



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y LAS HUMANIDADES

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR, EN LA MODALIDAD DE PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN:**

TEMA:

**“JUEGOS COOPERATIVOS Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA
COMUNICARSE EFECTIVAMENTE, COMPARTIR RECURSOS Y RESOLVER
CONFLICTOS DE MANERA CONSTRUCTIVA EN LOS NIÑOS DE 7 AÑOS DE LA
UE REPÚBLICA DEL ECUADOR”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de las
Artes

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e
idiomas.

AUTORA:

Sisa Yarina Yamberla Tituaña

DIRECTORA:

MSc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla

Ibarra – Ecuador – 2025



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	1050192614	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Yamberla Tituaña Sisa Yarina	
DIRECCIÓN:	Calle Principal Modesto Larrea, La Esperanza sector Llamburumy		
EMAIL:	syvamberlat@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	-	TELÉFONO MÓVIL:	0959774219

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“Juegos Cooperativos y Aprendizaje Basado en Juegos para comunicarse efectivamente, compartir recursos y resolver conflictos de manera constructiva en los niños de 7 años de la UE República del Ecuador”
AUTOR (ES):	Yamberla Tituaña Sisa Yarina
FECHA: DD/MM/AAAA	2025/05/20
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada Pedagogía de las Artes
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Ana Lucia Mediavilla/ MSc. Lorena Jaramillo

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 20 días del mes de mayo de 2025

EL AUTOR:

Sisa Yarina Yamberla Tituaña

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

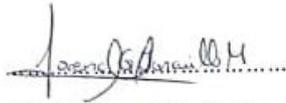
Ibarra, 20 de mayo del 2025

MSc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Unidad Académica de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



MSc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla

C.C.: 1002240784

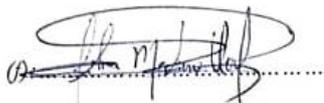
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "Juegos Cooperativos y Aprendizaje Basado en Juegos para comunicarse efectivamente, compartir recursos y resolver conflictos de manera constructiva en los niños de 7 años de la UE República del Ecuador" elaborado por Yamberla Tituaña Sisa Yarina, previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de las Artes, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



MSc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla

C.C.: 1002240784.....



MSc. Ana Lucia Mediavilla Sarmiento

C.C.: 1715613087.....

AGRADECIMIENTO

*Primeramente, agradezco profundamente a Dios por ser fuente de sabiduría y fortaleza, por haber guiado cada uno de mis pasos durante este proceso, dándome la paciencia, el coraje y la claridad para culminar con éxito este trabajo. A mis queridos padres **Luz María Tituaña Vinuesa** y **Luis Alberto Yamberla Córdoba**, por su apoyo incondicional, por creer en mí incluso en los momentos más difíciles, y por inculcarme valores que han sido fundamentales en mi crecimiento personal y académico. Gracias por sus sacrificios, por su amor inagotable y por estar siempre a mi lado, alentándome a seguir adelante, a ellos les debo cada uno de mis logros y la posibilidad de hacer realidad mi sueño de ser una persona profesionalmente preparada.*

*Finalmente, expreso mi más profundo agradecimiento a la **Universidad Técnica del Norte**, por brindarme una formación académica de calidad y por ser el espacio donde crecí tanto profesional como personalmente por lo que, ha sido el pilar fundamental para alcanzar este logro, permitiéndome desarrollar mis capacidades y conocimientos.*

Sisa Yamberla

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con profundo aprecio y gratitud a quienes fueron guía y apoyo fundamental en el desarrollo de esta tesis, a la Licenciada Lorena Jaramillo, Licenciada Ana Lucía Mediavilla y al Licenciado Santiago López por su dedicación, orientación y constante disposición para compartir sus conocimientos y experiencia ya que, fue un soporte en cada etapa de este proceso, brindándome no solo asesoría académica, sino también confianza y motivación para seguir adelante.

A mis hermanos y hermanas por ser un ejemplo a seguir, gracias por caminar a mi lado, brindándome apoyo y consejos, por el amor incondicional y por ser parte esencial de mi vida. Este logro también es suyo.

Sisa Yamberla

RESUMEN

El presente proyecto de investigación busca elaborar una guía pedagógica para docentes, promoviendo estrategias lúdicas que faciliten la comunicación efectiva, la cooperación y la resolución de conflictos entre los estudiantes. Se fundamenta en teorías del aprendizaje social de Vygotsky y el constructivismo de Piaget, resaltando el rol del juego como herramienta clave en el desarrollo infantil. Metodológicamente, es un estudio cualitativo y descriptivo con un diseño no experimental, aplicando encuestas a docentes de educación artística. Los resultados indican que, aunque los juegos cooperativos se implementan con frecuencia, su aplicación no es sistemática. Se observa que estas dinámicas fortalecen la interacción social, la empatía y la tolerancia, aunque persisten desafíos en la equidad en la participación y la negociación de recursos. El estudio concluye que integrar juegos cooperativos en la enseñanza mejora la convivencia escolar y el aprendizaje colaborativo. Sin embargo, se requiere mayor estructuración y formación docente para optimizar su impacto con la creación de recursos didácticos y estrategias de evaluación adaptadas a este enfoque, asegurando su aplicación efectiva en el aula, de esta manera, se destacan que los juegos cooperativos mejoran la comunicación efectiva y la colaboración entre los niños, pero su implementación debe ser más estructurada para maximizar su efectividad, con una mayor formación al docente y el desarrollo de estrategias claras para integrar estos juegos de manera constante en el aula.

Palabras claves: Juegos cooperativos, actividades, lúdicas, educación, enseñanza, aprendizaje.

ABSTRACT

This research project seeks to develop a pedagogical guide for teachers, promoting playful strategies that facilitate effective communication, cooperation and conflict resolution among students. It is based on Vygotsky's social learning theories and Piaget's constructivism, highlighting the role of play as a key tool in child development. Methodologically, it is a qualitative and descriptive study with a non-experimental design, applying surveys to art education teachers. The results indicate that, although cooperative games are frequently implemented, their application is not systematic. It is observed that these dynamics strengthen social interaction, empathy and tolerance, although challenges persist in equity in participation and resource negotiation. The study concludes that integrating cooperative games into teaching improves school coexistence and collaborative learning. However, further structuring and teacher training is required to optimize its impact with the creation of teaching resources and assessment strategies adapted to this approach, ensuring its effective application in the classroom. In this way, it is highlighted that cooperative games improve effective communication and collaboration between children, but their implementation must be more structured to maximize its effectiveness, with greater teacher training and the development of clear strategies to consistently integrate these games in the classroom.

Keywords: Cooperative games, activities, playful, education, teaching, learning.

ÍNDICE DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDOS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
INTRODUCCIÓN.....	12
OBJETIVOS.....	14
Objetivo general	14
Objetivo específico.....	14
CAPITULO I: MARCO TÉORICO	15
1.1 Aprendizaje Basado en Juegos en la educación contemporánea	15
1.1.1 La historia y su evolución.....	15
1.1.2. La educación artística basando en los juegos	15
1.1.3. Beneficios en el contexto educativo y de desarrollo personal.....	16
1.1.4. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en la enseñanza primaria.....	17
1.2. Juegos Cooperativos en la educación primaria y la educación en el arte contemporáneo.....	17
1.2.1. Diferencias entre Juegos Cooperativos y Competitivo.....	19
1.2.2. Tipos de Juegos Cooperativos de Supervivencia.....	20
1.3. Juegos cooperativos como estrategia pedagógica	22
1.3.1. Características de los juegos cooperativos	22
1.3.2. Impacto en el desarrollo de habilidades socioemocionales	23
1.3.3. Desarrollo de la Tolerancia y la Aceptación de la Diversidad.....	23
1.3.4. Autorregulación Emocional y Control de Impulsos	24
1.3.5. Reducción de la Ansiedad Social a través de Juegos Cooperativos	25
1.4. Habilidades sociales en la niñez	25
1.4.1. Comunicación efectiva en la infancia o aventura en grupo.....	26
1.4.2. Resolución de conflictos en niños de 7 años	27
1.4.3. Resolución Pacífica de Conflictos y Reducción de la Confrontación.....	27
1.4.4. Desarrollo de la Empatía y Respeto a través de los Juegos Cooperativos	29
1.4.5. Comunicación efectiva a través del juego en la educación	30
1.5. Teorías de aprendizaje social y constructivismo	31
1.5.1. Aprendizaje Social de Vygotsky y su relación con el juego	31
1.5.2. Constructivismo de Piaget y su relación con el juego.....	32

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	34
3.1.Enfoque, nivel, diseño de la investigación	34
3.1.1. Enfoque de investigación	34
3.1.2. Nivel de la investigación	34
3.1.3. Diseño de la investigación.....	34
3.2. Población de estudio.....	35
3.3. Matriz de Operacionalización.....	36
3.4. Matriz de Consistencia	38
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	40
3.1.Variable Independiente: Implementación de juegos cooperativos y aprendizajes basados en juegos	40
3.1.1. Dimensión 1: Estrategias de diseño de los juegos.....	40
3.1.2. Dimensión 2: Nivel de participación en los juegos	42
3.1.3. Dimensión 3: Metodologías empleadas.....	44
3.2. Variable Dependiente: Desarrollo de habilidades sociales	47
3.2.1. Dimensión 4: Comunicación efectiva.....	47
3.2.2. Dimensión 5: Capacidad para compartir recursos.....	50
3.2.3. Dimensión 6: Resolución de conflicto	52
CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....	55
4.1 Introducción.....	55
4.2 Organización.....	56
4.3 Desarrollo	57
Conclusiones.....	58
Recomendaciones	59
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	60

TABLA DE CONTENIDOS

Tabla 1 Comparativa de los juegos cooperativos y ABJ en la educación primaria	18
Tabla 2 <i>Diferencia entre juegos cooperativos y juegos competitivos</i>	20
Tabla 3 <i>Proceso de Cooperación en los Juegos Cooperativos</i>	21
Tabla 4 <i>Resolución de Conflictos mediante Juegos Cooperativos</i>	28
Tabla 5 <i>Proceso de Desarrollo en la Empatía en los Juegos Cooperativos</i>	29
Tabla 6 <i>Desarrollo de la Comunicación Efectiva mediante Juegos Cooperativos</i>	30
Tabla 7 <i>Operacionalización de la variable 1</i>	36
Tabla 8 <i>Operacionalización de la variable 2</i>	37
Tabla 9 <i>Matriz de consistencia</i>	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Estrategias de diseño de los juegos</i>	41
Figura 2 <i>Niveles de participación en los juegos</i>	43
Figura 3 <i>Metodologías empleadas</i>	46
Figura 4 <i>Comunicación efectiva</i>	49
Figura 5 <i>Capacidad para compartir recursos</i>	51
Figura 6 <i>Resolución de conflictos</i>	53
Figura 7 <i>Portada de la guía pedagógica</i>	57

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación se trata sobre crear una guía pedagógica acerca de los Juegos Cooperativos y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), la guía va dirigida a los docentes para mejorar el desarrollo de habilidades mediante las actividades lúdicas, promoviendo la enseñanza y aprendizaje que en este caso los beneficiados son los niños de 7 años de la Unidad Educativa República del Ecuador. Además, es importante integrar estas actividades dentro de las clases ya que, les ayudará a los estudiantes a desarrollar las habilidades comunicativas y ha poder trabajar en grupo.

La educación contemporánea desde el siglo XX se enfrenta a la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que no solo se enfoquen en la transmisión de conocimientos académicos, sino también en el desarrollo integral de los estudiantes. En este contexto, los juegos cooperativos y ABJ se perfilan como enfoques innovadores que promueven la interacción positiva, la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.

Diversos estudios han abordado la efectividad de estas estrategias. Perugachi (2023) investigó el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de niños, el cual encontró desafíos como la falta de integración entre niños, expresión emocional y comunicación social, sin embargo, con los juegos didácticos que se planteó se desarrolló las habilidades comunicativas como: la empatía, la expresión del sentimiento de la misma manera motivándoles a dar sus opiniones libremente que los hace participar a todos así que, la investigación reveló que estos juegos fortalecen la inclusión social y los vínculos afectivos entre los niños. De manera similar, Quilca (2020) exploró cómo los juegos cooperativos pueden mejorar las relaciones interpersonales entre los niños del nivel inicial, concluyendo que estas actividades fomentan la empatía, la comunicación y el trabajo colaborativo. Por su parte, Yépez (2023) demostró que el trabajo en equipo a través de actividades lúdicas es fundamental para el desarrollo socioemocional en los estudiantes de preescolar, promoviendo habilidades de comunicación asertiva, resolución de conflictos y autoestima.

Por su parte, la ausencia de la aplicación de estrategias didácticas de enseñanza colaborativa representa una dificultad significativa en el proceso educativo, ya que los docentes, en muchos casos, pueden mostrar resistencia a adoptar nuevos métodos de enseñanza, como el ABJ o los juegos cooperativos. Esta resistencia puede estar motivada por la falta de formación o experiencia en el uso de estas metodologías innovadoras, lo que lleva a una preferencia por enfoques tradicionales. Además, la falta de recursos materiales adecuados también representa una barrera que limita la calidad de las actividades lúdicas, restringiendo su implementación de manera efectiva en el aula y afectando el potencial pedagógico de estas estrategias, la cual con este antecedente se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo influyen los juegos cooperativos y el ABJ en la comunicación efectiva, en compartir recursos y en la resolución constructiva de conflictos entre niños de 7 años en la Unidad Educativa República del Ecuador?

La Unidad Educativa República del Ecuador, ubicada en un entorno urbano con acceso a recursos educativos diversos, enfrenta desafíos relacionados con el desarrollo de habilidades blandas en sus estudiantes. Niños de 7 años, que se encuentran en el segundo año de educación básica, están en una etapa crítica para fortalecer su capacidad de comunicarse eficazmente, compartir recursos y resolver problemas de manera constructiva. Los juegos cooperativos y el ABJ ofrecen un enfoque lúdico y dinámico para abordar estos aspectos, fomentando una interacción positiva entre los estudiantes y ayudándolos a desarrollar competencias que son esenciales tanto dentro como fuera del aula. Justificar la incorporación de estas metodologías responde a la necesidad de innovar en la enseñanza para que los estudiantes no solo adquieran conocimientos académicos, sino también herramientas prácticas para la vida en sociedad.

Al realizar este proyecto de investigación se requiere, desarrollar las habilidades de comunicación mediante juegos cooperativos, así también fomentando la colaboración y el trabajo en equipo para alcanzar objetivos comunes con la finalidad de que los niños aprendan a colaborar y resolver conflictos de manera constructiva, fortaleciendo su capacidad para trabajar en equipo y enfrentar desafíos de manera colaborativa.

La presente investigación muestra una variable dependiente como es el desarrollo de habilidades sociales (comunicación efectiva, compartir recursos, resolución de conflictos), al igual que una variable independiente que es la implementación de juegos cooperativos y aprendizaje basado en juegos.

El impacto de este estudio se verá reflejado tanto a nivel social como educativo. Socialmente, se espera que los estudiantes desarrollen habilidades de comunicación efectiva, colaboración y resolución de conflictos, lo cual fomentará un ambiente de respeto y trabajo en equipo. Educativamente, la implementación de juegos cooperativos puede mejorar el rendimiento académico al involucrar a los estudiantes de manera activa en su proceso de aprendizaje, fortaleciendo habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones.

OBJETIVOS

Objetivo general

Elaborar una guía pedagógica sobre el aprendizaje basado en juegos cooperativos que sirva como apoyo didáctico, para la mejora de las habilidades comunicativas y sociales en niños de 7 años de la Unidad Educativa República del Ecuador.

Objetivo específico

- Describir las estrategias comunicativas para la implementación de los juegos cooperativos y ABJ en el aula.
- Identificar los niveles de participación en la resolución de problemas de los niños a través de la aplicación del ABJ en su entorno escolar.
- Diseñar una guía didáctica con recursos para el trabajo de la comunicación efectividad en los niños de 7 años de la Unidad Educativa República del Ecuador.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Aprendizaje Basado en Juegos en la educación contemporánea

El ABJ consiste en usar un juego para provocar aprendizajes, es un enfoque educativo que enfatiza la importancia de utilizar el juego para promover el desarrollo y el aprendizaje en los niños en diversas áreas. Este enfoque incluye tanto el juego libre, dirigido por el niño con una motivación interna, como el juego guiado, dirigido por un adulto con un objetivo específico de aprendizaje, los niños pequeños tienen cada vez menos oportunidades para jugar tanto en casa como en la escuela. Sin embargo, este enfoque tradicional no ha demostrado ser necesariamente el más eficaz, ya que puede disminuir la motivación del niño para aprender y tener un efecto negativo en su atención y autorregulación. Dado que los niños aprenden mejor cuando están mentalmente activos e interactúan de manera significativa con los materiales, es evidente que el ABJ debería ser una parte integral de su entorno tanto en el hogar como en la escuela (Danniels y Pyla, 2018).

1.1.1 La historia y su evolución

En la historia, el tema de ABJ se refiere a la integración de mecánicas de juego en actividades no lúdicas, con el pasar del tiempo se ha ido modificando poco a poco a una versión más comprensible dentro del aula incluyendo materiales didácticos, de esta manera para que la clase sea más interactiva obteniendo con un resultado positivo en la participación de todos, resaltando la importancia de ser creativos, ya que antes las clases solían ser teorías tras teorías, sin embargo, los juegos brindan una acción positiva en la comunicación y en el trabajo en equipo con el objetivo de modificar la conducta y fomentar la motivación y el involucramiento de los participantes.

