas 5. ¿Cuántas galletas le quedaran? La contestación: le quedara una. Por medio de esta actividad se trabajará representación numérica y solución de problemas de resta, el esperar que llegue su turno para participar, el ser tolerante con su compañero si desconoce la contestación o se equivoca en su contestación, promueve la participación, la memoria, la solución de problemas, el trabajo en equipo ya que durante el proceso un integrante del grupo puede ayudar al compañero para buscar el resultado.

Actividad: 4

Tiende tu camisa en orden

Área académica: Matemática

Objetivos:

Identificar y formar secuencia numérica del 0 al 10

Materiales

Hilo

Pinches de tender ropa

Camisas deportivas con los números del 0 al 10

Procedimiento del juego

El juego consiste en dividir el grupo en 2 equipos. El total de estudiantes que participará será de un total de 20 estudiantes. Se le proveerá una pieza de ropa que contiene los números del 0-10. En ambos extremos de cada equipo se colocará una un cordón fuerte donde los estudiantes colocaran la secuencia del 1 al 10 enganchados con unos pinches de ropa. Ya el numeral 0 estará enganchado en el cordón. Se le repartirá a cada niño una camisa que contiene un número, los mismos están desorganizados, cada niño debe de estar pendiente al orden del número y tan pronto su compañero coloque la pieza levantarse rápidamente y colocar con dos pinches de ropa el numeral. Para esta actividad el niño debe dominar la secuencia numérica para saber en qué momento debe levantarse para colocar su número. Durante el juego cooperativo está permitido que los niños se ayuden, su objetivo es colocar la secuencia numérica del 0-10 y el poder llevar a cabo el conteo de 0 al 10. Este juego promueve

desarrollo de la memoria, ya que estudiante debe conocer los números del 0-al10.

Fomenta el poder trabajar en equipo conjuntamente para un objetivo en común colocar los números del 0-10. Promueve la participación de los estudiantes, esperar el turno, seguir instrucciones, desarrollo motor fino al colocar los pinches utilizando sus dedos para abrir el pinche y pillar la pieza de ropa, se fomenta de igual manera la diversión el placer por aprender utilizando como estrategia los juegos cooperativos. Por medio de esta actividad se promueve la secuencia numérica. El contar desde el número menor hasta el número mayor. Contar de forma ascendente 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10. Al igual el conteo de forma descendente 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1,0. De igual manera se puede trabajar la secuencia de que números. Un ejemplo de ello: ¿Qué número va antes del número 7, ¿Qué número va después del número 9? ¿Qué número se encuentra entre el 5 y el 7?

Durante esta actividad se refuerzan los conceptos de secuencia numérica, números ascendentes y descendentes. Al igual la motricidad fina al colocar el pinche para tender la ropa.

Actividad: 5

Bingo Numérico

Área académica: Matemática

Objetivos:

Reconocimientos de los numerales del 0 al 20.

Materiales

Cartón con los numerales del 0 al 20

Fichas plásticas para marcar los números.

Procedimiento del juego

El juego consiste en asignar un niño que será el responsable de mencionar o cantar el número que le salga. Para este juego el grupo se dividirá en 4 grupos de 5 estudiantes. Se le repartirá a cada niño un cartón que tiene distintos números del 0 al 20. Se dividen en grupos de 5 ya que los jugadores se pueden ayudar en el proceso de identificar los números si algún niño aún tiene alguna dificultad para identificarlos. El juego consiste en que deben completar su cartón el estudiante que gane será el próximo en cantar los números. Para esta actividad se promueve la sana participación, la cooperación entre los integrantes de cada grupo, el seguir instrucciones, se trabaja con la memoria y el reconocimiento de los numerales, tanto para el que canta como los jugadores que deben marcar su cartón según el número cantado. Durante esta actividad de BINGO se trabaja repasar numeración, seguir instrucciones, trabajo en equipo, cooperación.

Actividad: 6

BINGO abecedario

Área académica: lectoescritura

Objetivos:

Identificar las letras del abecedario

Materiales

Cartón con las letras

Fichas plásticas para marcar las letras.

