

Similitudes del documento :

 3%





ANALIZADO EN LA CUENTA

Apellido :	Janeth
Nombre :	Cerna
E-mail :	investigacion@ipnm.edu.pe
Carpeta :	Carpeta predeterminada

INFORMACIÓN SOBRE EL DOCUMENTO

Autor(es) :	No disponible
Título :	Ei-tesina_condori_donayre_rivera.docx
Descripción :	No disponible
Analizado el :	13/08/2021 23:40
ID Documento :	1oe9p7h6
Nombre del archivo :	EI-Tesina_Condori_Donayre_Rivera.docx
Tipo de archivo :	docx
Número de palabras :	4 779
Número de caracteres :	31 827
Tamaño original del archivo (kB) :	65.79
Tipo de carga :	Entrega manual de los trabajos
Cargado el :	13/08/2021 23:24

FUENTES ENCONTRADAS

	Fuentes muy probables :	8 fuentes
	Fuentes poco probables :	53 fuentes
	Fuentes accidentales :	3 fuentes
	Fuentes descartadas :	0 fuente

SIMILITUDES ENCONTRADAS EN ESTE

DOCUMENTO/ESTA PARTE

Similitudes idénticas :	2%
Similitudes supuestas :	<1%
Similitudes accidentales :	<1%

TOP DE FUENTES PROBABLES - ENTRE LAS FUENTES PROBABLES





































































Fuentes	Similitud
1.  repositorio.ipnm.edu.pe/.../1/MF_X_TESINA_Bellido.pdf	 1%
2.  repositorio.ucv.edu.pe/.../20.500.12692/57638	 <1%







































FUENTES MUY PROBABLES

8 Fuentes	Similitud
1.  repositorio.ipnm.edu.pe/.../1/MF_X_TESINA_Bellido.pdf	 1%
2.  Fuente Compilatio.net lubtnf5w	 <1%

4.	 Fuente Compilatio.net g2qzptvx	 <1%
3.	 Fuente Compilatio.net 7ylu3xvf	 <1%
5.	 Fuente Compilatio.net porb2aeq	 <1%
6.	 Fuente Compilatio.net porb2aeq	 <1%
7.	 Fuente Compilatio.net rznks286	 <1%
8.	 repositorio.ucv.edu.pe/.../20.500.12692/57638	 <1%

FUENTES POCO PROBABLES

53 Fuentes		Similitud
1.	 Fuente Compilatio.net 4wagilb9	 <1%
2.	 Fuente Compilatio.net ikd1enqz	 <1%
3.	 Fuente Compilatio.net rgf2wxtu	 <1%
4.	 Fuente Compilatio.net ieut2jlr	 <1%
5.	 Fuente Compilatio.net gy4lahxq	 <1%
6.	 Fuente Compilatio.net cil8xo4k	 <1%
7.	 Fuente Compilatio.net 2t6pbzin	 <1%
8.	 Fuente Compilatio.net sy2pct8a	 <1%
9.	 Fuente Compilatio.net gh46nb8q	 <1%
10.	 Fuente Compilatio.net p746k3s2	 <1%
11.	 udgvirtual.udg.mx/.../15/18	 <1%
12.	 Fuente Compilatio.net q4ej17zo	 <1%
13.	 www.ibe.unesco.org/.../resources/1_1_1_P_SPA.pdf	 <1%
14.	 Fuente Compilatio.net 9rgs1fzn	 <1%
15.	 Fuente Compilatio.net t758nvja	 <1%
16.	 www.scielo.org.mx/.../scielo.php	 <1%
17.	 Fuente Compilatio.net vupgazjn	 <1%
18.	 Fuente Compilatio.net mhjlqitu	 <1%
19.	 Fuente Compilatio.net mqdbhjo9	 <1%
20.	 Fuente Compilatio.net f1oukwbj	 <1%
21.	 Fuente Compilatio.net h792nfwy	 <1%
22.	 eacea.ec.europa.eu/.../initial-education-...ol-education-78_es	 <1%
23.	 Fuente Compilatio.net xeo1snyd	 <1%
24.	 Fuente Compilatio.net 4x25h1a6	 <1%
25.	 Fuente Compilatio.net ugjev9qr	 <1%
26.	 Fuente Compilatio.net bor2klzy	 <1%
27.	 Fuente Compilatio.net jfsi5ywb	 <1%
28.	 Fuente Compilatio.net dy8gsvan	 <1%
29.	 Fuente Compilatio.net wp67cuhi	 <1%
30.	 Fuente Compilatio.net jmh7xnuy	 <1%
31.	 Fuente Compilatio.net arz85inw	 <1%
32.	 portalacademico.cch.unam.mx/.../HMII/Proceso.pdf	 <1%
33.	 www.unesco.org/.../Informe-Colombia-p...ra-docentes-pr.pdf	 <1%
34.	 Fuente Compilatio.net mjvkryhx	 <1%