Borondo y Gómez (2021) mencionan acerca de la gamificación y el ABJ :

La idea de utilizar dinámicas y mecánicas de juego en entornos no recreativos no es algo nuevo. La gamificación y el ABJ es una realidad estudiada a lo largo de la historia. Desde tiempos inmemoriales la humanidad comprendió que aprender es parte esencial de su desarrollo, se crearon los primeros juegos con reglas y normas delimitadas. (p.11)

La implementación del juego en la educación no es un concepto reciente. Un claro ejemplo de ello se encuentra en la antigua Roma, donde las escuelas de primeras letras, denominadas "ludus", se caracterizaban por integrar el juego como elemento fundamental del proceso de aprendizaje. El "mágister ludi", maestro encargado de la enseñanza de la lectura y la escritura, utilizaba letras elaboradas con marfil y madera para guiar a los estudiantes a través de actividades lúdicas. Esta práctica histórica pone de relieve que el aprendizaje a través del juego es una estrategia placentera, motivadora y altamente efectiva (Oliva, 2016).

1.1.2. La educación artística basando en los juegos

El arte en la educación es indispensable para el desarrollo integral de los niños y a través de las prácticas artísticas ayuda a desarrollar las habilidades motrices y el crecimiento personal una de ellas es entrar en contacto con las emociones ya que, al crear una obra de arte se expresa los sentimientos y las emociones pero, también otra de las habilidades que se desarrolla es el pensamiento crítico y reflexivo que permite tener su propio criterio que no piense como todos los demás y sepan tomar las decisiones correctas a lo largo de su vida para que sean seres humanos más auténticos.

Desde luego, los ABJ en la parte artística son importantes para los niños por lo que, ofrece a interactuar con todos, explorando, descubriendo y sobre todo aprendiendo de los demás, de esta manera, motivarles a través de los juegos a expresarse sin restricciones rígidas con un ambiente que se note el trabajo en equipo y socialización, fomentando la cooperación y la comunicación. Sin embargo, los principios fundamentales del ABJ que menciona Hernández-Horta (2018) se pueden resumir en los siguientes puntos:

Motivación intrínseca: Los juegos fomentan la motivación intrínseca de los estudiantes, ya que les permiten participar en actividades desafiantes y gratificantes de manera voluntaria.

Aprendizaje activo: Los estudiantes no son receptores pasivos de información, sino que participan activamente en el proceso de aprendizaje. A través del juego, los estudiantes exploran, experimentan, toman decisiones y resuelven problemas, lo que les permite construir su propio conocimiento de manera significativa.

Retroalimentación inmediata: Los juegos proporcionan retroalimentación inmediata a los estudiantes, lo que les ayuda a evaluar su progreso y aprender de sus errores.

Personalización: Los juegos pueden personalizarse para adaptarse a las diferentes necesidades e intereses de los estudiantes. Esto facilita que cada estudiante aprenda a su propio ritmo y de la manera que mejor le funcione.

1.1.3. Beneficios en el contexto educativo y de desarrollo personal

En el contexto educativo el ABJ brinda varios beneficios en el ámbito educativo y personal de los estudiantes, promoviendo la motivación, la concentración en realizar las actividades con una mayor confianza de sí mismo, en resolver problemas que se presenten dentro del aula convirtiéndolo en un aprendizaje significativo por medio del juego con una experiencia dinámica y divertida.

Es importante para no desviarse que el desarrollo personal, el juego en el arte permite gestionar emociones, expresar con libertad, lo que fortalece el pensamiento crítico ayudando al estudiante a construir una identidad propia y a desarrollar habilidades socioemocionales esenciales para su vida cotidiana. Según Maslow (s.f.) menciona sobre los beneficios del Aprendizaje Basado en Juegos:

Tiene la capacidad para estimular la motivación, ayuda a resolver problemas fomentando habilidades como la comprensión, el pensamiento crítico, la lógica y la toma de decisiones y a enfrentar desafíos en la vida cotidiana. Sin embargo, al incorporar estos recursos lúdicos en la enseñanza, los docentes generan un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo, donde los alumnos se convierten en protagonistas activos de su propio conocimiento. Por otro lado, también ayuda a estudiantes con TEA a motivarlos y ser más activos en usar juegos o aplicaciones computarizados.

1.1.4. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en la enseñanza primaria

El ABJ en la enseñanza primaria transforma la educación en una experiencia emocionante ya que, a esta edad están por experimentar muchas cosas y son significativas para los niños, a través del juego los niños exploran conceptos, conocen historia, aprenden a resolver problemas sin sentir la presión de un aprendizaje tradicional, también les permite experimentar, equivocarse y volver a intentar las veces que sean necesarias hasta que se sientan bien con el trabajo de forma natural, lo que fortalece su creatividad y autonomía en realizar las cosas, se sienten más motivados y conectados con los contenidos propuestos.

Al compartir ideas, negociar reglas, los niños aprenden a relacionarse de manera saludable con los demás contribuyendo al desarrollo social y emocional, pues al superar retos dentro del juego demuestra al niño una sensación de logro y confianza en sus propias capacidades, el juego no solo enseña conocimientos, sino que también ayuda a formar personas más seguras y creativas.

De la misma manera, el ABJ es una metodología innovadora que ha demostrado su eficacia en la educación primaria. Según Abt (2022), esta estrategia fomenta un aprendizaje más dinámico y participativo, lo que resulta en un mayor compromiso de los estudiantes y en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Al utilizar juegos en el aula, los niños no solo aprenden contenidos académicos, sino que también desarrollan la capacidad de compartir recursos y trabajar en equipo de manera más efectiva.

1.2. Juegos Cooperativos en la educación primaria y la educación en el arte contemporáneo

Los juegos cooperativos en la educación primaria son claves para fomentar el aprendizaje, la convivencia y el desarrollo socioemocional de los niños, de esta manera permite que experimenten el éxito de forma compartida, reduciendo la ansiedad por el rendimiento individual y potenciando su autoestima (Slavin, 2020). A través de actividades lúdicas como dinámicas en grupo, retos de equipo y juegos de confianza se generan espacios donde los participantes tienen un rol activo lo que facilita su integración y participación sin miedo al error.

Incorporar juegos cooperativos en el currículo escolar tiene múltiples beneficios a nivel académico y emocional. De acuerdo con Gillies (2016), los niños que participan regularmente en actividades cooperativas desarrollan una mejor capacidad para escuchar, expresar sus ideas y respetar diferentes puntos de vista lo que enriquece el ambiente escolar y refuerza el aprendizaje significativo en un mundo donde las habilidades sociales son cada vez más valoradas desde la infancia, a través del juego no solo mejora el rendimiento académico, sino que también prepara a los niños para la vida en sociedad.

Los juegos cooperativos también son una herramienta muy significativa en la educación artística contemporánea, por lo que, fomenta la participación de todos, pero en este caso sin la presión de la competencia a diferencia de los juegos tradicionales, donde hay ganadores y perdedores sin embargo, en los juegos cooperativos todos los participantes colaboran para alcanzar un objetivo común, puesto que genera un ambiente de confianza ideal para explorar el arte desde una perspectiva más libre e inclusiva.

Según Díaz (2009) los juegos cooperativos son actividades en las que “Los niños aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo” (p.1). Por lo que, resalta lo valioso de las habilidades sociales y emocionales que los niños desarrollan a través de las interacciones con sus compañeros ya que, están formando lazos afectivos adquiriendo la destreza de enfrentarse a lo largo de su vida, de la misma manera aprendiendo a ser más empáticos y solidarios con los demás para una sociedad más colaborativa.

Además, Rodas (2007) nos menciona la importancia del juego cooperativo en los niños:

El juego debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros" (p.74).

De la misma manera, el juego cooperativo ayuda en la participación de todos, valora las ideas dadas por los participantes sean buenas o malas con la intención de no tener un ambiente excluido ya que, el juego está diseñado para desarrollar habilidades comunicativas fomentando la cooperación y el trabajo de equipo priorizando el bienestar y el logro en común.

Tabla 1

Comparativa de los juegos cooperativos y ABJ en la educación primaria

Criterio	Juegos Cooperativos en Educación Primaria	en El ABJ en Educación Primaria
Definición	Actividades lúdicas donde los niños trabajan juntos para alcanzar un	Estrategia educativa que integra juegos (digitales o físicos) en el proceso de

	objetivo común, sin competencia individual.	enseñanza para reforzar el aprendizaje de contenidos.
Enfoque Principal	Desarrollo de habilidades socioemocionales, colaboración y valores como la empatía y el respeto.	Adquisición de conocimientos y habilidades a través de la mecánica de los juegos.
Competencia vs. Colaboración	Priorizan la cooperación sobre la competencia, fomentando el trabajo en equipo.	Puede incluir competencia, pero con un enfoque en el aprendizaje y la motivación intrínseca.
Aplicación en el Aula	Juegos físicos como dinámicas de confianza, resolución de problemas grupales y retos colaborativos.	Uso de juegos educativos digitales, juegos de mesa o actividades gamificadas para reforzar conocimientos.
Ejemplos	Juegos como "La telaraña" (donde los niños deben sujetar un hilo y formar una red sin soltarlo) o "El puente humano" (donde todos deben cruzar juntos sin tocar el suelo).	Uso de videojuegos educativos como Kahoot!, Minecraft Education, o juegos de rol donde los estudiantes resuelven problemas matemáticos o históricos.
Beneficios Principales	Fortalece la cohesión grupal, la autoestima, la empatía y la comunicación. Reduce la ansiedad social y fomenta la inclusión.	Mejora la motivación, la retención de conocimientos, la creatividad y la resolución de problemas.
Rol del Docente	Mediador que guía la dinámica para garantizar la participación de todos y la reflexión sobre el trabajo en equipo.	Diseñador de experiencias de aprendizaje que selecciona o adapta juegos para cumplir objetivos curriculares.
Impacto en el Desarrollo Infantil	Potencia las habilidades sociales y emocionales, enseñando valores fundamentales para la convivencia.	Estimula el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía en el aprendizaje.

1.2.1. Diferencias entre Juegos Cooperativos y Competitivo

Los juegos cooperativos y los competitivos tienen enfoques muy distintos en la forma en que los participantes interactúan y enfrentan los desafíos, el objetivo es que todos trabajen juntos para lograr una meta común. Aquí el éxito no depende de quién es el mejor, sino de como el grupo se complementa y encuentre soluciones colectivas. Por otro lado, los juegos competitivos están basados en la idea de que uno o varios jugadores deben superar a los

demás para alcanza una victoria, pero también puede generar frustración o estrés cuando la competencia se vuelva difícil.

En la educación artística, ambos tipos de juegos pueden utilizarse con distintos propósitos: los cooperativos para fortalecer el trabajo en equipo y la creación colectiva, mientras que los competitivos para desarrollar habilidades individuales y la resiliencia ante los desafíos, lo importante es encontrar un equilibrio que potencie el aprendizaje y el disfrute sin desmotivar a los participantes.

La amplia variedad de juegos disponibles presenta dos categorías principales: los juegos cooperativos y los juegos competitivos. Si bien ambos ofrecen diversión y entretenimiento, se diferencian en sus objetivos, dinámicas y beneficios. A continuación, se muestra un contraste entre estas dos tipologías para determinar cuál de ellas posee más ventajas (Moro, 2021).

Moro, (2021) indica que Torrente, et al., (2009) realiza las grandes diferencias existentes entre estos juegos basándose en las ideas de Orlick y Otuzi (1999):

Tabla 2

Diferencia entre juegos cooperativos y juegos competitivos

Juegos cooperativos	Juegos competitivos
Diversión grupal	Diversión para algunos participantes
Objetivo grupal	Un jugador o algunos jugadores consiguen el objetivo a costa de los demás
Sentimiento de victoria para todos	Sentimiento de derrota para la mayoría
Nadie abandona el juego de manera obligatoria	Eliminación de los perdedores que se convierte en observadores
Se comparte y se aprende a confiar en los demás	Se aprende a ser egoísta o ser desconfiado
Sentido de unidad y se comparte el éxito	Solidaridad nula
Agrupaciones heterogéneas	Agrupación por categorías en función de las diferencias

1.2.2. Tipos de Juegos Cooperativos de Supervivencia

Los juegos son más que simples actividades de ocio, son herramientas valiosas para el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. Para aprovechar al máximo su potencial, es importante comprender las diferentes clasificaciones que existen.

En general, los autores diferencian dos tipos de juegos básicos:

Juegos libres: Son actividades recreativas espontáneas y no estructuradas que permiten a los participantes, especialmente a los niños explorar, imaginar y crear sin seguir reglas estrictas.

Juegos dirigidos: Son actividades recreativas estructuradas y planificadas, en las que un adulto o líder proporciona las reglas, instrucciones y objetivos específicos que los participantes deben seguir.

Por lo tanto, otros autores llevan a cabo una clasificación más específica. Sandoval (2010) divide los juegos del siguiente modo:

Juegos Sensoriales

Los niños juegan estimulando los objetos, de esa manera pueden expresar sus sensaciones en realizar los ruidos que los hace sentir bien, por lo que, también los bebés no nacidos con los sentidos bien desarrollados, pero realizando estos juegos pueden ayudar a mejorar.

Juegos Motores

Estos juegos están diseñados para mejorar la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la agilidad y la resistencia de los participantes. Además, los juegos motores contribuyen al desarrollo de habilidades motoras gruesas como: correr, saltar y lanzar y habilidades motoras finas como: manipular objetos pequeños o realizar movimientos precisos.

Juegos Intelectuales

Se refiere a los juegos de razonamiento a desarrollar mejor las habilidades esenciales como la concentración, la toma de decisiones, y el pensamiento abstracto y analítico.

Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal.

Tabla 3

Proceso de Cooperación en los Juegos Cooperativos

Fase del Proceso	Descripción	Resultado en el Niño
Planificación conjunta	Los niños deben discutir y coordinarse para desarrollar una estrategia común que les permita ganar el juego.	Desarrollo de habilidades de planificación y toma de decisiones en grupo.
Distribución de roles	Los juegos cooperativos permiten que los niños asuman diferentes roles en el grupo, aprendiendo a delegar tareas y a asumir responsabilidades.	Fomenta la comprensión del trabajo en equipo y la valoración del otro.

Logro objetivos comunes	de	Al finalizar el juego, el éxito del grupo refuerza la importancia del esfuerzo colectivo sobre los logros individuales.	Fortalecimiento del sentido de comunidad y cooperación.
--	-----------	---	---

Nota: en la tabla se muestra el proceso de los juegos cooperativos de como tienen un resultado positivo (Johnson y Johnson, 2021).

1.3. Juegos cooperativos como estrategia pedagógica

1.3.1. Características de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, en lugar de competir entre sí. Una característica fundamental de estos juegos es que promueven la colaboración, el apoyo mutuo y el trabajo en equipo, cada miembro del grupo tiene un rol importante y su éxito depende del esfuerzo colectivo, sin embargo, la comunicación es clave, ya que los jugadores deben compartir ideas, estrategias y recursos para resolver desafíos y cumplir con los objetivos.

En lugar de enfocarse en ganar o perder, el objetivo es aprender y crecer juntos, lo que ayuda a reducir el estrés o la ansiedad que puede generar la competencia. Además, estos juegos favorecen la empatía, ya que los jugadores deben comprender y adaptarse a las necesidades y emociones de los demás, al centrarse en el proceso y no en el resultado final, los juegos cooperativos fomentan un aprendizaje social y emocional que es vital para el desarrollo personal de los participantes, especialmente en la infancia y la adolescencia.

Los juegos cooperativos se caracterizan por cumplir las siguientes normas que lo define Rodas (2007):

Los juegos no deben estructurarse en función de “ganar” o “perder”: Es decir, los juegos no deben limitarse a la búsqueda de la victoria. Al abrir las posibilidades a experiencias lúdicas sin la presión de "ganar o perder", ofrece a los niños un espacio para el aprendizaje integral, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, y el fomento de la creatividad, la imaginación y la colaboración.

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: Es decir que debe ser una experiencia placentera, inclusiva y enriquecedora para todos los niños. Al optar por juegos que no promuevan la eliminación, fomentamos un ambiente de respeto, colaboración y aprendizaje positivo, donde todos los niños se sientan valorados.

Los juegos no deben favorecer ninguna forma de agresión: Es decir, al elegir por juegos no violentos, no solo se presenta una experiencia lúdica más segura y saludable, sino también sembrando las semillas para un futuro más pacífico y tolerante.

1.3.2. Impacto en el desarrollo de habilidades socioemocionales

Los juegos cooperativos tienen un impacto profundo en el desarrollo de habilidades socioemocionales, ya que proporcionan un espacio seguro y dinámico para que los niños y jóvenes aprendan a interactuar con los demás de manera respetuosa y empática, estas experiencias fomentan el autoestima, ya que cada miembro del grupo se siente valorado y necesario para el éxito del equipo, refuerza su confianza en sí mismo, lo que desarrollan habilidades de liderazgo y colaboración, esenciales para establecer relaciones interpersonales sanas y equilibradas.

El impacto de los juegos cooperativos va más allá del aprendizaje de habilidades prácticas; también juega un papel crucial en la regulación emocional, porque durante estos juegos, los niños tienen que aprender a manejar la frustración, la ansiedad por no cumplir con las expectativas y la empatía hacia las emociones de sus compañeros. De este modo, los juegos cooperativos no solo enseñan habilidades sociales, sino que también ayudan a los participantes a gestionar sus emociones de manera efectiva, lo cual es clave para su bienestar y desarrollo emocional en la vida cotidiana.

La implementación de juegos cooperativos en el aula tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Según Durlak et al. (2011), los programas que incorporan actividades lúdicas y cooperativas no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también fomentan habilidades como la empatía, la comunicación y la resolución de problemas los niños que participan en estos juegos tienden a mostrar un mayor nivel de cooperación y un mejor manejo de sus emociones.

