



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PRIVADO “PAULO FREIRE”**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

**“El juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en
los niños de 5 años en una Institución Educativa del distrito de
Comas”**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Profesora de Educación Inicial

AUTORA:

MARCATOMA GALLO, Rayda Jasmin

ASESOR:

Mg. Carlos Alberto, Atúncar Prieto

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Desarrollo humano y valores

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

La presente tesis dedico con mucho esfuerzo y amor a Dios, quien permitió adquirir sabiduría a través de mis queridos padres, Enrique Marcatoma y Flor Marisol Gallo. Fueron fuente de mi inspiración para mejorar cada día por el apoyo que me brindaron en el transcurso de mi carrera. A ellos con mucho cariño.

Agradecimiento

Agradezco a Dios en primer lugar, a mi asesor, a mis profesores, y de forma muy especial a mi novio Benny Muñoz, por el apoyo en los tiempos de estudio para poder llegar a la meta.

Declaración de Autenticidad

Yo, Rayda Jasmin Marcatoma Gallo, estudiante de Educación Inicial del programa de formación inicial docente del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Paulo Freire”, identificado con DNI N.º 77143483 con la tesis titulada “El juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial del distrito de Comas”, declaro bajo juramento que:

La tesis es de mi autoría y he respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, la tesis no ha sido plagiada en su totalidad o parcialmente.

La tesis no ha sido autoplagiado, es decir, no ha sido publicada y presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

Los datos presentados en los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse falta grave (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo trabajo de investigación, lo que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente del Instituto Superior Pedagógico Privado “Paulo Freire”.

Lima, 15 de diciembre del 2021

Rayda Jasmin Marcatoma Gallo

DNI N.º 77143483

Índice de Contenido

Dedicatoria	2
Agradecimiento	3
Declaratoria de Autenticidad	4
Resumen	10
Abstract	11
Introducción	12
Capítulo I: Formulación del problema	14
1.1 Fundamentación del problema	14
1.2 Formulación del problema	17
1.2.1 Problema general	17
1.2.2 Valoración causal y delimitación del objetivo del campo de estudio	17
1.2.3 Problema específicos	18
1.3 Justificación del estudio	18
1.4 Objetivos	20
1.4.1 Objetivo general	20
1.4.2 Objetivos específicos	20
1.5 Supuestos generales	21
1.6 Tareas científicas	21
1.6.1 Preguntas específicas	21
Capítulo II: Sustento teórico	22
2.1 Trabajos previos	22
2.1.1 Antecedentes internacionales	22
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	24
2.2 El trabajo en equipo como estrategia de socialización	27
2.2.1 Marco conceptual de la categoría meta trabajo en equipo	27
2.2.2 El trabajo en equipo como eje dinamizador en la primera infancia	36
2.2.3 El trabajo en equipo como eje fortalecedor participación activa del niño de la primera infancia	37
2.2.4 Estrategias del juego cooperativo en la gestión del trabajo en equipo	38
2.3 El juego cooperativo como estrategia colaborativa	39
2.3.1 El juego cooperativo como estrategia en la primera infancia.....	48
2.3.2 El juego cooperativo como estrategia docente	50
2.3.3 El juego cooperativo y sus aportes en el trabajo en equipo.....	51

Capítulo III: Metodología de la investigación	52
3.1 Tipo de investigación	52
3.2 Enfoque de la investigación	52
3.3 Diseño de la investigación.....	53
3.4 Categoría de las variables	53
3.4.1 Definición conceptual de las categorías	53
3.4.2 Definición operacional	54
3.4.3 Operacionalización de variables.....	55
3.5 Delimitaciones	56
3.5.1 Delimitación temática	56
3.5.2 Delimitación temporal	56
3.5.3 Delimitación espacial	56
3.5.4 Limitaciones	56
3.6 Población y muestra	56
3.6.1 Población	56
3.6.2 Muestra	57
3.7 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	57
3.7.1 Técnicas	57
3.7.2 Instrumentos	57
3.8 Validez y confiabilidad de los instrumentos	57
3.8.1 Validez	57
3.8.2 Confiabilidad	58
3.9 Procedimientos y análisis de la información.....	58
Capítulo IV: Plan de acción	59
4.1 Paradigma e indicadores epistémicos de la investigación.....	59
4.2 Fundamento epistemológico del método de la investigación.....	61
4.3 Diagnóstico situacional	62
4.3.1 Descripción general del grupo de estudio	62
4.3.2 Entorno familiar sociocultural y económico	62
4.3.3 Resultados de la encuesta diagnóstica a los docentes	63
4.4 Desarrollo del plan de acción	66
4.4.1 Qué se quiere alcanzar	66
4.4.2 Cómo lo haremos	67

