

**JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DEL
TRABAJO COOPERATIVO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR.**

Anyuri Vanessa Oviedo Santacruz

Universidad Santo Tomás

Facultad de educación

Licenciatura en educación preescolar

San Juan de Pasto

2021

**JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DEL
TRABAJO COOPERATIVO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

ANYURI VANESSA OVIEDO SANTACRUZ

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de Licenciada en
Educación Preescolar**

ASESORA

Mg. LEIDY YURI GUZMÁN ESCOBAR

**UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
SAN JUAN DE PASTO**

2021

HOJA DE ACEPTACIÓN

El trabajo titulado, “juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar” presentado por: Anyuri Vanessa Oviedo Santacruz, en cumplimiento parcial de los requisitos para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar, fue aprobada por:

Director proyecto: _____

Jurado: _____

Jurado: _____

ADVERTENCIA

“La Universidad no se hace responsable de los conceptos emitidos por el estudiante en su trabajo de grado. Solo velará porque no se publique nada contrario al dogma ni a la moral católica, y porque el trabajo de grado no contenga ataques personales y únicamente vea en ella el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

(Artículo 23 Res. No. 13 D3 julio 1.956).

Las ideas y conclusiones aportadas por el presente trabajo de grado son de responsabilidad exclusiva del autor.

Dedicatoria

Al ser más maravilloso que Dios me dio Mi madre

Agradecimiento

Gracias a Dios y a familia que me motivaron y apoyaron constantemente para cumplir con esta meta, el camino no fue fácil pero hoy puedo decir que gracias al esfuerzo y los sacrificios que hice veo culminado uno de tantos proyectos que tengo en mi vida.

Mis gracias son también para la profesora Leidy Yuri Guzmán Escobar quien me oriento y guio a largo de mi carrea y especialmente en mi trabajo de grado.

A la Universidad Santo Tomas por abrirme sus puertas y permitirme optar el título de licenciada en educación preescolar.

Contenido

Tema	15
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.1 Descripción del problema	16
1.2 Justificación	18
1.3 Objetivos.....	19
1.4.1 Objetivo general	19
1.4.2 Objetivos específicos.....	20
2.MARCO REFERENCIAL	21
2.1 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	21
2.2.1El juego	21
2.2.2 Juego de ejercicio	24
2.2.3 Juego simbólico.....	24
2.2.4 Juego reglado.....	25
2.2.5 Estrategia pedagógica.....	26
2.2.6 Aprendizaje cooperativo:	27
3.DISEÑO METODOLÓGICO.....	32
3.1 ENFOQUE Y TIPO DE ESTUDIO	32
3.1.1 Enfoque cualitativo:	32
3.1.3 Tipo de estudio	33
3.2 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	34
3.3 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	35
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.....	37
4.1 El juego como estrategia pedagógica	37
4.2 el juego en el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar:.....	42
<i>Dimensiones en la educación infantil a través del juego.....</i>	<i>43</i>
4.3 El aprendizaje cooperativo en educación	45
5. PROPUESTA PEDAGÓGICA	50
6.Alcances y limitaciones	1
7. CONCLUSIONES.....	1
8. REFERENCIAS	3
ANEXOS	5

Lista de anexos

	Pág.
Anexo A. Matriz de lectura	62
Anexo B. Matriz análisis referentes	83
Anexo C. Matriz subcategorías finales	99

RESUMEN ANALÍTICO DE ESTUDIOS

1. Información general del documento	
Tipo de documento	Trabajo de pre-grado o de grado
Tipo de impresión	Digital
Nivel de circulación	Publico
Título del documento	El juego como estrategia pedagógica para desarrollar el trabajo cooperativo en la educación preescolar.
Autor(a)	Anyuri Vanessa Oviedo Santacruz
Director	Mg. Leidy Yuri Guzmán Escobar
Publicación	Pasto
Unidad patrocinante	Universidad Santo Tomas abierta y a distancia, facultad de educación, programa de licenciatura en educación preescolar.

2. Descripción del documento
Esta investigación se realiza con el fin de realizar una revisión documental de tesis, artículos y trabajos de grado relacionados con el juego como estrategia pedagógica para desarrollar el trabajo cooperativo en la educación preescolar; la cual nace de observar que el trabajo cooperativo dentro de las aulas de clase facilita el desarrollo integral de los infantes, además promueve las relaciones sociales dentro de ambiente escolar y sirve como estrategia. Por otra parte, cabe resaltar que el juego es un pilar esencial dentro de la educación de los niños y niñas, y a través de éste, se puede generar estrategias pedagógicas que orientan a los maestros construir actividades con las cuales los infantes se sientan motivados al asistir a clase y su aprendizaje sea exitoso.

En los trabajos indagados se observó que la mayoría cumplieron con los objetivos planteados y aportaron a las diferentes instituciones educativas dentro del desarrollo cognitivo, social, cultural, etc.

3. Fuentes del documento

Arevalo, M.& Carreazo, C. (2016). el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín —al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos. Recuperado de

<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>

Constitución política de Colombia. Recuperado de:

<http://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-67>.

Escuela en la nube (2016). La importancia del juego en preescolar. Portal educativo infantil y primario. Recuperado <https://www.escuelaenlanube.com/importancia-juego-preescolar/>

Hernández, S.R. (2014) “los enfoques cuantitativos y cualitativo de la investigación científica”: Metodología de la investigación (Ed.6). México DF: Interamericana editores S.A

Hernández, C. & Manjarres, D. (2011).Capitulo9 “el juego”. Didácticas y estrategias en el aula de educación preescolar. Editorial Monarka. Colombia.

Johnson, D. W. y Johnson, R. T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Recuperado

de http://creecyl.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=17&wid_item=191

Leyva, A. (2011). Universidad Javeriana. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Bogotá Colombia. Recuperado de

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf;jsessionid=9CF0A1563A7B902B3B741E101D17F3A0?sequence=1>.

4. Contenidos del documento

Este trabajo investigativo se desarrolló:

La primera hace alusión al problema, puesto que, los estudiantes en edad preescolar por su edad se les dificulta el trabajo en conjunto, desarrollar actividades en las cuales tengan que compartir (materiales, juguetes, espacios físicos, entre otros.) la interacción con sus compañeros también requiere acompañamiento por parte de los docentes; debido al egocentrismo que es parte natural de esta edad.

Por consiguiente, el juego es una herramienta que facilitará el trabajo cooperativo dentro de las aulas de clase, debido a que, el rendimiento académico, de los estudiantes será mucho mejor ya que les permitirá ser participativos, colaboradores, explorar las habilidades y destrezas que cada ser humano posee; así mismo, este trabajo se orientó en la siguiente pregunta ¿Cómo se aborda el juego a manera de estrategia pedagógica para el desarrollo del aprendizaje cooperativo en educación preescolar en estudios realizados en universidades de Colombia, comprendidos entre los periodos 2015- 2020?, se planteó un objetivo: describir cómo se aborda el juego a manera de estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar en estudios realizados en universidades de Colombia en los periodos comprendidos entre 2015- 2020.

En segundo lugar, se elaboró el Marco teórico conceptual donde se desarrolla a través de la revisión documental de investigaciones realizadas en Colombia en universidades como: Pedagógica de Colombia, Santo Tomas, Javeriana y Caldas. En los periodos comprendidos entre 2015y 2020 como tema fundamental se encuentra el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar; donde se abordan conceptos tales como: el juego, estrategia pedagógica y trabajo cooperativo desde el punto de vista de autores: Hernández, Manjarrez, Malajovich, Spenser Kagan, entre otros.

En tercer lugar, se encuentra el Marco legal.

Cuarto lugar se encuentra el diseño metodológico que se enmarca en el enfoque cualitativo, metodología Descriptiva, tipo de estudio Investigación Documental y se utilizó como técnicas de recolección de la información Matriz de revisión y análisis.

En quinto lugar, se encuentra Análisis de la información. En esta fase se da explicación e interpretación de cada una de las categorías y subcategorías finales que se elaboraron a través de las diferentes fuentes de consulta.

Para finalizar, está *la Propuesta*. Donde se crean estrategias de trabajo para desarrollar el trabajo cooperativo en la educación preescolar.

5. Metodología del documento

El diseño metodológico se enmarca en el paradigma cualitativo el cual permite conocer los hechos, los aportes de cada trabajo y las investigaciones realizadas por los estudiantes de las diferentes universidades consultadas para esta investigación, con un método descriptivo, teniendo en cuenta, que este permite indagar características de los trabajos consultados y de esta manera orientar el objetivo a diversas variables que permitan conocer el juego como una herramienta pedagógica que desarrolla el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar y tipo de estudio, investigación documental donde se realizara el estudio y la recolección de información de 20 trabajos de grados, entre los cuales se destacan tesis de grado y artículos científicos con los cuales se indagara el juego como estrategia pedagógica para desarrollar el

trabajo cooperativo en educación preescolar y posteriormente se analizó la información a través de diferentes Matrices.

6. Conclusiones del documento

Con esta investigación se logró concluir que el juego como estrategias pedagógicas contribuye a desarrollar positivamente el trabajo cooperativo dentro de las aulas, fortaleciendo en los niños su capacidad de responsabilidad, respeto por la opinión de los demás, como también facilita el seguimiento de instrucciones, el ser pacientes y esperar su turno, todo esto lo facilita el trabajo cooperativo, así que este documento servirá de referencia para los docentes en cuanto al desarrollo y planeación de sus actividades.

Por otra parte, el trabajo cooperativo les brinda la posibilidad a los estudiantes de reconocer sus habilidades y destrezas, para colocarlas al servicio de sus compañeros de clase, los docentes son agentes dinamizadores en el proceso enseñanza aprendizaje lo que fortalece a sus estudiantes a la hora de comunicarse y crear sus grupos de trabajo cooperativo.

1. Referencia APA del documento

Oviedo, A. V. (2021). Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar, (tesis pregrado). Universidad Santo Tomás Abierta y A Distancia, San Juan de Pasto.

Elaborado por:	Anyuri Vanessa Oviedo Santacruz		
Revisado por:	Leidy Yuri Guzmán Escobar		
Fecha de elaboración del resumen:	Día 30	Mes 04	Año 2021

INTRODUCCIÓN

El preescolar es un entorno de socialización donde los niños y niñas desarrollan: habilidades, destrezas, se entrelazan los vínculos con sus pares y maestras (os), se convierte en un espacio donde cada día se aprende algo nuevo y novedoso, etc. Por esta razón, nace el tema el juego como estrategia pedagógica para desarrollar el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar; el juego es muy importante porque contribuye de manera significativa en la vida de los infantes, debido a que, a través de este: nacen lazos de amistad, la enseñanza aprendizaje los motiva, se fortalecen reglas y normas, se establecen rutinas, que contribuyen a una convivencia mejor dentro del entorno escolar.

Así mismo, contribuye a orientar a los maestros en su quehacer diario, porque con el juego se puede trabajar y organizar estrategias que desarrollen el aprendizaje cooperativo, puesto que los estudiantes en esta edad se caracterizan por ser egocéntricos y se les dificulta la socialización con sus pares.

En este sentido, y a partir de las indagaciones que se realizaron a trabajos, tesis y artículos se encontró que la mayoría de los estudiantes se les dificulta el trabajo en equipo, el compartir materiales, el desarrollo de actividades en conjunto, la interacción con sus compañeros también requiere acompañamiento por parte de los docentes; debido al egocentrismo que es parte natural de esta edad, este resultado contribuyó para que se desarrollara este trabajo investigativo a través de una revisión documental.

Por otra parte, para alcanzar los objetivos planteados fue necesario un proceso investigativo sustentado por un marco teórico, conceptual y la implementación de instrumentos que permitieran analizar la información recolectada con toda certeza.

De este modo se presenta el análisis de los diferentes instrumentos que se aplicaron en este caso se elaboró una triangulación de la información.

Y finalizo con una propuesta pedagógica que permite orientar a los maestros a través de actividades que contribuyan al desarrollo del trabajo cooperativo a través del juego.

Tema

Revisión documental del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del aprendizaje cooperativo en educación preescolar, en estudios realizados en universidades de Colombia en periodos comprendidos entre 2015- 2020

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

La educación es un proceso continuo en el cual se pretende desarrollar de manera integral todas y cada una de las dimensiones del ser humano teniendo en cuenta que cada niño y niña son diferentes; por esta razón es importante trabajar el juego como una herramienta que permita desarrollar en los estudiantes interacciones de ayuda y apoyo unos a otros, puesto que cada uno de ellos puede aportar grandes ideas, pensamientos, sentimientos, entre otros, que servirá para que en conjunto construyan el aprendizaje cooperativo; es de vital importancia el rol de confianza que debe existir entre los estudiantes y el/la docente para que sean ellos los que propicien actividades y espacios en los cuales puedan aprender a trabajar de manera cooperativa.

Teniendo en cuenta lo anterior el preescolar es la base de la educación y es en esta etapa donde mayor atención hay que prestar a los niños y niñas, puesto que, ellos aprenden más fácilmente y adquieren mayor destreza y habilidades en la socialización con sus pares, docentes y familia; por esta razón, el juego dentro del preescolar es indispensable ya que los niños aprenden a interactuar y socializar a través de este y a su vez se convierte en una herramienta fundamental para los docentes, porque por medio de juegos con intención pedagógica, los niños aprenden más que si los tenemos en las aulas haciendo clases monótonas y aburridas donde no se le da la oportunidad de expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos; por esta razón algunos de ellos no se sienten motivados al asistir al colegio.

Es importante implementar el trabajo cooperativo como una estrategia pedagógica que permita ayudar a innovar los modelos con los cuales se está enseñando, debido a que la mayoría de los estudiantes en edad preescolar por su edad se les dificulta el trabajo en conjunto, desarrollar actividades en las cuales tengan que compartir(materiales, juguetes, espacios físicos, entre otros.)

la interacción con sus compañeros también requiere acompañamiento por parte de los docentes; debido egocentrismo que es parte natural de esta edad.

Por consiguiente, el juego es una herramienta que facilitará el trabajo cooperativo dentro de las aulas de clase, puesto que, el rendimiento académico, de los estudiantes será mucho mejor ya que les permitirá ser participativos, colaboradores, explorar las habilidades y destrezas que cada ser humano posee. El juego y el trabajo cooperativo cuentan con ciertas ventajas como: permite evidenciar el compañerismo entre pares, ayuda a desarrollar su creatividad, su espíritu investigador aumenta, buscan en conjunto soluciones prontas a problemas y las estrategias que se plantean son actividades con las cuales se aprende y se divierte.

Formulación del problema

¿Cómo se aborda el juego a manera de estrategia pedagógica para el desarrollo del aprendizaje cooperativo en educación preescolar en estudios realizados en universidades del suroccidente de Colombia, comprendidos entre los periodos 2015- 2020?

1.2 Justificación

Es importante destacar que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, ya que es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de niños y niñas, reforzando en ellos los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. a través de la experiencia y la implementación se da respuesta a las necesidades, expectativas y percepciones en cada etapa evolutiva. De este modo, se estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación y la transmisión entre los pares, docentes, y personas en general; y, fomenta la adquisición y uso de aprendizajes significativos que a su vez orientan para trabajar de manera cooperativa. Asimismo, al crear espacios de interacción y comunicación, potencia las habilidades sociales de colaboración, respeto y trabajo en grupo de los estudiantes, conformando su identidad.

Por esta razón, este trabajo de investigación se lo realiza con la finalidad de efectuar una revisión documental donde se indague el juego como estrategia pedagógica desarrollando el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar, teniendo en cuenta que esta, es la base fundamental en la educación , puesto que permite que los estudiantes desarrollen capacidades de socialización, con personas diferentes a su núcleo familiar y a través de las estrategias que se planteen dentro del aula, los estudiantes ganan confianza, autonomía e independencia.

Como bien se sabe el juego permite a los estudiantes relacionarse, establecer reglas, interactuar unos con otros y facilitar el aprendizaje; “el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo” (Bañeres et al. 2008, p.13).

Por esta razón el juego trabajado desde el aprendizaje cooperativo brinda herramientas a los docentes para fortalecer en los estudiantes la expresión de nuevas ideas, conceptos, sentimientos,

etc., que vengan de otras personas, para que dentro de los grupos de trabajo se respeten las diferentes opiniones. Por este motivo es indispensable que en la edad inicial se vaya enseñando a tomar decisiones y a respetar el punto de vista de los demás.