1.3.3. Desarrollo de la Tolerancia y la Aceptación de la Diversidad

La tolerancia y la aceptación de la diversidad son conceptos fundamentales para la construcción de una sociedad más equitativa y armoniosa. La tolerancia implica el respeto hacia las diferencias de los demás, ya sean culturales, raciales, de género, de creencias o de cualquier otra índole, no se trata solo de permitir la coexistencia de personas con distintos puntos de vista o características, sino de valorar esas diferencias como parte integral de la riqueza humana.

Por consiguiente, es reconocer que, no se comparte todas las opiniones o formas de vida, el respeto mutuo es esencial para convivir en paz. Aceptar la diversidad por su parte, va más allá de la tolerancia, ya que implica un proceso más profundo de entendimiento, celebrando la variedad de perspectivas y formas de ser como un motor para el aprendizaje y la evolución colectiva, crea una sociedad más justa, donde el entendimiento mutuo y el respeto se convierten en los pilares que sostienen la convivencia.

La tolerancia y la aceptación de las diferencias son habilidades clave en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Los juegos cooperativos facilitan la inclusión y el respeto por la diversidad al requerir que los estudiantes trabajen con compañeros de diferentes habilidades y circunstancias. Según Martínez & Ruiz (2021) indica que “En los juegos

cooperativos, los estudiantes no solo aprenden a tolerar las diferencias, sino que también desarrollan una apreciación genuina por la diversidad que cada miembro aporta al equipo” (p.112). es decir, fomentan un ambiente inclusivo donde los estudiantes aprenden a valorar las diferencias individuales y a trabajar juntos para un objetivo común.

1.3.4. Autorregulación Emocional y Control de Impulsos

La autorregulación emocional y el control de impulsos constituyen habilidades fundamentales para el bienestar personal y el establecimiento de relaciones interpersonales saludables. La autorregulación emocional se refiere a la capacidad que tiene una persona para reconocer, comprender y gestionar sus propias emociones de manera consciente, evitando que estas la dominen o la impulsen a actuar de forma precipitada. Esta habilidad no implica reprimir lo que se siente, sino canalizar adecuadamente las emociones, comprendiendo que cada una de ellas responde a una causa específica. Por su parte, el control de impulsos consiste en la facultad de resistir la reacción inmediata ante estímulos internos o externos, permitiendo valorar las posibles consecuencias antes de actuar. El desarrollo de estas competencias favorece respuestas más reflexivas, claras y maduras frente a situaciones desafiantes, disminuyendo la influencia de emociones como el enojo, la frustración o la ansiedad.

Para fortalecer la autorregulación emocional y el control de impulsos, es fundamental cultivar la autoconciencia, la paciencia y la práctica constante de estrategias como la respiración profunda, la meditación o el pensamiento reflexivo desde una edad temprana. El aprendizaje de hacer pausas antes de reaccionar permite a las personas elegir sus respuestas de manera consciente, en lugar de actuar impulsivamente ante una situación determinada. Asimismo, el desarrollo de estas habilidades promueve una mayor capacidad de adaptación frente a los desafíos cotidianos, contribuye a la construcción de relaciones interpersonales más equilibradas y satisfactorias, y favorece una vida en mayor armonía, al reducir los niveles de estrés y fomentar una convivencia basada en el respeto y la comprensión mutua.

La autorregulación emocional es la capacidad de controlar las propias emociones y comportamientos en situaciones difíciles, y es crucial para el desarrollo socioemocional de los estudiantes, los juegos cooperativos ayudan a los estudiantes a practicar el control de sus impulsos, ya que deben actuar de manera controlada y reflexiva para el beneficio del grupo. De acuerdo con Johnson et al. (2020), “La participación en juegos cooperativos permite a los estudiantes experimentar y gestionar emociones complejas, desarrollando así una mayor capacidad de autorregulación” (p.78) es decir, los juegos colaborativos ayudan a los estudiantes a manejar la frustración, la ansiedad y la competencia, promoviendo un ambiente más tranquilo y cooperativo en el aula, esta interacción no solo facilita la expresión emocional, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades de autorregulación, al ayudarles a entender y manejar sus reacciones emocionales de manera más consciente y efectiva.

1.3.5. Reducción de la Ansiedad Social a través de Juegos Cooperativos

La ansiedad social es un desafío que afecta a muchas personas, generando miedo o incomodidad en situaciones donde deben interactuar con los demás. Esta ansiedad puede dificultar la comunicación, la expresión de ideas e incluso la participación en actividades grupales, una manera efectiva y humanizada de reducirla es a través de los juegos cooperativos, ya que estos ofrecen un ambiente seguro y libre de juicios donde las personas pueden interactuar sin la presión de la competencia, permitiendo que los participantes se sientan más cómodos al interactuar con los demás, reduciendo el miedo al error y al rechazo, favoreciendo la confianza y la seguridad en sí mismos.

Participar en juegos cooperativos ayuda a las personas con ansiedad social a desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo de manera natural y progresiva, al vivir experiencias de éxito grupal, los participantes refuerzan su autoestima y descubren que pueden relacionarse sin temor a la crítica o al juicio, crean espacios de disfrute y conexión, donde la diversión actúa como un puente para fortalecer lazos y derribar barreras emocionales. Con el tiempo, esta práctica puede trasladarse a otros ámbitos de la vida, facilitando la integración social y brindando herramientas para manejar mejor la ansiedad en situaciones cotidianas.

Según Thompson (2020) indica “Los juegos cooperativos son particularmente beneficiosos para los estudiantes con ansiedad social, ya que eliminan la presión de ganar y fomentan una participación relajada y sin juicios” sin embargo, la ansiedad social es un problema común en el ámbito escolar que afecta la participación y el rendimiento de los estudiantes de esta manera les ayudan a reducir la ansiedad social, ya que ofrecen un entorno seguro donde los estudiantes pueden interactuar sin temor a ser juzgados o excluidos que tienden a sentirse más cómodos y participativos en juegos colaborativos que en actividades competitivas.

1.4. Habilidades sociales en la niñez

Las habilidades sociales en la niñez son fundamentales para el desarrollo emocional y la construcción de relaciones saludables, por esta razón desde pequeños deben aprender a comunicarse, compartir y resolver conflictos a través de los juegos, estas habilidades no solo les permiten hacer amigos, sino también desenvolverse en diferentes entornos con confianza y empatía, aprenden a escuchar, respetar los turnos respectivos y trabajar en equipo.

Según Monteros (2022) las habilidades sociales permiten a los niños a expresar sus ideas mediante juegos de la cual también les accede tener más confianza en dar sus opiniones, ya que estas habilidades son vistas como una forma de comunicación tanto verbal como no verbal y resultan esenciales para mantener interacciones adecuadas, contribuyendo a emociones de seguridad, satisfacción y otros beneficios emocionales.

El desarrollo de estas habilidades se ve favorecido por entornos que fomentan la cooperación, el diálogo y la expresión emocional. Las actividades grupales como el arte y el teatro son excelentes herramientas para que los niños exploren diferentes formas de comunicación y reforzando positivamente la capacidad de relacionarse con respeto y asertividad con los demás de manera segura y armoniosa.

Según Almaraz et al. (2019) diversos estudios indican que las habilidades sociales tienen un impacto en la autoestima, en la adopción de roles, en la autorregulación de la conducta, así como en fundamentos de las humanidades, aspectos que se reflejan tanto en la infancia como en la adultez (p.193). Además, como señala Blanco (2018), estas habilidades permiten una comunicación asertiva y de confianza, facilitando que las personas expresen sus emociones de manera libre y respetuosa, defendiendo sus derechos y puntos de vista sin dañar a los demás. El asertividad permite una expresión empática, donde el individuo se expresa teniendo en cuenta los sentimientos del otro, sin renunciar a sus propias emociones y deseos.

1.4.1. Comunicación efectiva en la infancia o aventura en grupo

La comunicación efectiva es una habilidad clave en el desarrollo socioemocional infantil, ya que facilita la interacción positiva y ayuda a los niños a expresar sus pensamientos y emociones de manera adecuada. En el estudio de Zins et al., (2022), se destaca que las actividades lúdicas, como los juegos en grupo y los ejercicios de roles, ofrecen un ambiente seguro donde los niños pueden practicar y mejorar sus habilidades comunicativas. A través de estas actividades, los niños aprenden a expresarse con claridad, a escuchar activamente y a interpretar señales no verbales, como el tono de voz y los gestos, lo que les permite comprender mejor las intenciones y emociones de los demás.

Conjuntamente, estas experiencias lúdicas enseñan a los niños la importancia de la retroalimentación y la empatía. Al interactuar con sus pares en un contexto de juego, aprenden a dar y recibir opiniones, a resolver malentendidos y a adaptarse a diferentes estilos de comunicación. Estas habilidades no solo les permiten relacionarse mejor con sus compañeros, sino que también promueven su confianza para participar en diversas situaciones sociales. En el largo plazo, una comunicación efectiva contribuye a relaciones saludables y a una mejor regulación emocional, ya que los niños se sienten comprendidos y valorados por los demás.

Las aventuras en grupo como juegos cooperativos promueven proyectos artísticos al aire libre es una excelente manera de fortalecer la comunicación entre los niños, a través de estas experiencias aprenden a coordinar y a enfrentar desafíos en equipo que les enseña la importancia de escuchar y aceptar las opiniones de los demás, en un ambiente que fomente el diálogo abierto y la escucha activa que les ayude a desarrollar confianza de sí mismos.

1.4.2. Resolución de conflictos en niños de 7 años

La resolución de conflictos en niños de 7 años es un proceso clave para su desarrollo emocional y social, a esta edad los niños empiezan a entender mejor sus emociones, pero aún necesitan una guía por parte de los docente o padres para manejar situaciones de desacuerdo de manera pacífica, los conflictos más comunes surgen por juguetes, turnos en los juegos o diferencias de opiniones, y es importante que un adulto le ayude a expresarse con palabras de manera pacífica en lugar de una reacción impulsiva.

La resolución de conflictos en la infancia es una habilidad esencial que contribuye al bienestar emocional y al desarrollo social de los niños. En el estudio de De la Vega et al. (2023), se señala que los juegos cooperativos pueden ser herramientas efectivas para enseñar a los niños cómo abordar y resolver conflictos de forma constructiva. Al involucrarse en actividades donde el trabajo en equipo es necesario para lograr un objetivo común, los niños aprenden a negociar, a tomar turnos y a ceder en beneficio del grupo, lo cual fomenta una atmósfera de respeto y cooperación.

Además, los juegos cooperativos ayudan a los niños a comprender las perspectivas de los demás, promoviendo la empatía, al enfrentarse a situaciones en las que deben escuchar y comprender los sentimientos y necesidades de sus compañeros, los niños desarrollan una mayor sensibilidad hacia los demás, lo que les facilita resolver conflictos sin recurrir a la agresión o el aislamiento. Esta práctica de resolución pacífica no solo mejora las relaciones entre compañeros, sino que también fortalece habilidades que serán valiosas en su vida adulta, como la negociación, el respeto por las diferencias y la capacidad de trabajar en equipo.

1.4.3. Resolución Pacífica de Conflictos y Reducción de la Confrontación

La resolución pacífica de conflictos es un enfoque que busca abordar y solucionar disputas mediante el diálogo, la negociación y la mediación, evitando el uso de la violencia y reduciendo la confrontación. Este método se basa en la comunicación efectiva y la empatía, permitiendo a las partes involucradas expresar sus necesidades e intereses de manera abierta y respetuosa al fomentar un ambiente de colaboración, se facilita la identificación de soluciones mutuamente beneficiosas, fortaleciendo las relaciones interpersonales y promoviendo una convivencia armoniosa. Según Chávez (2018), la resolución pacífica de conflictos implica la adopción de estrategias que promuevan la comprensión y el respeto mutuo, contribuyendo al desarrollo de una cultura de paz. Es decir, es un proceso fundamental para la convivencia armónica en la sociedad evitando la violencia, pero adoptando las estrategias que fomente el diálogo, la empatía y el respeto mutuo permitiendo que las diferencias se resuelven de manera constructiva y equitativa.

La mediación se destaca como una herramienta eficaz en este proceso, actuando como un puente entre las partes en conflicto para facilitar el entendimiento y la búsqueda de acuerdos satisfactorios. En el ámbito escolar, por ejemplo, la implementación de programas de

mediación ha demostrado ser efectiva para abordar disputas entre estudiantes, mejorando el clima escolar y reduciendo la incidencia de confrontaciones. En un estudio realizado por Martínez (2020), donde analiza la mediación como estrategia de resolución de conflictos pacífica en el entorno educativo, destacando su papel en la promoción de la convivencia y la gestión constructiva de las diferencias. Al adoptar métodos pacíficos de resolución de conflictos, se contribuye no solo a la solución inmediata de las disputas, sino también al fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales que previenen futuros enfrentamientos y promueven una sociedad más equitativa y comprensiva. Uno de los mayores beneficios de los juegos cooperativos es que enseñan a los estudiantes a resolver conflictos de manera pacífica, reduciendo la confrontación. Los niños, al estar inmersos en un entorno donde el objetivo es trabajar en equipo, entienden que los desacuerdos no deben convertirse en enfrentamientos. En lugar de recurrir a la agresión verbal o física, los estudiantes aprenden a utilizar la comunicación asertiva y la negociación para resolver problemas. Fernández-Santos (2021) afirma que esta capacidad de resolver conflictos de manera pacífica se transfiere a otros aspectos de la vida del niño, lo que mejora las relaciones sociales dentro y fuera del aula.

1.4.4. El Rol del Compromiso en la Resolución de Conflictos

Es un papel fundamental en la resolución de conflictos, ya que implica que todas las partes involucradas estén dispuestas a trabajar juntas hacia una solución común, los niños al comprometerse a resolver un desacuerdo de manera pacífica están mostrando su disposición a ceder, escuchar y encontrar un acuerdo. El compromiso fomenta una actitud de respeto mutuo y entendimiento, donde se evidencie la preocupación de resolver.

Permite que los conflictos se transformen en oportunidades para fortalecer la conexión amistosa y crecer como grupo de amigos, esto puede beneficiar a todos, promoviendo una convivencia sana.

Por consiguiente, el compromiso es una parte esencial de la resolución de conflictos, y los juegos cooperativos brindan un espacio seguro para que los niños practiquen esta habilidad. Los juegos requieren que los participantes trabajen hacia un objetivo común, lo que implica que cada uno de ellos debe estar dispuesto a comprometerse en ciertas áreas para asegurar el éxito del grupo. Esto no solo refuerza la idea de cooperación, sino que también enseña a los niños la importancia de ceder en algunos puntos para el bienestar general.

Tabla 4

Resolución de Conflictos mediante Juegos Cooperativos

Conflicto Común	Descripción	Estrategia de Resolución
Discrepancias sobre la estrategia del juego	Durante los juegos cooperativos, pueden surgir desacuerdos sobre cómo proceder en el juego.	Fomentar el diálogo y la negociación para encontrar una solución común.

Conflictos interpersonales	Los niños pueden enfrentarse a conflictos personales debido a la presión del juego o la dinámica del equipo.	Enseñar a los niños a expresar sus emociones y resolver conflictos pacíficamente.
Competencia deseada	no Aunque los juegos cooperativos eliminan la competencia directa, puede haber niños que intenten asumir control o dominar el juego.	Implementar dinámicas de rotación de roles para fomentar la equidad.

Nota: en la tabla se observa como los juegos cooperativos ayuda a resolver conflictos en los niños (Fernández-Santos,2021).

1.4.5. Desarrollo de la Empatía y Respeto a través de los Juegos Cooperativos

El desarrollo de la empatía y el respeto a través de los juegos cooperativos se basa en la colaboración en lugar de las competencias, permite que los niños se pongan en el lugar de los demás y que pueda comprender las emociones y necesidades, al trabajar juntos los niños aprenden a escuchar, a compartir y a resolver problemas en equipo, esta interacción continua les ayuda a poner en práctica el respeto y la consideración por los sentimientos y puntos de vistas ajenos.

Además, al participar en juegos cooperativos, los niños aprenden que el valor no está en ganar o ser el mejor, sino en lograr cosas juntos, se trata de crear un ambiente donde se promueve la ayuda mutua y se valoran las contribuciones de todos los miembros del grupo a medida que los niños experimentan el éxito colectivo, sienten una sensación de logro que refuerza su autoestima y confianza, al mismo tiempo aprenden a valorar y respetar las diferencias de los demás con empatía y respeto.

Los juegos cooperativos también promueven el desarrollo de la empatía y el respeto entre los niños. Duarte y Aguilar (2020) sostienen que estas actividades lúdicas permiten a los niños ponerse en el lugar del otro, comprendiendo las emociones y perspectivas de sus compañeros. Esto fortalece las relaciones interpersonales y genera un ambiente más armonioso en el aula.

Tabla 5

Proceso de Desarrollo en la Empatía en los Juegos Cooperativos

Componente de la Empatía	Descripción	Impacto en los Niños
Reconocimiento de emociones	A través de la interacción lúdica, los niños aprenden a identificar las emociones de sus compañeros.	Mejora de la comprensión emocional y el apoyo mutuo.

Valoración de las diferencias	Los juegos cooperativos fomentan el respeto por las diferencias individuales y el trabajo en conjunto con personas de diferentes habilidades.	Aumento de la tolerancia y aceptación de la diversidad.
Solidaridad y apoyo mutuo	Al trabajar en equipo, los niños aprenden a ayudar a los demás y a ofrecer apoyo cuando uno de sus compañeros lo necesita.	Fortalecimiento de los vínculos sociales y desarrollo de la solidaridad.