4.4.3 Sistematización de la información	67
4.5 Matriz de acciones.....	68
4.6 Matriz de evaluación	71
4.7 Desarrollo de las actividades	73
4.8 Análisis e interpretación de los resultados	103
4.8.1 Análisis e interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 1: “Jugando en familia”	103
4.8.2 Análisis e interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 2: “Jugando con Nemo”	103
4.8.3 Análisis e interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 3: “Jugando en el laberinto”	104
4.8.4 Análisis e interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 4: “Jugando con mi rompecabezas”	105
4.8.5 Análisis e interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 5: “Juego y me divierto”	106
4.8.6 Análisis e interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 6: “Jugando a la gallinita ciega”	106
4.8.7 Análisis e interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 7: “El ludo de las emociones”	106
4.8.8 Análisis e interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 8: “Jugando con los animales”	108
4.8.9 Análisis e interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 9: “Jugando con los colores”	109
4.8.10 Análisis e interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 10: “Me divierto adivinando”	109
4.9 Análisis global	111
Capítulo V: Discusión, conclusiones y recomendaciones	112
5.1 Discusión de los resultados	112
5.2 Discusiones.....	116
5.3 Recomendaciones.....	117
Referencias bibliográficas	118
Anexos	122

Índice de Tablas

Tabla 1. Indicadores de la participación activa y responsable	31
Tabla 2. Indicadores de la contribución al desarrollo del equipo	33
Tabla 3. Indicadores de liderazgo	35
Tabla 4. Indicadores de la ausencia de oposición	43
Tabla 5. Indicadores de inclusión de todos	45
Tabla 6. Indicadores de la diversión y el disfrute	47
Tabla 7. Operacionalización de variables	55
Tabla 8. Juicio de expertos.....	58

Índice de Figuras

Figura 1. Valoración causal	18
Figura 2. Subcategorías del trabajo en equipo	29
Figura 3. Juego cooperativo	40
Figura 4. Subcategorías del juego cooperativo	42
Figura 5. Mapeo epistémico	60

Resumen

La presente investigación titulada “El juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años en una Institución Educativa del distrito de Comas” tuvo como objetivo general promover actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo de los niños de 5 años sustentada en estrategias de juego cooperativo en una Institución Educativa Inicial ubicada en Comas. La metodología del presente estudio fue de tipo cualitativo mediante el método de investigación acción, teniendo como población a los niños de una Institución Educativa Inicial del distrito de Comas. Con relación al análisis e interpretación de resultados se determinó que, si promovemos actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo sustentado en estrategias de juego cooperativo, contribuimos a la socialización y ayuda mutua en los niños.

Palabras clave: Juego cooperativo, Trabajo en equipo y Estrategias.

Abstract

The present research denominated “Cooperative game as a strategy in 5-year-old children teamwork in an Educative Institution in Comas District” had the general objective of promoting learning activities to improve 5-year-old children teamwork based on cooperative game strategies in an Educational Institution located in Comas. This methodology was a type of qualitative research using the action research having as population children of an Educational Institution Kindergarten in Comas District. Regarding the analysis and interpretation results, it determines that if we promote learning activities to improve teamwork based on cooperative game strategies, it will contribute to children's socialization and mutual support.

Keywords: Cooperative Game, Teamwork and Strategies.

Introducción

En el Perú surgen varios sucesos positivos y negativos cuando de socializar se trata, siendo reflejados en las personas que están dentro de un equipo. A la vez observamos buenos resultados cuando se establecen lazos con otros integrantes, cuando hay tolerancia o cuando se contribuye con un grano de arena para alcanzar objetivos trazados. De esta manera refleja la ayuda mutua, además de, la práctica en las habilidades blandas.

En este sentido, la presente investigación tiene como objetivo principal el trabajo en equipo en los niños de 5 años, teniendo en cuenta que, a través de los años, las personas viven cambios en el aspecto social, tecnológico y afectivo; permitiendo que surjan cambios de carácter y comportamiento en el desarrollo personal. Sin embargo, notamos que es importante relacionarse entre personas al compartir y escuchar ideas, como también desarrollar aceptación o fortalecer lazos dentro de un contexto de trabajo en equipo.

Según Araya Rivera (2016), manifiesta que, dentro del trabajo en equipo, el niño puede relacionarse con diferentes personas que están conectadas y vinculadas hacia una misma finalidad, siendo los obstáculos, oportunidades de superación, reflejo de socialización y ayuda mutua en los niños de inicial de 5 años dentro de las aulas.