Esta temática es innovadora y permite conocer como a través del juego el trabajo cooperativo en el aula funciona, conociendo su ventajas y desventajas, indagando diversos estudios a través de una revisión documental de las diferentes universidades de Colombia, sobre este tema que orienten y fundamenten este trabajo, debido a que es una temática con la que se pueden abordar todas las dimensiones del ser humano de manera integral, comprendiendo que cada persona es diferente y por lo tanto sus necesidades son variantes; el aprendizaje cooperativo permite desarrollar en los estudiantes la adquisición de habilidades para socializar, el desarrollo de su autonomía, de la creatividad, del sentido crítico, entre otros. Las principales ventajas del aprendizaje cooperativo es que fomenta y facilita que se produzcan relaciones sociales, con sus pares y los adultos. Esta socialización proporcionará a los estudiantes numerosas estrategias y habilidades, además favorecerá toda la parte cognitiva y todo lo que conlleva su desarrollo.

1.3 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Analizar cómo se aborda el juego a manera de estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar en estudios realizados en universidades de Colombia en los periodos comprendidos entre 2015- 2020.

1.4.2 Objetivos específicos

Revisar la documentación existente sobre el juego en la educación preescolar.

Interpretar cómo se puede utilizar el juego como estrategia pedagógica para desarrollar el aprendizaje cooperativo.

Diseñar una propuesta pedagógica basada en juego para dar elementos a los docentes que les permitan utilizarlo como estrategia pedagógica en el desarrollo del aprendizaje cooperativo.

2.MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

El presente trabajo investigativo se desarrolla a través de la revisión documental de investigaciones realizadas en Colombia en universidades como: universidad Pedagógica de Colombia, Universidad Santo Tomas, Universidad Javeriana y Universidad de Caldas. En los periodos comprendidos entre 2015y 2020. Es importante conocer teóricamente aspectos fundamentales para su desarrollo, es así como, se abordan conceptos como: el juego, estrategia pedagógica y trabajo cooperativo; teniendo en cuenta autores que aportan a enriquecer esta investigación.

2.2.1El juego

Mediante el juego el niño estimula su aprendizaje se desarrolla la imaginación, la creatividad, la curiosidad, la fantasía y sus ganas de comunicarse con los demás, partiendo de sus gustos e interés.

Desde la infancia, el juego como expresión máxima del carácter lúdico, se constituye en una actividad fundamental. Todos los niños juegan y les gusta jugar, ya que ello les proporciona una enorme alegría. Se debe reconocer que el niño es un ser lúdico, es decir, que en lo que está realmente interesado es en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute. (Hernández & Manjarres,2011, p.196).

De acuerdo con el enunciado anterior se infiere, que el juego es fundamental en la educación preescolar, porque proporciona en los niños entusiasmo, alegría y disfrute a la hora de realizar actividades que estén encaminadas a su ejecución, partiendo de interés comunes. Es por esta

razón que los docentes tienen un gran gancho para desarrollar en los niños enseñanzas de aprendizaje significativo a través de estrategias lúdicas y esto proporcionara que ellos se sientan motivados y cumplan con el propósito que va de tras de cada actividad planeada por los maestros.

Los niños a medida que van creciendo abandona la etapa egocéntrica y empieza a crear vínculos con demás de forma esporádica y aislada, poco a poco su núcleo de amistades y relaciones personales va creciendo y entra en confianza con sus pares. Razón por la cual cada niño empieza a establecer sus reglas de juego propias, que contribuyen a comprender las ideas y posturas de otros, lo que les permite ir madurando en la toma de decisiones; Los niños de preescolar están en constante descubrimiento del mundo que los rodea descubren de forma progresiva la aventura y eso los motiva cada día a indagar todo lo que sucede a su alrededor, encuentran mucho placer en el juego y su entorno en general. (Hernández & Manjarres, 2011, p.197).

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, la etapa de desarrollo en los niños es fundamental y es ahí donde se evidencia la importancia del juego para determinar ciertas conductas entre los niños, sus pares, docentes y entorno que los rodea., puesto que este ayuda a fortalecer sus lazos de socialización, de comprensión de ideas opuestas a la suyas, aceptar reglas y cumplirlas.

Por otro lado, también contribuye a segmentar lazos de confianza, trabajo cooperativo y en equipo lo que fortalece su dinamismo dentro de un conjunto de persona, por esta razón el juego es muy importante en la educación preescolar ya que a través de esta, se pueden trabajar infinidad de estrategias de aula que contribuyan a enriquecer la sana convivencia, el trabajo en equipo que es tan importante, la importancia de tener en cuenta al otro para construir algo o tomar decisiones

en conjunto, además ayuda a fortalecer en los niños la expresión de sentimientos, emociones, ideas, etc.

El juego desde ámbito educativo puede ser utilizado con múltiples objetivos, tales como: potenciar capacidades y habilidades, activar la creatividad, posibilitar la solución de situaciones problemáticas, promover las relaciones sociales, despertar actitudes solidarias, de cooperación y de respeto, reconocer el otro, estimular la autoestima y el protagonismo, crear climas de libertad entre otros.

Malajovich (como se citó en Gonzales, 2006) recalca que: “el juego, pues, privilegiado de la infancia y uno de los derechos inalienables, pero además es una necesidad que la escuela debe no solo respetar, sino favorecer a partir de varias situaciones que posibiliten su despliegue”. (p.33)

Del enunciado anterior se puede deducir que el juego en los establecimientos educativos promueve y posibilitan en los estudiantes actitudes y aptitudes que significan mucho, cuando ellos socializan, además de desarrollar habilidades y capacidades para resolver algún problema que se presente en su vida; por otro lado, también se fortalecen la toma de decisiones desde la edad preescolar, enseñando que toda acción tiene su consecuencia y por ende cada persona es libre de pensar diferente y actuar como ella decida; es por esta razón que los maestros deben plantear objetivos que promuevan y construyan vivencias especiales para la vida de los estudiantes, pero no dejando de lado el disfrute el carácter lúdico, la intencionalidad y la manera como explotar la creatividad e imaginación que cada uno de ellos tiene.

Es importante determinar los tipos de juego que generalmente desarrollan los niños para tenerlo en cuenta en la propuesta pedagógica, se clasifica en tres categorías:

2.2.2 Juego de ejercicio

Los juegos responden a la inteligencia sensorio- motriz, esta etapa integra el juego y el ejercicio y su principal característica es el placer funcional. Algunos de estos juegos son duraderos y hacen que los niños los asocien con aspectos de su vida cotidiana, teniendo en cuenta aspectos motrices básicos (motricidad gruesa y habilidades motoras elementales).

Rey M. (como se citó en Hernández y Manjarrez, 2011), menciona, frente a este tipo de juego, que “el niño experimenta placer, e incluso asombro, al descubrir los movimientos espontáneos de su cuerpo. El juego consiste en encontrar esos gestos hallados al azar; el niño expresa así una satisfacción inmediata del movimiento realizado”. (p.14)

De acuerdo con lo anterior el niño desde sus primeros años de vida el juego está inmerso en cada una de las etapas de desarrollo evolutivo, lo que posibilita que el a través de su cuerpo se reconozca y reconozca a otros, haciendo uso de sus sentidos y las posibilidades que estos le brinden.

2.2.3 Juego simbólico

Este tipo de juego es fundamental en la vida de los niños y su desarrollo cognitivo y social es por esto que los docentes son los encargados de conocer y apropiarse de la visión que ellos tienen del mundo que los rodea, comprendiendo que cada persona es un mundo diferente y sobre todo cada estudiante aprende a su ritmo, de ahí la importancia de que cada estrategia que se planee sea encaminada a desarrollar cada una de las dimensiones, según Hernández y Manjarres (2011) el juego simbólico utiliza una serie de significados propios contruidos por él y adaptados a sus deseos; estructura estos conjuntamente con otras funciones intelectuales como la representación,

el lenguaje, el dibujo, y la imitación. En este tipo de juego los niños interiorizan los roles sociales, generan la solución de conflictos y resuelven las angustias que enfrentan el mundo desconocido que el adulto presenta.

El juego simbólico representa y orienta a los niños a desarrollar las habilidades que ellos tienen a la hora de comunicarse con sus pares, y la forma como ellos proponen sus propios juegos dependiendo de las realidades y el contexto en que ellos se encuentren, por ejemplo, juegan a imitar a su maestra en el salón de clase, a sus padres, a ser chef, bomberos, súper héroes, etc.

2.2.4 Juego reglado

El juego y las reglas son fundamentales en la etapa preescolar, pero es responsabilidad de los maestros encaminar a los estudiantes a través del juego tomar conciencia de ciertos aspectos que se quieran trabajar, por esta razón cuando se propone ciertos juegos dirigidos hay ciertas reglas, pero también cuando es juego libre los niños colocan sus propias reglas al interior de sus juegos, cabe resaltar que cada uno de los integrantes decide participar o no.

El juego reglado poco a poco se convierte en acción clara para cada uno de sus participantes. Una vez el niño interioriza la dinámica de regulación en su desarrollo personal, no solo participa en juegos generados por colectivos de amigos con reglas establecidas interiormente por ellos mismos, sino que también aceptan el juego propuesto por el adulto con pleno entendimiento de reglas exteriores ya establecidas que se le deje saber siguiendo la regla por imitación o porque ya han observado y escuchado el juego. (Hernández & Manjarres, 2011, p.206)

Se infiere que en el juego deben existir reglas que sean claras para cada uno de los participantes lo que contribuye a que cada uno tenga ciertas responsabilidades, dentro de un grupo,

posibilitando en cada uno de ellos el desarrollo de la autonomía, independencia, libertad de expresión, entre otras.

Para finalizar cada una de las categorías del juego son muy importantes y valiosas, estas deben ser desarrolladas por los maestros estimulándolas adecuadamente ya que estas son fundamentales para el desarrollo cognitivo, social, comunicativo y motriz de cada uno de ellos, para que de esta manera cada uno descubra todas sus potencialidades.

2.2.5 Estrategia pedagógica

La estrategia pedagógica en el aula de clase es fundamental para todos los docentes, puesto que a través de esta ellos pueden planear según las necesidades de su grupo, no dejando de lado las opiniones y participaciones de los estudiantes, teniendo en cuenta que cada uno tiene una manera de aprender diferente.

Según Davini (2015) considera que los profesores deben “discriminar las estrategias más adecuadas según la etapa de formación” (p. 144) y que, en su programación, estos pueden seleccionar, graduar y organizar las estrategias para mejorar el proceso docente-educativo.

De acuerdo, a lo planteado anteriormente, los docentes son los responsables directos de buscar estrategias que sean acordes al desarrollo evolutivo de los estudiantes, puesto que serán exitosas si se hace un estudio y observación de las necesidades que tenga el grupo.

Por su parte, Morín (1990) plantea lo siguiente:

Las estrategias pedagógicas son aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes. Es decir, la

forma o manera como se ofrecen los contenidos para asegurar el logro de los propósitos establecidos. Ella obedece a una lógica psicológica, en cuanto a la manera como aprenden los estudiantes, y a una lógica práctica, en relación con la forma como se organizan los estudiantes para el aprendizaje, como se disponen los muebles, los recursos y los espacios, para responder con las características, motivaciones, estilos y ritmos de los estudiantes.

Del enunciado anteriormente expuesto, los docentes deben partir de los gustos e intereses de los estudiantes lo que facilitara la aplicación de estrategias que permita que el aprendizaje de los estudiantes sea relevante y por lo tanto el nivel académico de ellos sea bueno, puesto que es el docente quien crea y los motiva.

Para finalizar la estrategia pedagógica permite a los docentes encontrar actividades, recursos con los cuales puedan hacer del aprendizaje algo significativo para los estudiantes partiendo de información y lectura del contexto que realice.

2.2.6 Aprendizaje cooperativo:

Para iniciar el aprendizaje cooperativo permite realizar un trabajo en conjunto donde los estudiantes comparten sus aprendizajes previos, sus conocimientos, opiniones, para compartirlos con sus pares, aprendiendo de los demás y fortaleciendo el aprendizaje mancomunadamente, por esta razón es que a través de la revisión documental se quiere conocer que estrategias de aprendizaje se podrían utilizar para desarrollar el aprendizaje cooperativo.

Según Spenser Kagan (1990)

El aprendizaje cooperativo es el uso instructivo de grupos pequeños para que los estudiantes no solamente los estudiantes trabajen juntos, sino que aprovechen al máximo el aprendizaje propio y el del grupo. Posibilita el aprendizaje a través de la discusión y resolución de problemas, de compartir sus habilidades sociales y comunicativas. (p. 82)

De acuerdo con el autor se establecen ciertas reglas de trabajo que enriquecen el aprendizaje en los estudiantes, teniendo en cuenta que cada uno tiene ciertos saberes que en grupo se socializan y se construyen contribuyendo de esta manera a las diversas tareas o actividades que se planean. posibilitando además el aprendizaje de todo un grupo de trabajo, de igual manera el trabajar así les permitirá resolver conflictos, tomar decisiones e ir desarrollando su autonomía e independencia lo que además fortalecerá sus habilidades sociales dentro de su contexto, además el aprendizaje cooperativo les brinda la posibilidad de aprender al interior de los grupos de trabajo lo que permite que los estudiantes construyan sus conocimientos en común con sus compañeros y al finalizar el docente sea quien retroalimente lo construido por ellos.

Por su parte Kagan Elizabeth (2001) afirma

Necesitamos incluir en nuestras aulas experiencias de aprendizaje cooperativo ya que muchas prácticas de socialización tradicionales actualmente están ausentes y los estudiantes no van al colegio con una identidad humanitaria ni con una orientación social basada en la cooperación. Las estructuras competitivas tradicionales del aula contribuyen con este vacío de socialización. De este modo los estudiantes están siendo mal preparados para enfrentar un mundo que demanda

crecientemente de habilidades altamente desarrolladas para ocuparse de interdependencia social y económica.

Se concluye que es importante trabajar de manera oportuna el aprendizaje cooperativo en las aulas preescolares cambiando la convicción del trabajo individual por trabajo grupales, lo que contribuye a que se fortalezca cada vez más la empatía de ayudar y construir juntos alternando responsabilidades dentro del grupo de trabajo, para que cada uno de ellos tenga voz y participación.

Por otra parte, se sintetizará el aprendizaje cooperativo en tres conceptos básicos que se deben tener en cuenta en el aula para poder trabajar este tipo de aprendizaje.

- La formación de grupos
- La interdependencia positiva
- La responsabilidad individual

La primera idea referente a la formación de grupos es la manera como se deben organizar, los estudiantes llegan al aula con muchos conocimientos y habilidades por esta razón es importante que se conformen grupos heterogéneos donde se destaquen cada una de las destrezas que tienen, de la misma manera hay que procurar desarrollar la competencia del saber hacer, que tiene mucha importancia en el grupo de trabajo. Pueden surgir muchas dificultades en la hora de crear estos grupos de trabajo, pero es responsabilidad de los docentes conocer su grupo de trabajo para que de esta manera cada uno de los participantes del grupo se complementen y no haya mayores dificultades.

Por otra parte, está la interdependencia positiva esta radica en que el aprendizaje de los miembros del grupo no se da de manera individual sino a través del trabajo en conjunto donde cada uno de los integrantes aporta y contribuye para que la actividad sea exitosa.

Para finalizar se tiene la responsabilidad individual esto quiere decir que cada uno de los integrantes del grupo aporta según su aprendizaje individual, con esto se evita que sea una sola persona la que trabaje y realice las diferentes actividades propuestas por la docente.

cada individuo se convierte en la medida de la conciencia y de la voluntad colectiva del grupo y se transforma en un permanente crítico y vigilante de la actividad del grupo. (Cerde, 2015, p.86) de esta manera los grupos de trabajo cooperativo tienen que buscar objetivos comunes que les permitan sacar lo mejor de sí para lograr un aprendizaje exitoso; todos los seres humanos son diferentes y por lo tanto piensan distinto en algunas ocasiones les cuesta colocares de acuerdo por esta razón es tarea de los docentes buscar herramientas y actividades en las cuales los estudiantes aprendan a trabajar de manera cooperativa y logren trabajar en equipo organizando de la mejor manera su trabajo.

2.2.6.1 Ventajas del aprendizaje cooperativo

A lo largo de esta investigación se ha ido hablando de diferentes conceptos que son muy importantes tenerlos en cuenta y uno de ellos es el aprendizaje cooperativo; puesto que esta forma de trabajo contribuye a orientar a los estudiantes de tal forma que cada uno de ellos aporte sus presaberes y en grupo establezcan lazos de confianza y la enseñanza aprendizaje sea más provechosa.