Nota: en la tabla se muestra el impacto de los juegos cooperativos que fomenta la empatía en los niños (Duarte y Aguilar, 2020).

1.4.6. Comunicación efectiva a través del juego en la educación

La comunicación efectiva a través del juego en la educación permite que los estudiantes se expresen de manera abierta y natural, fomentando un ambiente en el que se sientan cómodos compartiendo ideas, pensamientos y emociones. El juego actúa como un puente entre el aprendizaje formal y la interacción social, ya que, al estar inmersos en actividades lúdicas, los niños y jóvenes aprenden a escuchar y comprender a los demás, mientras también desarrollan sus habilidades de expresión, a su vez, les ayuda a comprender y usar mejor el lenguaje de forma clara y respetuosa.

Al incorporar el juego en la educación, los docentes no solo enriquecen el proceso de aprendizaje, sino que también ayudan a los estudiantes a convertirse en comunicadores más efectivos, capaces de construir relaciones sólidas y resolver problemas de manera cooperativa, lo que lleva a una comunicación más fluida y efectiva que son esenciales dentro del aula.

La implementación de juegos en el aula tiene un impacto positivo en la comunicación efectiva de los niños. Duarte (2020) afirma que los juegos cooperativos facilitan el desarrollo de habilidades de comunicación asertiva, lo que permite a los niños expresar sus emociones y opiniones de manera respetuosa y constructiva. Esta forma de interacción es fundamental para el desarrollo de relaciones sociales saludables y para la creación de un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Tabla 6

Desarrollo de la Comunicación Efectiva mediante Juegos Cooperativos

Proceso	Descripción	Impacto en los Niños
Expresión de ideas	Los niños deben compartir sus ideas y estrategias para resolver los desafíos del juego de manera clara.	Mejora de la comunicación verbal y confianza para hablar en grupo.

Escucha activa	A través de la interacción en juegos cooperativos, los niños desarrollan la capacidad de escuchar a sus compañeros para trabajar juntos.	Aumento de la empatía y la habilidad para comprender a los demás.
Diálogo constructivo	Los niños aprenden a utilizar el diálogo para negociar y encontrar soluciones en equipo.	Mejora en la resolución de conflictos a través del diálogo.

Nota: se observa en la tabla el desarrollo de la comunicación activa brinda un impacto positivo al practicar el diálogo (García-Carrión, Molina-López y Roldán,2023).

1.5. Teorías de aprendizaje social y constructivismo

La teoría del aprendizaje social, propuesta por Albert Bandura, sostiene que las personas adquieren nuevos comportamientos y conocimientos observando e imitando a otros en su entorno. Este enfoque destaca la importancia de los modelos en el aprendizaje, sugiriendo que, al observar las acciones y consecuencias de las conductas de otros, los individuos internalizan y replican estas conductas. Bandura introdujo conceptos clave como el aprendizaje vicario, donde se aprende a través de la experiencia ajena, y la autoeficacia, que se refiere a la confianza en la capacidad propia para ejecutar acciones específicas. Esta teoría ha sido fundamental en campos como la educación y la psicología, proporcionando una comprensión profunda de cómo el entorno social influye en el desarrollo del comportamiento humano (De la Torre, 2024).

Por otro lado, el constructivismo es una corriente pedagógica que postula que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen nuevos conocimientos a partir de sus experiencias previas. Figuras como Jean Piaget y Lev Vygotsky han sido influyentes en este enfoque. Piaget enfatizó las etapas del desarrollo cognitivo, sugiriendo que los niños pasan por diferentes fases en su comprensión del mundo. Vygotsky, por su parte, destacó la importancia del contexto social y cultural en el aprendizaje, introduciendo conceptos como la "zona de desarrollo próximo", que se refiere a la distancia entre lo que un estudiante puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la guía de otros. El constructivismo promueve metodologías educativas que fomentan la exploración, el descubrimiento y la colaboración, reconociendo que el conocimiento se construye de manera individual y colectiva (Pimienta, 2008).

1.5.1. Aprendizaje Social de Vygotsky y su relación con el juego

La teoría sociocultural de Vygotsky (1978) destaca que el aprendizaje es un proceso profundamente influenciado por el contexto social, y que los niños adquieren conocimientos y habilidades a través de la interacción con los demás. Según Vygotsky, el juego no es solo una actividad recreativa, sino una herramienta crucial para el desarrollo cognitivo y social. A través del juego, los niños exploran roles y normas sociales, ensayando comportamientos

y resolviendo problemas de manera colaborativa, lo cual amplía su comprensión del mundo y de las relaciones sociales.

El juego también crea un espacio donde los niños pueden practicar habilidades en un entorno que es tanto estructurado como flexible. En actividades lúdicas, como los juegos de rol, los niños adoptan perspectivas distintas a las propias, lo que fomenta la empatía y la toma de perspectiva. Además, estas experiencias les ayudan a desarrollar habilidades de autorregulación y autocontrol, ya que aprenden a seguir reglas, negociar y adaptarse a las decisiones en grupo.

Vygotsky introdujo el concepto de *zona de desarrollo próximo* (ZDP), que se refiere a la distancia entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o de compañeros más experimentados. Durante el juego, la ZDP se amplía, ya que los niños son estimulados a alcanzar niveles de comprensión y habilidad que quizás no podrían alcanzar de forma independiente. Este aprendizaje guiado a través de la interacción social sienta las bases para el desarrollo de habilidades complejas y para una adaptación social efectiva en la vida adulta.

1.5.2. Constructivismo de Piaget y su relación con el juego

El aprendizaje tiene como definición que el ser humano aprende todos los días, se conceptualiza como una modificación relativamente permanente en el conocimiento de un individuo, fruto de sus vivencias. Esta definición incluye una variedad de aprendizajes, desde el dominio de habilidades básicas como caminar y hablar hasta la adquisición de conocimientos académicos como leer y escribir, e incluso el aprendizaje de conductas sociales como relacionarse con otros (Ramírez, 2008).

Para Piaget el aprendizaje dice que los niños interactúan con el mundo a través de la asimilación y la acomodación donde el individuo se concibe como un sujeto activo y biológico, enfatiza el desarrollo cognitivo a través de la construcción y modificación de estructuras generales de razonamiento operacional, mediante procesos de adaptación que buscan un equilibrio entre el entorno externo y las estructuras internas de pensamiento, esta dinámica explica el proceso de aprendizaje. El niño, al interactuar con su medio, incorpora experiencias a su propia actividad y las reajusta con base en las nuevas vivencias, en sus estudios sobre la comprensión infantil en áreas como las matemáticas y la física, Piaget analiza los diferentes grados de complejidad en las operaciones que pueden realizar los niños (Ramírez, 2008).

Antes de definir exactamente qué es el juego, se toma algunos aspectos fundamentales que se encuentran en muchas de sus definiciones. El juego siguiendo a Pugmire-Stoy (1996), requiere una participación activa en la que el jugador controla sus acciones tanto físicas como mentales, con el propósito principal de satisfacer sus necesidades emocionales. Así se va conociendo la importancia del juego, además, considerar que esta herramienta pedagógica se puede utilizar con estudiantes de cualquier edad y ajustar su nivel de complejidad para satisfacer las necesidades de cada grupo. Según Piaget (1956) "El juego es un medio que

constituye y enriquece el desarrollo intelectual" es decir, Piaget sostenía que el juego no es solo una actividad pasiva de entretenimiento, sino que juega un papel crucial en el crecimiento cognitivo de los niños. A través del juego, los niños exploran el mundo que los rodea al interactuar con objetos, personas y entornos en el juego, los niños construyen conocimientos sobre cómo funciona el mundo, así también desarrollando habilidades de pensamiento que les permite practicar la resolución de problemas, la toma de decisiones, la planificación y la organización fomentan su imaginación y creatividad que les brinda la oportunidad de inventar escenarios, crear historias y expresar su individualidad les enseña a compartir, cooperar, negociar y resolver conflictos.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, nivel, diseño de la investigación

La presente investigación se lleva a cabo con el propósito de diseñar estrategias pedagógicas innovadoras en el aula, promoviendo actividades que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes durante la infancia. En este proyecto, la encuesta se constituye como la herramienta principal de recolección de datos, mediante un cuestionario dirigido específicamente a docentes del área artística. Con dirección de buscar el trabajo colaborativo implementando los juegos cooperativos y el ABJ en el proceso de enseñanza, fomentando un ambiente de aprendizaje que fortalezca las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

2.1.1. Enfoque de investigación

Para este trabajo de investigación se aplicará el tipo de investigación cualitativa por lo que, se enfoca en comprender fenómenos desde una perspectiva profunda, buscando la complejidad de las experiencias humanas. Según Tamayo (2007) la investigación cualitativa busca construir o generar teorías a partir de observaciones y proposiciones, no requiere una muestra representativa, sino una muestra teórica de casos específicos utiliza un enfoque inductivo, partiendo de análisis para desarrollar teorías nuevas.

2.1.2. Nivel de la investigación

La investigación es de tipo descriptivo, ya que se enfoca en observar, analizar y permite establecer el comportamiento de los fenómenos de estudio. Según (Hernández et al., 2014) afirma que “busca especificar propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que someta a un análisis” (p. 29). Es decir, se pretende describir el impacto y la efectividad de las estrategias pedagógicas a través de juegos cooperativos y ABJ que sean innovadoras en la enseñanza, proporcionando una mejor calidad de trabajo en equipo en los niños.

2.1.3. Diseño de la investigación

El presente estudio utiliza un diseño no experimental, ya que no se manipulan variables de forma deliberada; se observan y analizan los fenómenos tal como se presentan en su contexto natural. Este diseño permite recoger datos sobre las prácticas pedagógicas de los docentes y la dinámica de los estudiantes durante la implementación de juegos cooperativos y actividades basadas en el aprendizaje a través del juego (ABJ), sin intervenir en el desarrollo habitual de las clases. Según Hernández et al., (2014), en los diseños no experimentales, el investigador se limita a observar situaciones existentes para analizarlas y describirlas, buscando identificar patrones o relaciones entre las variables.

Dentro de este marco se muestra una variable dependiente como el desarrollo de habilidades sociales (comunicación efectiva, compartir recursos, resolución de conflictos), al igual que una variable independiente que es la implementación de juegos cooperativos y aprendizaje basado en juegos.

2.2. Población de estudio

Para este proyecto de investigación los beneficiarios son estudiantes de 7 años de la Unidad Educativa “República del Ecuador”, estos niños formarán parte de actividades diseñadas con juegos cooperativos y técnicas de (ABJ), que buscan mejorar sus habilidades de colaboración, creatividad y motricidad. Asimismo, se encuestará a quince docentes del área de Educación Cultural y Artística de la misma institución, las encuestas tienen como propósito comprender cómo estos docentes integran los juegos cooperativos y el ABJ en sus clases y evaluar su percepción sobre la importancia de estas metodologías para el desarrollo integral de los estudiantes.

El instrumento que se utilizó en esta investigación se basa en un cuestionario de treinta preguntas con la escala de Likert donde 1 es nunca, 2 es a veces, 3 es frecuentemente y 4 siempre, así también tomando en cuenta las variables independientes y dependientes que se dividen en seis dimensiones, las tres primeras dimensiones son de la variable independiente (Implementación de juegos cooperativos y ABJ) y las tres últimas pertenecen a la variable dependiente (Desarrollo de habilidades sociales); en cada dimensión hay cinco preguntas con una suma total de 30 preguntas, esto con la intención de recoger información para la investigación.

Una vez teniendo las respectivas variables se realizaron las preguntas de acuerdo con las dimensiones, luego de la revisión por parte del docente validando la factibilidad de las preguntas, que estén bien formuladas se procedió a imprimirlas para ir a aplicar la encuesta a los quince docentes de la Unidad Educativa “República del Ecuador”, siguiendo con el procedimiento, para recopilar toda la información se insertó por dimensiones en la aplicación de Excel. Para iniciar con la propuesta (Guía pedagógica para docentes) se tomó en cuenta los resultados, mismos que lo plantea en cinco capítulos y en cada capítulo posee una pequeña teoría y tres actividades detallando con sus respectivos recursos y como realizar la actividad paso a paso, con el objetivo de tener una buena implementación de la actividad dentro del aula.

2.3. Matriz de Operacionalización

Tabla 7

Operacionalización de la variable 1

Variable independiente	Dimensión	Indicadores	Items
Implementación de juegos cooperativos y ABJ	Estrategias de diseño de los juegos	Número y calidad de juegos diseñados	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca
	Nivel de participación en los juegos	Frecuencia de participación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca
	Metodología empleada	Grado de adaptación a las dinámicas cooperativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca

Tabla 8*Operacionalización de la variable 2*

Variable dependiente	Dimensión	Indicadores	Items
Desarrollo de habilidades sociales	Comunicación efectiva	Frecuencia de interacciones positivas	1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca
	Capacidad para compartir recursos	Porcentaje de recursos compartidos	1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca
	Resolución de conflictos	Resolución exitosa de conflictos observados	1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca

2.4. Matriz de Consistencia

Título: Juegos Cooperativos y Aprendizaje Basado en Juegos para comunicarse efectivamente, compartir recursos y resolver conflictos de manera constructiva en los niños de 7 años de la UE República del Ecuador.

Tabla 9

Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
<p>Problema general:</p> <p>¿Cómo influyen los juegos cooperativos y el Aprendizaje Basado en Juegos en la comunicación efectiva, el compartir recursos y la resolución constructiva de conflictos entre niños de 7 años en la Unidad Educativa República del Ecuador?</p> <p>Problemas específicos:</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Elaborar una guía pedagógica basado en los juegos cooperativos que ayude a mejorar la relación efectiva y promoviendo el trabajo en equipo en los niños de 7 años de la Unidad Educativa República del Ecuador.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Describir las estrategias comunicativas para la</p>	No aplica	<p>Desarrollo de habilidades comunicativas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de diseño de juegos • Nivel de participación en los juegos • Metodología empleada <p>Desarrollo de habilidades sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación efectiva • Capacidad para compartir recursos • Resolución de conflictos 	<p>Diseño: No experimental</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Enfoque: Cualitativa</p> <p>Población: 15 docentes</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>

<p>¿Cómo afectan los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva entre niños de 7 años en la Unidad Educativa República del Ecuador??</p>	<p>implementación de los juegos cooperativos y ABJ en el aula.</p> <p>Identificar los niveles de participación en la resolución de</p>
<p>¿De qué manera los juegos basados en el aprendizaje impactan el intercambio de recursos y la colaboración entre los niños durante las actividades en la Unidad Educativa República del Ecuador?</p>	<p>problemas de los niños a través de la aplicación del ABJ en su entorno escolar.</p>
<p>¿Cómo contribuyen los juegos cooperativos y el Aprendizaje Basado en Juegos a la resolución constructiva de conflictos entre niños de 7 años en la Unidad Educativa República del Ecuador?</p>	<p>Diseñar una guía didáctica con recursos para el trabajo de la comunicación efectividad en los niños de 7 años de la Unidad Educativa República del Ecuador.</p>

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Variable Independiente: Implementación de juegos cooperativos y aprendizajes basados en juegos

3.1.1. Dimensión 1: Estrategias de diseño de los juegos

Los resultados reflejan que los juegos educativos tienen un impacto positivo moderado, pero con espacio para mejoras en su implementación, especialmente en la alineación pedagógica y la promoción de creatividad y cooperación. La predominancia de "A veces" indica que estas prácticas no son consistentes ni completamente sistematizadas.

En la figura 1 se puede observar que para la pregunta 1: Los juegos diseñados incluyen dinámicas que promueve la cooperación entre los participantes. Donde predomina "A veces" con el 40% el valor más alto obtenido con respecto a los resultados, indica que los estudiantes trabajan juntos con frecuencia, seguido el "Frecuentemente" con el 33.33% , lo que sugiere que los juegos diseñados incluyen dinámicas cooperativas, aunque no siempre.

Para la pregunta 2: Las actividades de los juegos están alineadas con los objetivos pedagógicos del aula. Donde indica que los juegos apoyan el aprendizaje, en algunos casos pueden percibir más como actividades lúdicas que como herramientas educativas estratégicas siendo así el "A veces" con el 46,66% con un valor más alto, sin embargo, el "Frecuentemente" con el 33%, los datos reflejan que la relación entre juegos y objetivos pedagógicos es moderadamente consistente.

Siguiendo con la pregunta 3: Los juegos propuestos en clase fomentan la creatividad de los estudiantes. La percepción es similar con el 46,66% en "A veces" y "Frecuentemente" parecen ser efectivos, aunque de forma desigual, varios estudiantes identifican estos espacios como oportunidades para pensar de manera innovadora, pero aún queda margen para potenciar su capacidad creativa, por otro lado, el "Siempre" tiene un menor número con el 13,33% indicando que los juegos fomentan creatividad, aunque no de manera uniforme.