35.	 Fuente Compilatio.net rvs5u8ei	 <1%
36.	 Fuente Compilatio.net 3l1todf6	 <1%
37.	 Fuente Compilatio.net cmob9xwy	 <1%
38.	 Fuente Compilatio.net rl8v7y9c	 <1%
39.	 Fuente Compilatio.net e4glvjwn	 <1%
40.	 Fuente Compilatio.net ion9sa7f	 <1%
41.	 Fuente Compilatio.net ejqt75gc	 <1%
42.	 repositorio.ipnm.edu.pe/.../1/CALERO CORONEL.pdf	 <1%
43.	 Fuente Compilatio.net lm9yzipq7	 <1%
44.	 Fuente Compilatio.net jwkgdfa4	 <1%
45.	 Fuente Compilatio.net 17amzs83	 <1%
46.	 Fuente Compilatio.net yhfpx59u	 <1%
47.	 www.unesco.org/.../educacion_a_distan...a_modelo_final.pdf	 <1%
48.	 Fuente Compilatio.net yzenv1l7	 <1%
49.	 Fuente Compilatio.net 87hqy2x5	 <1%
50.	 Fuente Compilatio.net oaths35y	 <1%
51.	 Fuente Compilatio.net qjb32oh6	 <1%
52.	 Fuente Compilatio.net tys1zlpv	 <1%
53.	 Fuente Compilatio.net yn1bist9	 <1%

FUENTES ACCIDENTALES

3 Fuentes

		Similitud
1.	 imgbiblio.vaneduc.edu.ar/.../files/TC105810.pdf	 <1%
2.	 Fuente Compilatio.net imzr3vby	 <1%
3.	 1library.co/.../subject/estrategias-efectivas	 <1%

FUENTES DESCARTADAS

0 Fuente

FRAGMENTO DEL DOCUMENTO

Leyenda : Texto entre comillas

Fuente principal repositorio.ipnm.edu.pe/.../1/MF_X_TESINA_Bellido.pdf

 1%

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

EL JUEGO COOPERATIVO PARA UNA CONVIVENCIA ASERTIVA EN EDUCACIÓN INICIAL

CONDORI NARREA, Rafaela Patricia

DONAYRE CASTILLO, Diana

RIVERA CAÑAMERO, Marcela Giuliana

ASESORA:

MG. MEDINA MANRIQUE, Claudia Adriana

Lima, diciembre de 2022

Introducción

Desde tiempos antiguos, los seres humanos descubren por sí solos el juego, siendo un derecho crucial en la vida, pues contribuye en el desarrollo de los aspectos esenciales del crecimiento; siendo también, un medio por el cual los niños expresan sus sentimientos y fantasías, de forma natural y espontánea, generando placer en ellos. Así mismo, es una actividad en la que compiten y se divierten demostrando su destreza para seguir las reglas y cumplir con el objetivo, también, es un enlace para desarrollar el aspecto cognitivo, físico y social que está relacionado con el tipo de convivencia que se desarrolla en su entorno. Por lo tanto, la convivencia asertiva es importante para mantener un buen clima donde nos encontremos, para ello, es necesario poner en práctica las diversas características que la definen.

Por lo antes mencionado, el trabajo de investigación documental se divide en tres partes. En la primera, se describe la delimitación y el planteamiento del problema, además; la justificación, que explica la importancia y beneficios de la investigación. En la segunda parte, el marco teórico conceptual, los antecedentes de investigación, el juego cooperativo, presentando sus características y su importancia para promover la convivencia asertiva. En la tercera, se presenta la metodología con base en la técnica documental de investigación cualitativa, caracterizada por la recolección de información mediante materiales bibliográficos. Finalmente, poner en conocimiento las diferentes perspectivas que tienen los investigadores, además de la conclusión y las referencias de todas las fuentes consultadas.