Algunas de las ventajas que podemos encontrar utilizando el aprendizaje cooperativo basadas en el artículo titulado “Aprendizaje cooperativo. Propuesta para la implantación de una estructura de cooperación en el aula” son las siguientes:

Contribuye al desarrollo cognitivo, lo que ayuda a que los estudiantes experimenten mayor aprendizaje en grupos de trabajo cooperativo. De igual manera reduce los niveles de ansiedad puesto que cada estudiante aporta al grupo de trabajo dependiendo de sus habilidades y destrezas.

Por otra parte, fomenta la autonomía e independencia teniendo responsabilidades delgadas por su docente y el grupo de trabajo en el que se encuentra, al igual favorece la integración y promueve el desarrollo de destrezas y habilidades sociales que en conjunto orientan a que ellos se sientan motivados y su rendimiento académico mejore notablemente.

3.DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 ENFOQUE Y TIPO DE ESTUDIO

3.1.1 Enfoque cualitativo: para empezar enfoque que se pretende abordar en este trabajo es el cualitativo, el cual permite visibilizar a las personas como seres diversos, con cualidades individuales, concebirlos como sujetos de derecho libres, en pleno desarrollo continuo y dinámico; este es uno de los más utilizados en investigación en educación. Permite conocer a la población a profundidad teniendo en cuenta sus particularidades.

Esta investigación toma como referente este enfoque, porque le permite explorar a través de la revisión documental de trabajos los aportes que se hacen a la educación preescolar a través de estrategias pedagógicas que sirven como referencia para estudiar de manera integral, el comportamiento y las experiencias de la población y dar respuesta a los interrogantes que surgen en el proceso de investigación.

El enfoque cualitativo en esta investigación permite conocer los hechos, los aportes de cada trabajo y las investigaciones realizadas por los estudiantes de las diferentes universidades consultadas para esta investigación. Las investigaciones consultadas posibilitan a los investigadores interactuar, analizar y comprender a los sujetos que se estudian.

Para Marshall y Rossman (1999). El proceso de investigación cualitativa supone:

- a) la inmersión en la vida cotidiana de la situación seleccionada para el estudio.
- b) la valoración y el intento por descubrir la perspectiva de los participantes sobre sus propios mundos.
- c) la consideración de la investigación como un proceso interactivo entre el investigador.

3.1.2 Método descriptivo: Esta investigación se encamino desde la metodología descriptiva, teniendo en cuenta, que este permite indagar características de los trabajos consultados y de esta

manera orientar el objetivo a diversas variables que permitan conocer el juego como una herramienta pedagógica que desarrolla el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar, puesto que esta permitirá conocer y explorar diversas estrategias obteniendo datos precisos que aporten a esta investigación.

Según Marín (2013) afirma que en el método descriptivo “no busca analizar las causas sino describir los hechos y los fenómenos a través del significado de las palabras en la forma como han ocurrido como nuestra experiencia los percibe”. (p.84)

De la cita expuesta anteriormente se infiere que, este método permite describir los sucesos que ocurren en la investigación de la manera como las personas lo perciben desde sus realidades y estudia situaciones que generalmente ocurren en condiciones naturales lo que permite que la investigación sea más precisa y haya un mayor acercamiento a situaciones reales, permitiendo identificar características en un contexto de interacción.

3.1.3 Tipo de estudio

Investigación documental: La investigación documental es aquella que procura obtener, seleccionar, compilar, organizar, interpretar y analizar información sobre un objeto de estudio a partir de fuentes documentales, tales como libros, documentos de archivo, hemerografía, registros audiovisuales, entre otros. Razón por la que a partir de esta investigación se realizara el estudio y la recolección de información de 20 trabajos de grados, entre los cuales se destacan tesis de grado y artículos científicos con los cuales se indagara el juego como estrategia pedagógica para desarrollar el trabajo cooperativo en educación preescolar.

Este tipo de investigación es muy usada en las ciencias sociales y es característica del modelo de investigación cualitativa, donde constituye un objetivo en sí mismo. Sin embargo, está presente

en todo tipo de investigación, pues solo a partir de la investigación documental se conocen los antecedentes del problema o el estado de la cuestión.

3.2 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para la recolección de la información se utilizaron las siguientes técnicas:

3.2.1 Técnica revisión documental: a través de esta técnica se logró que el trabajo identificara investigaciones elaboradas con anterioridad, de las cuales se extrajeron datos importantes para comprobar qué importancia tiene el juego como estrategia pedagógica para desarrollar el aprendizaje cooperativo.

Para Valencia (2017), define la técnica revisión documental como las investigaciones de autorías y sus discusiones; delinear el objeto de estudio; construir premisas de partida; consolidar autores para elaborar una base teórica; hacer relaciones entre trabajos; rastrear preguntas y objetivos de investigación; observar las estéticas de los procedimientos (metodologías de abordaje); establecer semejanzas y diferencias entre los trabajos y las ideas del investigador; categorizar experiencias; distinguir los elementos más abordados con sus esquemas observacionales; y precisar ámbitos no explorados.

Con esta técnica se puede extraer información que sirva de herramienta para dar un soporte a la investigación, por consiguiente, se consultaron 20 trabajos entre: tesis, artículos y trabajos de grado, y posteriormente se elaboró una matriz de análisis donde se extrajeron los principales hallazgos (ver anexo Ay B).

3.2.2 Instrumentos matriz de análisis documental

La matriz de análisis permite que se extraigan categorías emergentes, que surgen de las categorías macro y los principales hallazgos de los diferentes trabajos consultados. Posterior a esto, se realizará la respectiva interpretación (ver anexo C).

3.3 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Sistematización: que consistió en la elaboración de una matriz en la que se consolidan los datos y fuentes más relevantes de investigaciones realizadas en Universidades como: Santo Tomas, pedagógica, Caldas, Distrital, entre otras de las cuales se extrajeron fuentes investigativas de trabajos, tesis, artículos, etc. Que facilitaron explorar y analizar el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar.

Categorización

Para Thiebaut, (1998) “La categorización consiste en la segmentación en elementos singulares, o unidades, que resultan relevantes y significativas desde el punto de vista de nuestro interés investigativo” (p.55)

La cual permitió explorar los diferentes trabajos y categorizar la información a través de categorías principales como: *El juego como estrategia pedagógica*, del cual surgieron tres subcategorías finales que son: *el desarrollo cognitivo, pensamiento creativo y habilidades comunicativas*. En segundo lugar, se halla la Categoría *el juego en el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar* y a partir de esta se derivan: *las dimensiones en la educación infantil a través del juego y competencias en la educación preescolar*.

Por último, se encuentra *el aprendizaje cooperativo en educación* y de este se derivan las subcategorías finales: *entornos de aprendizaje, desarrollo motriz, actividades integradoras e*

inclusión. Una vez categorizada la información se realizó un análisis minucioso de cada una de estas.

Triangulación: Según Ávila García (2010), señala:

La triangulación es una técnica en donde se usan 3 o más perspectivas o diferentes observadores, o varias fuentes de datos, los cuales pueden ser cualitativos/cuantitativos distintos. Tres al menos, es una garantía de fiabilidad o robustez y asimismo sirve para reducir las replicaciones y también suprimir la incertidumbre de un solo método. (p 12.)

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La presente investigación realizó una revisión documental de 20 estudios de diferentes universidades como: La Distrital, Pedagógica, Javeriana, Santo Tomás, Cartagena y Tolima, que aportaron grandes hallazgos frente a la importancia del juego como herramienta pedagógica para desarrollar el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar; dichos trabajos se agruparon en tres categorías, así: *el juego como estrategia pedagógica*, *el juego cooperativo en la educación preescolar* y *el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar*; los cuales permitieron enriquecer los postulados de lo fundamental que es juego dentro del desarrollo integral de los infantes. A continuación, se presenta el análisis de dicha información:

4.1 El juego como estrategia pedagógica

El juego es una habilidad fundamental dentro del desarrollo integral en la educación preescolar, puesto que, éste permite propiciar un ambiente agradable, de motivación para que los niños y niñas exploren el mundo que los rodea, establezcan relaciones de socialización con sus pares, creen lazos de confianza con sus maestros, establezcan rutinas, normas y reglas que le permitan formarse.

Además, dentro del acompañamiento que realiza el maestro, le permite potenciar y enriquecer las relaciones entre los niños y niñas. En este sentido, Sarlé (2006), desde un enfoque educativo, manifiesta que:

La participación del maestro en el juego asume la forma de un gradiente. En un extremo de este continuo, el educador sólo contempla el juego de los niños; en el otro, interviene tanto que se diluye, pierde su forma o deja de ser lo importante. Entre estos dos polos aparece tímidamente una tercera modalidad en la que el educador enriquece el juego de los niños, le otorga nuevos contenidos y potencia la aparición de nuevos juegos. (p. 132). Es decir, en el juego el docente

desempeña el papel de mediador y le da sentido y significado al juego, al tiempo que lo utiliza para el aprendizaje de conceptos y comportamientos. (ver anexo B)

Es así como, el juego orienta a los maestros a crear estrategias pedagógicas que faciliten el aprendizaje cooperativo de manera integral y además contribuyan con la resolución de problemas en el aula de clases como: conductas agresivas, problemas de frustración, de trabajo en equipo; generando lazos de confianza y éxito.

A partir del análisis de la información de la categoría macro surgieron tres subcategorías que apoyan que el juego como estrategia pedagógica fomenta: el desarrollo cognitivo, pensamiento creativo y habilidades comunicativas.

En cuanto al **desarrollo cognitivo**, el cual es la capacidad que tienen las personas para adquirir conocimiento a través del aprendizaje, también es el proceso por el cual se aprende a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y conflictos. Por medio de la educación, este proceso orienta a los niños a ir poco a poco adquiriendo estas habilidades;

Delgado & Castro (2018), en su trabajo mencionan:

El juego como eje metodológico posibilitan la planificación de la enseñanza utilizándose como estrategia del aprendizaje, permite una evaluación continua e integradora involucrando los intereses de los niños y niñas, haciéndolos partícipes del proceso de enseñanza aprendizaje contribuyendo al desarrollo cognitivo.

Teniendo en cuenta el enunciado anterior se clarifica una vez más que el juego es fundamental en la etapa del niño en edad preescolar puesto que, este aporta al desarrollo cognitivo, psicomotor y afectivo a través de diferentes actividades lúdicas como: rompecabezas, juegos de concéntrese, lectura de cuentos, parejas, coordinación de movimientos, seguimiento de instrucciones, etc. ajustado para lograr la integración de los niños en el ámbito social donde se tiene que desenvolver durante toda su vida; y además permita que el aprendizaje cooperativo se

desarrolle a partir de los gustos y preferencias de ellos para crear estrategias y ejecutarlas en sus proyectos pedagógicos o planes de clase.

El juego como estrategia pedagógica orienta a los procesos cognitivos de los estudiantes según el teórico Vigotsky (1933,1966), considera que el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Este concepto se enmarca en la teoría constructivista puesto que, según este autor, a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno, al igual que poco a poco va teniendo la capacidad de resolver problemas buscando soluciones según su desarrollo evolutivo.

Vigotsky refiere que en la edad preescolar el juego ayuda en diferentes procesos mentales como: la percepción, atención, memoria y el lenguaje; los cuales se van madurando por las experiencias de socialización que tienen los niños con sus pares y el entorno en general, aportando de esta manera a ejecutar planes de clase donde el aprendizaje cooperativo contribuya a aceptar los pensamientos e ideas que tienen los demás como también lograr cambios positivos en el comportamiento de los estudiantes.

Así mismo, el juego como estrategia pedagógica aporta a la generación de un ***pensamiento creativo***; En su importante obra, Landau (1987) (Martinez, 2012) describe como:

un diálogo entre hechos y fantasía, entre lo real y lo posible, entre lo que es y lo que podría ser. Landau destaca la importancia de los pequeños detalles en el desarrollo de la imaginación creativa y afirma que cuando hacemos que un niño huela una flor, mire un árbol con detalle o acaricie la piel de un gato, estamos impulsando sus primeros pasos hacia la creatividad porque: "Tendrá que aprender a utilizar los ojos no sólo para ver sino también para mirar, los oídos no sólo para oír sino también para escuchar con atención, y las manos no sólo para coger sino también para palpar y sentir"

De la cita anterior se puede deducir que el desarrollo del pensamiento creativo es importante puesto que contribuye a explorar la imaginación y la resolución de problemas que estén inmersos en el aula de clase o el entorno en general ya que los niños y niñas tienen una entelequia prodigiosa los docentes deben explorar y buscar estrategias que permitan seguir motivando y aumentando la creatividad en ellos, para poder contribuir además con el trabajo cooperativo. Por otra parte, en algunos trabajos indagados (ver anexo C) se encontró que a través del juego este tipo de pensamiento en los infantes se estimula mediante diversas actividades como: juego de roles, pensamiento lógico matemático, juegos de memoria y atención, actividades artísticas, que orientan a despertar la curiosidad por aprender de manera diferente e innovadora, cuestionando lo que sucede alrededor y siempre buscando respuestas concretas a las diversas situaciones que se presentan.

Según Joseph Kasof (1995), citado por Londoño, Pérez & Valerio, propone una visión de la creatividad como construcción social, pues la creatividad cobra sentido en un entorno cultural y una época concreta. Entendido de esta manera, el autor menciona el pensamiento creativo como una construcción colectiva de personas en este sentido, el entorno escolar aporta desde los conocimientos previos para que los estudiantes sean capaces de resolver situaciones o problemas que contribuyan a su formación, además para desarrollar este tipo de pensamiento todo el entorno que rodea facilita que se de este proceso.

Entonces, se entiende que pensamiento creativo aporta a los niños en edad preescolar a ser autónomos, pero siempre pensando de manera colectiva y teniendo en cuenta a las personas de su entorno.

Los maestros promueven en los estudiantes la creatividad a través del desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes, que favorecen su educación integral, además de que se puede entenderla como proceso y como producto creativo.

Igualmente, el juego permite contribuir al desarrollo de **habilidades comunicativas**; se entienden como un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje. A partir de ellas, nos desenvolvemos en la cultura y la sociedad, y a través de su desarrollo, nos volvemos competentes comunicativamente Segura (2016).

En los estudiantes a través de diversas actividades como lectura de cuentos, puestas en común, aprendizaje de canciones, poemas, retahílas, etc. entendiendo el concepto como un conjunto de capacidades que posee el individuo y puede ir desarrollando a lo largo de su vida con el objetivo de poder comunicarse de una forma más eficiente, y potenciar sus relaciones sociales que son fundamentales en la edad preescolar puesto que estas contribuyen al desarrollo emocional y cognitivo en los estudiantes.

Así lo expresan las voces de uno de los trabajos consultados *“el juego además de contribuir al fortalecimiento de la convivencia entre pares favorece de manera significativa las habilidades comunicativas. Esto en la medida en que, a través de experiencias de juego como las rondas infantiles y las competencias, los niños tienen la posibilidad de expresar sus intereses, inquietudes y necesidades. De igual manera, los juegos que requieren de canciones o seguimiento de instrucciones facilitan la adquisición de nuevo vocabulario y fluidez verbal”*. (ver anexo B)

Estos aportes son importantes ya que ayudan a que los estudiantes desarrollen capacidades y destrezas para mejorar su comunicación y expresión oral dentro del aula de clase como también contribuye a la resolución de problemas y a través de esta orientación los niños empiecen a trabajar en equipos cooperativos de trabajo y de esta manera poder garantizar el aprendizaje cooperativo.

Para tal fin, es indispensable brindar experiencias auténticas y divertidas de lenguaje, por eso Ochoa y Ramos (2009), sugieren que tanto en el colegio como en casa se realicen diferentes actividades como: lectura diaria de cuentos, rimas, poesías, etiquetas, rótulos, exposición de los niños y las niñas sobre diferentes temas de su interés, dramatización de cuentos y poesías; entre otros.

Por esta razón las habilidades comunicativas son importantes, porque a través de ellas el aprendizaje se vuelve divertido cuando se emplean estrategias que aporten al aprendizaje de manera creativa y dinámica.