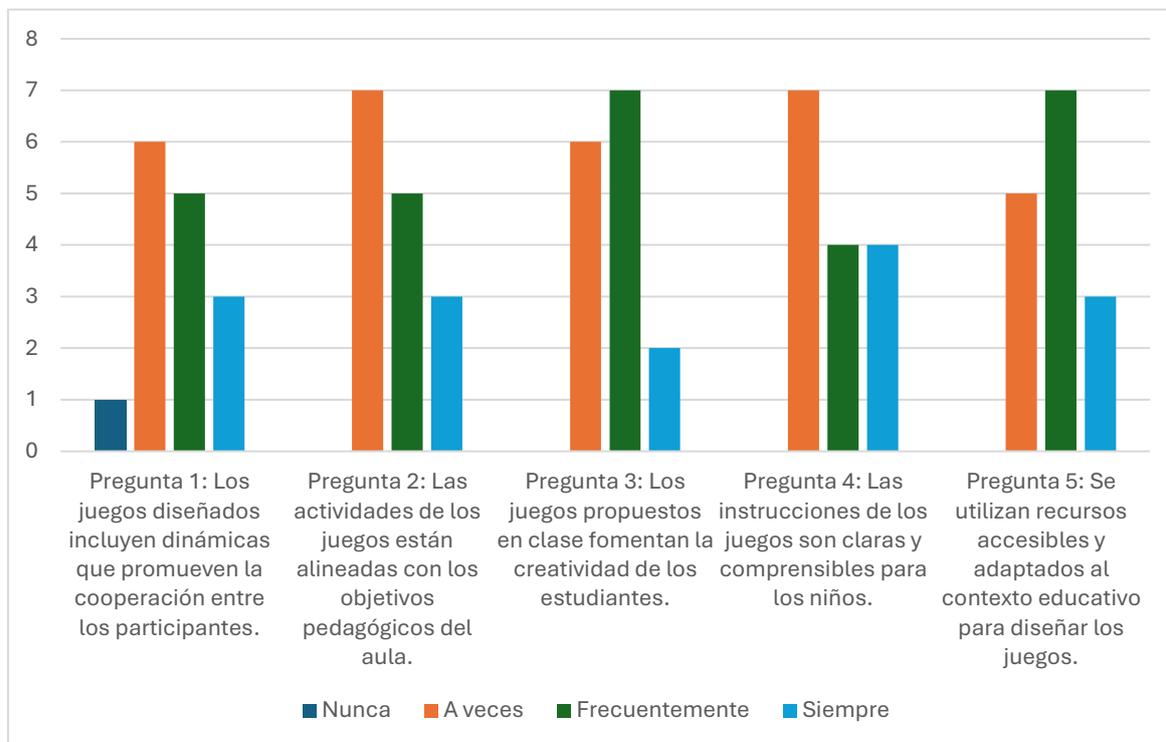
También se puede observar que en la pregunta 4: Las instrucciones de los juegos son claras y comprensibles para los niños. Dando un resultado con el 46,66% en "A veces" esto indica que se están realizando esfuerzos para comunicar las reglas de manera efectiva, lo cual es fundamental para garantizar una participación equitativa, de manera que hay un incremento en "Siempre" haciendo una comparación con la pregunta anterior con el 26,66%, lo que sugiere una mejora relativa en la percepción de claridad en las instrucciones.

La pregunta 5: Se utilizan recursos accesibles y adaptados al contexto educativo para diseñar los juegos. Ante la pregunta 5 se obtuvo como resultado que el 46,66% optan por

“Frecuentemente”, a comparación del “Siempre” con el 20%, obteniendo que los recursos accesibles y adaptados parecen ser una práctica positiva.

Figura 1

Estrategias de diseño de los juegos



James Paul Gee (2003) resalta que los videojuegos proporcionan un entorno donde los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas y sociales a través de la exploración y la experimentación. Según Gee, “los videojuegos bien diseñados fomentan el aprendizaje activo y crítico, permitiendo a los jugadores desarrollar destrezas de resolución de problemas en contextos significativos” (p. 47). Su enfoque se alinea con la idea de que los juegos pueden ser herramientas poderosas para el aprendizaje, ya que facilitan la adquisición de conocimientos mediante la participación y el compromiso.

Por otro lado, Lev Vygotsky (1978) sostiene que el aprendizaje es un proceso social y que los juegos pueden actuar como herramientas mediadoras que potencian la colaboración y el desarrollo de habilidades cognitivas. En su teoría del aprendizaje sociocultural, afirma que “el aprendizaje ocurre dentro de una zona de desarrollo próximo, donde la interacción con otros permite la construcción de conocimiento” (p. 86). Este planteamiento refuerza la idea de que los juegos educativos pueden promover la cooperación entre los estudiantes, permitiéndoles avanzar más allá de su nivel individual de desarrollo.

Desde el diseño instruccional, John Sweller (2011) introduce la teoría de la carga cognitiva, enfatizando la importancia de diseñar experiencias educativas claras y estructuradas. Sweller argumenta que “la sobrecarga cognitiva puede afectar negativamente el aprendizaje, por lo que las instrucciones deben ser accesibles y comprensibles” (p. 92). En el contexto del ABJ,

esto implica que los juegos deben estar diseñados con principios que equilibren el desafío y la accesibilidad, asegurando que los estudiantes puedan procesar la información de manera efectiva sin sentirse abrumados.

El análisis de los datos, las teorías de autores clave y el criterio del investigador permite interpretar de manera integral la implementación de juegos educativos en el aula. Los datos muestran que las dinámicas de cooperación, creatividad y alineación con los objetivos pedagógicos son percibidas como "Frecuentes" o "A veces", reflejando una implementación moderada pero no sistemática. Estas tendencias pueden entenderse a través de las ideas de James Paul Gee, quien argumenta que los juegos bien diseñados fomentan la colaboración y el aprendizaje activo, alineándose con los objetivos educativos (Pregunta 1 y 2). Además, Lev Vygotsky, con su teoría sociocultural, subraya que los juegos promueven el aprendizaje colaborativo a través de la interacción social, reforzando la cooperación entre los participantes. Asimismo, John Sweller destaca la relevancia de esta metodología al proporcionar estrategias que fomentan la creatividad, la colaboración y la claridad en la instrucción, contribuyendo a un aprendizaje más efectivo y significativo.

3.1.2. Dimensión 2: Nivel de participación en los juegos

Los resultados reflejan que los juegos fomentan la participación activa y la inclusión, aunque hay oportunidades para mejorar en la equidad y el respeto a las reglas. La variabilidad en las respuestas podría deberse a la falta de un diseño consistente de las dinámicas, adaptado a las necesidades de todos los estudiantes Figura 2.

Se puede observar en la figura 2, pregunta 6: Los estudiantes participan activamente en las actividades de juego propuestas. Se evaluó a 15 docentes de la Unidad Educativa "República del Ecuador" obteniendo la mayoría de las respuestas que se concentran en "Frecuentemente" con el 46,66%, así también con el 33,33% en "A veces", lo que sugiere que los estudiantes participan de manera activa en las dinámicas de juego en la mayoría de los casos.

La respuesta de la pregunta 7: Los juegos implementados despiertan interés y entusiasmo en los estudiantes. Muestran que la mayoría de los estudiantes encuentran los juegos interesantes, aunque no de manera constante, con 46,66% en "A veces" y con 40% en "Frecuentemente", se percibe que, si bien los juegos despiertan curiosidad y participación, hay momentos en los que su atractivo disminuye,

La equidad en la participación es un factor crucial en cualquier dinámica de aprendizaje como se menciona en la pregunta 8: Existe equidad en la participación de todos los estudiantes durante las dinámicas. Sin embargo, se reflejan un panorama similar al anterior con el 46,66% en "A veces" mientras que con el 40% en "Frecuentemente", lo que indica que en la mayoría de las ocasiones se logra que todos participen, pero aún hay margen de

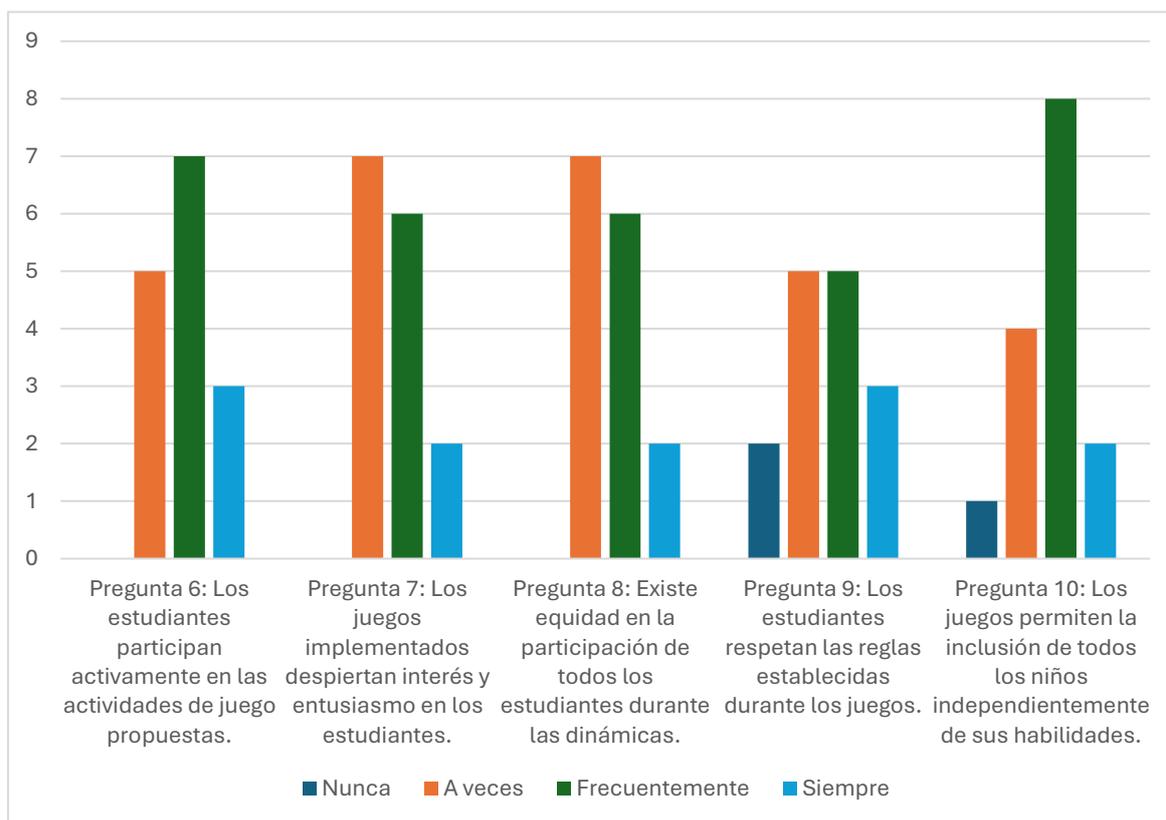
mejora. Es posible que algunos estudiantes más extrovertidos acopien el protagonismo, mientras que otros prefieran mantenerse en un rol más pasivo.

Así también, en la pregunta 9: Los estudiantes respetan las reglas establecidas durante los juegos. Dando como resultado en similitud con el 33,33% en “A veces” y “Frecuentemente” y con el 20% en “Siempre”, esto indica que hay estudiantes que siguen las normas con regularidad, mientras que otros puedan necesitar recordatorios o una estructura más clara para integrarlas.

Siguiendo con la pregunta 10: Los juegos permiten la inclusión de todos los niños independientemente de sus habilidades. El resultado muestra que, la inclusión se percibe como un aspecto positivo, con 53,33% en “Frecuentemente”, esto sugiere que, en general, los juegos logran integrar a la mayoría de los participantes y crear un ambiente donde todos pueden sentirse parte de la actividad.

Figura 2

Niveles de participación en los juegos



Mihaly Csikszentmihalyi (1990) introduce el concepto de flow, o estado de fluidez, para describir el profundo nivel de concentración y disfrute que las personas experimentan cuando realizan actividades desafiantes y motivadoras. Según el autor, “el estado de flujo ocurre cuando los desafíos de una tarea están equilibrados con las habilidades de la persona, generando una experiencia inmersiva y gratificante” (p. 71). En el contexto del aprendizaje basado en juegos, este principio es clave, ya que permite que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje sin sentirse abrumados o aburridos.

Por otro lado, Lev Vygotsky (1978) destaca el papel de la interacción social en el desarrollo cognitivo y argumenta que los juegos actúan como herramientas mediadoras que potencian el aprendizaje. En su teoría sociocultural, explica que “el aprendizaje ocurre en la zona de desarrollo próximo, donde la interacción con otros más experimentados permite la construcción del conocimiento” (p. 86). Desde esta perspectiva, los juegos educativos pueden ser diseñados para fomentar la cooperación, el diálogo y el trabajo en equipo, facilitando así la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos de manera significativa.

Además, Howard Gardner (1983) aporta una visión amplia sobre la diversidad en los procesos de aprendizaje con su teoría de las inteligencias múltiples. Gardner sostiene que “las personas poseen distintos tipos de inteligencia, incluyendo la visual-espacial, kinestésica, interpersonal, entre otras, que pueden ser estimuladas a través de experiencias variadas” (p. 142). En este sentido, los juegos educativos ofrecen una oportunidad ideal para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, permitiendo que cada estudiante participe de acuerdo con sus fortalezas y preferencias.

El análisis de los datos, las teorías de autores clave y el criterio del investigador permite una interpretación integral sobre la implementación de juegos educativos en el aula. Los datos muestran que las dinámicas de juego fomentan la participación activa y la inclusión de los estudiantes, aunque las percepciones de equidad y respeto por las reglas son más variables. Por ejemplo, la participación activa es percibida como "Frecuente" en su mayoría (Pregunta 6), mientras que el interés y entusiasmo (Pregunta 7) tienen respuestas distribuidas entre "A veces" y "Frecuentemente". Estas tendencias pueden interpretarse a través de la teoría del flow de Csikszentmihalyi, quien explica que las actividades inmersivas, como los juegos, generan altos niveles de compromiso y motivación. Del mismo modo, Lev Vygotsky subraya que los juegos favorecen la inclusión y la equidad mediante la interacción social y el aprendizaje colaborativo (Pregunta 8, Pregunta 10). Por su parte, Howard Gardner destaca que la adaptabilidad de los juegos a diferentes estilos de aprendizaje promueve la inclusión de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades.

3.1.3. Dimensión 3: Metodologías empleadas

Los resultados sugieren que los juegos son vistos como una herramienta educativa efectiva, especialmente en términos de adaptación a las necesidades y evaluación del aprendizaje. Sin embargo, las áreas relacionadas con la colaboración docente y el fomento de la interacción social podrían fortalecerse mediante estrategias más estructuradas Figura 3.

Se puede observar el resultado de la pregunta 11: Los juegos cooperativos se implementan como parte integral de las estrategias de enseñanza. El hecho de que la mayoría de las respuestas se ubiquen en “Frecuentemente” con el 46,66% en cambio con el 33,33% en “A veces”, sugiere que los juegos cooperativos estén presentes en el aula, para mejorar su integración, sería valioso diseñar estrategias que aseguren que los juegos cooperativos sean una práctica constante, adaptándolos a distintos momentos del aprendizaje para reforzar el trabajo en equipo.

La pregunta 12: Los docentes facilitan la colaboración entre los estudiantes durante las dinámicas de juego. Donde el papel del docente en el desarrollo de la colaboración es clave, y los resultados reflejan que, aunque la mayoría de los docentes fomentan la cooperación con el 53,33% en “A veces” mientras que con el 33,33% en “Frecuentemente” indica que su nivel de implicación podría ser más constante ya que, esto sugiere que, en algunas ocasiones, el docente adopta un rol más activo en guiar el trabajo en equipo, mientras que en otras deja más espacio para la autonomía de los estudiantes.

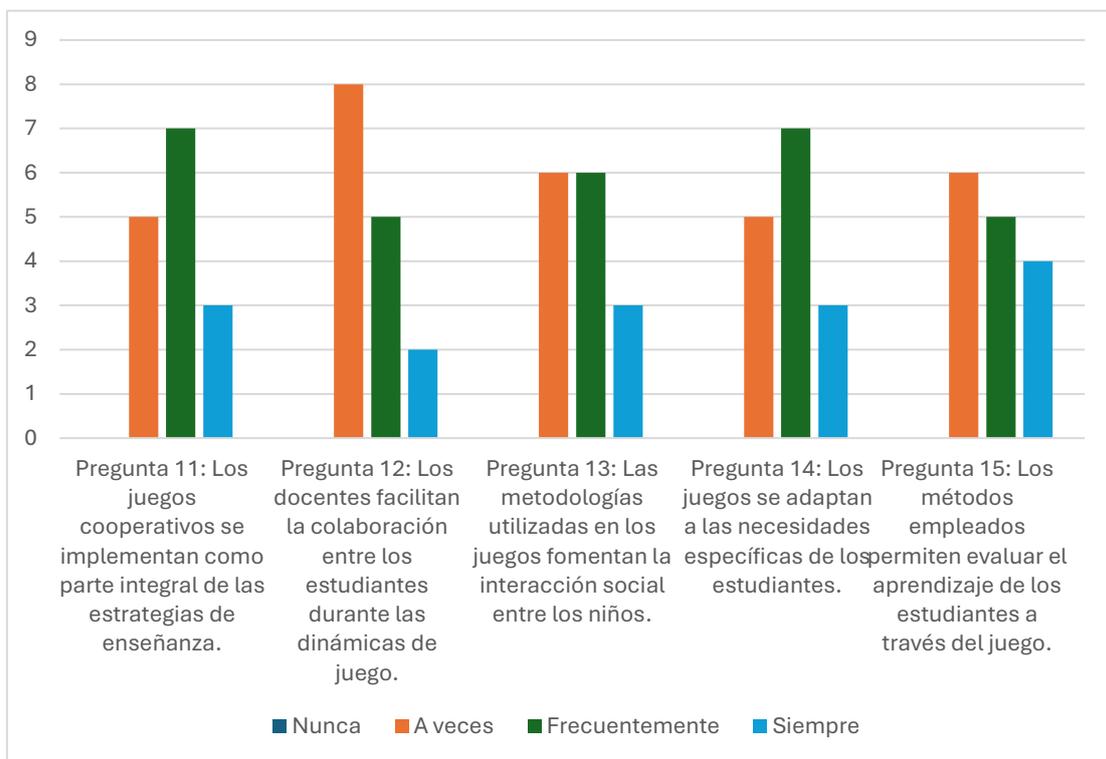
Seguidamente en la pregunta 13: Las metodologías utilizadas en los juegos fomentan la interacción social entre los niños. Se muestra el equilibrio entre las respuestas “Frecuentemente” y “A veces” con el 40%, indica que los juegos sí están cumpliendo con el propósito de generar interacción social, aunque no en todos los casos con la misma intensidad. La interacción social es fundamental en el desarrollo de habilidades comunicativas y emocionales, por lo que sería interesante analizar qué factores influyen en esta variabilidad.