Procedimiento del juego

El juego consiste en asignar un niño que será el responsable de mencionar o cantar la letra que le salga. Para este juego el grupo se dividirá en 4 grupos de 5 estudiantes. Se le repartirá a cada niño un cartón que tiene distintas letras de la A a la Z. Se dividen en grupos de 5 ya que los jugadores se pueden ayudar en el proceso de identificar las letras si alguno aún tiene alguna dificultad para identificarlas. Cada vez que se cante una letra el estudiante colocara una ficha de color sobre la letra cantada. El juego consiste en que deben completar su cartón el estudiante que gane dirá BINGO y será el próximo en cantar las letras. Para esta actividad se promueve la sana participación, la cooperación entre los integrantes de cada grupo, el seguir instrucciones, se trabaja con la memoria y el reconocimiento de las letras y el sonido de las mismas, tanto para el que canta como los jugadores que deben marcar su cartón según la letra cantada o mencionada. Durante esta actividad de BINGO se trabaja

repasar sonidos de las letras, la identificación de las letras, seguir instrucciones, trabajo en equipo, cooperación.

Actividad: 7

Rompecabezas de sílabas

Objetivos

Área académica: Lectoescritura integrado con investigación científica.

Materiales

Tarjetas con las Sílabas

Lamina de distintos animales

Procedimiento del juego

Como el grupo es de 20 estudiantes el grupo se dividirá en 2 grupos de 10 cada uno. El juego consiste en colocar una lámina de un animal y el estudiante tendrá que buscar entre las sílabas y colocar la primera sílaba que comienza la lámina otro compañero del grupo tendrá que buscar otra silaba dentro del grupo de sílabas hasta formas la palabra según la lámina o la ilustración. Durante el juego los niños podrán ayudarse a formar la palabra. Así que se fomenta la cooperación, compartir conocimiento al identificar la silaba para formar las palabras según la ilustración. Se afianzan las destrezas le lectura y reconocimiento de silabas. Al igual la integración de ciencias ya que le niño debe identificar el animal según la ilustración o lámina.

Actividad: 8

Busca tu pareja y baila

Objetivos

Área académica: Lectoescritura.

Materiales

Láminas de que contienen las letras mayúsculas y minúsculas con una ilustración.

Radio

Un Cd de música

Procedimiento del juego

El juego consiste en parear letras mayúsculas y minúsculas. Para realizar el juego se necesitarán 10 niños por equipo. A cada niño se le entregará una lámina que contiene una de las letras del abecedario esta podría ser una letra mayúscula o una letra minúscula. Se le pondrá una música para que los niños bailen cuando la música pare cada cual tendrá que buscar su pareja, o sea parear la letra mayúscula y minúscula. Luego de parear la letra mayúscula con la minúscula cada uno de los niños identificará que letra le tocó si mayúscula o minúscula, si es consonante o vocal, el sonido de la letra y mencionar un objeto que comience con esa letra. Ejemplo Mm es una consonante y la palabra que comienza con esa letra es mono. Este mismo proceso se realizará con el segundo grupo. Durante esta actividad se desarrolla el aspecto motor grueso durante el baile, cooperación y trabajo en equipo.

Actividad: 9

Forma tu conjunto y baila

Objetivos

Parear número con la cantidad de elementos u objetos que representa cada lámina.

Área académica: Matemática

Materiales

Láminas de números del 1 al 10

Láminas con diferentes cantidades de objetos

Canastas donde estarán las ilustraciones que representa el numeral

Procedimiento del juego

Para este juego podrán participar 20 estudiantes en total. Serán 10 niños por cada equipo. En este juego se le dará a cada niño de ambos equipos un número del 1 al 10 fuera de secuencia. En una canasta estarán las ilustraciones que representa la cantidad de elementos de cada número. Cuando la maestra le dé la orden de salida el niño que tiene el número 1 coloca el número 1 en el piso en forma vertical, luego el niño que tiene el número 2 hasta completar la secuencia numérica hasta 10, esto se hará en relevo hasta que el niño del numeral 1 no coloque la lámina con el numero el otro estudiante debe esperar. Luego de haber concluido de colocar los números del 1 al 10; el estudiante sale corriendo a buscar en la canasta la lámina que representa el número 1 en dibujo. Ejemplo 1 un dinosaurio, 2 dos payasos y así sucesivamente hasta completar la secuencia del 1 al 10 y la representación de los números. Durante el juego los niños se pueden ayudar corrigiendo al compañero si no representó con la