Lo anterior, permite comprender que el juego como estrategia pedagógica facilita que los procesos dentro del aula sean más lúdicos, puesto que desarrollan en los niños y niñas habilidades y destrezas que contribuyen a desplegar el aprendizaje cooperativo en las aulas de clase brindando la oportunidad de orientar y fortalecer las habilidades sociales que son importantes en esta edad, y a través de este, se da paso a la segunda categoría macro que es:

4.2 el juego en el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar: los juegos

cooperativos se diferencian de los juegos tradicionales de tipo competitivo en una serie de características:

Todos los participantes aspiran a una finalidad común trabajando juntos. Todos ganan si se consigue la finalidad pretendida y todos pierden en caso contrario. Todos los jugadores compiten contra los elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos. Los jugadores combinan sus diferentes habilidades uniéndose esfuerzos. Los juegos cooperativos exigen apertura, confianza y diálogo. (Omeñaca, 2002)

Desde el punto de vista expuesto anteriormente, cabe resaltar que los juegos son importantes desde el enfoque que le da el maestro, ya que estos deben tener una intención pedagógica, la cual permite que sus estudiantes trabajen de manera cooperativa y esto les brinde la posibilidad de:

compartir ideas, expresar acuerdos y desacuerdos, adquirir conciencia en cuanto a las responsabilidades y lo más importante aprender.

Además, según lo expresa Huertas (2014), el aprendizaje Cooperativo permite que se fomente en los estudiantes las habilidades de escucha, cumplimiento de responsabilidades frente a una tarea dada, la ayuda mutua, la comprensión de la diferencia, entre otras. A partir de los agrupamientos que se realicen en pro de una determinada tarea, donde las diferencias entre los estudiantes en lugar de ser una dificultad son un elemento positivo que facilita el aprendizaje. Y los estudiantes aprenden a ser responsables de su propio proceso de aprendizaje, así como en el de sus compañeros. (Duran y Vinyet, 2004)

Desde el aporte que se encontró en el trabajo de grado de Huertas, se evidencia que aprendizaje cooperativo en los estudiantes es muy importante trabajarlo desde edades preescolares puesto que en esta edad todo lo que se ensaña se aprende con mayor efectividad y se forma a los infantes a tener responsabilidades, ser empáticos con los demás, se propician ambientes agradables que contribuyen al desarrollo de habilidades sociales.

A la luz de la categoría el juego en el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar se surgieron dos subcategorías finales que son: dimensiones en la educación infantil a través del juego y competencias en la educación preescolar.

Dimensiones en la educación infantil a través del juego: las dimensiones aportan al desarrollo integral de los infantes que implica que toda acción, estrategia o actividad debe incluir las dimensiones: socioafectiva, cognitiva, comunicativa, corporal y ético; propiciando además el trabajo cooperativo como espacio en el que se dé la tolerancia de sí mismo y del otro para brindar espacios en el que se construya el intercambio de experiencias, ideas, conocimientos y aportes.

El desarrollo de cada una de estas dimensiones a través del juego enriquece a los estudiantes a desarrollar el pensamiento y fortalecer la empatía con los demás según lo expresa Medina & Meneses (2018)

Es preciso aprender a través del juego de forma grupal o individual, conceptos, normas, reglas y códigos que puedan ser aprovechados para generar habilidades que desarrollen una competencia determinada, por ejemplo, en los juegos de roles, reglas de trabajo, se fomenta la socialización en la comunicación, evocando y representando elementos imaginarios; existen diversas formas de beneficiar el óptimo desarrollo a través del juego con cada dimensión. (Ver anexo A).

Retomando las ideas mencionadas se infiere que el juego está presente en cada una de las dimensiones y estas contribuyen a que en el aula se cumplan con estrategias y planes de clase donde estén inmersas y sean provechosas para desarrollar de manera integral todos los procesos cognitivos como: percepción, atención, pensamiento y lenguaje.

Para finalizar el desarrollo de las dimensiones es fundamental en la edad preescolar puesto que permite trabajar mancomunadamente con las **competencias en la educación preescolar** es la capacidad del niño y la niña de colocar en práctica sus habilidades, actitudes, destrezas, entre otras. Lo que le permite interactuar y transformar su entorno, entendiendo que las competencias se dividen en: Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir se convierten en tres pilares de la educación.

Medina & Meneses (2018), expresan que el juego forma parte del aprendizaje en los niños y niñas, por ende, como docentes debemos desarrollar en éste diferentes competencias, reconociendo su valor en la formación integral de los sujetos; “se aprecian las experiencias infantiles y su incidencia determinante en la constitución de la identidad y, particularmente, en la definición de la personalidad adulta y su yo social” (Jiménez, 2014. p. 51).

Del enunciado anterior se afirma que las competencias son importantes desarrollarlas puesto que, orientan a la formación del carácter e identidad en los estudiantes ya que ellos son los encargados de tomar sus decisiones y trabajar mancomunadamente con sus pares, formando un aprendizaje cooperativo.

Por consiguiente, en el desarrollo de competencias y dimensiones a través del juego, los niños y niñas pueden manifestar sus intereses y conocer el medio que los rodea, de esta forma se encuentra en el juego la posibilidad de ensayar el ingreso a grupos sociales, siendo el juego compartido según Huizinga (1968) un aporte para la cultura, que hace que los infantes interactúen de manera espontánea con sus pares y el entorno en general.

Para terminar, encontramos la categoría final:

4.3 El aprendizaje cooperativo en educación preescolar: es una forma de trabajo con la cual los estudiantes aprenden de sí mismos y de los demás y en diferentes contextos como: el aula de clase, salidas pedagógicas y el entorno que los rodea; además, los orienta a organizarse de una mejor manera en cuanto delegar funciones en los diferentes trabajos incentivando de esta manera la responsabilidad y compromiso por parte los integrantes; facilita la socialización y las relaciones personales entre los estudiantes contribuyendo al pensamiento crítico de los niños y niñas.

Slavin (1999) citado por Montoya, comprende el aprendizaje cooperativo como diferentes métodos de aprendizaje en los que los alumnos trabajan en grupos pequeños para ayudarse a aprender entre ellos mismos, y Fathman y Kessler (1993) se refieren a él como el trabajo en grupo que se estructura cuidadosamente para que todos los estudiantes interactúen, intercambien información y puedan ser evaluados de forma individual por su trabajo.

El trabajo cooperativo contribuye a mejorar el aprendizaje a través de la interacción que existe al interior de los grupos de trabajo cooperativo, logrando objetivos comunes que orienten a los estudiantes y docentes en el aula de clase.

Según Montoya (2017), esta es una de las razones que sustenta la elección de dicha metodología en la presente investigación, que, aunque no plantea establecer una crítica a otros modelos de aprendizaje, sí busca la elección una metodología que contribuya al logro de objetivos comunes a partir de una unión articulada e interesada entre los individuos dentro de un equipo de trabajo, más aún en aquellos que quieren avanzar hacia su legitimidad como ciudadanos de cambio en medio de la sociedad.

El aprendizaje cooperativo permite fomentar en los estudiantes un espíritu crítico que oriente a formar hombres de bien para un mejor futuro de las nuevas generaciones. Además ayuda a mitigar comportamientos inadecuados como: conflictos dentro del aula, peleas y riñas entre compañeros, el aprendizaje individual se convierte en colectivo y todos aprenden de todos que es muy valioso en esta edad puesto que los infantes son egocentristas por naturaleza y con un buen manejo y trabajo que se realice estas actuaciones mejoraran.

Después de analizar el concepto de esta categoría, se encuentra cuatro subcategorías que son: entornos de aprendizaje, desarrollo motor, actividades integradoras e inclusión.

Entornos de aprendizaje: el entorno donde se desarrolla el aprendizaje es esencial puesto que todos los niños deben estar en un ambiente adecuado y agradable no siempre debe ser en el mismo lugar (aula de clase). Dado que los estudiantes necesitan de otros espacios para aprender, cómo, por ejemplo: las bibliotecas, los espacios al aire libre, salidas pedagógicas, juegos, parques, etc. Todos ellos conforman entornos de aprendizaje donde el estudiante desarrolla con mayor facilidad habilidades, destrezas, ideas y pensamientos, que les permite además fortalecer el aprendizaje cooperativo.

Según el postulado los entornos de aprendizaje “Hace referencia a los recursos físicos, sociales, y simbólicos que se hallan fuera de la persona, que participa en la cognición no sólo como fuente de suministros y receptor de productos, sino como vehículo de pensamiento” (Anijovich, et al. 2007, p. 88), citado en de Huertas (2017),

Cabe resaltar que los entornos de aprendizaje contribuyen significativamente al desarrollo integral de los estudiantes teniendo en cuenta elementos que a la luz de Anijovich et al. (2007) , los denomina así: programas de estudio, los recursos variados flexibles y accesibles; el entorno social, es decir, clima social, calidad de las relaciones interpersonales entre docentes, alumnos, padres de familia y comunidad; entorno físico que incluye la distribución y modo de organización de los espacios escolares, el mobiliario y equipamiento donde se incluyen los muebles en general y los recursos tecnológicos; la estructura organizativa, que incluye el uso y la distribución de los espacios en relación con las actividades.

Dentro de los trabajos indagados se encontró que la siguiente argumentación, Huertas (2017), Los entornos de aprendizaje permitieron favorecer el trabajo cooperativo. Fue posible evidenciar que el trabajo cooperativo permite a los estudiantes organizarse, unir esfuerzos y favorecer las relaciones sociales, el respeto de los turnos, de la opinión de los demás e incluso aprender de los desaciertos.

Cabe resaltar, el papel del docente en este tipo de estrategia es fundamental ya que es necesario un seguimiento de las actividades grupales, para orientar, dar explicaciones, animar a continuar, y verificar el papel que cumple cada estudiante.

Lo anterior permite tener una visión más clara de las ventajas que tienen los entornos de aprendizaje dentro del escenario educativo, debido a que, ayuda a garantizar un ambiente en el que se sienta motivado por asistir a clase y cumplir con sus responsabilidades y cuando se brindan estos espacios, el aprendizaje cooperativo se desarrolla con mayor eficacia, puesto que la

organización del material de trabajo permite a los estudiantes desenvolverse con mayor facilidad dentro del aula de clase. A continuación, se da paso a la subcategoría **actividad integradora**: es una estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje cooperativo en los estudiantes dado que permite al maestro hacer una evaluación permanente y continua de los saberes. Por tanto, las actividades integradoras como lo plantea Mantilla, Moreno, Ariza & Santamaría (2020).

El objetivo de la AI es lograr que el alumno, mediante el trabajo en equipo, proponga y realice actividades de evocación, comprensión, aplicación, análisis o evaluación de manera coherente y articulada con la situación planteada, a partir de la información y el conocimiento adquiridos. En este marco, es esencial que los estudiantes identifiquen el problema en la situación planteada y su posible abordaje.

Del postulado anterior se infiere que el trabajo cooperativo dentro de las actividades integradoras debe contar con el apoyo y desarrollado del maestro, puesto que éste es quien debe orientar los procesos de aprendizaje, buscando que los estudiantes sean capaces de construir a partir de sus conocimientos y el de sus compañeros de manera colectiva.

Finalmente, se da paso a la subcategoría:

Inclusión educativa: la UNESCO define la educación inclusiva en su documento conceptual ⁽ⁱ⁾ así: “ La inclusión se ve como el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y reduciendo la exclusión en la educación. Involucra cambios y modificaciones en contenidos, aproximaciones, estructuras y estrategias, con una visión común que incluye a todos los niño/as del rango de edad apropiado y la convicción de que es la responsabilidad del sistema regular, educar a todos los niño/as ”

Así mismo la inclusión es un modelo por el cual se busca tener en cuenta a la población estudiantil en cuanto a su aprendizaje dependiendo de sus necesidades, comprendiendo que todas las personas son un mundo diferente con costumbres e ideas propias, por lo tanto, su manera de pensar, actuar y su forma de ser, nunca será igual a la del otro, es por esta razón que el aprendizaje cooperativo contribuye a que se generen estos espacios con los cuales se trabaje cooperativamente sin excluir a nadie.

Ahora bien, los diferentes juegos cooperativos desarrollan en los estudiantes un trabajo en equipo donde todos participan de forma integral y esto permite que se dé la inclusión dentro de las aulas de clase como el aprendizaje cooperativo, Rodríguez & Lizcano (2012), plantean:

Los juegos cooperativos aplicados con una intencionalidad permiten en los niños el desarrollo de habilidades como: la socialización, la interacción, la autonomía y la inclusión, Estos deben tener un campo propio de acción en la escuela, y no debe ser Cajeno a esta, no depender de alguna otra rama de la educación, todo lo contrario, debe brindar alternativas de aprendizajes con respecto a las diferentes necesidades de la población. (Ver anexo A).

Se concluye que la inclusión es fundamental dentro de la educación, puesto que todas las personas tienen derecho a no ser excluidas de ningún grupo ya sea: educativo, familiar y social. Contribuyendo así a una formación integral basada en deberes y derechos fundamentales dentro de la Constitución Política de Colombia contemplado en el Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

5. PROPUESTA PEDAGÓGICA

Pequeños Gigantes

Introducción

Los humanos somos seres sociales por naturaleza por esta razón es importante que desde la primera infancia se propicien espacios donde a través de esté, los infantes puedan expresar su sentir, ideas, pensamientos y emociones. Y la mejor manera de hacerlo es cuando se le permite que juegue, explore, cree lazos de amistad con sus pares, piense de manera creativa, etc.

Por esta razón, es importante trabajar el juego como estrategia pedagógica porque permite que los estudiantes desarrollen sus capacidades, habilidades y destrezas cuando se enfrentan al trabajo cooperativo en el aula de clase.

Teniendo en cuenta lo anterior, este trabajo se basó en desarrollar diferentes estrategias a través de actividades integradoras que le permitan al maestro aplicarlas dentro de sus clases y desarrolle en los estudiantes el trabajo cooperativo para mejorar el trabajo en equipo, relaciones personales y fortalecer las relación maestra-estudiantes.

Las exigencias educativas cada día son más altas, por esta razón los maestros a la hora de hacer las respectivas planeaciones deben saber y conocer su grupo de trabajo para que brinden herramientas con las cuales los niños sean participes y creadores de su propio aprendizaje.

Justificación

Este proyecto lúdico pedagógico se fundamenta principalmente para contribuir a los maestros en su quehacer diario, por medio de actividades que orienten al trabajo cooperativo y lo hagan a través del juego; comprendiendo que esté ayudará a respetar las ideas de los demás y por supuesto a proponer ideas que son esenciales para el bienestar común en el ambiente escolar.

Entendido de este modo, es necesario desarrollar de manera integral, el proyecto lúdico pedagógico pequeños gigantes, puesto que, esté permitirá respetar el desarrollo evolutivo de los niños y niñas a través de actividades innovadoras para que ellos participen y experimenten experiencias significativas que contribuyan a su formación.

Por otro lado, cabe resaltar que dentro de la educación el docente debe mediar los espacios de interacción que existan a través de actividades que les permitan trabajar en equipo, comprender los diferentes punto de vista, permita afianzar las relaciones sociales y el trabajo cooperativo que en edad preescolar en ocasiones se les dificulta debido a su etapa egocéntrica; y este a su vez sea la fuente motivación para que el estudiante a través del juego aprenda de mejor manera.

Objetivo

Crear un proyecto lúdico pedagógico como herramienta fundamental que involucre actividades significativas para fortalecer el trabajo cooperativo a través del juego.

Fundamentación teórica

Todas las actividades deben tener una intención pedagógica que motive a los estudiantes a desarrollar habilidades: cognitivas, motoras y activas que le permitan crear experiencias significativas las cuales le servirán para su futuro. Las actividades significativas son el conjunto de experiencias apremiantes organizadas coherentemente que buscan en el estudiante un

aprendizaje cooperativo a través de juegos con los que se desarrolle la integralidad; partiendo de sus intereses, deseos, juegos y fantasías. Promoviendo el dialogo constante contemplando sus saberes previos y el que le ofrece el colegio.

El aprendizaje debe ser funcional y el aula preescolar debe invitar al niño a explorar y descubrir cada día nuevas cosas, como también debe enseñarle a convivir con sus pares y comportarse dentro de un grupo, los docentes deben comprometerse con ayudarles adquirir conocimiento a través del desarrollo de habilidades y actitudes que les permitan desenvolverse dentro de cualquier entorno, sea familiar, educativo y social.