En esta pregunta 14: Los juegos se adaptan a las necesidades específicas de los estudiantes. Es uno de los mejores evaluados por obtener el 46,66% en “Frecuentemente” mientras que el “Siempre” con el 20% lo que sugiere que los juegos están bien diseñados para responder a las diversas necesidades de los estudiantes, esto es un punto positivo, ya que indica que hay una preocupación por hacer del aprendizaje una experiencia accesible e inclusiva.

Se observa en la figura 3, con la pregunta 15: Los métodos empleados permiten evaluar el aprendizaje de los estudiantes a través del juego. Que el uso de juegos como herramienta de evaluación es una práctica valorada, con el 33,33% respuestas en “Frecuentemente” y con el 26,66% en “Siempre” esto indica que hay una tendencia positiva hacia la integración del juego en los procesos evaluativos, aunque todavía no es una estrategia completamente consolidada, incorporar metodologías de evaluación basadas en el juego puede ofrecer beneficios significativos, ya que permite a los estudiantes demostrar sus aprendizajes de manera más dinámica y menos rígida que en una evaluación tradicional.

Figura 3

Metodologías empleadas



David Johnson y Roger Johnson (1999) son pioneros en la teoría del aprendizaje cooperativo, destacando que los juegos cooperativos promueven la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y la construcción de objetivos grupales. Según los autores, “cuando los estudiantes trabajan juntos en actividades cooperativas, desarrollan habilidades de comunicación, empatía y resolución de problemas, fundamentales para su desempeño académico y social” (p. 14). En el contexto del aula, integrar juegos cooperativos permite que los estudiantes se apoyen mutuamente, fortalezcan sus relaciones interpersonales y aprendan en un entorno colaborativo.

Desde una perspectiva sociocultural, Lev Vygotsky (1978) argumenta que el aprendizaje se construye a través de la interacción social y la mediación de figuras más experimentadas, como docentes o compañeros más avanzados. En este sentido, los juegos no solo son una herramienta para el entretenimiento, sino que funcionan como espacios donde los estudiantes negocian significados, resuelven problemas y desarrollan habilidades cognitivas. Vygotsky sostiene que “los juegos crean una zona de desarrollo próximo en la que los niños pueden alcanzar niveles de aprendizaje más avanzados con la ayuda de otros” (p. 90). La intervención del docente en estos procesos es clave para guiar y facilitar la interacción, asegurando que todos los estudiantes participen activamente y se beneficien del aprendizaje conjunto.

Por su parte, Mel Ainscow (2001) enfatiza la importancia de la inclusión en la educación, argumentando que las estrategias pedagógicas deben adaptarse a las necesidades de todos

los estudiantes. Desde esta perspectiva, los juegos cooperativos se presentan como una herramienta accesible y efectiva para garantizar la participación equitativa de cada estudiante, independientemente de sus capacidades o antecedentes. Según Ainscow, “la inclusión educativa requiere prácticas flexibles y adaptativas que permitan a todos los estudiantes aprender juntos, superando barreras y fomentando un sentido de comunidad” (p. 27). Diseñar actividades lúdicas que atiendan a la diversidad en el aula no solo fortalece la equidad, sino que también enriquece el aprendizaje colectivo.

El análisis de los datos, las teorías de autores clave y el criterio del investigador permiten interpretar de manera integral cómo se implementan los juegos educativos en el aula en términos de colaboración, interacción social, adaptación y evaluación del aprendizaje. Los datos muestran que los juegos cooperativos se integran "Frecuentemente" en las estrategias pedagógicas (Pregunta 11), y los docentes facilitan la colaboración en su mayoría "A veces" o "Frecuentemente" (Pregunta 12), aunque con oportunidades para mayor consistencia. Estas tendencias pueden interpretarse a través de las ideas de Roger Johnson, quienes destacan que los juegos cooperativos fomentan la interdependencia positiva y las habilidades sociales esenciales para el aprendizaje colaborativo. Asimismo, Lev Vygotsky y David Johnson resalta el papel de la interacción social como motor del aprendizaje, especialmente cuando los docentes actúan como mediadores activos (Pregunta 13). Por otro lado, la percepción positiva sobre la adaptación de los juegos a las necesidades de los estudiantes (Pregunta 14) se alinea con las teorías de Howard Gardner, quien aboga por estrategias adaptativas que respondan a las inteligencias múltiples, y Mel Ainscow, quien enfatiza la inclusión como principio central en la educación.

3.2. Variable Dependiente: Desarrollo de habilidades sociales

3.2.1. Dimensión 4: Comunicación efectiva

Los resultados sugieren que los juegos educativos son una herramienta útil para desarrollar habilidades de comunicación y confianza, pero su impacto podría ampliarse mediante un diseño más estructurado que integre actividades específicas para fomentar estas competencias Figura 4.

Se observa resultados de la pregunta 16: Los estudiantes expresaron sus ideas de manera clara durante las actividades de juego. Donde los resultados muestran que la expresión de ideas claras es un área con margen de mejora, con una mayor concentración de respuestas en "A veces" con el 46,66% y "Frecuentemente" con el 26,66%, esto sugiere que, aunque algunos estudiantes logran articular sus pensamientos con claridad en el contexto de los juegos, otros aún encuentran dificultades, para mejorar este aspecto, los juegos podrían diseñarse con actividades que requieran argumentación, narración o resolución de problemas en equipo.

En la figura 4, en resultados de la pregunta 17: Los juegos fomentan el uso de un lenguaje respetuoso y adecuado entre los niños. Indicando como resultado que, el respeto en la comunicación es clave para construir un ambiente de aprendizaje positivo, dando respuesta con el 46,66% en "A veces" mientras que en "Frecuentemente" con el 40%, se observa que

los juegos parecen contribuir al uso de un lenguaje respetuoso, aunque de forma inconsistente.

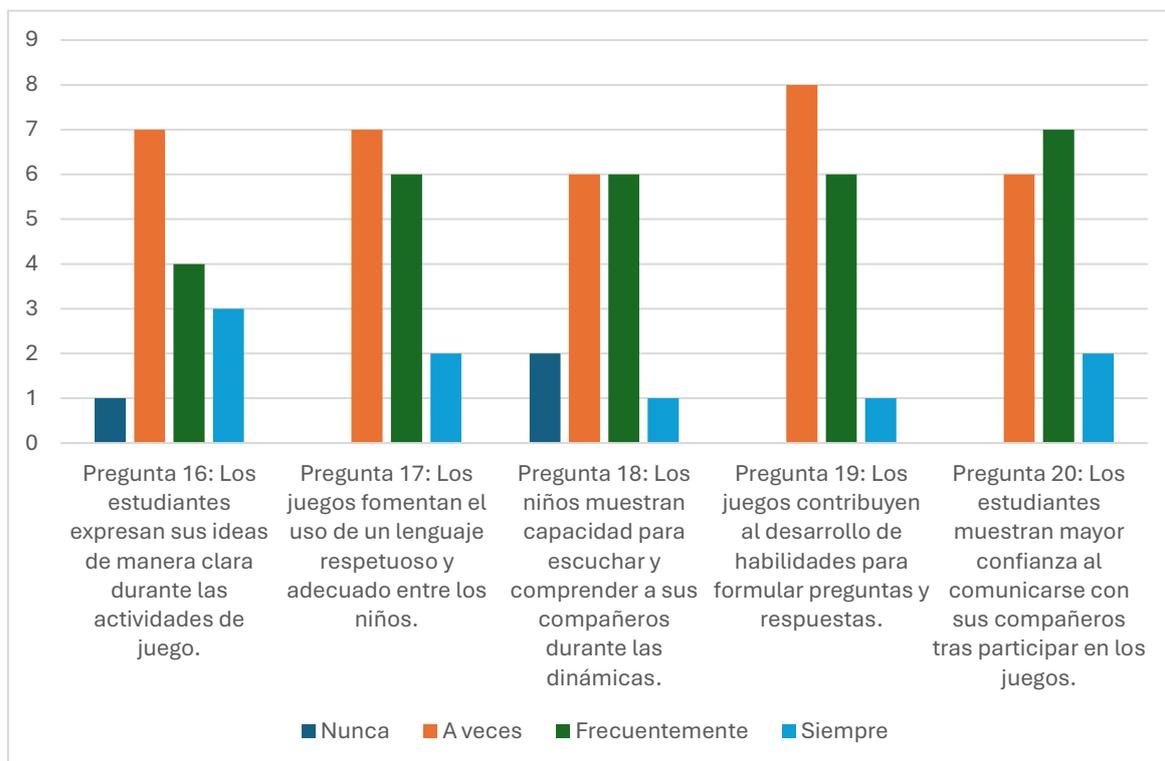
Los resultados revelan que la escucha activa y la comprensión se ven favorecidas por los juegos mediante la pregunta 18 que se planteó: Los niños muestran capacidad para escuchar y comprender a sus compañeros durante las dinámicas. Donde dio como resultados similares entre "A veces" y "Frecuentemente" con el 40%, la interacción en un juego requiere que los participantes presten atención a las instrucciones, las opiniones de sus compañeros y las dinámicas del juego en sí.

La pregunta 19: Los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades para formular preguntas y respuestas. Este es uno de los aspectos menos desarrollados según las respuestas, ya que con el 53,33% en el "A veces" fue la opción más seleccionada. Sin embargo, sugiere que los juegos no siempre están diseñados para incentivar la formulación de preguntas o el intercambio de respuestas estructuradas, sería necesario incorporar dinámicas que estimulen la curiosidad y el cuestionamiento, como juegos de debate, actividades de indagación o desafíos de preguntas abiertas, puede ser una estrategia clave para fortalecer esta habilidad.

También se observa los resultados de la pregunta 20: Los estudiantes muestran mayor confianza al comunicarse con sus compañeros tras participar en los juegos. Se muestra en los resultados que el fortalecimiento de la confianza al comunicarse es uno de los aspectos mejor valorados, con 46,66% en "Frecuentemente" mientras que no hace tanta diferencia en "A veces" con el 40%, esto indica que los juegos han permitido a muchos estudiantes expresarse con mayor seguridad, aunque no en todos los casos. La confianza en la comunicación se desarrolla con la práctica y la retroalimentación positiva, por lo que, es importante seguir promoviendo actividades donde los estudiantes se sientan cómodos al hablar, sin miedo a equivocarse.

Figura 4

Comunicación efectiva



Lev Vygotsky (1978) argumenta que el lenguaje se desarrolla en un contexto social y que la interacción con otros juega un papel fundamental en la construcción del pensamiento y la comunicación. En su teoría del aprendizaje sociocultural, destaca el concepto de la *zona de desarrollo próximo*, donde los estudiantes pueden mejorar sus habilidades lingüísticas y comunicativas cuando reciben apoyo de compañeros o docentes. En el contexto del juego, los niños practican la expresión de ideas, la escucha activa y la comprensión mutua, lo que fortalece su desarrollo comunicativo.

Desde la perspectiva del aprendizaje social, Albert Bandura (1986) sostiene que los comportamientos se adquieren a través de la observación y la imitación. En los juegos, los estudiantes pueden modelar conductas comunicativas positivas, como el uso de un lenguaje respetuoso y la expresión de ideas de manera clara y estructurada. El refuerzo positivo que reciben al interactuar en un ambiente lúdico contribuye a que desarrollen mayor seguridad en su comunicación y a que internalicen normas de respeto dentro del grupo.

Roger Johnson, junto con David Johnson, ha estudiado cómo el aprendizaje cooperativo potencia habilidades interpersonales esenciales para la comunicación (Johnson & Johnson, 1999). En un entorno de juego, los estudiantes trabajan en equipo, resuelven problemas y aprenden a expresar sus ideas mientras escuchan activamente a sus compañeros, este tipo de interacciones promueven la confianza al comunicarse y fortalecen la habilidad de formular preguntas y respuestas de manera efectiva.

El análisis de los datos, las teorías de autores clave y el criterio del investigador permiten interpretar cómo los juegos educativos impactan en el desarrollo de habilidades de comunicación, respeto, escucha activa y confianza entre los estudiantes. Los datos muestran que las respuestas predominan en "A veces" y "Frecuentemente", con percepciones más positivas en el desarrollo de confianza tras participar en los juegos (Pregunta 20) y en el uso de lenguaje respetuoso (Pregunta 17), mientras que la formulación de preguntas y respuestas (Pregunta 19) es una de las áreas menos desarrolladas. Estas tendencias pueden explicarse desde la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, quien enfatiza que las interacciones sociales, como las que ocurren en los juegos, son clave para el desarrollo del lenguaje y la comunicación. Asimismo, Albert Bandura, a través de su teoría del aprendizaje social, destaca que los estudiantes modelan y refuerzan habilidades como el respeto y la confianza al interactuar con sus compañeros en dinámicas grupales. Por otro lado, Johnson y Johnson, desde el aprendizaje cooperativo, sostienen que los juegos fomentan habilidades interpersonales como la escucha activa y la expresión clara de ideas, lo que conecta con las respuestas sobre comunicación (Pregunta 16) y comprensión de compañeros (Pregunta 18).

3.2.2. Dimensión 5: Capacidad para compartir recursos

Los resultados indican que los juegos educativos son herramientas útiles para fomentar habilidades como la negociación, el respeto por los turnos y la colaboración, pero estas no se desarrollan de manera consistente en todas las dinámicas Figura 5.

Se observa los resultados de la pregunta 21: Los estudiantes demuestran disposición para compartir materiales necesarios durante los juegos. Se muestran en los resultados que uno de los aspectos fundamentales del trabajo en equipo es la disposición a compartir materiales, una habilidad que, aunque presente, no se ha desarrollado de manera uniforme entre los estudiantes. Dando una predominancia de respuestas en "A veces" con el 46,66% y en "Frecuentemente" con el 33,33%, es decir, se puede inferir que la voluntad de compartir existe, pero depende de factores como la dinámica del grupo, la estructura del juego y la guía del docente.

La pregunta 22: Los niños negocian de manera adecuada el uso de recursos compartidos. Se observa en los resultados un equilibrio entre "A veces" con el 33,33% en cambio con el 46,66% en "Frecuentemente", lo que se ve reflejado una negociación adecuada en la mayoría de los casos, todavía hay situaciones en las que no se aplica de manera consistente.

Como se observa en la figura 5, la pregunta 23: Los juegos fomentan la equidad en el uso de recursos entre los estudiantes. Siendo así que los juegos ofrecen un contexto natural para que los niños y adolescentes practiquen valores esenciales como la equidad y el respeto por los turnos. Sin embargo, los resultados indican que el 46,66% en "A veces" y el 40%, en "Frecuentemente" sugiera que estas prácticas no son sistemáticas, pesar de que la equidad en el uso de recursos es promovida en muchos casos.

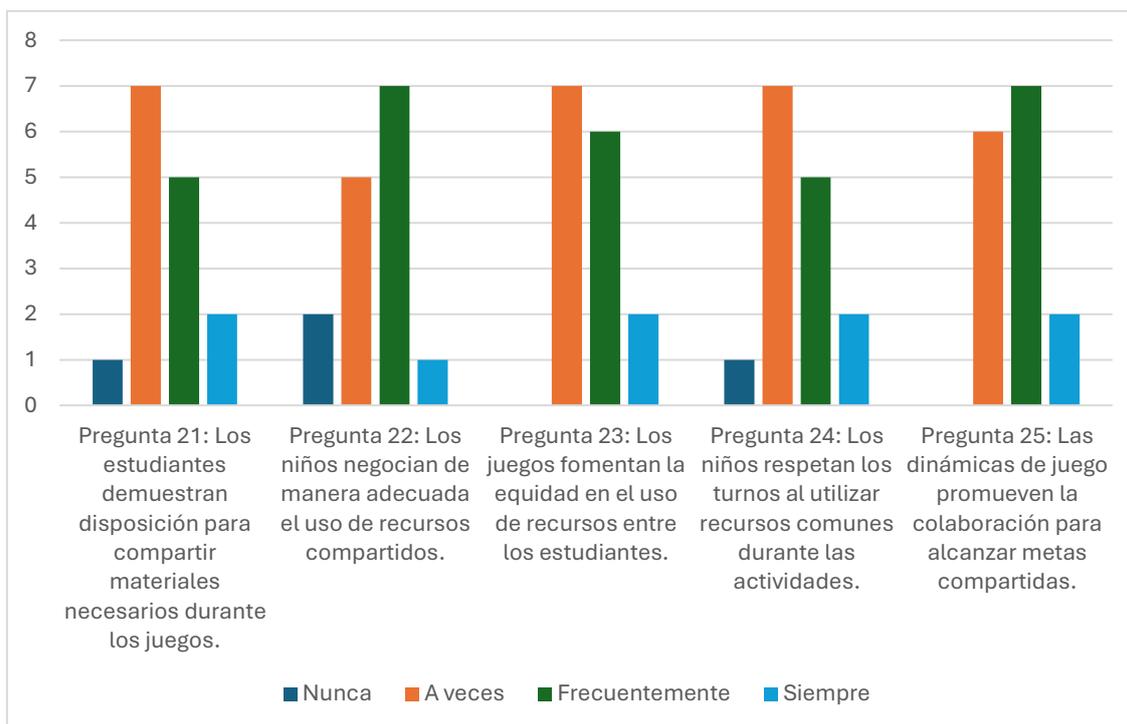
Los resultados de la pregunta 24: Los niños respetan los turnos al utilizar recursos comunes durante las actividades. Muestra que están distribuidas entre "A veces" con el 46,66%

mientras que el “Frecuentemente” con el 33,33%, mostrando que el respeto por los turnos es una práctica, pero todavía hay situaciones en las que no se aplica de manera frecuente.