Delimitación y planteamiento del problema

El desarrollo de habilidades sociales según Flores (2018), es un proceso que se adquiere a través de la interacción con otras personas, por ello, se le denomina socialización. Esta se pone de manifiesto principalmente en la primera infancia, ya que la convivencia asertiva es una habilidad social fundamental e importante, debido a que define el buen clima escolar, el cual repercute en el aprendizaje de los estudiantes, así como en el establecimiento de conductas positivas, que forma parte del desarrollo integral de los niños y niñas, por tal motivo, es necesario trabajarla desde edades tempranas.

Para Martín y Durán (2016), el juego, es una herramienta que aborda distintas dimensiones, entre ellas, la afectiva, emocional, y social, gracias a este recurso los niños inician sus primeras relaciones personales con otros infantes. Por tal motivo, es pertinente que los docentes se actualicen e investiguen sobre nuevas herramientas pedagógicas y el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como también diferentes tipos de juegos virtuales para así poder aplicarlas tanto en las aulas como en la educación a distancia, permitiendo optimizar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial.

Sin embargo, la pandemia por el virus de la COVID-19 ha cambiado la interacción entre las personas, y ellas con el mundo exterior, por ende, afecta a la educación y a la vez la convivencia escolar que se vive en las clases presenciales, ya que hemos trasladado las aulas al hogar, logrando que a la vez se pierda el juego cooperativo, pues los niños ya no conviven con otros infantes; a diferencia de las clases presenciales en las que tenían mayor interacción entre ellos, durante los diferentes momentos de la jornada, ya sea en los recreos, los juegos en los sectores.

Para la presente investigación, se ha planteado el juego cooperativo como herramienta pedagógica para promover la convivencia asertiva. Por lo anteriormente expuesto, surge la interrogante: ¿Por qué es importante el juego cooperativo para promover la convivencia asertiva en los niños de Educación Inicial?

Justificación

La presente investigación nos permitirá conocer y contribuir de manera conceptual, cómo a través del juego cooperativo se logra promover la convivencia asertiva entre los estudiantes del nivel inicial a partir de la recolección de datos.

A partir del contexto actual, la educación a distancia ha restringido la convivencia entre los estudiantes, por ello, se debe dar a conocer la importancia de incluir el juego cooperativo como instrumento para desarrollar habilidades sociales tales como la empatía, asertividad, cooperación, comunicación y autocontrol, y así poder lograr una convivencia asertiva.

Asimismo, se procura recaudar información y estrategias efectivas que incrementen

el repertorio de las conductas habilidosas en las relaciones interpersonales;

y por consiguiente, fortalecer la convivencia entre los estudiantes, poniendo en práctica el juego cooperativo, sobre todo en el nivel inicial, ya que es la etapa escolar en la que los niños y las niñas realizan sus primera interacciones

sociales con otros iguales a ellos. Todo lo mencionado anteriormente, será en favor de los estudiantes, quienes obtendrán mejores resultados en el proceso de aprendizaje, al evidenciar una mayor participación en el desarrollo de las clases, además de generar ellos mismo un buen clima dentro del aula y de esta manera sus aprendizajes serán significativos. Por lo tanto, para lograr promover una convivencia asertiva en los estudiantes se pueden desarrollar mediante juegos de roles, juego cooperativo, juego paralelo, juego solitario, juego asociativo y juego desocupado, logrando así mejorar las relaciones interpersonales, la autoestima de los niños, además de, tener una mejor calidad de vida y así poder formar estudiantes con calidad humana, solidarios, empáticos, asertivos que respeten y valoren a las demás personas teniendo en cuenta sus defectos y virtudes.

Objetivos

Objetivo general:

Explicar la importancia del juego cooperativo para promover la convivencia asertiva de los estudiantes de educación inicial.

Objetivos específicos:

Explicar el rol que cumple el juego cooperativo para fomentar una convivencia asertiva.

Describir la pertinencia del juego cooperativo como estrategia para lograr una convivencia asertiva.

Mencionar los beneficios de la convivencia asertiva en el contexto escolar.

Capítulo I: Marco teórico conceptual

1.1 Antecedentes

Constantino (2021), realizó su tesis de investigación para obtener el grado de Maestría, denominada “Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa N° 323- Ferreñafe”, tuvo como principal objetivo crear un programa para que los niños y niñas pueden mejorar sus habilidades sociales con la aplicación de juegos cooperativos, haciendo uso de los argumentos de la teoría de Vigotsky, logrando de esta manera que los estudiantes participen activamente en sus clases. La semejanza encontrada se basa en la utilización del juego cooperativo para ayudar a desarrollar las habilidades sociales, dentro de las cuales está comprendida la dimensión de la convivencia asertiva. Sin embargo, la diferencia recae en cómo el investigador Constantino define de manera global las habilidades sociales en su trabajo de investigación, además, el tipo de investigación es descriptiva, así mismo, los instrumentos para la recolección de datos empleados.