Una parte esencial para que se dé este aprendizaje es a través del juego puesto que, permite desarrollar en los niños y niñas capacidades y destrezas mediante la interacción con sus pares y la manipulación de material didáctico como: (juguetes, bloques lógicos, rompecabezas, etc.), todos ellos les brindan la posibilidad de jugar y aprender, cabe mencionar que el docente debe guiar los juegos siempre utilizando la pedagogía; por ello, el proyecto lúdico pedagógico “pequeños gigantes” tiene en cuenta diferentes referentes teóricos:

El juego para el niño es lo más importante ya que este le da satisfacción y disfrute, por esta razón los autores como:

Piaget el juego reglado implica relaciones sociales o interindividuales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo y cuya trasgresión merece sanción, manera correlativa a una mayor adaptación social y aparecen los trabajos manuales, los dibujos y las construcciones cada vez más adaptados a lo real. Este tipo de juego es el único que persiste en la edad adulta siendo la actividad lúdica del ser socializado. (Piaget, 1990, p. 25)

Para los niños y niñas el juego representa una actividad natural y espontánea, donde se siente motivado y feliz, por esta razón, le dedica mucho tiempo porque él crea e inventa sus propios juegos, establece reglas y organiza al grupo con el que va a jugar, además desarrolla su personalidad y sus relaciones personales y crea una cooperación con sus pares.

Por otro lado, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la que, gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y habla de cómo el niño transforma algunos objetos en elementos con los cuales juega y crea historias fantásticas, por ejemplo: cuando juegan hacer mamás, papas, cuando tienen una silla y la convierten en un auto, entre otros. y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Por consiguiente, el juego hace parte de las actividades cotidianas del infante y surge como necesidad de trabajar de manera cooperativa dentro de un grupo de trabajo, para ello se crean actividades significativas, que orienten a los estudiantes a jugar y aprender a trabajar en equipo, desarrollando habilidades motrices, cognitivas y sociales. Todo ello integrado dentro del proyecto lúdico pedagógico, contribuyendo además a orientar un trabajo que le permitirá construir su propio aprendizaje.

ACTIVIDADES INTEGRADORAS DEL PROYECTO LÚDICO PEDAGÓGICO

“PEQUEÑOS GIGANTES”

Actividades	Dimensiones	Descripción	Propósito que se quieren cumplir	Materiales
1. La montaña se hunde	Cognitiva Socioafectiva Comunicativa Corporal	Se dibujan varios círculos, el primero más grande, mediano y pequeño. Todo el grupo de estudiantes ingresan en el primer círculo (grande) y a la señal del maestro tendrán que saltar al siguiente círculo intentando que no queden compañeros fuera, agrupándose de forma que ocupen el menor espacio posible. Esta acción se repetirá hasta que lleguen a un círculo pequeño en el que no alcancen todos o cuando alguno de los estudiantes quede fuera de la montaña.	• Trabajo en equipo para fortalecer relaciones interpersonales. • Fortalecer procesos de atención, comunicación y seguimiento de instrucciones	• Espacio al aire libre (cancha) • Tizas de diferentes colores

2. La gran tortuga	Socioafectiva Comunicativa Cognitiva corporal	Se inicia la actividad haciendo un círculo, con los niños y niñas, posteriormente se les pide a 2 estudiantes que tomen una manta y coloquen en ella 10 pelotas pequeñas las cuales no deben dejar caer, enseguida se hace el juego, pero una esquina de la manta queda libre, por supuesto las pelotas caen. Se pregunta a los estudiantes ¿por qué se caen las pelotas? ¿Qué tengo que hacer para que no se caigan? ¿Cómo puedo lograr llevar las pelotas a la meta? Una vez resueltas las inquietudes se organizan grupos de cuatro y se le da a cada uno una manta y las 10	• Trabajo cooperativo puesto que cada estudiante debe trabajar mancomunadamente para cumplir dicho fin. • Nociones matemáticas a través del conteo. • Dialogo y comunicación para que cada integrante del grupo se organice y se lleve a cabo la actividad.	• Mantas o cobijas pequeñas • 10 pelotas de pimpón

		pelotas para que la lleven a la meta.		
3. Abracitos de amor	Socioafectiva Comunicativa Cognitiva corporal	Se inicia la actividad motivando al grupo con video sobre las formas en las que se expresa el cariño se cuestiona: ¿Qué es el cariño?, ¿Quién lo siente y como se lo demuestra? ¿Qué es un brazo? ¿a quién le puedo regalar un abrazo?, entre otras. Una vez contestadas las preguntas se colocará música y cuando pare la canción se buscará a un amigo después 2, 3, 4... hasta completar un abrazo de todos. Para finalizar se realizará una expresión de sentimientos donde cada uno dirá como se sintió con dicha actividad.	• Mejorar las relaciones personales dentro del grupo. • Mantener una comunicación asertiva dentro del aula de clase.	• Reproductor de música • Espacio fuera del aula de clase.
4. El lago encantado	Socioafectiva Comunicativa Cognitiva	Se dibuja en el suelo de una cancha un círculo grande el cual será el lago y varios aros atravesando el lago, el camino para llegar, ningún niño puede tocar el agua, solo puede	• Trabajo en equipo • Fortalecimiento de las relaciones personales.	• Tizas • Aros

	corporal	pasar el interior de los aros que imitan las piedras por donde se llega al lago. Si alguien cae al lago se le congelara el corazón y no puede moverse hasta que algún amigo lo salve dándole un abrazo.	• Comunicación entre los niños y niñas. • Reconocimiento del valor de la amistad.	• Espacio al aire libre (cancha)
5. El tren	Socioafectiva Comunicativa Cognitiva corporal	Se realizará una fila con todos los estudiantes del grupo cada uno llevara en la espalda un balón la idea es caminar con el hasta llegar a la meta, para ello todos tienen que trabajar en equipo si se cae un balón todos pierden y tienen que volver a intentarlo.	• Trabajo cooperativo • Nociones espaciales adelante, atrás, derecha, izquierda.	• Balones
6. El ciempiés	Socioafectiva Comunicativa Cognitiva corporal	Se organizarán 4 grupos de trabajo los cuales se sentarán uno tras otro a cada grupo se les entregará un balón y el primero en llegar al último participante será el ganador	• Trabajo cooperativo • Coordinación viso motriz	• Balones
7. Dejando huellas	Socioafectiva Comunicativa Cognitiva	Se realizará un camino con papel Kraft y se dispondrá diferentes platos con pintura, posteriormente, se inflará un globo que deberá ser llevado por una pareja en su cabeza, pero antes deberán untar sus	• Trabajo en equipo • Desarrollo de la motricidad gruesa.	• Papel kraft • Pinturas • Platos desechables • Globos

	Corporal Artística	pies de pintura y llevará el globo a lo largo del camino.		• Lápices
8. Quien le teme al lobo	Socioafectiva Corporal Cognitiva	Esta actividad se llevará a cabo en la cancha, en el centro de esta, un niño se queda y el será el que diga “quien le teme al lobo” todos correrán alrededor, el que sea atrapado formara una cadena hasta atrapar a todos los integrantes. Cabe resaltar que el que se encuentre en el centro solo puede desplazarse por la línea que divide los dos campos.	• Trabajo en equipo • Desarrollo de la motricidad gruesa	• Recursos humanos. • Cancha
9. La canasta de los amigos	Socioafectiva Comunicativa Cognitiva Corporal	Se elaborarán 4 telas en las que en el centro se abrirá un hueco para dejar caer una pelota a la canasta, para ello la tela tendrá que ser sujeta por 4 estudiantes en las esquinas y se colocará la pelota, pero se simulara que la tela es un paracaídas y debe estar en constante movimiento, así que todos los integrantes del grupo deberán crear estrategias para cumplir con la meta.	• Trabajo equipo y Cooperación • Fortalecimiento de las relaciones personales.	• Tela • Tijeras • Pelotas • Canasta o recipiente.

10. Pijamada literaria	Socioafectiva Comunicativa Cognitiva	Se solicitará a cada estudiante llevar su cuento favorito y asistir al colegio en pijama. Después se formarán grupos de cuatro y cada uno leerá y compartirá su cuento, con sus amigos. Una vez se finalice la lectura y el compartir del cuento se cambiará de grupo hasta compartirlo con todos los integrantes del salón de clase. Para finalizar se realizará una puesta en común y un compartir de un pequeño refrigerio, expresando su sentir frente a esta actividad.	• Trabajo cooperativo para socializar con todo el salón de clase. • Expresión de sentimientos frente a la actividad realizada. • Valores como: amistad, respeto y compartir.	• Pijama • Cojines • Libros
--	---	---	--	---

6.Alcances y limitaciones

Este ejercicio investigativo se logró a través de la indagación de diferentes referentes teóricos relacionados con el juego como estrategia pedagógica para desarrollar el trabajo cooperativo en educación preescolar, se logró cumplir con el objetivo propuesto ya que, por medio de él, se puede trabajar el aprendizaje cooperativo y este hace que cada vez los docentes lo utilicen como estrategia porque brinda excelentes resultados cuando se lo aplica dentro de las aulas, teniendo en cuenta que motiva a los estudiantes, despierta la curiosidad y los invita a explorar nuevos aprendizajes que se trabajan en equipos.

Por otro lado, esta investigación plantea una propuesta pedagógica que servirá de herramienta a los docentes y personas que consulten este trabajo de grado porque se plantean actividades que promueven el trabajo cooperativo y ayudan a los estudiantes a desarrollarse de manera integral, en esta medida los docentes son agentes dinamizadores de la enseñanza-aprendizaje utilizando el juego como estrategia los estudiantes lograrán procesos cognitivos superiores, desarrollarán la motricidad gruesa y fina con mayor habilidad, como también sus relaciones personales mejoraran y contribuirá a una sana convivencia.

limitaciones: Esta investigación en un principio se quería aplicar, pero debido a la situación actual (la pandemia de COVID- 19) los colegios están trabajando desde un modelo virtual y por lo tanto no se llevó a cabo.

7. CONCLUSIONES

De la presente investigación realizada se concluye que:

Se logró alcanzar el objetivo general “Describir cómo se aborda el juego a manera de estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar estudios realizados en universidades de Colombia en los periodos comprendidos entre 2015- 2020”, puesto que en las diferentes indagaciones como: tesis de grado, trabajos, artículos y demás, se encontró que el juego es una excelente estrategia para desarrollar el trabajo cooperativo, ya que, él es la base fundamental dentro de la educación preescolar y la enseñanza- aprendizaje.

Por otra parte, el trabajo cooperativo brinda muchas posibilidades al maestro de convertirse en un agente dinamizador, donde genere ambientes agradables desarrollando en sus estudiantes un espíritu autónomo e investigativo lo que permite organizarse, unir esfuerzos y favorecer las relaciones sociales, el respeto de los turnos, la opinión de los demás e incluso aprender de los desaciertos; La orientación del trabajo cooperativo no sólo constituye dar orientación sobre las diferentes temas sino que ayuda a desarrollar las habilidades cooperativas necesarias para el trabajo tales como: comunicación, cumplimiento, responsabilidad, autoconocimiento y mejora el ambiente escolar.

Este trabajo posibilitó crear diferentes estrategias a través un proyecto lúdico pedagógico en el que se crearon actividades que fortalezcan el trabajo en equipo, la cooperación, el manejo dentro del grupo, las relaciones personales y la enseñanza aprendizaje por medio del juego lo que servirá a los docentes como herramienta para aplicar dentro de sus aulas de clases.

Como futura licenciada mi aporte a esta investigación es mi practica como docente y el juego aplicado en aula funciona porque permite que los niños se sientan felices y quieran compartir con

los demás, orientar el aprendizaje a través de este brinda la posibilidad de trabajar cooperativamente y esto fortalece las habilidades y destrezas con las que cuentan los niños.

8. REFERENCIAS

- Arevalo, M.& Carreazo, C. (2016). el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín —al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos. Recuperado de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>
- Constitución política de Colombia. Recuperado de: <http://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-67>.
- Escuela en la nube (2016). La importancia del juego en preescolar. Portal educativo infantil y primario. Recuperado <https://www.escuelaenlanube.com/importancia-juego-preescolar/>
- Hernández, S.R. (2014) “los enfoques cuantitativos y cualitativo de la investigación científica”: Metodología de la investigación (Ed.6). México DF: Interamericana editores S.A
- Hernández, C. & Manjarres, D. (2011). Capítulo9 “el juego”. Didácticas y estrategias en el aula de educación preescolar. Editorial Monarka. Colombia.
- Johnson, D. W. y Johnson, R. T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Recuperado de http://creecyl.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_seccion=17&wid_item=191
- Leyva, A. (2011). Universidad Javeriana. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Bogotá Colombia. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf;jsessionid=9CF0A1563A7B902B3B741E101D17F3A0?sequence=1>.
- Ley general de educación (2012). capítulo I, segunda sección educación preescolar. Editorial Unión Ltda. Colombia.

Pastó, N. (2015) .Universidad internacional de la Rioja. estrategias cooperativas aplicables en el aula de educación infantil. España. Recuperado de

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3214/PASTO%20SALUD%2C%20NURIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Revista cubana de educación superior. (2016). La estrategia pedagógica como herramienta para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes en la Universidad Católica de

Cuenca. Cuenca Ecuador. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000200006

Ruiz, M. (2016-2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Cantabria. recuperado de

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000200006

Pérez, G. (2017). Utilización del aprendizaje cooperativo para la transformación de los aprendizajes del alumnado y la formación continua de las maestras en un centro rural agrupado. España. Recuperado de

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/7536/TESIS604141209.pdf?sequence=1>

Tovar, M. (2008). El juego como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición. Bogotá Colombia. Recuperado de

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14449/Tovartorresmartha2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Revisión documental, recuperado de: <https://www.significados.com/investigacion-documental/> .

ANEXOS

MATRIZ DE LECTURA (Anexo A)

Nº	Tipo de documento (tesis, artículo, informe) Referencia (autor, año y título)	Pregunta problema y objetivo principal	Categorías principales	Metodología	Principal hallazgo o conclusión	¿Qué aporta al eje temático del proyecto?
1	Tesis Autores: Dany Gabriel Cuadrado Montiel Año: 2020 Título: “El juego como estrategia para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Naranjal del municipio de Moñitos Córdoba”	¿De qué forma se relaciona el juego con el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Naranjal del municipio de Moñitos Córdoba? Objetivo principal Analizar las características del juego y su relación con el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Naranjal.	- La lúdica y el juego - Dimensiones del ser humano	El tipo de investigación que se realizo es la cualitativa, con un enfoque descriptivo, que permite recolectar la información a través de la observación de comportamientos naturales, (los estudiantes de grado transición en el aula), respuestas abiertas (de los docentes), para la posterior discusión.	- Juego como dinamizador para potenciar las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas del grado transición. - Con el juego se generan condiciones de aprendizaje y desarrollo cognitivo; al tiempo que conlleva al estudiante a ser creativo, activo y autónomo; posibilitando o fortaleciendo el sentido de responsabilidad, la cooperación y el intercambio.	- El juego como un elemento fundamental en el proceso de educación inicial, en tanto posibilita el enriquecimiento de las dimensiones del desarrollo humano; garantizando el aprendizaje en la edad escolar y procesos de socialización pertinentes. - El juego permite la promoción de habilidades y la prevención de dificultades del desarrollo y del aprendizaje.