lámina el numeral. El juego concluye cuando ambos equipos hayan pareado el número con la cantidad correcta. Luego un niño de cada equipo cuenta y explica la representación de cada uno de los conjuntos. Durante esta actividad se repasan concepto de conjunto, conteo, cooperación entre los equipos, seguir instrucciones como lo son el esperar el turno, coordinación motora.

Actividad: 10

Parea la pareja del animal según sus características

Área académica: Investigación Científica

Objetivos:

Parear las características de los animales mamíferos:

Algunas características lo son: Piel cubierta de pelo con glándulas sudoríparas, las crías se alimentan de leche materna, son vertebrados tienen huesos.

Materiales:

Láminas de las características de los mamíferos,

Cordón para colocarle a las láminas

Pedazos de cordón

Procedimiento del juego

Para esta actividad podrán jugar 18 estudiantes 9 en cada equipo. A cada niño se le coloca una lámina con un cordón en forma de collar en el cuello la cual contiene una característica de los mamíferos. Luego de haber estudiado y repasado las características de los mamíferos los estudiantes deben buscar las características que forma pareja según la característica que tiene en su cuello. Ejemplo: los mamíferos se alimentan de leche materna cuando son bebés. Las láminas que seorean en ese caso es el bebé solo con la otra imagen de la madre lactando al bebé. Cuando el niño encuentre su pareja busca un cordón y se lo dará a su compañero que tiene la lámina

que paree con la característica que él tiene. Así sucesivamente hará cada niño. Al final del juego cada pareja explica la característica de los mamíferos que le toco. En este juego se trabaja la memoria de los conceptos aprendidos, reforzar vocabulario aprendido, repasa conceptos estudiados, se trabaja la cooperación en grupo, esperar su turno para hablar y explicar la característica que le toco, seguir instrucciones. El juego termina cuando todos explican su característica y la relación entre de ambas láminas.

Actividad: 11

Colócale la cola al burro

Área académica: Matemática integrado con investigación

Científica

Objetivos:

Identificar números 0-40

Identificar y mencionar las partes del burro

Materiales:

Cartel de un burro, colas de burro con números del 1 al 40

Procedimiento

Luego de haber estudiado el burro se repasa las partes del cuerpo del burro: oreja, crines, hocico, ojos, pezuñas, cola. De igual forma se repasará el vocabulario aprendido y lo aprendido sobre el burro. El juego consiste en dividir el grupo en 2. Cada grupo estará formado por 10 estudiantes a cada uno se le dará una cola con un número. El niño antes de colocarle la cola debe reconocer el número que tiene la cola y mencionar el mismo; luego de reconocer el número se le venda los ojos, se le dará vueltas. El estudiante debe seguir la voz de los compañeros dándole la dirección para colocar la cola del burro. Durante el proceso de reconocimiento del número si el niño lo desconoce lo escribe en la pizarra y uno de los compañeros de su equipo puede ayudarlo con el reconocimiento del número. Durante esta actividad se trabaja el

fortalecimiento y reconocimiento de los números, trabajo en equipo, se promueve la participación de los niños, seguir instrucciones, esperar su turno.

Actividad: 12

Colócale pelo al niño y resuelve la ecuación

Área académica: Matemática integrado con aspecto motor fino

Objetivos:

Solución de ecuaciones matemáticas

Trabajar el aspecto motor fino en el agarre de pinzas. Representar las cantidades colocándole el pelo a cada niño según la cantidad que aparece debajo de cada ilustración.

Materiales:

Caras con diferentes expresiones y un numeral en la parte de debajo de la ilustración, pinches plásticos de ropa, canasta plástica.