Se muestran los resultados de la pregunta 25: Las dinámicas de juego promueven la colaboración para alcanzar metas compartidas. Dando un resultado alentador es el alto número de respuestas en “Frecuentemente” con el 46,66% siendo así, nos indica que los juegos han logrado incentivar el trabajo en equipo y la cooperación entre los estudiantes, lo cual es un componente clave del ABJ.

Figura 5

Capacidad para compartir recursos



Desde la perspectiva del aprendizaje sociocultural, Vygotsky (1978) sostiene que el conocimiento se construye a través de la interacción con los demás. En este sentido, los juegos permiten que los estudiantes trabajen en su zona de desarrollo próximo, aprendiendo de sus compañeros a través del diálogo, la negociación y la cooperación, cuando los niños y jóvenes participan en juegos estructurados, no solo adquieren conocimientos, sino que también fortalecen sus habilidades para compartir materiales y gestionar recursos de manera equitativa. Así, la socialización que se produce en el juego es clave para la adquisición de valores como el respeto y la equidad.

Por otro lado, el aprendizaje cooperativo ha sido ampliamente estudiado por Roger Johnson y David Johnson, quienes enfatizan que trabajar en equipo fomenta la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y el respeto mutuo (Johnson & Johnson, 1999). En el contexto de los juegos, estas dinámicas colaborativas ayudan a los estudiantes a desarrollar estrategias de comunicación efectiva y toma de decisiones compartidas. Además, la implementación de juegos cooperativos en el aula promueve la equidad en el uso de recursos

y la distribución justa de oportunidades para participar, asegurando que todos los estudiantes se sientan incluidos y valorados en el proceso de aprendizaje.

El análisis de los datos, las teorías de autores clave y el criterio del investigador permite interpretar cómo los juegos educativos impactan la disposición a compartir recursos, la negociación, el respeto por los turnos y la colaboración para alcanzar metas compartidas. Los datos muestran que las percepciones se concentran en "A veces" y "Frecuentemente", lo que indica que estas habilidades sociales se desarrollan de manera moderada pero no uniforme. Por ejemplo, la disposición para compartir materiales (Pregunta 21) y el respeto por los turnos (Pregunta 24) son valorados positivamente, pero la negociación adecuada de recursos (Pregunta 22) y la equidad en su uso (Pregunta 23) presentan áreas de mejora. Estas tendencias pueden explicarse desde las teorías del aprendizaje cooperativo de David y Roger Johnson, quienes argumentan que actividades colaborativas como los juegos fomentan la interdependencia positiva, el respeto y la responsabilidad compartida. Asimismo, Lev Vygotsky, a través de su teoría sociocultural, enfatiza que las interacciones sociales en juegos estructurados desarrollan habilidades como la negociación y la equidad, especialmente cuando se trabaja en la zona de desarrollo próximo (ZDP).

3.2.3. Dimensión 6: Resolución de conflicto

Los resultados sugieren que los juegos educativos tienen potencial para fomentar habilidades de resolución de conflictos y reducir tensiones interpersonales, pero su impacto podría incrementarse con una planificación más intencionada Figura 6.

Se observa en la figura 6 la pregunta 26: Los estudiantes identifican conflictos de manera oportuna durante los juegos. Se muestra en los resultados que el hecho de que la mayoría de los estudiantes reconozca conflictos en el 46,66% en "A veces" mientras que el 33,33% en "Frecuentemente", mostrando que aún no se trata de una habilidad completamente adaptada en este sentido, es fundamental que los docentes continúen promoviendo espacios de diálogo y reflexión donde los estudiantes aprendan a observar y comprender los conflictos como una oportunidad para mejorar la convivencia.

Los resultados de la pregunta 27: Los juegos incluyen actividades que enseñan estrategias para resolver conflictos. Los datos muestran que los juegos suelen incorporar estrategias de resolución de conflictos con relativa frecuencia, pero no de manera uniforme, siendo así con el 46,66% en "Frecuentemente" y con el 33,33% en "A veces", si bien el aprendizaje de estrategias como la mediación, la negociación y la comunicación asertiva es esencial, es igualmente importante que estas estrategias se pongan en práctica de manera constante dentro del aula.

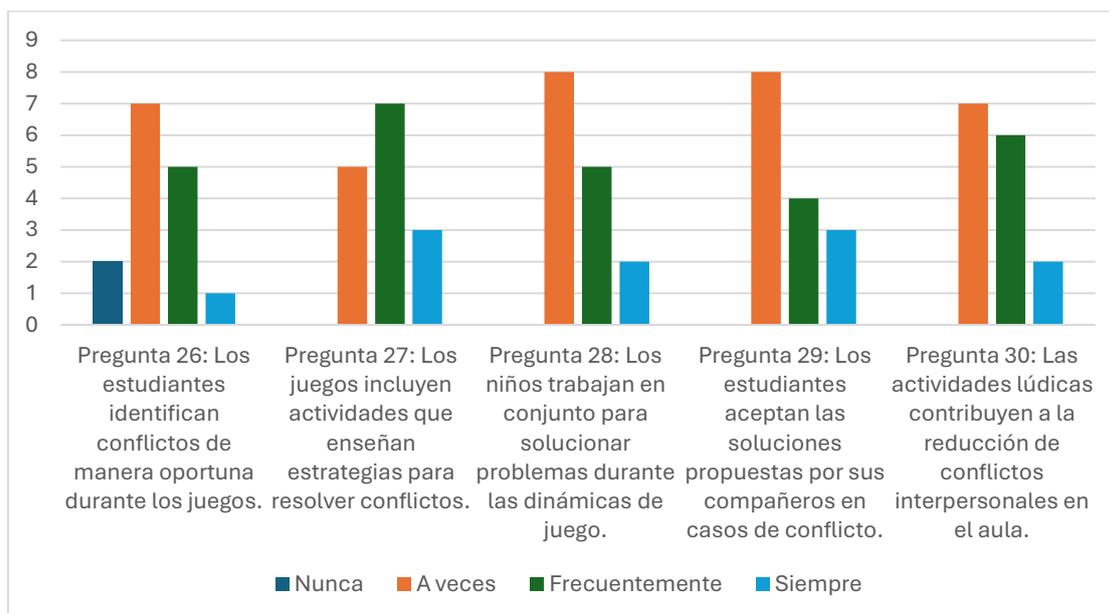
En la figura 6, la pregunta 28: Los niños trabajan en conjunto para solucionar problemas durante las dinámicas de juego. Se observa que la mayoría de las respuestas están en "A veces" con el 53,33% lo que indica que los niños trabajan juntos en la resolución de problemas, pero en muchos casos, los niños pueden preferir resolver conflictos individualmente o depender de la intervención del docente.

Se observa los resultados de la pregunta 29: Los estudiantes aceptan las soluciones propuestas por sus compañeros en casos de conflicto. Donde se distribuyen entre "A veces" con el 53,33% y "Frecuentemente" con el 26,66, lo que evidencia que aceptar las soluciones de compañeros en casos de conflicto no es una práctica generalizada. Aquí, el rol del docente es crucial para modelar comportamientos positivos y ablandar debates donde los estudiantes practiquen la escucha activa y la validación de ideas ajenas.

La pregunta 30: Las actividades lúdicas contribuyen a la reducción de conflictos interpersonales en el aula. Los resultados sugieren que los juegos tienen un impacto positivo moderado en la reducción de conflictos interpersonales, con el 40% respuestas en "Frecuentemente" y con el 46,66% respuestas en "A veces" sin embargo, el objetivo debe ser enseñar a los estudiantes a manejarlos de forma constructiva, convirtiéndolos en oportunidades para el crecimiento personal y colectivo.

Figura 6

Resolución de conflictos



Marshall Rosenberg (2003) desarrolló el enfoque de la Comunicación No Violenta (CNV), una estrategia basada en la empatía, la escucha activa y la expresión de necesidades sin recurrir a la agresión. Según Rosenberg, cuando los niños aprenden a identificar sus emociones y comunicar sus inquietudes de manera clara y respetuosa, los conflictos pueden transformarse en oportunidades de aprendizaje y conexión interpersonal. En este caso los juegos ofrecen un entorno controlado donde los estudiantes pueden practicar la CNV al resolver desacuerdos con sus compañeros.

Según Johnson y Johnson (1999), los juegos grupales fomentan la interdependencia positiva, lo que significa que los estudiantes entienden que el éxito del grupo depende de la colaboración y el respeto mutuo. Cuando los niños trabajan juntos para alcanzar una meta común, desarrollan habilidades de negociación, aprenden a ceder en ciertas decisiones y buscan soluciones en las que todos se beneficien, así también destacan que los conflictos en

entornos cooperativos pueden gestionarse de manera constructiva si los docentes enseñan estrategias de mediación y diálogo.

El análisis de los datos, las teorías de autores clave y el criterio del investigador permite interpretar el impacto de las actividades lúdicas en la resolución de conflictos y la reducción de tensiones interpersonales en el aula. Los datos muestran que la identificación y resolución de conflictos (Preguntas 26 y 27) y el trabajo conjunto para solucionar problemas (Pregunta 28) se perciben como prácticas moderadamente frecuentes, predominando respuestas en "A veces" y "Frecuentemente". Aunque las actividades lúdicas contribuyen a la reducción de conflictos (Pregunta 30), su implementación carece de consistencia plena. Estas tendencias pueden explicarse a través de las teorías del aprendizaje cooperativo de David y Roger Johnson, quienes sostienen que los juegos fomentan la interdependencia positiva y enseñan habilidades como la negociación y la aceptación de soluciones compartidas. Asimismo, Marshall Rosenberg en su enfoque de la Comunicación No Violenta (CNV), destaca la importancia de enseñar estrategias explícitas de resolución de conflictos, que pueden integrarse en dinámicas de juego para mejorar la interacción social.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1 Introducción

Enseñar a los niños a comunicarse efectivamente, compartir recursos y resolver conflictos de manera constructiva es una tarea esencial en la educación, esta Guía Pedagógica se creó con el propósito de brindar a los docentes herramientas prácticas y fundamentadas en metodologías como los Juegos Cooperativos y el ABJ. A través de estas estrategias, se busca transformar el aula en un espacio donde el aprendizaje no solo se construya a nivel individual, sino también en comunidad, fomentando valores de solidaridad, empatía y trabajo en equipo desde temprana edad.

A lo largo de los cinco capítulos, esta guía aborda desde los fundamentos teóricos hasta la aplicación práctica de dinámicas que promuevan la cooperación en niños de 7 años. Se presentan actividades diseñadas para fortalecer habilidades sociales y emocionales, adaptadas al contexto educativo, promoviendo un aprendizaje significativo. Además, se incluyen estrategias de evaluación para que los docentes puedan medir el impacto de estas prácticas en sus estudiantes, garantizando un desarrollo integral.

Más que una guía de juegos es una invitación a reflexionar la enseñanza desde la colaboración, el juego y el respeto mutuo, por lo tanto, los docentes encontrarán en estas páginas una fuente de inspiración y apoyo para enriquecer su labor educativa, creando experiencias de aprendizaje que trasciendan el aula y preparen a los niños para enfrentar el mundo con herramientas esenciales para la vida en sociedad.

Implementar estos enfoques en el aula no solo mejorará la convivencia entre los estudiantes, sino que también fortalecerá el rol del docente como mediador del aprendizaje y la interacción social. A través de esta guía, los maestros descubrirán cómo el juego puede convertirse en un recurso poderoso para potenciar la creatividad, la resolución de problemas y el sentido de comunidad en sus alumnos. Con cada actividad propuesta, se busca que los niños aprendan a valorar el esfuerzo colectivo, comprendan la importancia de la comunicación efectiva y desarrollen habilidades que los acompañarán a lo largo de su vida.

4.2 Organización



4.3 Desarrollo

Portada de la Guía Pedagógica:

Figura 7

Portada de la guía pedagógica



Link de la propuesta:

https://www.canva.com/design/DAGbc2uD5wg/J0d44VhcR_xFg_WCnr6ksA/edit?utm_content=DAGbc2uD5wg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

CONCLUSIONES

Los juegos educativos fomentan la comunicación efectiva, aunque su impacto no es uniforme, la mayoría de los estudiantes presentan mejoras en la expresión de ideas y el uso de un lenguaje respetuoso, la única dificultad que se evidenciaron es en la formulación de preguntas y respuestas, siendo así necesario un diseño más estructurado de las actividades para potenciar estas competencias

Los juegos cooperativos también contribuyen al desarrollo de habilidades de resoluciones de conflictos, aunque su aplicación no es constante, los niños muestran una participación moderada en la negociación de recursos y en la aceptación de soluciones propuestas por sus compañeros, lo que se sugiere es la necesidad de reforzar estrategias didácticas orientadas a la mediación y el trabajo en equipo.

La propuesta de una guía pedagógica para docentes basada en juegos cooperativos es una estrategia efectiva para fortalecer la convivencia escolar. No obstante, su aplicación debe ser sistemática y acompañada de una capacitación del mismo docente que garantice su correcta implementación.

RECOMENDACIONES

Se recomienda proporcionar formación continua a los docentes sobre la implementación de juegos cooperativos y ABJ en el aula, con énfasis en estrategias que fortalezcan la comunicación y la resolución de conflictos, es necesario que los juegos educativos incorporen dinámicas que promuevan el uso del lenguaje de forma estructurada, incentivando la argumentación, la formulación de preguntas y el desarrollo del pensamiento crítico.

Se deben incluir más actividades donde los niños dependan activamente unos de otros para lograr objetivos compartidos, fomentando la equidad en la distribución de recursos y la cooperación constante, para obtener buenos resultados en el comportamiento de los estudiantes y que haya una mejor colaboración en todos.

Para futuras investigaciones se recomienda implementar un mejor mecanismo de evaluación periódica para medir el impacto de los juegos cooperativos y el ABJ en el aula donde se pueda identificar si en realidad mejora la comunicación, la resolución de conflictos y la disposición a compartir recursos, con la finalidad de realizar ajustes y optimizar su aplicación en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abt, C. (2022). *Games and learning in primary education: Promoting active and collaborative learning*. *Journal of Game-Based Learning*, 17(3), 210-230.
- Ainscow, M. (2001). *Understanding the development of inclusive schools*. Routledge.
- Almaraz, D., Coeto, G., & Camacho, E. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 10(19), 191– 206. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.706
- Aparicio Roa, D. B. . (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), 36. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>
- Aparicio Roa, D. B. . (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), 36. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Blanco, E. (2018). ¿Qué son las habilidades sociales? Tipos y para qué sirven. *Persum Psicólogos Oviedo Asturias*. <https://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/habilidades-sociales/>
- Borondo, R. Gómez, A. (2021). Manual de aprendizaje basado en juegos. BOSCO GLOBAL. Recuperado de: <https://boscoglobal.org/wpcontent/uploads/2021/12/manual-abj-1.pdf>
- Chávez, S. (2018). Guía para la solución de conflictos. Ministerio de Inclusión Económica y Social de Ecuador. https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/2018/12/borrador_de_guia_para_soluci%C3%B3n_de_conflictos0950374001540215605.pdf
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Danniels, E. y Pyla, A. (2018). Aprendizaje basado en juegos. Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia. Recuperado de: <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>
- De la Vega, R., Martínez, L., y Sánchez, M. (2023). *Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales en la infancia*. Editorial Psicoeducativa.
- Díaz, E. (2009). UNIDAD EDUCATIVA: “Juegos Cooperativos”. *EFDeportes.com, Revista Digital - Buenos Aires - Año 13 - N° 127*.
- Díaz-Bravo, Laura, Torruco-García, Uri, Martínez-Hernández, Mildred, & Varela-Ruiz, Margarita. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Investigación en

educación médica, 2(7), 162-167. Recuperado en 21 de junio de 2024, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009&lng=es&tlng=es.