					El acompañamiento del adulto motiva la colaboración y la disciplina, valores fundamentales para la formación de la personalidad del menor.	
2	Tesis Autores: Marisol Aranguren Castellanos Marcela Becerra Ortega Catalina Jaramillo Sánchez Año 2017 Título: “espacios que enriquecen el juego simbólico de representación de roles en niños y niñas de la FUNDACIÓN NUGESI 21”	¿Qué espacios enriquecen el juego simbólico de representación de roles en los niños y niñas de la fundación Nugesí 21? Principal objetivo Generar experiencias significativas de juego simbólico de representación de roles para los niños y niñas de la Fundación Nugesí 21, que posibiliten enriquecer y nutrir su capacidad simbólica, donde	- Importancia del juego - Juego simbólico - Juego de roles	El enfoque metodológico de la propuesta pedagógica se inclina bajo la perspectiva del enfoque sociocultural, la corriente de pensamiento de Lev Vygotsky.	El juego simbólico permitió: poder relacionarse de una forma más placentera, donde se sintieron a gusto, dando a conocer sus conocimientos previos, la forma de comprender su entorno social, familiar y comunitario. - la actividad de juego de roles género transformaciones en su desarrollo simbólico, lo que	El juego simbólico potencia en la edad inicial la atención, memoria y las diferentes formas de expresión de los niños y niñas, además fortalece las diferentes estrategias que se emplean en las planeaciones de la maestra encargada. Por otra parte, fortalece la imaginación y creatividad de los estudiantes, teniendo en cuenta que cada uno de ellos es diferente por lo tanto sus gustos varían. La metodología de la propuesta pedagógica

		converjan procesos de creación individual y colectiva.			permitió la conformación de nuevas formas de pensamiento y posibilita resolver de manera creativa cualquier situación considerando diferentes perspectivas. • El juego de roles cumple un papel importante en los aprendizajes del niño y la niña ya que de esta manera él es capaz de construir desde la imaginación para ellos no es necesario contar con el objeto, gracias a esto se fortalecen mucho más la memoria y la imaginación creadora en los infantes, el juego es capaz de convertir la realidad en	orienta y cumple con los objetivos planteados.
--	--	--	--	--	--	--

					fantasía, en una fantasía que motiva al sujeto que lo acompaña a explorar su imaginación y su mundo.	
3	Tesis magister Autor: Bibiana Alexandra Ramos Becerra. Año: 2017 Titulo: Lo que está en juego, en el juego creencias sobre el juego de una maestra del ciclo de educación inicial y una maestra del ciclo de básica de la IED Montebello y el lugar de ellas en el mismo.	En este trabajo la autora plantea 3 interrogantes que son: 1. ¿Cómo comprende una maestra de ciclo inicial y una maestra del ciclo de básica de la IED Montebello el juego en primera infancia y cuál es el lugar de ellas dentro del mismo? 2. ¿Qué sucede con el juego en el ciclo de educación inicial y básica? 3. ¿Qué caracteriza las prácticas docentes en torno al juego en ciclo de Educación Inicial y básica?	• Juego con intención definida • El juego Como posibilidad de interacción • Como actividad libre • Como actividad que produce placer	Este estudio investigativo se realiza bajo corte cualitativo teniendo en cuenta que esta metodología se caracteriza por la comprensión de un fenómeno social de manera particular, sin entrar a generalizar, juzgar o evaluar conductas. La recolección de la información se ejecuta mediante instrumentos como videgrabaciones de cuatro momentos de juego planificados por las maestras, las cuales fueron insumo para la construcción de la entrevista para cada uno de las	Frente al lugar que las maestras ocupan en el juego, este es definido desde la observación y la orientación, lugar que para cada una cobra gran sentido pues esto les permite conocer más a los niños y las niñas o cumplir con objetivos determinados. Finalmente, escuchar como cada maestra construye e interpreta su realidad logrando no solo comprenderse así misma sino, comprender su entorno permite constatar como a través del diálogo existe un equilibrio entre lo que se dice y lo que se hace. • En cuanto a la proyección de este estudio, se considera de gran interés, investigar	Este trabajo aporta la manera como se concibe el juego en dos niveles de educación preescolar y primaria, de esta manera las docentes concluyen que el juego siempre debe tener una intencionalidad en pocas palabras debe aportar al aprendizaje de los estudiantes, puesto que ellos a través del juego orientando aprenden mucho mejor. Por otra parte, la metodología utilizada deja ver como las maestras crean estrategias pedagógicas a través de su experiencia como madres y algunos juegos que vivieron en su niñez.

		Objetivo principal Identificar las creencias y el lugar de dos maestras de la IED Montebello en el juego en primera infancia, siendo una de ellas de ciclo inicial y una del ciclo de básica.		docentes; se realiza análisis de datos de los cuales emergen las categorías inductivas, gracias a la información obtenida por medio de estos dos instrumentos, se construye el informe de esta investigación bajo la estrategia estudio de caso, enmarcado en el enfoque hermenéutico interpretativo,	sobre cómo es concebido el juego por los directivos docentes, al igual que sería de gran importancia para la primera infancia conocer los sentidos que las familias otorgan al juego	Por este motivo el juego es fundamental dentro del desarrollo evolutivo de las personas.
4	Tesis Autores: Xiomara Rojas Sánchez Yesika Juliana Silva Valencia Año: 2018 Titulo: Propuesta pedagógica “NUESTRA ESCUELA: TERRITORIO DE JUEGO” Diseño de ambientes para el Juego Presimbólico en la Escuela Maternal de la	¿Cómo posicionar el juego como eje dinamizador de la experiencia educativa de los niños y niñas de la Escuela Maternal de la Universidad Pedagógica Nacional? Y ¿Cómo resignificar los lugares físicos de la Escuela Maternal, haciéndolos escenarios significativos para el juego presimbólico? Principal objetivo	juego, juego presimbólico, ambientes para juego y espacios-instalación.	Enfoque pedagógico inspirada en los planteamientos postulados por Malaguzzi, a los que hace referencia Hoyuelos, al considerar que su perspectiva es amplia, potente y abarca de manera integral el lugar de los actores y elementos que consolidan la escuela. Estrategia pedagógica, díselo de ambientes de juego. Herramientas diario de campo y registro fotográfico.	El diseño, implementación y valoración de la propuesta pedagógica “Nuestra escuela: Territorio de juego” que tuvo como propósito la disposición de espacios-instalación para el juego presimbólico en la Escuela Maternal, permitió el posicionamiento del juego en la	El juego como una experiencia fundamental en la primera infancia, para la que se hace indispensable disponer de tiempos y espacios propios para su surgimiento y enriquecimiento. De ahí que, se genere una apuesta por hacer de los lugares de la institución, espacios para el juego. Para efectos de lo anteriormente mencionado el diseño de ambientes efímeros y permanentes, resulta fundamental, pues son los que logran otorgarle un lugar privilegiado al

	Universidad Pedagógica Nacional	Diseñar, implementar y valorar una propuesta pedagógica para la creación de ambientes de juego presimbólico en la Escuela Maternal.			cotidianidad de la institución. • El desarrollo de la propuesta pedagógica permitió crear y ofrecer nuevas oportunidades a los niños y niñas. De ahí, la importancia de reconocer sus intereses y capacidades, que se entretengan con el deseo del maestro por favorecer experiencias desafiantes y retadoras, las cuales son posibles de lograr cuando se permite que el juego en sí mismo tenga y adquiera un protagonismo.	juego como experiencia libre y espontánea, consolidando así a la Escuela Maternal como un territorio de juego. A demás el juego dentro del contexto escolar es fundamental porque este aporta grandes aprendizajes a los estudiantes, ya que a través de este orientan las maestras estrategias que ayuden socialización con sus pares, la recreación y la lúdica.
--	--	--	--	--	--	---

5	Tesis Autora: Carmen del Pilar Huertas Paz. Año 2015 Título: Implementación de la estrategia de aprendizaje cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años, en aulas heterogéneas del Preescolar Semillitas del Futuro	¿Los entornos de aprendizaje heterogéneo permiten el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños y niñas del preescolar Semillitas del Futuro? Objetivo principal Evaluar si la implementación de los entornos de aprendizaje heterogéneo permite el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños y niñas del preescolar Semillitas del Futuro.	• Aprendizaje para la diversidad • Aprendizaje cooperativo • Inteligencias Múltiples	• Cualitativa (modalidad no experimental, descriptiva).	• Los entornos de aprendizaje permitieron favorecer el trabajo cooperativo. Fue posible evidenciar que el trabajo cooperativo permite a los estudiantes organizarse, unir esfuerzos y favorecer las relaciones sociales, el respeto de los turnos, de la opinión de los demás e incluso aprender de los desaciertos. • El papel del docente en este tipo de estrategia es fundamental ya que es necesario un seguimiento de las actividades grupales, para	Este trabajo aporta al eje temático los entornos de aprendizaje orientan al docente en cuanto la manera en que poco a poco organiza grupos de trabajo cooperativo, teniendo en cuenta las inteligencias múltiples de sus estudiantes, teniendo el precedente que todos los niños aprenden de diversas maneras y por lo tanto su forma de pensar varia. El aprendizaje cooperativo ayuda a mejorar el conocimiento de los integrantes teniendo en cuenta que desarrolla en ellos la autonomía e independencia y esto a su vez favorece las relaciones personales con su grupo de trabajo.
---	---	---	--	---	---	--

					orientar, dar explicaciones, animar a continuar, y verificar el papel de cada integrante frente al trabajo de equipo. • La orientación del trabajo cooperativo no sólo constituye dar orientación sobre la temática a tratar sino sobre las habilidades cooperativas necesarias para el trabajo: habilidades de comunicación, cumplimiento, responsabilidad, etc.	
6	Tesis Autores: Yohemis Patricia Londoño Díaz Sindy Marcela Perez Roche	¿Qué estrategias pedagógicas se pueden realizar para fortalecer y mejorar el	• Aprendizaje significativo • Estrategia pedagógica	• La presente investigación tiene un enfoque	• Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia	• Este trabajo aportó estrategias pedagógicas que

	María Angélica Valerio Martínez. Año: 2018 Titulo: el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John f. Kennedy	aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John f. Kennedy? Objetivo principal Aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy	• Juego	cualitativo que produce y analiza los datos descriptivos. • El tipo de investigación que se desarrollará es la Investigación-Acción	pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional. • El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y	sirvieron dentro del aula de grado transición. • Se fortaleció el aprendizaje significativo de los estudiantes a través del juego con la ayuda de diferentes actividades. • La metodología empleada en esta investigación fue propicia y apporto a cumplir con los objetivos planteados.
--	--	---	--	--	--	--

					participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.	
7	Tesis Autoras: Heidi Gisella Cortes Nieto Paola Andrea Pinilla Córdoba Año: 2019 Titulo: El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la inclusión	¿Cómo fortalecer la inclusión educativa de los niños y niñas del Jardín Infantil Creando mis primeras huellas del municipio de Ubaté, a través del juego cooperativo como estrategia pedagógica de aprendizaje? Principal objetivo Fortalecer la inclusión educativa de los niños y niñas del Jardín Infantil Creando mis primeras huellas mediante el juego cooperativo.	• Inclusión educativa • Juego cooperativo • Atención integral	El tipo de investigación que se va a desarrollar es investigación acción, ya que se impacta una problemática social, la cual se analiza desde diferentes puntos de vista y se desarrollan actividades que buscan mejorar dicha problemática, este enfoque tiene en cuenta la objetividad del proceso de los niños y niñas, analizando la actitud frente a la inclusión y la manera como la asimilan en el aula. Los instrumentos y técnicas implementadas para la recolección de	• La a realización metódica de la ejecución de estrategias agradables en pro de fortalecer las habilidades de los estudiantes. • Los objetivos propuestos se desarrollaron a cabalidad ya que en los estudiantes se evidencio el gusto por desarrollar las actividades y la importancia de crear conciencia de aceptación e inclusión en la vida del ser humano.	Este trabajo apporto estrategias a través del juego cooperativo lo que facilito la inclusión de niños con necesidades educativas especiales, por tal razón la propuesta pedagógica elaborada contribuyo a mejor la calidad de educación que se estaba brindando en este centro educativo.

				datos que promovieron la investigación y reflexión fueron la observación participante, la encuesta, la entrevista, los talleres y los diarios de campo.		
8	Tesis Autoras: Yerley Faundry Carrillo Pineda Catalina Cortes Piza Jenny Paola García Acosta Año: 2017 Titulo: El juego de ficción y la actividad creadora en niños de 5 y 8 años de dos instituciones educativas	¿Cómo se caracteriza el juego de ficción y la actividad creadora en niños de 5 y 8 años? Principal objetivo Caracterizar el juego de ficción y la actividad creadora en niños de 5 y 8 años en relación a las subcategorías: suspensión, sustitución, juego funcional, gestos icónicos, disociación y asociación.	• Juego • Juego ficción • Actividades creadoras	el estudio se enmarcó en el enfoque mixto desde un diseño de estudio de caso, el cual tuvo un alcance descriptivo y exploratorio.	• El juego de ficción y la actividad creadora como dos actividades que pueden ser explorados en el aula, para la promoción de aspectos como: suspensión, sustitución, juego funcional, gestos icónicos, disociación y asociación y el favorecimiento de la experiencia adquirida por el niño; pues esta será la herramienta que le permita consolidar su	Este estudio permitió corroborar los aportes que hicieron Rivière (2003), Español (2004) y Vygotski (1987) en relación a la importancia de explorar las categorías de juego de ficción y actividad creadora en el ámbito educativo, ya que se pueden concebir como una posibilidad que valida la experiencia del niño en su entorno y el desarrollo de los procesos cognitivos, puesto que al obviarse, se ignora la necesidad de fortalecerlos y por consiguiente, resulta difícil mejorar las habilidades sociales del infante.

					pensamiento y cada una de sus acciones; ya que la componen la imaginación y la fantasía dos artefactos indispensables en la intersubjetividad del infante.	
9	Artículo Autora: Elsa Piedad Cabrera Murcia Título: el aprendizaje cooperativo: una revisión	Propósito de este trabajo fue integrar y analizar las investigaciones de los últimos años en relación al uso del aprendizaje cooperativo como un método que permite el incremento de los estudiantes de logros académicos sociales e interpersonales,	• Aprendizaje cooperativo • Roles • Interacción	Investigación de corte cualitativo Método empírico donde se llevan a cabo investigaciones donde se recogen percepciones de los diferentes actores en este proceso.	• Los resultados obtenidos a partir de la revisión empírica muestran que tanto los niños como los profesores y la institución escolar en general hacen uso del método cooperativo dentro del aula y obtienen buenos resultados. • Los niños adquieren mayores habilidades de interrelación que	Este artículo evidencia la importancia del trabajo cooperativo dentro de aula a partir de revisión documental empírica. Los hallazgos encontrados hacen parte de la relación que existe entre las habilidades que desarrollan los niños cuando trabajan cooperativamente y su aprendizaje y su rendimiento académico mejora notablemente.

					propician la cohesión del grupo dentro del trabajo cooperativo.	
10	Tesis Autora: July Carolina Montoya Orjuela Año: 2017 Título: Efectos del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de habilidades ciudadanas para la gestión de derechos, en estudiantes con diferente estilo cognitivo en la dimensión de la dependencia e independencia de campo, en procesos educativos de carácter no formal	¿Cuáles los efectos del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de habilidades ciudadanas para la gestión de derechos, en estudiantes con diferente estilo cognitivo en la dimensión de la dependencia e independencia de campo, en procesos educativos de carácter no formal? Objetivo principal Determinar los efectos del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de habilidades ciudadanas para la gestión de	• Aprendizaje cooperativo • estilo cognitivo • dependencia e independencia de campo. • habilidades ciudadanas gestión de derechos.	El diseño metodológico usado en la investigación es cuasi-experimental, pre-posttest, con la conformación de un grupo control al cual le es implementada una metodología de aprendizaje convencional, y un grupo experimental al cual le es implementada la metodología del aprendizaje cooperativo. El propósito de tener los dos grupos, es poder ver el comportamiento de los estudiantes en términos de logro académico, en relación con la metodología usada y su estilo cognitivo en la dimensión de	En el desarrollo de actividades de campo, se evidenció un desempeño positivo en los estudiantes tanto del grupo control como del experimental. De acuerdo con los resultados obtenidos en el análisis factorial y análisis de varianza del desempeño de los estudiantes en las actividades de campo, se evidencia que existen debilidades en un número pequeño de ellos en los aspectos relacionados con la motivación constante a la hora de realizar una actividad, así como en el reconocimiento del desarrollo integral del rol de los demás.	La ejecución de actividades de aprendizaje cooperativo se cumple con los propósitos planteados y orientan a los docentes a una perspectiva mas amplia a la hora de formar grupos cooperativos de trabajo. La permanencia de los estudiantes en sus grupos fue positiva y se lograron desarrollar las habilidades ciudadanas desde la metodología empleada.

		derechos, en estudiantes con diferente estilo cognitivo en la dimensión de la dependencia e independencia de campo, en procesos educativos de carácter no forma		dependencia e independencia de campo.		
11	Tesis Autoras: Angie Jineth Quiroga Méndez Erika Alejandra Morales Jiménez Año: 2018 Título: Trabajar Juntos es Ayudarnos: La Influencia del Trabajo Cooperativo en el Reconocimiento de la alteridad.	Objetivo principal Promover el trabajo cooperativo como una estrategia pedagógica para el reconocimiento de la alteridad en niños y niñas de primer grado del Colegio Juan Lozano Lozano, de la jornada de la tarde.	• Alteridad • Trabajo cooperativo • Propuesta pedagógica	El enfoque cualitativo permite que los investigadores y sujetos del contexto hagan parte de la definición del problema y la solución de este, Metodóloga empleada investigación acción pedagógica	• el trabajo cooperativo para el reconocimiento de la alteridad en el aula de clase, posibilitando relaciones de carácter asertivo en donde el escuchar, compartir y ayudar hacían parte del lenguaje y el actuar de los niños y niñas, estableciendo aportes que desde el trabajo cooperativo contribuyeron a afianzar las relaciones de los	Esta investigación aporta al eje temático el trabajo que se desarrolló a través de la propuesta pedagógica en el que se enseñó a los estudiantes el trabajo cooperativo, como facilitador para reconocer la alteridad.