Lozano (2021), en su investigación para obtener el grado de maestría, denominada

Fuente principal repositorio.ucv.edu.pe/.../20.500.12692/57638

 <1%

“Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños de una institución educativa de Cajamarca,

2020”, tiene como finalidad fomentar y mejorar la convivencia en los niños y niñas a través de diferentes actividades lúdicas, basándose en los juegos de Garaigordobil y la teoría del aprendizaje social. La principal semejanza hallada con la presente investigación, es el desarrollo de la convivencia entre los estudiantes poniendo en práctica juegos cooperativos. Sin embargo, la diferencia radica en el tipo de investigación empleado por Lozano es descriptivo - propositivo, a diferencia del presente trabajo de investigación que está basado en la investigación documental, además de los instrumentos de recolección de datos y la generalización del tema de la convivencia, ya que se ponen en manifiesto y en desarrollo sus diferentes tipos.

Deaza y Aníbal (2021), en la tesis para obtener el grado de licenciatura denominada “Mejora de la convivencia escolar a partir de los juegos cooperativos”, tiene como finalidad contribuir en la mejora de la conducta de los estudiantes durante las clases, generando confianza entre ellos y mejorando la convivencia. La semejanza radica en el uso del juego cooperativo como herramienta para contribuir en el mejoramiento de la convivencia entre los estudiantes, además de utilizar el enfoque cualitativo para su desarrollo. Por otro lado, la diferencia encontrada con dicha investigación se basa en que los investigadores plantean desarrollar una propuesta pedagógica a partir de su investigación.

1.2. El juego cooperativo

Para poder puntualizar en el juego cooperativo, es necesario comenzar por definir qué es el juego. En la Federación de Enseñanza de Andalucía (2010), consideran que es una actividad propia del ser humano, por lo tanto, ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad con diferentes formas, pero siempre entreteniéndolo al hombre, en especial a los niños, ya que el juego es fundamental en la etapa de la niñez porque proporciona múltiples beneficios para el desarrollo integral del niño. Por consiguiente, diferentes pedagogos e investigadores han dado prioridad al estudio del juego porque influye de manera positiva en la vida del hombre.

Wiberg (2016) realizó una investigación respecto a las concepciones sobre el juego de educadoras de párvulos de lo cual resalta que concibe al juego como una actividad libre y espontánea que está desligado del proceso de aprendizaje porque consideran que durante el juego el aprendizaje se da de manera indirecta, por esa razón al planificar las actividades de aprendizaje no lo centran en el juego, pero permiten la presencia del juego en el aula, ya que el juego es un agente que desarrolla las potencialidades innatas del niño, que favorece la madurez de órganos óseos, músculos y cerebro, a la vez, el juego es un medio de aprendizaje de destrezas y roles sociales desde la infancia para la vida adulta. Existen diferentes tipos de juegos que los niños pueden realizar libremente como: juego asociativo, juego paralelo, juego solitario, juego desocupado y juego cooperativo, sin embargo, este último mencionado se ve relacionado estrechamente con las habilidades sociales y el desarrollo de una buena convivencia entre los niños y las niñas que lo practican.

Por tanto, Araujo (2018), en su investigación define al juego cooperativo como una experiencia lúdica, donde todos los integrantes dan y reciben apoyo con la intención de alcanzar objetivos comunes. Además, menciona que entre sus beneficios está el promover habilidades sociales, ya que brindan espacios de interacción entre los participantes, donde se ponen en práctica destrezas de organización y comunicación, por lo tanto, son beneficiosos para fomentar la convivencia asertiva

en los niños de educación inicial.

En este sentido, el juego cooperativo permite establecer una mejora dentro de la convivencia escolar, ya que promueve un clima adecuado dentro del aula, de tal manera que, influye sobre el aprendizaje de valores y comportamiento, como también en lograr las competencias sociales. Por ello es incluido por maestros dentro de la práctica pedagógica, de manera presencial y aún en la coyuntura actual, basada en proyectos, actividades gamificadas y juegos colaborativos en entornos virtuales.