Pinches y canasta plásticos

Tarjetas de combinaciones de sumas con totales hasta 10.

Procedimiento

El grupo se dividirá se dividirá en 4 grupos de 5 niños. A cada mesa se le asignará 5 combinaciones de suma. Representar las cantidades colocándole los pinches los cuales representan el pelo. Se colocará en cada mesa una canasta de pinches plásticos los cuales los integrantes de cada mesa utilizarán para resolver las ecuaciones matemáticas de suma. Ejemplo si la combinación asignada es $4+1=$ tratará de resolver la ecuación buscando la imagen que tiene el número 1 y la representará colocándole un pinche plástico, luego buscará la imagen con el número 4 y le colocará 4 pinche, unirá ambas imágenes y descubrirá el total de la combinación

matemática. $4+1=5$. El mismo procedimiento lo hará todos los grupos cuando todos resuelvan las ecuaciones vendrán a la pizarra a resolver las mismas. Durante esta actividad se fomenta la solución de problemas, cooperación, trabajo en equipo, seguir instrucciones, identificar y representar la cantidad de cada combinación e imagen.

Actividad: 13

Pacman número mayor que <, número menor que > o igual =

Área académica: Matemática

Objetivo:

Identificar el número mayor, el número menor y el número igual

Materiales

Caras de Pacman de ambas direcciones y el símbolo de igual=.

Procedimiento

La maestra dividirá el grupo en 2. Cada grupo o equipo está compuesto por 10 niños. Luego la maestra coloca unas combinaciones de números donde un número está en extremo izquierdo y el otro al extremo derecho y una línea en el centro para separarlos. Ejemplo 7____5. En la línea del centro el niño señala si el número es mayor, menor o igual. La boca abierta del Pacman señala siempre el número mayor. El Pacman cambia de dirección de acuerdo donde se encuentre el número mayor. Si ambos números son iguales se utiliza el símbolo de las dos rayas ya que ambos números son iguales. Se le dio un ejercicio a cada niño del equipo los cuales deben buscar la silueta del Pacman que corresponda y pegarla. Durante el juego se utilizan los números del 1 al 100 para determinar que número es mayor, menor o igual que. Los equipos se pueden ayudar entre sí. Durante este juego se refuerza la destreza de mayor que, menor que o igual. Se fomenta la cooperación entre los niños ya que pueden ayudar aquel compañero que no conoce el número mayor o menor. Seguir instrucciones, esperar el turno para participar, se trabaja en equipo.

Referencias

- Anduleza, J., & Pere, L. (2017). Incidencias de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. *Revista escolar de Educación Física*, 23(1), 213-228. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115350608016.pdf>
- Atuncar, S., & Quispe, M. (2017) *El juego como estrategia de aprendizaje en niños de nivel inicial* (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10. Recuperado de <http://3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38902537/>
- Baldeon, S., Velástegui, M., & Heradia, E. (2017). La función del juego en el desarrollo integral de los niños de 2 a 4 años. Estudio desde la perspectiva de los padres del centro infantil del Buen Vivir Tierra Nueva. *Revista PUCE*, 105, 157-170. Recuperado de <http://www.revistapuce.edu.ec/index.php/revpuce/article/view/118>
- Bongiorno, L. (2014). 10 cosas que los padres deberían saber sobre el juego [Página web]. Our work / For families on play / Article for families on play. Recuperado de <https://www.naeyc.org/our-work/families/10-cosas-sobre-el-juego>
- Buendía, L., & Barrocal, E. (2001). *La ética de la investigación educativa*. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/28073815>
- Campos, M., Castañeda, C., & Garrido, M. (2011). Una experiencia educativa: el trabajo de las emociones y sentimientos a través del aprendizaje cooperativo. *Revista pedagógica de educación física Adal*, 23, 31-36. Recuperado de http://www.habilidadesparaadolescentes.com/archivos/2011_Emociones_y_sentimientos_AC.pdf