- Duarte, M., & Aguilar, A. (2020). *Effective communication in cooperative learning: The role of games in social development*. *Journal of Communication in Education*, 13(2), 78-92.
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405-432.
- Fernández-Santos, J. (2021). *Conflict resolution through cooperative games in primary education*. *International Journal of Educational Conflict Resolution*, 6(1), 45-60.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gillies, R. M. (2016). *Cooperative learning: Review of research and practice*. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3), 39-54.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Education.
- Hernández-Horta, Ingrid A., Monroy-Reza, Anderson, & Jiménez-García, Martha. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (5th ed.). Allyn & Bacon.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. (2020). *Emotional Regulation and Cooperative Games in Educational Settings*. *Educational Research Journal*, 48(2), 78-91.
- Martínez, D. (2020). La mediación como estrategia de resolución de conflictos pacífica en el ámbito escolar. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*. 24. 222-244. 10.46498/reduipb.v24i1.1276.
- Martínez, P., & Ruiz, A. (2021). *Promoting Tolerance and Inclusion through Cooperative Games in the Classroom*. *Educational Psychology Quarterly*, 17(4), 112-125.
- Maslow, A. (s.f.). Aprendizaje. Educación Chile. Recuperado de: <https://www.educacionchile.cl/el-aprendizaje-basado-en-juegos-podria-ser-la-clave-para-un-mejor-sistema->

[educativo/#:~:text=Los%20beneficios%20del%20Aprendizaje%20Basado,la%20vi da%20fuera%20del%20colegio.](#)

- Monteros, M. (2022). El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de Preparatoria de la Escuela Fiscomisional “Santa Clara de Asís”, parroquia Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha en el año lectivo 2021-2022. (Trabajo de posgrado). Universidad Técnica del Norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13516/2/PG%201289%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Moro, R. (2021). Los Juegos Cooperativos en Educación Física: Propuesta de Intervención. Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47423/TFG-B.%201608.pdf?sequence=1>
- Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad Y Reflexión*, 44, 29–47. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Perugachi Echeverría, I. C. (2023). El juego cooperativo como estrategia para el desarrollo socio afectivo en niñas y niños del nivel inicial, subnivel 2 del Centro de Educación Inicial “Martín González” de la ciudad de Cayambe, provincia Pichincha, año lectivo 2021-2022 [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13543>
- Pimienta, J. (2008). *Constructivismo: Estrategias para aprender a aprender*. Tercera edición PEARSON EDUCACIÓN, México, 2008 ISBN 13: 978-970-26-1041-0. <https://www.itdurango.edu.mx/tutorias/constructivismo-pimienta.pdf>
- Pugmire-Story, M. (1996). El juego espontaneo. Vehiculo de aprendizaje comunicación. Madrid. Narcea, S. A. de Ediciones. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=26AUorI5pHMC&printsec=frontcover&dq=pugmirestory+juego+educativo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjO963nmozhAhWRy4UKHUZ5DFoQuwUILDAA#v=onepage&q&f=false>
- Quilca Salazar, J. A. (2020). El juego cooperativo para las relaciones interpersonales en los niños y niñas de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Chaltura” del año 2019 - 2020 [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10687>
- Ramírez, I. (2008). El aprendizaje, a través de la mirada de diferentes autores. *Ethos Educativo* 27 – 40. Recuperado de: <https://imced.edu.mx/Ethos/Archivo/41-27.pdf>
- Rodas, S. (2007). Impulsando una ciudadanía activa y afectiva desde la infancia. Escuela de Ciudadanía. Recuperado de: <https://iessecundaria.wordpress.com/wp-content/uploads/2008/10/juegos-cooperativos.pdf>
- Rosenberg, M. B. (2003). *Nonviolent communication: A language of life*. PuddleDancer Press.

- Sandoval, R.W. (2010, julio- diciembre). La educación física y el juego. Revista del Instituto de Investigación Educativa, 14 (26), 105- 112. Recuperado de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Sweller, J. (2011). *Cognitive load theory*. Springer.
- Tamayo, M. (2007). Metodología de la Investigación. México: Limusa.
- Thompson, K. (2020). *Reducing Social Anxiety in the Classroom through Cooperative Games. Psychology in Education Journal*, 42(3), 101-115.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yépez, F. E. (2023). Trabajo en equipo mediante actividades lúdicas para estimular el manejo socioemocional en los niños y niñas de 4 a 5 años del grado preescolar. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/58744>

Anexos 1

Iván Morales.

Docente 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

La presente encuesta tiene el propósito de profundizar en el análisis y comprensión de los Juegos Cooperativos y Aprendizaje Basado en Juegos para comunicarse efectivamente, compartir recursos y resolver conflictos de manera constructiva en los niños de 7 años. Perteneciendo a la carrera de Pedagogía de las Artes, te invitamos a participar en esta encuesta. Su colaboración es fundamental para recoger información valiosa que nos permita enriquecer los procesos educativos y académicos de nuestra carrera.

Su participación es voluntaria, y todas las respuestas serán tratadas con confidencialidad. Agradecemos su tiempo y sinceridad en contestar.

Marque con una X la respuesta que sea conveniente para usted, donde 1 es nunca, 2 es a veces, 3 es frecuentemente y 4 es siempre.

		1	2	3	4
3.1. Variable Independiente: Implementación de juegos cooperativos y aprendizaje basado en juegos					
Dimensión: Estrategias de diseño de los juegos 3.1.1					
1	Los juegos diseñados incluyen dinámicas que promueven la cooperación entre los participantes.			X	
	Las actividades de los juegos están alineadas con los objetivos pedagógicos del aula.				X
	Los juegos propuestos en clase fomentan la creatividad de los estudiantes.				X
	Las instrucciones de los juegos son claras y comprensibles para los niños.				X
	Se utilizan recursos accesibles y adaptados al contexto educativo para diseñar los juegos.			X	
Dimensión: Nivel de participación en los juegos 3.1.2					
2	Los estudiantes participan activamente en las actividades de juego propuestas.			X	
	Los juegos implementados despiertan interés y entusiasmo en los estudiantes.			X	
	Existe equidad en la participación de todos los estudiantes durante las dinámicas.				X
	Los estudiantes respetan las reglas establecidas durante los juegos.				X
	Los juegos permiten la inclusión de todos los niños independientemente de sus habilidades.				X
Dimensión: Metodología empleada 3.1.3					
3	Los juegos cooperativos se implementan como parte integral de las estrategias de enseñanza.			X	
	Los docentes facilitan la colaboración entre los estudiantes durante las dinámicas de juego.				X
	Las metodologías utilizadas en los juegos fomentan la interacción social entre los niños.				X
	Los juegos se adaptan a las necesidades específicas de los estudiantes.			X	
	Los métodos empleados permiten evaluar el aprendizaje de los estudiantes a través del juego.				X
Variable Dependiente: Desarrollo de habilidades sociales 3.2					

1

Dimensión: Comunicación efectiva 3.2.1						
4	Los estudiantes expresan sus ideas de manera clara durante las actividades de juego.				X	
	Los juegos fomentan el uso de un lenguaje respetuoso y adecuado entre los niños.			X		
	Los niños muestran capacidad para escuchar y comprender a sus compañeros durante las dinámicas.			X		
	Los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades para formular preguntas y respuestas.				X	
	Los estudiantes muestran mayor confianza al comunicarse con sus compañeros tras participar en los juegos.				X	
Dimensión: Capacidad para compartir recursos 3.2.2						
5	Los estudiantes demuestran disposición para compartir materiales necesarios durante los juegos.			X	21	
	Los niños negocian de manera adecuada el uso de recursos compartidos.	X			22	
	Los juegos fomentan la equidad en el uso de recursos entre los estudiantes.			X	23	
	Los niños respetan los turnos al utilizar recursos comunes durante las actividades.			X	24	
	Las dinámicas de juego promueven la colaboración para alcanzar metas compartidas.				X	25
Dimensión: Resolución de conflictos 3.2.3						
6	Los estudiantes identifican conflictos de manera oportuna durante los juegos.			X	26	
	Los juegos incluyen actividades que enseñan estrategias para resolver conflictos.				X	27
	Los niños trabajan en conjunto para solucionar problemas durante las dinámicas de juego.			X	28	
	Los estudiantes aceptan las soluciones propuestas por sus compañeros en casos de conflicto.			X	29	
	Las actividades lúdicas contribuyen a la reducción de conflictos interpersonales en el aula.				X	30

Docente 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

La presente encuesta tiene el propósito de profundizar en el análisis y comprensión de los Juegos Cooperativos y Aprendizaje Basado en Juegos para comunicarse efectivamente, compartir recursos y resolver conflictos de manera constructiva en los niños de 7 años. Perteneciendo a la carrera de Pedagogía de las Artes, te invitamos a participar en esta encuesta. Su colaboración es fundamental para recoger información valiosa que nos permita enriquecer los procesos educativos y académicos de nuestra carrera.

Su participación es voluntaria, y todas las respuestas serán tratadas con confidencialidad. Agradecemos su tiempo y sinceridad en contestar.

Marque con una X la respuesta que sea conveniente para usted, donde 1 es nunca, 2 es a veces, 3 es frecuentemente y 4 es siempre.

Variable Independiente: Implementación de juegos cooperativos y aprendizaje basado en juegos					
Dimensión: Estrategias de diseño de los juegos					
	1	2	3	4	
Los juegos diseñados incluyen dinámicas que promueven la cooperación entre los participantes.				X	1
Las actividades de los juegos están alineadas con los objetivos pedagógicos del aula.				X	2
Los juegos propuestos en clase fomentan la creatividad de los estudiantes.			X		3
Las instrucciones de los juegos son claras y comprensibles para los niños.				X	4
Se utilizan recursos accesibles y adaptados al contexto educativo para diseñar los juegos.				X	5
Dimensión: Nivel de participación en los juegos					
Los estudiantes participan activamente en las actividades de juego propuestas.				X	6
Los juegos implementados despiertan interés y entusiasmo en los estudiantes.				X	7
Existe equidad en la participación de todos los estudiantes durante las dinámicas.			X		8
Los estudiantes respetan las reglas establecidas durante los juegos.				X	9
Los juegos permiten la inclusión de todos los niños independientemente de sus habilidades.				X	10
Dimensión: Metodología empleada					
Los juegos cooperativos se implementan como parte integral de las estrategias de enseñanza.				X	11
Los docentes facilitan la colaboración entre los estudiantes durante las dinámicas de juego.				X	12
Las metodologías utilizadas en los juegos fomentan la interacción social entre los niños.				X	13
Los juegos se adaptan a las necesidades específicas de los estudiantes.				X	14
Los métodos empleados permiten evaluar el aprendizaje de los estudiantes a través del juego.				X	15
Variable Dependiente: Desarrollo de habilidades sociales					

Dimensión: Comunicación efectiva				
Los estudiantes expresan sus ideas de manera clara durante las actividades de juego.			✓	16
Los juegos fomentan el uso de un lenguaje respetuoso y adecuado entre los niños.			X	17
Los niños muestran capacidad para escuchar y comprender a sus compañeros durante las dinámicas.			✓	18
Los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades para formular preguntas y respuestas.			✓	19
Los estudiantes muestran mayor confianza al comunicarse con sus compañeros tras participar en los juegos.			✓	20
Dimensión: Capacidad para compartir recursos				
Los estudiantes demuestran disposición para compartir materiales necesarios durante los juegos.			X	21
Los niños negocian de manera adecuada el uso de recursos compartidos.			X	22
Los juegos fomentan la equidad en el uso de recursos entre los estudiantes.			X	23
Los niños respetan los turnos al utilizar recursos comunes durante las actividades.			X	24
Las dinámicas de juego promueven la colaboración para alcanzar metas compartidas.			✓	25
Dimensión: Resolución de conflictos				
Los estudiantes identifican conflictos de manera oportuna durante los juegos.			X	26
Los juegos incluyen actividades que enseñan estrategias para resolver conflictos.			X	27
Los niños trabajan en conjunto para solucionar problemas durante las dinámicas de juego.			X	28
Los estudiantes aceptan las soluciones propuestas por sus compañeros en casos de conflicto.			X	29
Las actividades lúdicas contribuyen a la reducción de conflictos interpersonales en el aula.			X	30



Docente S

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

La presente encuesta tiene el propósito de profundizar en el análisis y comprensión de los Juegos Cooperativos y Aprendizaje Basado en Juegos para comunicarse efectivamente, compartir recursos y resolver conflictos de manera constructiva en los niños de 7 años. Perteneciendo a la carrera de Pedagogía de las Artes, te invitamos a participar en esta encuesta. Su colaboración es fundamental para recoger información valiosa que nos permita enriquecer los procesos educativos y académicos de nuestra carrera.

Su participación es voluntaria, y todas las respuestas serán tratadas con confidencialidad. Agradecemos su tiempo y sinceridad en contestar.

Marque con una X la respuesta que sea conveniente para usted, donde 1 es nunca, 2 es a veces, 3 es frecuentemente y 4 es siempre.

Variable Independiente: Implementación de juegos cooperativos y aprendizaje basado en juegos				
Dimensión: Estrategias de diseño de los juegos				
	1	2	3	4
Los juegos diseñados incluyen dinámicas que promueven la cooperación entre los participantes.		X		
Las actividades de los juegos están alineadas con los objetivos pedagógicos del aula.		X		
Los juegos propuestos en clase fomentan la creatividad de los estudiantes.			X	
Las instrucciones de los juegos son claras y comprensibles para los niños.			X	
Se utilizan recursos accesibles y adaptados al contexto educativo para diseñar los juegos.			X	
Dimensión: Nivel de participación en los juegos				
Los estudiantes participan activamente en las actividades de juego propuestas.			X	
Los juegos implementados despiertan interés y entusiasmo en los estudiantes.				X
Existe equidad en la participación de todos los estudiantes durante las dinámicas.			X	
Los estudiantes respetan las reglas establecidas durante los juegos.				X
Los juegos permiten la inclusión de todos los niños independientemente de sus habilidades.			X	
Dimensión: Metodología empleada				
Los juegos cooperativos se implementan como parte integral de las estrategias de enseñanza.			X	
Los docentes facilitan la colaboración entre los estudiantes durante las dinámicas de juego.			X	
Las metodologías utilizadas en los juegos fomentan la interacción social entre los niños.				X
Los juegos se adaptan a las necesidades específicas de los estudiantes.			X	
Los métodos empleados permiten evaluar el aprendizaje de los estudiantes a través del juego.			X	
Variable Dependiente: Desarrollo de habilidades sociales				

5

Dimensión: Comunicación efectiva			
Los estudiantes expresan sus ideas de manera clara durante las actividades de juego.			✓ 16
Los juegos fomentan el uso de un lenguaje respetuoso y adecuado entre los niños.			× 17
Los niños muestran capacidad para escuchar y comprender a sus compañeros durante las dinámicas.		×	18
Los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades para formular preguntas y respuestas.			× 19
Los estudiantes muestran mayor confianza al comunicarse con sus compañeros tras participar en los juegos.			× 20
Dimensión: Capacidad para compartir recursos			
Los estudiantes demuestran disposición para compartir materiales necesarios durante los juegos.		×	21
Los niños negocian de manera adecuada el uso de recursos compartidos.		×	22
Los juegos fomentan la equidad en el uso de recursos entre los estudiantes.			✓ 23
Los niños respetan los turnos al utilizar recursos comunes durante las actividades.		×	24
Las dinámicas de juego promueven la colaboración para alcanzar metas compartidas.		✓	25
Dimensión: Resolución de conflictos			
Los estudiantes identifican conflictos de manera oportuna durante los juegos.	×		26
Los juegos incluyen actividades que enseñan estrategias para resolver conflictos.		×	27
Los niños trabajan en conjunto para solucionar problemas durante las dinámicas de juego.		×	28
Los estudiantes aceptan las soluciones propuestas por sus compañeros en casos de conflicto.	×		29
Las actividades lúdicas contribuyen a la reducción de conflictos interpersonales en el aula.			✓ 30

Anexos 2

2.3. Matriz de Operacionalización

Tabla 7

Operacionalización de la variable 1

Variable independiente	Dimensión	Indicadores	Items
Implementación de juegos cooperativos y ABJ	Estrategias de diseño de los juegos	Número y calidad de juegos diseñados	1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca
	Nivel de participación en los juegos	Frecuencia de participación	1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca
	Metodología empleada	Grado de adaptación a las dinámicas cooperativas	1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca

Tabla 8

Operacionalización de la variable 2

Variable dependiente	Dimensión	Indicadores	Items
Desarrollo de habilidades sociales	Comunicación efectiva	Frecuencia de interacciones positivas	1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca
	Capacidad para compartir recursos	Porcentaje de recursos compartidos	1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca
	Resolución de conflictos	Resolución exitosa de conflictos observados	1. Siempre 2. A veces 3. Frecuentemente 4. Nunca

2.4. Matriz de Consistencia

Título: Juegos Cooperativos y Aprendizaje Basado en Juegos para comunicarse efectivamente, compartir recursos y resolver conflictos de manera constructiva en los niños de 7 años de la UE República del Ecuador.

Tabla 9

Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
<p>Problema general:</p> <p>¿Cómo influyen los juegos cooperativos y el Aprendizaje Basado en Juegos en la comunicación efectiva, el compartir recursos y la resolución constructiva de conflictos entre niños de 7 años en la Unidad Educativa República del Ecuador?</p> <p>Problemas específicos:</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Elaborar una guía pedagógica basado en los juegos cooperativos que ayude a mejorar la relación efectiva y promoviendo el trabajo en equipo en los niños de 7 años de la Unidad Educativa República del Ecuador.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Describir las estrategias comunicativas para la</p>	No aplica	<p>Desarrollo de habilidades comunicativas</p> <ul style="list-style-type: none"> Estrategias de diseño de juegos Nivel de participación en los juegos Metodología empleada <p>Desarrollo de habilidades sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunicación efectiva Capacidad para compartir recursos Resolución de conflictos 	<p>Diseño: No experimental</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Enfoque: Cualitativa</p> <p>Población: 15 docentes</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>
<p>¿Cómo afectan los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva entre niños de 7 años en la Unidad Educativa República del Ecuador??</p> <p>¿De qué manera los juegos basados en el aprendizaje impactan el intercambio de recursos y la colaboración entre los niños durante las actividades en la Unidad Educativa República del Ecuador?</p> <p>¿Cómo contribuyen los juegos cooperativos y el Aprendizaje Basado en Juegos a la resolución constructiva de conflictos entre niños de 7 años en la Unidad Educativa República del Ecuador?</p>	<p>implementación de los juegos cooperativos y ABJ en el aula.</p> <p>Identificar los niveles de participación en la resolución de problemas de los niños a través de la aplicación del ABJ en su entorno escolar.</p> <p>Diseñar una guía didáctica con recursos para el trabajo de la comunicación efectividad en los niños de 7 años de la Unidad Educativa República del Ecuador.</p>			