Cuastumal y Pastrana (2018), señalan que los juegos cooperativos son beneficiosos para lograr un óptimo clima escolar, debido a que permite la interacción de todos los estudiantes dentro del seno del grupo, el respeto hacia el prójimo, la comunicación entre sus pares, posibilita el desarrollo de diferentes acciones motrices, crea un entorno adecuado para identificar las diferentes habilidades de los estudiantes, y por último, impulsa y favorece un aprendizaje y desarrollo en diferentes ámbitos de la formación personal.

Martín y Durán (2016) expresan que el juego es esencial en la educación de los estudiantes porque permite el desarrollo de capacidades intelectuales, motrices y sociales, además de ser reconocido como medio facilitador de aprendizajes al hacer que las actividades se realicen de forma grupal, divertida y amena.

Sarlé (2019) afirma que, si bien el juego es una actividad espontánea en los niños, al aplicarlo en el ámbito educativo cumple el rol de puente que media el aprendizaje y permite

el desarrollo de capacidades y potencialidades.

De acuerdo a los aportes, el juego cooperativo representa una alternativa para fomentar no solo habilidades sociales, sino también, valores humanos como el respeto, la solidaridad y la empatía, que, al ser practicados desde edades tempranas, los prepara para su formación adulta, siendo personas capaces de resolver conflictos y los diferentes retos que presenta la sociedad actual.

Samper y Muñoz (2019) mencionan como las características del juego cooperativo, a comparación de los juegos tradicionales, no tiene como finalidad ganar o perder, sino asegurar la participación de todos, sin competencia, buscando alcanzar un objetivo en conjunto, por ende, permite disminuir las manifestaciones de agresividad, lograr el encuentro con los otros participantes y el acercamiento, el interés se centra en el proceso y no en el resultado final. Del mismo modo, todos los niños y niñas participan, ninguno queda fuera del juego, pues como el nombre lo menciona todos cooperan para contribuir al logro del objetivo o finalidad del juego, incentivando a realizar acciones de ayuda.

El trabajo en equipo da lugar a otro rasgo singular, el comprender el éxito de un compañero como algo positivo del juego y no como un fracaso para el resto de los participantes. Y por último, otra cualidad importante de los juegos cooperativos es transmitir valores, ya que durante el desarrollo de estos juegos están presentes una serie de aptitudes como el trabajo en equipo, el respeto hacia el resto de personas y

la igualdad con el resto de compañeros.

1.3 Convivencia asertiva

La convivencia asertiva es el desarrollo y mantenimiento de conductas observables, pensamientos y emociones que repercuten en los vínculos interpersonales, para que estos sean satisfactorios, positivos y saludables, lo cual nos conlleva a convivir en un clima de respeto y cordialidad (Samper y Muñoz, 2019).

Las conductas y actitudes que deben primar en un contexto de convivencia asertiva son: escucha activa, comunicación asertiva, empatía, respeto por las diferencias, cordialidad, honestidad, trabajo en equipo y habilidad para resolver conflictos.

Según Flores (2018), las habilidades sociales se aprenden y se desarrollan desde la primera infancia, por lo tanto, es

imprescindible hablar acerca de la importancia e incidencia que tiene la escuela en la adquisición de la misma, porque es en este lugar donde los niños tienen la posibilidad de relacionarse con sus pares y adultos, además de poder tomar decisiones ante diferentes situaciones, entrenándose así para saber solucionar los conflictos que se le

presentarán a lo largo de su vida.

La convivencia asertiva demanda una serie de compromisos, que desde el nivel inicial se deben asumir, para evitar los problemas de convivencia que perturben el clima interpersonal, es por ello que en la escuela se debe fomentar medidas preventivas y promotoras de una convivencia positiva.

Los principales beneficios que aporta la convivencia asertiva en los estudiantes son múltiples, entre ellos se encuentran: vivir de manera pacífica y armónica, llevando un clima agradable en el aula y permitiendo que las actividades se desarrollen con total normalidad; así mismo, se construye de forma dinámica y colectiva la interacción entre estudiantes y docentes. Otro beneficio destacado es la implantación de actitudes positivas en los niños del aula, las mismas que los acompañarán a lo largo de toda su vida, traspasando así su influencia más allá del contexto escolar. Cabe mencionar que, convivir en un ambiente asertivo permite mantener una mejor comunicación entre todos sus integrantes, evidenciando el bienestar emocional en cada uno de ellos, además de lograr la eficacia en cada una de las acciones que se lleguen a realizar de forma colaborativa.