- Carvajal, L., (2015). ¿Qué es el subrayado? [Página web]. Recuperado de <http://www.lizardo-carvajal.com>
- Castillo, F., Mancillas, H., Quezada, L., & Vivallo, G. (2014). El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje. *Revista de Educación Física*, 3(1), 1-15. Recuperado de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/viref/article/view/18921>
- Centy, D. B. (2010). *Manual metodológico para el investigador científico*. Recuperado de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2010e/816/index.htm>
- Cepeda, M. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje [Página web]. Recuperado en [https://www. magisterio. com. co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje](https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje)
- Clauso, A. (1993). Análisis documental: el análisis formal. *Revista General de Información y Documentación*, 3(1), 11-19. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/ar>
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I.M., Barrera, M., & Gil, P. (2016). La contribución de los juegos cooperativos a la mejor psicomotriz en niños de educación infantil. *Paradigma*, 1(37), 99-134. Recuperado de <http://www.researchgate.net>
- Del Barrio, D., Bustamante, R., Calzado, M., Nieva, J., Palomo, S., Prieto, A., . . . Viera, E. (2016). *Cuentos motores en Educación Física Primaria. Érase una vez, Educación Física* (Ed. rev.). Barcelona, España: INDE.
- Departamento de Educación (DEPR) (2016). *Marco Conceptual de kindergarten*. Recuperado de <http://ww2.ceepur.org/espr/MiCasitaElectoral/Documentos%20MCE%20Leyes/Marco%20Conceptual%20de%20Kindergarten.pdf>

- Edo, M., & Artes, M. (2016). Juego y aprendizaje matemático en educación infantil. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 5(1), 33-44. Recuperado de <http://edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/11/12>
- Ferrándiz, I. M. (2014). La inclusión del juego. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 7(1), 96-109. Recuperado de <http://www.revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/165>
- Fingermann, H. (2010). Técnicas de resumen. La guía de la educación [Página web]. Recuperado de <https://educacion.laguia2000.com/estrategias-didacticas/tecnica-de-resumen>
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, 24, 41-51.
- Guba, E., & Lincol, Y. (1994). *Paradigma en la pugna de la investigación cualitativa*. En N. Denzy, & I. Lincol, (Eds.), *Handbook of Qualitative Research* (105 -117). London: Sage.
- Gutiérrez, R. (1997). *El juego como elemento educativo*. Madrid, España: Editorial casa del libro. CCS.
handle/UNH/2047
- Iglesias, M., & Molina, A. (2004). Análisis documental y de información: dos componentes de un mismo proceso. *Revista Acimed*, 12(2), 1-6. Recuperado de <http://scielo.sid.cu>
- Johnson, J., Christie, J., & Yawkey, T. (1999). *Play and Early Childhood Development* (2nd Ed.). University of VA, Virginia: Pearson/Allyn and Bacon.

- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1, 19-37.
Recuperado de: <http://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-educacion-infantil-y-primaria/>
- López., N., & Sandoval, I. (2015). *Métodos y técnicas de la investigación cualitativa y cuantitativa*. Recuperado de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/176>
- Machín, R. (2011). ¿Qué juego utilizan los maestros de educación física en sus clases? *Revista Digital Buenos Aires*, 16 (156). Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd156/que-juegos-utilizan-los-maestros-de-educacion-fisica.htm>
- Marín, I (1998) La actitud del educador en la educación a través del juego I jornada sobre desafíos del juguete en el siglo XXX: La escuela, el juego y el juguete. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Jose_Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3.pdf
- Martin, G., & Peno, S. (2012). *Juegos cooperativos para educadores de la teoría a la práctica*. Madrid, España: Manual Editorial Grupo5.
- Medina, G. (2017). Enseñanza materna, aprendizaje fetal. *Salus*, 21(2),19-22.
Recuperado de <http://redalyc.org/artiuculo.ao?id=3759536255005>
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza las ciencias naturales. *Innovación educativa*, 14(66), 41-63. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-26732014000300004&script=sci_abstract&tlng=en

Merce, J., Oliveras, A., Pi, P., Calduch, N., & Lago, J. (2010). Introducción del aprendizaje cooperativo en la educación infantil en la educación Infantil. *Revista Aprende Todo Todo Jornadas de Educación infantil 2010*, 4, 1-12.