					niños y las niñas para el fortalecimiento del reconocimiento de la alteridad. • el diseño de la propuesta pedagógica permitió utilizar el trabajo cooperativo como estrategia para fomentar el reconocimiento de la alteridad, por medio de los momentos planteados en la propuesta pedagógica los cuales tuvieron una gran incidencia en el cumplimiento de los objetivos específicos.	
12	Tesis Autoras: Claudia Licett Mesa Rubio Adriana Rocío Rivera Terán Yeimy	¿De qué manera puede ser utilizado el juego como estrategia pedagógica para mejorar las	• Juego • Estrategia Pedagógica • Conductas de agresión	el presente trabajo se trata de una investigación holística, descriptiva y proyectiva, utilizando el	el juego además de contribuir al fortalecimiento de la convivencia entre pares favorece de manera significativa las	Este trabajo aporta a desarrollar el juego como estrategia que permita que las conductas de los niños y niñas del jardín infantil mejoren a través

	Viviana Valencia López Año: 2015 Titulo: El juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas en niños de dos a tres años de edad del jardín infantil Jairo Aníbal Niño	conductas sociales de agresión en los niños en edad de 2 a 3 años del Jardín Infantil Jairo Aníbal Niño? Objetivo principal Implementar el juego como estrategia pedagógica que favorezca la convivencia y las relaciones interpersonales entre los niños de dos a tres años de edad del jardín infantil Jairo Aníbal Niño.	• Convivencia.	Paradigma interpretativo con un Enfoque de investigación acción.	habilidades comunicativas. Esto en la medida en que, a través de experiencias de juego como las rondas infantiles y las competencias, los niños tienen la posibilidad de expresar sus intereses, inquietudes y necesidades. De igual manera, los juegos que requieren de canciones o seguimiento de instrucciones facilitan la adquisición de nuevo vocabulario y fluidez verbal.	de la propuesta pedagógica implementada, teniendo como base fundamental las teorías acerca del juego , la importancia del juego dentro de la primera infancia y conociendo las principales conductas de agresión que tenían los estudiantes.
13	Tesis Autoras: Diana Paola Medina Jiménez Mariana Carolina Meneses Talero Año: 2018 Titulo: El juego en las relaciones de amistad de los niños y niñas de educación preescolar del Colegio Distrital	¿Cuál es el papel del juego en la construcción de las relaciones de amistad en los niños y niñas de 4 a 6 años del colegio Juan lozano y lozano? Objetivo principal Describir la influencia del juego en las relaciones de	• Juego • Relaciones sociales	investigación de tipo cualitativo, abordando dinámicas sociales en un escenario específico con un Enfoque etnográfico	el juego en definitiva es un medio para fomentar las relaciones entre los niños, que puede trascender a una amistad a partir de los intereses en común de los participantes. El desarrollo de competencias y dimensiones a través del juego, los niños y niñas pueden manifestar sus intereses y conocer el	Esta investigación aporta la importancia del juego, teniendo en cuenta, que se puede trabajar diversas orientaciones sobre la socialización que hay entre los pares, puesto que a través de este el juego permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades y destrezas para llegar a cumplir los objetivos

	Juan Lozano y Lozano	amistad en los niños y niñas de 4 a 6 años del colegio Juan Lozano y Lozano con el fin de sensibilizar a la comunidad educativa sobre de la importancia de disponer escenarios lúdicos a la infancia.			medio que los rodea, de esta forma se encuentra en el juego la posibilidad de ensayar el ingreso a grupos sociales, siendo el juego compartido un aporte para la cultura.	propuestos en esta investigación.
14	Tesis Autores: Héctor Julio Rodríguez Valbuena Alejandro Lizcano Melendro Año: 2012 Título El juego como medio de aprendizaje investigación-acción con un grupo de niños de la escuela popular fe y esperanza del barrio el progreso (altos de Cazuca Soacha Cundinamarca)	¿Cómo la escuela popular con niños y niñas en situación de vulnerabilidad (desplazamiento) incorporan el juego a sus procesos de formación y cómo este influye en el desarrollo de los niños?	• Juego • aprendizaje	enfoque cualitativo, desde el método de investigación, investigación-acción. Es decir, acción sobre la propia práctica.	Los juegos cooperativos aplicados con una intencionalidad permiten en los niños el desarrollo de habilidades como: la socialización, la interacción, la autonomía y la inclusión. El juego debe tener un campo propio de acción en la escuela, y no debe ser ajeno a esta, no depender de alguna otra rama de la educación, todo lo contrario, debe brindar alternativas de aprendizajes con respecto a las diferentes necesidades de la población.	Este trabajo aporta al eje temático porque reafirmar que el juego es factor fundamental como campo propio en la escuela en la importancia de este como medio de enseñanza y aprendizaje.

15	Tesis Autoras: Ana Karen Castañeda Rodríguez Helen Maylet Morales Rodríguez Jessica Andrea Núñez Tumayo Título: El aprendizaje cooperativo como herramienta para desarrollar habilidades sociales en niños de preescolar I y preescolar II del Cendi Moderna	¿el trabajo cooperativo ayuda a desarrollar habilidades, actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción del desarrollo social? Principal objetivo Favorecer el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 y 6 años mediante estrategias basadas en el aprendizaje cooperativo que generen aprendizajes esperados en el campo del desarrollo social	• Trabajo cooperativo • Habilidades sociales	El diseño de este trabajo es cuasi-experimental de tipo cualitativo.	Se logro cumplir parcialmente con el objetivo general, basados en el trabajo cooperativo. La disposición de los estudiantes frente a las estrategias que se planearon fueron buenas. Asumen con responsabilidad sus tareas y roles de forma individual y en grupos cooperativos de trabajo.	Se logra trabajar el aprendizaje cooperativo como eje fundamental de esta investigación, logrando desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de preescolar I Y II. Teniendo un fundamento teórico para aplicar estrategias dentro de las aulas.
16	Tesis Autoras: Melissa Arévalo Berrio Yonelys Carreazo Torres Año: 2016 Título: El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del	¿Cómo analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H.I.C Asociación de padres de familia muestran un desinterés por las actividades académicas? Principal objetivo	• Juego • Estrategia pedagógica • Aprendizaje significativo	metodología de investigación cualitativa de carácter descriptivo	Por medio de este trabajo se pudo ratificar que esta propuesta es muy factible y por tal razón se llevó a cabo exitosamente ya que con los estudios pudimos constatar que por medio del juego los estudiantes están más motivados a aprender, puesto que con la implementación del juego como estrategias de	El juego aporta intereses, dignos de ser valorados como algo especial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el proceso de maduración del niño, por ello debe ser considerado pedagógicamente como el medio y fin en sí mismo del desarrollo humano para

	hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos.	analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H.I.C asociación de padres de familia de pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas			enseñanza y aprendizaje se logra despertar su interés.	potencializar las capacidades de todos los estudiantes.
17	Tesis Autoras: Bleidys Paola Delgado Pineda, Lizeth Carolina Delgado Pineda, Sandra Liliana Castro Tafur Año: 2018 Titulo El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes de preescolar de la Escuela Patricio Lis Raga de Purificación– Tolima Ciudad: Ibagué – Colombia.	¿Cómo la falta del juego incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Patricio Lis Raga? Principal objetivo Sensibilizar a la comunidad educativa de la necesidad que tiene los niños y las niñas de preescolar de participar en actividades lúdicas para fortalecer su aprendizaje.	• Juego • Estrategia pedagógica • Aprendizaje	Investigación cualitativa	La metodología presentada por el proyecto fortalece las habilidades y competencias de los docentes, logrando con ello que los educandos aprendan fácilmente y de forma divertida en los diferentes juegos que se planearon. En los niños y niñas se logró despertar la motivación por las actividades lúdicas, se les enseñó a jugar y realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de este, se les permitió reconocer su entorno, experimentar y explorar, siendo más participativos	El juego como eje metodológico posibilitan la planificación de la enseñanza utilizándose como estrategia del aprendizaje, permite una evaluación continua e integradora involucrando los intereses de los niños y niñas, haciéndolos partícipes del proceso de enseñanza aprendizaje contribuyendo al desarrollo cognitivo. g

	Año: 2018				y creativos en las actividades del aula de clase.	
18	Tesis Autoras: Yohemis Patricia Londoño Díaz, Sindy Marcela Pérez Roche, María Angélica Valerio Martínez. Año: 2018 Titulo: el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John f. Kennedy.	¿Qué estrategias pedagógicas se pueden realizar para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John f. Kennedy? Principal objetivo Aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy	• Estrategias pedagógicas • Juego • Lúdica	Metodología cualitativa. Tipo de investigación- investigación acción.	la finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro objetivo general el cual era aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy.	El juego como estrategia pedagógica logro fortalecer el aprendizaje significativo utilizando herramientas teóricas y prácticas que dieron los resultados esperados.
19	Tesis Autora Cynthia Guevara Robles Año	¿Cómo los juegos minimizan los comportamientos agresivos y favorecen la	• Juego • Agresión • Convivencia	Investigación cualitativa ya que tiene como objetivo proporcionar una metodología de	Para lograr que el juego impacte como estrategia pedagógica en el desarrollo de la sana convivencia de niños y	el juego como eje central en desarrollo infantil esta, centrando los objetivos en la observación de otros

	2017 Titulo los juegos como estrategia pedagógica para minimizan los comportamientos agresivos y favorecer la convivencia en los niños(as) de 5 años del jardín infantil principitos de la localidad de Antonio Nariño en Bogotá, D.C	convivencia en los niños(as) de 5 años del Jardín Infantil Principitos de la Localidad de Antonio Nariño en Bogotá, D.C.? Principal objetivo Minimizar los comportamientos agresivos a través del juego para favorecer la convivencia en los niños(as) de 5 años del Jardín Infantil Principitos de la Localidad de Antonio Nariño en Bogotá, D.C		investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven	niñas en primera infancia, se recomienda implementar estrategias lúdicas como las mencionadas con anterioridad, con una frecuencia mínima mensual, integrando a los diversos niveles, para apropiar a los niños y niñas de mayor edad hacia el cuidado por los más pequeños, forjando procesos de interacción armónica. Los juegos que se propongan deben tener en cuenta las particularidades de cada niño, sus intereses y necesidades, es decir, ser trabajados a través del enfoque diferencial y la riqueza cultural que se presenta en la comunidad.	aspectos como el desarrollo del pensamiento, la creatividad, las habilidades comunicativas y artísticas, ratificando que el juego es una herramienta que se puede aplicar en cualquier área del desarrollo infantil para usar el juego como herramienta que ayude a la convivencia y a bajar los niveles de agresividad de los niños y las niñas.
20	Tesis maestría Autora: Martha Adriana Tovar Torres Año 2018 Titulo: El juego como mediación en los procesos iniciales de	¿qué aportes se identifican en la literatura científica sobre la influencia del juego utilizado como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura en los niños y niñas del grado transición?	• Juego • Aprestamiento en la escritura • Lectura	La investigación se realiza bajo el enfoque cualitativo cuya finalidad es llevar a cabo una investigación que contribuya a comprender lo que las personas dicen acerca de una situación de estudio específica. El	Se evidenció la importancia de implementar un adecuado desarrollo motriz y de lenguaje, en cuanto a los procesos iniciales de lectura y escritura en los niños y niñas de transición. Permitió reflexionar y establecer cómo influye en el	Se concluye que El juego aporte a los procesos lecto-escritores en grado transición. cumpliendo con los objetivos propuestos en esta investigación.

	lectura y escritura del grado transición	Principal objetivo desarrollar un estado del arte donde se rastree la influencia del juego utilizado como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura en niños y niñas del grado transición.		tipo de investigación implementado fue la investigación documental, se utilizó la técnica de revisión documental que consistió en identificar las investigaciones o artículos que se han realizado acerca de los procesos iniciales de lectura y escritura y del juego como mediación para estos procesos en el grado transición, sus autores, aportes y discusiones al respecto. El instrumento utilizado para la revisión documental son las matrices de análisis, que es una forma de sistematizar y organizar la información consultada referente al tema de estudio, haciendo un análisis de cada una de las fuentes abordadas, y de esta forma, dar respuesta a los objetivos planteados.	aprendizaje de los niños la manera como el docente desarrolla sus prácticas pedagógicas. El juego utilizado como herramienta educativa en la enseñanza del proceso lecto-escritor, genera en los niños un aprendizaje natural, espontáneo y agradable para ellos. Las políticas y directrices establecidas desde el Ministerio de Educación Nacional influyen en las adecuadas prácticas pedagógicas desarrolladas por los docentes, afectando o favoreciendo la calidad en la educación.	
--	--	---	--	--	--	--

MATRIZ ANÁLISIS REFERENTES (ANEXO B)

Categoría	Referentes (título)	Hallazgos iniciales	Categorías emergentes
Juego como estrategia pedagógica	El juego como estrategia para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Naranjal del del municipio de Moñitos Córdoba”	Con el juego se generan condiciones de <u>aprendizaje y desarrollo cognitivo</u> ; al tiempo que conlleva al estudiante a ser <u>creativo, activo y autónomo</u> ; posibilitando o fortaleciendo el sentido de <u>responsabilidad, la cooperación y el intercambio</u>	<u>desarrollo cognitivo creativo, activo y autónomo</u> <u>responsabilidad, la cooperación y el intercambio</u>
		<u>El juego simbólico</u> permitió: poder relacionarse de una forma más placentera, donde se sintieron a gusto, dando a conocer sus <u>conocimientos previos</u> , la forma de comprender su <u>entorno social, familiar y comunitario</u> . la actividad de <u>juego de roles</u> género transformaciones en su <u>desarrollo simbólico</u> , lo que permitió la conformación de nuevas formas de pensamiento y posibilita	<u>El juego simbólico</u> <u>Conocimientos previos</u> <u>entorno social, familiar y comunitario.</u> <u>juego de roles desarrollo simbólico</u> <u>resolver de manera creativa cualquier situación</u> <u>aprendizajes, construir memoria y la imaginación</u> <u>explorar su imaginación y su mundo.</u>