Por lo tanto, para Torres (2018), la escuela se convierte en un contexto democrático, en el que se designa una gran responsabilidad a cada uno de los integrantes de la comunidad educativa, por ello es necesario generar un ambiente de convivencia asertiva para evitar conductas violentas, aislamiento y dificultades en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de otras habilidades sociales.

Por otra parte, al contrario, sucede cuando se genera una mala convivencia en el aula de clases, ya que las malas acciones, tales como, violencia psicológica (insultos, hostigamiento, etc.), violencia física; repercute en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que genera que la persona se sienta desanimada, desorientada y en ocasiones cohibida, por consiguiente, se refleja en un bajo rendimiento escolar. Por tal motivo, promover la convivencia asertiva, desde la infancia, es de vital importancia para promover un óptimo clima escolar, lo que permitirá que los niños puedan desarrollarse integralmente.

1.4 La influencia del juego cooperativo en la convivencia asertiva

Para Lozano (2021) en su investigación respecto a la influencia del juego cooperativo en niños de cuatro años, señala que mediante este juego los estudiantes lograron desarrollar habilidades sociales como la empatía, el respeto, la solución de conflictos, entre otras, necesarias para formar relaciones afectivas y emocionales con sus pares y adultos.

Así mismo, Sebastian Alvarez (2020), menciona en su video que los juegos cooperativos poseen características que repercuten en el desarrollo de la convivencia asertiva, ya que no se busca la competición, sino más bien la integración de todos los participantes. Dada la estructura de este tipo de juego, donde precisamente se fija un objetivo en común es que se promueve el trabajo en equipo y la contribución de todos por igual, logrando la unión de ideales y potencialidades para lograr el objetivo planteado de forma grupal, eliminando así toda posibilidad de que se generen actitudes de agresión. Así mismo, es libre de exclusión, a diferencia de los juegos tradicionales, cuya modalidad es la eliminación como resultado consecuente a una equivocación, en el juego cooperativo la derrota o la victoria es asumida por todo el equipo.

Por tales motivos, el juego cooperativo incide en el comportamiento de los estudiantes del nivel inicial, mejorando la convivencia y el proceso de aprendizaje, dada la naturaleza del mismo, permite que los estudiantes se integren e interactúen, incentivando el trabajo en equipo para lograr un bien común, y se ponen en prácticas actitudes como: respetar las ideas de los demás, convivir armoniosamente, compartir, aceptación, empatía, preservar ante las dificultades, y el desarrollo de otras habilidades sociales necesarias para lograr un clima escolar idóneo.

Sin embargo, la pandemia a la que nos enfrentamos debido a la COVID-19 ha obligado a estudiantes y docentes a adaptarse a una educación totalmente virtualizada, lo cual conlleva un cambio en la forma que tradicionalmente se venían desarrollando. Antes de la pandemia, estudiantes y docentes compartían dentro del aula de clases, y ahora la interacción es a través de una pantalla por medio de videollamadas, así mismo, la relación entre compañeros no resulta ser tan dinámica, debido a que no hay recesos o recreos para que puedan jugar y divertirse al aire libre, por otro lado, uno de los cambios más notorios es el recorte de horario pues solo se dictan las clases en pequeños bloques.

Según Villamonte (2020)

los docentes, dadas las circunstancias actuales, deben adaptarse a un

cambio en el proceso de enseñanza y aprendizaje que, sin duda alguna, necesita habilidades diferentes a las requeridas en la educación presencial.

A consecuencia de la emergencia sanitaria, la educación virtual es el recurso al que acuden maestros y estudiantes, dado que es la única manera en que la educación continúe y no se vea interrumpida. Esta modalidad ha modificado el proceso natural de enseñanza-aprendizaje, la forma de interactuar entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales, a diferencia de la presencialidad.

A inicios del año escolar 2020, la educación virtual significó un reto enorme para los docentes, acostumbrados a la metodología tradicional, sumado al desconocimiento de algunos en el uso de

las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Afortunadamente, los docentes han demostrado su capacidad para adaptarse a los cambios, adecuándose a la “nueva normalidad” y se han dotado de herramientas y recursos que le permiten brindar clases de forma virtual a sus estudiantes, transformando las estrategias que usaban en sus clases presenciales a la modalidad virtual.