Mínguez, N. (2009). Aprendizaje colaborativo. Tres experiencias desde las matemáticas en la educación secundaria. *Innovación y Experiencias educativas*, 15, 1-8. Recuperado de: http://archivos.csif.es/archivos/...f/Numero_15/NOEMI_MINGUEZ_1.pdf

Montalvo, L., Fajardo, E., Rodríguez, T., Hipólito, A., & Hipólito, S. (2015). El juego simbólico como estrategia que favorece el desarrollo de competencias para la vida en niños Preescolares. *Academia Journals*, 7(1), 1594-1620. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?hl=...es&as_sdt=0%2C5&q=Montalvo+L+ni%C3%B1os+preescolares&btnG=

Muñiz, L., Alonso, P., y Rodríguez. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. *Unión revista de Educación Matemática*, 39, 19-33. Recuperado de: <http://www.fisem.org/www/union/revistas/2014/39/archivo6.pdf>

Muñoz, C., & Valenzuela, J. (2014). Escala de motivación por el juego (EMJ): Estudio del uso del juego en contextos educativos. *RELIEVE*, 20(1). DOI:10.7203/relieve.20.1.3878

Murray, T. (2011). *Comparing theories of child development* (6thEd.). Belmont, Ca: Wadsworth.

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) (2009). *Practica apropiada para el desarrollo de programas para la atención de niños desde el nacimiento hasta los 8 años de edad*, (3era Ed.) [Página web]. Recuperado de

<https://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/Spanish%20DAP%20position%20statement%20%281%29.pdf>

Orlick, T. (1993). *Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competencia* (2da ed.). Madrid, España: Editorial Popular.

Orlick, T., & López, M.M. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear; (nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.

Ospina, M. (2015) *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar* (Tesis de maestría). Recuperada de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Ponce, O. (2016). *Investigación educativa*. Mayagüez, Puerto Rico: Publicaciones Puertorriqueñas. Inc.

Prioretti, J. (2017). Estructuras Kagan. El trabajo cooperativo como técnica de una buena inclusión. Inclusión y calidad educativa [Página web]. Recuperado de <https://inclusioncalidadeducativa.wordpress.com/2017/07/12/4936/>

Quicios, B. (4 mayo de 2014). La importancia del juego en la escuela [Página web]. Recuperado de <http://www.guiainfantil.com>

Real Academia Española (Ed). *Diccionario de la Lengua Española 22ª ed. (2001)*. Recuperado de <http://www.rae.es/>

Riposo, R. (2012) Metodología de la investigación. Revisión de la literatura. Universidad Internacional de la Rioja [Página web]. Recuperado de: es.slideshare.net

- Rodríguez, G, Gil, F. & García, E., (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga, España: Ediciones Aljibe.
- Román, M., & Cardemil, C. (2014). Juego interacción y material educativo en el nivel preescolar ¿Qué se hace y como se aprende? *Revista iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(1), 43-62. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4704266>
- Sáez, C., (2018). El juego motor en la educación infantil. (Tesis maestría) Universidad de Cantabria, España. Recuperado de <chrome-extension://oemmnadbldboiebfnladdacbfmadadm/https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15339/SaezdelRioClaudia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sampiere, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). Santa Fe, México: Mc Graw-hill.
- Sprenger, M. (2013). *The developing brain. Building language, reading, physical, social and cognitive skills from birth to age eight*. Illinois: Simon and Schuster.
- Velázquez, C. (2014). Aprendizaje cooperativo aproximación teórico-Practico aplicado a la Educación Física. *Emas F, Revista Digital de Educación Física*, 5(29), 13-19.
- Vygotsky, L (1934). *El papel del juego en el desarrollo de procesos superiores*. Barcelona, España: Editorial Crítica.
- Vygotsky, L (1977). *El aprendizaje cooperativo*. Lima, Perú: Editorial Universidad Católica PUCP.

Weber, E. (1984). *Ideas influencing early childhood education: A theoretical analysis the teachers college press*. Columbia University New York, NY: Teachers College Press.