		<u>resolver de manera creativa cualquier situación</u> considerando diferentes perspectivas. El juego de roles cumple un papel importante en los <u>aprendizajes</u> del niño y la niña ya que de esta manera él es capaz de <u>construir</u> desde la imaginación para ellos no es necesario contar con el objeto, gracias a esto se fortalecen mucho más la <u>memoria y la imaginación</u> creadora en los infantes, el juego es capaz de convertir la realidad en fantasía, en una fantasía que motiva al sujeto que lo acompaña <u>a explorar su imaginación y su mundo.</u>	
	Lo que está en juego, en el juego creencias sobre el juego de una maestra del ciclo de educación inicial y una maestra del ciclo de básica de la IED Montebello y el	Frente al lugar que las maestras ocupan en el juego, este es definido desde la <u>observación y la orientación</u>, lugar que para cada una cobra gran sentido pues esto les permite conocer más a los niños y las niñas o cumplir con objetivos determinados. Finalmente, escuchar como cada maestra construye e	<u>observación y la orientación</u> <u>comprender su entorno</u> <u>diálogo</u> <u>cómo es concebido el juego por los directivos docentes</u> <u>primera infancia</u>

	lugar de ellas en el mismo.	interpreta su realidad logrando no solo comprenderse así misma sino, <u>comprender su entorno</u> permite constatar como a través del <u>diálogo</u> existe un equilibrio entre lo que se dice y lo que se hace. • En cuanto a la proyección de este estudio, se considera de gran interés, investigar sobre <u>cómo es concebido el juego por los directivos docentes</u>, al igual que sería de gran importancia para la <u>primera infancia</u> conocer los sentidos que las familias otorgan al juego	
	Propuesta pedagógica “NUESTRA ESCUELA: TERRITORIO DE JUEGO” Diseño de ambientes para el Juego Presimbólico en la Escuela Maternal de la Universidad Pedagógica Nacional	• El <u>diseño, implementación y valoración</u> de la <u>propuesta pedagógica</u> “Nuestra escuela: Territorio de juego” que tuvo como propósito la disposición de espacios- instalación para el <u>juego presimbólico</u> en la Escuela Maternal, permitió el posicionamiento del	<u>propuesta pedagógica</u> <u>diseño, implementación y valoración.</u> <u>juego presimbólico</u> <u>intereses y capacidades</u> <u>experiencias desafiantes</u>

		juego en la cotidianidad de la institución. El desarrollo de la propuesta pedagógica permitió crear y ofrecer nuevas oportunidades a los niños y niñas. De ahí, la importancia de reconocer sus <u>intereses y capacidades</u>, que se entretengan con el deseo del maestro por favorecer <u>experiencias desafiantes</u> y retadoras, las cuales son posibles de lograr cuando se permite que el juego en sí mismo tenga y adquiera un protagonismo.	
	el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución	Se reconoce y se demuestra que <u>el juego como estrategia pedagógica</u> facilita el <u>aprendizaje</u> de conceptos básicos en el nivel de la <u>educación preescolar</u>, por ende, los docentes deben reconocer la	<u>el juego como estrategia pedagógica</u> <u>aprendizaje</u> <u>educación preescolar</u> <u>estrategia facilitadora</u> <u>aprendizaje</u> <u>integración y participación</u> <u>pensamiento creativo</u> <u>desarrollo integral</u>

	educativa John f. Kennedy	importancia de mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional. El juego como <u>estrategia facilitadora</u> de los procesos básicos para el <u>aprendizaje</u> de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la <u>integración y participación</u>, generando bases para el <u>pensamiento creativo</u>, como fundamento esencial para el <u>desarrollo integral</u> del mismo.	
	El juego de ficción y la actividad creadora en niños de 5 y 8 años de dos instituciones educativas	<u>El juego de ficción</u> y la <u>actividad creadora</u> como dos actividades que pueden ser explorados en el aula, para la promoción de aspectos como: <u>suspensión</u>, <u>juego funcional</u>, <u>gestos icónicos</u>, <u>disociación y asociación</u> y el favorecimiento de la experiencia adquirida por el niño; pues esta	<u>El juego de ficción</u> <u>El juego de ficción</u> <u>suspensión, sustitución, juego funcional, gestos icónicos, disociación y asociación.</u> <u>pensamiento creativo</u> <u>imaginación y la fantasía dos artefactos indispensables en la intersubjetividad del infante.</u>

		será la herramienta que le permita consolidar su <u>pensamiento creativo</u> y cada una de sus acciones; ya que la componen la <u>imaginación y la fantasía dos artefactos indispensables en la intersubjetividad del infante.</u>	
	El juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas en niños de dos a tres años de edad del jardín infantil Jairo Aníbal Niño	<u>El juego</u> además de contribuir al <u>fortalecimiento de la convivencia entre pares</u> favorece de manera significativa las <u>habilidades comunicativas</u> a través de <u>experiencias de juego</u> como las <u>rondas infantiles</u> y las <u>competencias</u>, los niños tienen la posibilidad de <u>expresar</u> sus intereses, inquietudes y necesidades. De igual manera, los juegos que requieren de canciones o seguimiento de instrucciones facilitan la adquisición de nuevo <u>vocabulario y fluidez verbal.</u>	<u>El juego fortalecimiento de la convivencia entre pares</u> <u>Habilidades comunicativas</u> <u>experiencias de juego</u> <u>experiencias de juego</u> <u>competencias</u> <u>expresar intereses.</u> <u>inquietudes y necesidades.</u> <u>vocabulario y fluidez verbal</u>

	El juego como medio de aprendizaje investigación-acción con un grupo de niños de la escuela popular fe y esperanza del barrio el progreso (altos de Cazuca Soacha Cundinamarca)	<u>Los juegos cooperativos</u> aplicados con una intencionalidad permiten en los niños el <u>desarrollo de habilidades</u> como: la <u>socialización</u>, la <u>interacción</u>, la <u>autonomía</u> y la <u>inclusión</u>. El juego debe tener un <u>campo propio de acción</u> en la escuela, y no debe ser ajeno a esta, no depender de alguna otra rama de la <u>educación</u>, todo lo contrario, debe brindar <u>alternativas de aprendizajes</u> con respecto a las diferentes <u>necesidades de la población</u>.	<u>juegos cooperativos</u> <u>desarrollo de habilidades</u> <u>socialización</u>, la <u>interacción</u>, la <u>autonomía</u> y la <u>inclusión</u> <u>campo propio de acción</u> <u>educación</u> <u>alternativas de aprendizaje</u>. <u>necesidades de la población</u>
	El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos	Por medio de este trabajo se pudo ratificar que esta <u>propuesta pedagógica</u> es muy factible y por tal razón se llevó a cabo exitosamente ya que con los estudios pudimos constatar que por medio del <u>juego</u> los estudiantes están más <u>motivados a aprender</u>, puesto que con la implementación del juego como <u>estrategias de enseñanza y aprendizaje</u> se logra despertar su <u>interés</u>.	<u>propuesta pedagógica</u> <u>juego</u> <u>motivación</u> <u>estrategias de enseñanza y aprendizaje</u> <u>interés</u>

	El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Patricio Lis Raga de Purificación– Tolima	La <u>metodología</u> presentada por el proyecto fortalece las <u>habilidades y competencias</u> de los docentes, logrando con ello que los educandos aprendan fácilmente y de forma divertida en los <u>diferentes juegos</u> que se planearon. En los niños y niñas se logró despertar la <u>motivación</u> por las <u>actividades lúdicas</u>, se les enseñó a jugar y realizar el <u>proceso de enseñanza-aprendizaje</u>, a través de este, se les permitió <u>reconocer su entorno, experimentar y explorar</u>, siendo más <u>participativos y creativos</u> en las actividades del aula de clase.	<u>Metodología</u> <u>habilidades y competencias</u> <u>diferentes juegos</u> <u>motivación</u> <u>actividades lúdicas</u> <u>proceso de enseñanza-aprendizaje</u> <u>reconocer su entorno,</u> <u>experimentar y explorar</u> <u>participativos y creativos</u>
	el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución	la finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro <u>objetivo general</u> el cual era aplicar <u>estrategias pedagógicas</u> mediante el <u>juego como herramienta didáctica</u>, para fortalecer y mejorar el <u>aprendizaje significativo</u>.	<u>objetivo general</u> <u>estrategias pedagógicas</u> <u>juego como herramienta didáctica.</u> <u>Aprendizaje significativo</u>

	educativa John f. Kennedy.		
	los juegos como estrategia pedagógica para minimizan los comportamientos agresivos y favorecer la convivencia en los niños(as) de 5 años del jardín infantil	Para lograr que <u>el juego</u> impacte como <u>estrategia pedagógica</u> en el <u>desarrollo de la sana convivencia</u> de niños y niñas en <u>primera infancia</u> , se recomienda implementar <u>estrategias lúdicas</u> como las mencionadas con anterioridad, con una frecuencia mínima mensual, integrando a los diversos niveles, para apropiar a los niños y niñas de mayor edad hacia el cuidado por los más pequeños, forjando procesos de <u>interacción armónica</u> . Los juegos que se propongan deben tener en cuenta las particularidades de cada niño, sus intereses y necesidades, es decir, ser trabajados a través <u>del enfoque diferencial</u> y la <u>riqueza cultural</u> que se presenta en la comunidad.	<u>el juego</u> <u>estrategia pedagógica</u> <u>desarrollo de la sana convivencia</u> <u>primera infancia</u> <u>estrategias lúdicas</u> <u>interacción armónica</u> <u>enfoque diferencial</u> <u>riqueza cultural</u>

El juego en el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar	Implementación de la estrategia de aprendizaje cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años, en aulas heterogéneas del Preescolar Semillitas del Futuro	• Los entornos de aprendizaje permitieron favorecer el trabajo cooperativo. Fue posible evidenciar que el trabajo cooperativo permite a los estudiantes organizarse, unir esfuerzos y favorecer las relaciones sociales, el respeto de los turnos, de la opinión de los demás e incluso aprender de los desaciertos. • El papel del docente en este tipo de estrategia es fundamental ya que es necesario un seguimiento de las actividades grupales, para orientar, dar explicaciones, animar a continuar, y verificar el papel de cada integrante frente al trabajo de equipo. • La orientación del trabajo cooperativo no sólo constituye dar orientación sobre la temática a tratar sino sobre las habilidades cooperativas necesarias para el trabajo: habilidades de comunicación,	entornos de aprendizaje trabajo cooperativo relaciones sociales respeto de los turnos, de la opinión de los demás e incluso aprender de los desaciertos. Estrategia actividades grupales trabajo de equipo habilidades cooperativas habilidades de comunicación, cumplimiento, responsabilidad
--	--	--	---

		<u>cumplimiento,</u> <u>responsabilidad,</u> etc.	
	El juego como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición	Se evidenció la importancia de implementar un adecuado <u>desarrollo motriz y de lenguaje</u> , en cuanto a los procesos iniciales <u>de lectura y escritura</u> en los niños y niñas de transición. Permitió reflexionar y establecer cómo influye en el <u>aprendizaje</u> de los niños la manera como el docente desarrolla sus <u>prácticas pedagógicas</u> . El <u>juego</u> utilizado como <u>herramienta educativa en la enseñanza del proceso lecto-escritor</u> , genera en los niños un <u>aprendizaje natural</u> , espontáneo y agradable para ellos.	<u>desarrollo motriz y de lenguaje</u> <u>lectura y escritura</u> <u>aprendizaje</u> <u>prácticas pedagógicas</u> <u>El juego</u> <u>Herramienta educativa en el proceso de enseñanza del proceso lecto escritor</u> <u>aprendizaje natural</u>
	El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la inclusión	• <u>realización metódica de la ejecución de estrategias</u> agradables en pro de fortalecer las <u>habilidades</u> de los estudiantes • Los objetivos propuestos se desarrollaron a cabalidad ya que en los	<u>realización metódica</u> <u>la ejecución de estrategias</u> <u>habilidades</u> <u>desarrollo de actividades integradoras.</u> <u>Aceptación e inclusión.</u>

		estudiantes se evidencio el gusto por <u>desarrollar las actividades integradoras</u> y la importancia de crear conciencia de <u>aceptación e inclusión</u> en la vida del ser humano.	
	El juego en las relaciones de amistad de los niños y niñas de educación preescolar del Colegio Distrital Juan Lozano y Lozano	El <u>desarrollo de competencias y dimensiones a través del juego</u>, los niños y niñas pueden manifestar sus intereses y conocer el medio que los rodea, de esta forma se encuentra en <u>el juego</u> la posibilidad de ensayar el ingreso <u>a grupos sociales</u>, siendo el juego compartido un aporte para la <u>cultura</u>.	<u>desarrollo de competencias dimensiones a través del juego</u> <u>juego</u> <u>grupos sociales</u> <u>cultura</u>
Aprendizaje cooperativo en educación preescolar.	El aprendizaje cooperativo: una revisión	Los resultados obtenidos a partir de la <u>revisión empírica</u> muestran que tanto los niños como los profesores y la institución escolar en general hacen uso del <u>método cooperativo</u> dentro del aula y obtienen buenos resultados.	<u>revisión empírica</u> <u>método cooperativo</u> <u>habilidades de interrelación</u> <u>cohesión</u> <u>trabajo cooperativo.</u>

		Los niños adquieren mayores <u>habilidades de interrelación</u> que propician <u>la cohesión</u> del grupo dentro del <u>trabajo cooperativo</u>.	
	Efectos del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de habilidades ciudadanas para la gestión de derechos, en estudiantes con diferente estilo cognitivo en la dimensión de la dependencia e independencia de campo, en procesos educativos de carácter no formal	En el desarrollo de <u>actividades de campo</u> , se evidenció un desempeño positivo en los estudiantes tanto <u>del grupo control como del experimental</u> . De acuerdo con los resultados obtenidos en el <u>análisis factorial</u> y <u>análisis de varianza del desempeño</u> de los estudiantes en las <u>actividades de campo</u> , se evidencia que existen debilidades en un número pequeño de ellos en los aspectos relacionados con la <u>motivación constante</u> a la hora de realizar una actividad, así como en el reconocimiento del <u>desarrollo integral</u> del rol de los demás.	<u>actividades de campo</u> <u>grupo control como del experimental</u> <u>análisis factorial</u> <u>análisis de varianza</u> <u>desempeño</u> <u>motivación constante</u> <u>desarrollo integral</u>
	Trabajar Juntos es Ayudarnos: La Influencia del Trabajo	el <u>trabajo cooperativo</u> para el reconocimiento de la <u>alteridad</u> en el aula de clase, posibilitando relaciones de carácter	<u>trabajo cooperativo</u> <u>alteridad</u> <u>Lenguaje</u> <u>Relaciones personales</u>

	Cooperativo en el Reconocimiento de la alteridad.	asertivo en donde el escuchar, compartir y ayudar hacían parte del <u>lenguaje</u> y el actuar de los niños y niñas, estableciendo aportes que desde el <u>trabajo cooperativo</u> contribuyeron a afianzar las <u>relaciones</u> de los niños y las niñas para el <u>fortalecimiento del reconocimiento de la alteridad</u>. • <u>el diseño de la propuesta pedagógica</u> permitió utilizar el <u>trabajo cooperativo como estrategia para fomentar el reconocimiento de la alteridad</u>, por medio de los momentos planteados en la propuesta pedagógica los cuales tuvieron una gran incidencia en el cumplimiento de los <u>objetivos específicos</u>.	<u>fortalecimiento del reconocimiento de la alteridad</u> <u>el diseño de la propuesta pedagógica</u> <u>estrategia para fomentar el reconocimiento de la alteridad</u> <u>objetivos específicos</u>
	El aprendizaje cooperativo como herramienta para desarrollar habilidades sociales en niños de preescolar I y	Se logro cumplir parcialmente con el <u>objetivo general</u>, basados en el <u>trabajo cooperativo</u>. La disposición de los estudiantes frente a las	<u>objetivo general</u> <u>trabajo cooperativo</u> <u>estrategias</u> <u>grupos cooperativos de trabajo</u>

	preescolar II del Cendi Moderna	<u>estrategias</u> que sé planteó fueron exitosas. Asumen con responsabilidad sus tareas y roles de forma individual y en <u>grupos</u> <u>cooperativos de trabajo</u>.	
--	--	--	--

MATRIZ SUBCATEGORÍAS FINALES (ANEXO C)

Categorías principales	Categorías emergentes	Subcategorías Finales
<u>El juego como estrategia pedagógica</u>	<u>aprendizaje y desarrollo cognitivo</u> <u>cooperación</u> <u>El juego simbólico</u> <u>juego de roles desarrollo simbólico</u> <u>observación</u> <u>propuesta pedagógica</u> <u>estrategia pedagógica</u> <u>pensamiento creativo</u> <u>desarrollo integral</u> <u>El juego</u> <u>convivencia</u> <u>Habilidades comunicativas</u> <u>competencias</u> <u>juegos cooperativos</u> <u>desarrollo de habilidades</u> <u>socialización</u> <u>campo propio de</u> <u>estrategias de enseñanza y aprendizaje</u> <u>actividades lúdicas</u> <u>Aprendizaje significativo</u> <u>el juego</u> <u>estrategia pedagógica</u>	desarrollo cognitivo Pensamiento creativo Habilidades comunicativas

El juego en el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar	<u>desarrollo motriz y de lenguaje</u> <u>lectura y escritura</u> <u>aprendizaje</u> <u>practicas pedagógicas</u> <u>Herramienta educativa en el proceso de enseñanza del proceso lecto escritor</u> <u>aprendizaje natural</u> <u>desarrollo de competencias</u> <u>dimensiones a través del juego</u> <u>juego</u> <u>grupos sociales</u> <u>cultura</u>	Dimensiones en la educación infantil. a través del juego. Competencias en la educación preescolar
Aprendizaje cooperativo en educación preescolar.	<u>revisión empírica</u> <u>método cooperativo</u> <u>habilidades de interrelación</u> <u>cohesión</u> <u>trabajo cooperativo.</u> <u>Desarrollo motriz y aprendizaje</u> <u>actividades de campo</u> <u>grupo control como del experimental</u> <u>desarrollo de actividades integradoras</u> <u>análisis factorial</u> <u>análisis de varianza</u> <u>desempeño</u> <u>motivación constante</u> <u>desarrollo integral</u> <u>entornos de aprendizaje</u> <u>Aceptación e inclusión</u> <u>alteridad</u> <u>Lenguaje</u>	Entornos de aprendizaje Actividades integradoras. Inclusión

	<u>Relaciones personales</u> <u>fortalecimiento del reconocimiento de la</u> <u>alteridad</u> <u>el diseño de la propuesta pedagógica</u> <u>estrategia para fomentar el</u> <u>reconocimiento de la alteridad</u> <u>objetivos específicos</u> <u>objetivo general</u> <u>trabajo cooperativo</u> <u>estrategias</u> <u>grupos cooperativos de trabajo</u>	
--	---	--