Al igual que en la presencialidad, en la educación virtual también se necesita fomentar la convivencia asertiva, por tal motivo, es necesario reconocer posibles dificultades e identificar fortalezas en el aspecto socio afectivo que se pueda potenciar desde la educación virtual.

Capítulo II: Metodología de investigación

2.1 Enfoque y diseño de investigación

Según Herrera (2017), menciona que la investigación cualitativa es un enfoque multidisciplinar y holístico, que implican muchas áreas al mismo tiempo, en las que se emplean descripciones tomando como punto de partida la información recolectada mediante los diferentes instrumentos empleados en la investigación. Así mismo, es concretizadora, pues se centra en los contextos naturales que conlleva al investigador a experimentar de manera directa e inductiva, con la finalidad de reconstruir y captar un significado conceptual no estructurado, pero sí flexible.

Según Posada (2017), la investigación documental se encarga de indagar en un sinnúmero de documentos que tienen como base los conocimientos e investigaciones realizadas por otros autores, así mismo, este proceso se da de forma selectiva, pues la finalidad es obtener y consultar materiales que sean útiles para las diferentes investigaciones que se realicen en el futuro con el objetivo de aportar conocimientos nuevos.

Según Tejada (2020), la investigación documental al realizarse emplea diversas fuentes de información para recolectar e interpretar información, tomando como fuente principal documentos del interés del investigador, con la finalidad de recolectar datos e interpretar la realidad a través de ellos, brindando confiabilidad y objetividad a la investigación. En la presente investigación, el primer instrumento de recolección de datos empleado es el fichero, el mismo que facilitó la organización de las citas seleccionadas de diferentes fuentes como tesis, revistas y libros para emplearlas durante el desarrollo e interpretación de la investigación. Por otro lado, el registro de páginas electrónicas, fue el segundo instrumento empleado en la investigación, este se encarga de organizar las páginas web utilizadas, para de esta manera acceder, conocer y describir el contenido de cada una de ellas.

2.2.

Análisis e interpretación de resultados

El juego cooperativo cumple un rol fundamental en el aula, ya que permite la integración de los niños, desarrollando de esta manera la convivencia asertiva en el aula, así los estudiantes van a lograr tener una mejor comprensión de los aprendizajes, una buena comunicación entre ellos y así vivir en un buen clima dentro y fuera del aula.

La información recolectada coincide con la investigación de Constantino (2021) denominada “Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa N° 323- Ferreñafe”, la cual menciona que, mediante el juego cooperativo los estudiantes van a lograr desarrollar la convivencia asertiva en el aula, siendo esta una de las dimensiones fundamentales de las habilidades sociales.

Así mismo, los investigadores Deaza y Aníbal (2021), sustentan en su trabajo denominado “Mejora de la convivencia escolar a partir de los juegos cooperativos”, el cual reafirma el uso de juegos cooperativos para implementar en los niños y las niñas la convivencia escolar, creando de esta manera un mejor ambiente que permite desarrollar sus habilidades cognitivas.

Del mismo modo, como menciona, Cuesta, Prieto, Gómez y Barrera (2016), el juego cooperativo es una actividad que permite a los niños y niñas liberar diferentes sentimientos con el objetivo de darles libertad en su cuerpo y emociones, permitiendo que de esta manera crezca emocionalmente, pues ese será el camino para lograr desarrollar una convivencia asertiva en su entorno.

Teniendo en cuenta la información compilada anteriormente, nos permite sustentar que el juego cooperativo es una herramienta fundamental que se debe emplear en las aulas para incentivar a los estudiantes a vivir en una convivencia asertiva, que refleje el respeto, la empatía y tolerancia entre ellos. Logrando que la jornada diaria sea más amena y provechosa, ya que al estudiar en un ambiente tranquilo y cómodo los aprendizajes serán más fáciles de asimilar.

A partir de la discusión teórica, se puede afirmar que el juego cooperativo influye en la convivencia asertiva, ya que mediante la práctica del mismo se desarrollan actitudes positivas como la sensibilización, comunicación asertiva, la escucha activa, la cooperación, resolución de conflictos, la solidaridad y evitan frustraciones frente a la derrota, por lo tanto, este tipo de juego es integrador y formativo.