Wolcott, H.F. (1994). *Transforming qualitative data: description, analysis, and interpretation*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Apéndice

Apéndice A – Codificación de Referencias

Código	Referencia de la unidad de análisis	Artículos de investigación	Tesis	Libros
01	Anduleza, J., & Pere, L. (2017). Incidencias de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. <i>Revista escolar de Educación Física</i> , 23(1), 213-228. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/1153/115350608016.pdf	X		
02	Merce, J., Oliveras, A., Pi, P., Calduch, N., & Lago, J. (2010). Introducción del aprendizaje cooperativo en la educación infantil en la educación Infantil. <i>Revista Aprende Todo Todo Jornadas de Educación infantil 2010</i> , 4, 1-12.	X		
03	Román, M., & Cardemil, C. (2014). Juego interacción y material educativo en el nivel preescolar ¿Qué se hace y como se aprende? <i>Revista iberoamericana de Evaluación Educativa</i> , 7(1), 43-62. Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4704266	X		

Código	Referencia de la unidad de análisis	Artículos de investigación	Tesis	Libros
04	Edo, M., & Artes, M. (2016). Juego y aprendizaje matemático en educación infantil. <i>Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia</i> , 5(1), 33-44. Recuperado de http://edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/11/12	X		
05	Campos, M., Castañeda, C., & Garrido, M. (2011). Una experiencia educativa: el trabajo de las emociones y sentimientos a través del aprendizaje cooperativo. <i>Revista pedagógica de educación física Adal</i> , 23, 31-36. Recuperado de http://www.habilidadesparaadolescentes.com/archivos/2011_Emociones_y_sentimientos_AC.pdf	X		
06	Muñoz, C., & Valenzuela, J. (2014). Escala de motivación por el juego (EMJ): Estudio del uso del juego en contextos educativos. <i>RELIEVE</i> , 20(1). DOI:10.7203/relieve.20.1.3878	X		

Código	Referencia de la unidad de análisis	Artículos de investigación	Tesis	Libros
07	Machín, R. (2011). ¿Qué juego utilizan los maestros de educación física en sus clases? <i>Revista Digital Buenos Aires</i> , 16 (156). Recuperado de https://www.efdeportes.com/efd156/que-juegos-utilizan-los-maestros-de-educacion-fisica.htm	X		
08	Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza las ciencias naturales. <i>Innovación educativa</i> , 14(66), 41-63. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-26732014000300004&script=sci_abstract&lng=en	X		
09	Muñiz, L., Alonso, P., y Rodríguez. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. <i>Unión revista de Educación Matemática</i> , 39, 19-33. Recuperado de: http://www.fisem.org/www/union/revistas/2014/39/archivo6.pdf	X		

Código	Referencia de la unidad de análisis	Artículos de investigación	Tesis	Libros
10	Sáez, C., (2018). El juego motor en la educación infantil. (Tesis maestría) Universidad de Cantabria, España. Recuperado de chrome-extension://oemmndcbldboiebfnladdacbfmadadm/https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15339/SaezdelRioClaudia.pdf?sequence=1&isAllowed=y		x	
11	Atuncar, S., & Quispe, M. (2017) <i>El juego como estrategia de aprendizaje en niños de nivel inicial</i> (Tesis de maestría). Recuperado de http://repositorio.unh.edu.pe/		x	
12	Ospina, M. (2015) <i>El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar</i> (Tesis de maestría). Recuperada de http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20a%20probada.pdf		x	
13	Martin, G., & Peno, S. (2012). <i>Juegos cooperativos para educadores de la</i>			x

Código	Referencia de la unidad de análisis	Artículos de investigación	Tesis	Libros
	<i>teoría a la práctica</i> . Madrid, España: Manual Editorial Grupo5.			
14	. Orlick, T. (1993). <i>Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competencia</i> (2da ed.). Madrid, España: Editorial Popular.			x
15	Orlick, T., & López, M.M. (2002). <i>Libres para cooperar, libres para crear; (nuevos juegos y deportes cooperativos)</i> . Barcelona, España: Editorial Paidotribo.			x