Debido a la particular situación en la que nos encontramos desde el año 2020, las condiciones comunes de convivencia escolar se han visto modificadas. Frente a este contexto de educación a distancia, es elemental replantear juegos virtuales como por ejemplo: juegos de recorridos digitales, bandas on line, juegos con dados, juego dramático con objetos y memoria, o cualquier otra actividad donde los estudiantes deban respetar turnos, compartir, entablar conversaciones, resolver problemas en equipo y colaborar entre sí, de tal manera que se promueva la convivencia asertiva.

Cuspian (2018), afirma que el docente es sumamente importante para el desarrollo y manejo de la convivencia escolar en el salón de clase. Por ello el docente debe procurar un ambiente de convivencia sana, pese a las limitaciones que

conlleve esta nueva manera de educar.

Entre las buenas prácticas para mejorar la convivencia asertiva destacamos las siguientes: en primer lugar, la prevención será fundamental, cabe mencionar que la educación para la convivencia se debe fomentar desde edades tempranas para evitar posibles escenas de acoso, hostigamiento o ciberbullying, muy común en estas épocas, por lo contrario, mediante la oportuna prevención se garantiza bienestar socioemocional de niños y niñas.

Cuspian (2018) manifiesta que el juego cooperativo es un juego organizado, estructurado, donde cada jugador tiene un rol, la cual permitirá que todos alcancen un objetivo. Dadas las características del juego cooperativo, es usado como medida preventiva, ya que su práctica exige una participación activa de todos sus participantes, adicionalmente, mediante este se pueden detectar posibles problemas de conducta o adaptación. Finalmente, el juego cooperativo destaca por ser una herramienta que permite desarrollar la inteligencia emocional y la adaptabilidad.

Hoy, la virtualidad nos permite llevar a cabo el juego cooperativo en grupo, de manera on line, a través de programas o websites, que involucra no solo la participación activa de todos los estudiantes, sino también bien de los padres de familia y/o los cuidadores a cargo, por ello es pertinente que tanto docentes, estudiantes y padres de familia se involucren y se instruyan en el manejo de las TICs, porque su uso es fundamental para el desarrollo de la convivencia asertiva en este contexto.

En síntesis, el juego cooperativo es una práctica formativa, integradora y preventiva, que permite fomentar la convivencia asertiva, debido a que el estudiante mediante la interacción con sus compañeros va desarrollando habilidades sociales necesarias para obtener un clima de armonía durante las horas de clases, inclusive mediante la modalidad virtual.

Conclusiones

El juego cooperativo influye en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, porque favorece en el desarrollo de su creatividad, como en lo afectivo, en lo motriz y social, además aprende la importancia del trabajo en equipo, como también el de la convivencia asertiva que los ayuda a relacionarse sanamente entre sus compañeros. Tal habilidad social incide en el desarrollo integral de los estudiantes, y en el proceso de aprendizaje, por tanto, es una de las competencias que toda persona debe adquirir como parte de una sociedad, ya que minimizan la probabilidad de problemas a futuro y trasciende en la vida de todo ciudadano.

En la actualidad tenemos múltiples estrategias didácticas virtuales para realizar el juego cooperativo, de tal forma que ayude al estudiante a desarrollarse de manera integral, para que de este modo vayan construyendo su aprendizaje dentro como fuera del aula, poniendo como prioridad un ambiente de convivencia asertiva.

Por lo tanto, emplear el juego cooperativo en las aulas resulta fundamental, ya que es una estrategia pertinente que va a permitir que los niños y niñas del aula logren integrarse, no solo con la finalidad de cumplir con el objetivo del juego, sino de crear un ambiente adecuado y cómodo para el desarrollo de la jornada, en el que se observe claramente estudiantes que vivan una convivencia asertiva.

Así mismo, la convivencia asertiva fortalece actitudes de respeto por uno mismo y por el otro, además involucra al estudiante a tener participación ciudadana, hacer uso y cuidado de los recursos naturales, ahora que estamos de manera virtual mejora la relación con el entorno y con su par generando espacios de sana convivencia.

Sin embargo, durante el desarrollo de la investigación se presentaron inconvenientes, con respecto, a la búsqueda de fuentes confiables que permitan concretar la investigación, otras dificultades presentadas, fue la accesibilidad al recurso del internet, en algunas ocasiones la conectividad era inestable para los investigadores, además de la coincidencia de horarios entre las integrantes del equipo. Finalmente, este trabajo servirá como base para futuras investigaciones relacionadas con el juego cooperativo y su importancia para lograr una convivencia asertiva en el contexto actual en el que vivimos, será beneficioso para las docentes, padres de familia y público en general.