Es necesario abordar el problema porque se ha podido evidenciar que, dentro de las instituciones, surgen la carencia del trabajo en equipo. Con base en diferentes autores, podemos asegurar de que el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo, aporta favorablemente en los estudiantes de 5 años, buscando promover el desarrollo de las sanas relaciones afectivas en un clima conveniente para el educando.

Esta investigación se justifica en un marco teórico-práctico, por lo tanto, el trabajo en equipo tiene como herramienta esencial el juego cooperativo, evidenciando resultados provechosos en los estudiantes a lo largo del tiempo. A través de diferentes estudios, el trabajo en equipo, ayuda a que los estudiantes tengan una buena relación, una buena comunicación, una adecuada atención, e incluso, solucionen problemas que se presentan; lo cual se ve reflejado a través del juego cooperativo.

Desde el cruce hermenéutico de la problemática planteada con relación al trabajo en equipo, es importante potenciar esta competencia dentro de instituciones educativas porque, a través de ello, veremos reflejados en los estudiantes diferentes habilidades que se reflejarán en los diferentes aspectos de la vida. A la vez tiene como alternativa de solución el juego cooperativo, por lo tanto, los docentes fusionan ideas para presentar diversos materiales didácticos con el objetivo de que el estudiante ponga en práctica diferentes habilidades dentro de un equipo.

Este estudio consta de cinco capítulos; es por ello que en el capítulo I se desarrollaron los siguientes aspectos relacionados con la fundamentación del problema; en cuanto al capítulo II se explicó sobre el sustento teórico que incluyó teorías relacionadas con el tema. Con relación al capítulo III se describieron las metodologías, procedimientos y técnicas que se llevaron a cabo en la presente investigación. Por lo que se refiere al capítulo IV, se presenta el plan de acción con la interpretación y análisis de resultados; y, por último, en el capítulo V se desarrolló la discusión teniendo en cuenta las recomendaciones y aportes para los futuros investigadores.

Los hallazgos relevantes del presente estudio señalan que, si promovemos actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo sustentado en estrategias de juego cooperativo, se puede contribuir a la socialización y colaboración mutua de los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial en Comas.

Capítulo I

Formulación del problema

1.1 Fundamentación del problema

En la actualidad, se denota a nivel global que, en las escuelas, es aún insuficiente el trabajo en equipo, dando a conocer diversas problemáticas de los docentes y los alumnos. Se refleja un trabajo personal la ausencia de la comunicación asertiva, siendo una limitación para su aprendizaje, porque se ha comprobado que el trabajo en equipo ha generado grandes cambios favorables, desarrollando en los estudiantes la comunicación y la práctica de las habilidades blandas, siendo un eje principal.

Desde los aportes de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, OCDE (2010), se enfatiza en el proyecto titulado “Habilidades y competencias del siglo XXI” que, dentro del desarrollo de las nuevas metodologías, se observa una interrelación al involucrarse con los miembros de un equipo, cooperando e intercambiando ideas para consolidar objetivos comunes. Sin embargo, en los últimos tiempos se ha observado que diversos países carecen de competencias para dinamizar el trabajo en equipo.

En este contexto, han surgido discordias y rencillas al no comprender la importancia del trabajo en equipo, lo cual ha generado poca motivación para trabajar de manera colaborativa, pero se ha demostrado a nivel mundial que esta práctica se convierte en una metodología que contribuye con el desarrollo de habilidades sociales que dan énfasis en el ámbito educativo, social, laboral y cualquier escenario donde las personas requieren consolidar esfuerzos (De Maldonado et al. 2009).

El desarrollo del trabajo en equipo debe ser un aspecto fundamental en el estudiante. Sin embargo, los padres de familia en el contexto educativo no muestran preocupación porque

proviene de hogares disfuncionales, manteniéndose ocupados en diversas actividades laborales y contando con poco tiempo para sus hijos; siendo esto, una parte esencial para el desarrollo de las relaciones humanas. Es por ello que, contamos con esta iniciativa para que los maestros, conjuntamente con las familias, puedan cooperar a fin de obtener mejoras en la convivencia escolar, fortaleciendo áreas importantes en la vida del niño y observando cambios en el desarrollo personal ante la sociedad.

El sistema educativo ha diseñado normas que van dirigidos a todos los estudiantes, siendo uno de ellos el trabajo en equipo dentro del aula, el cual debe estar bajo la dirección del docente como moderador, motivador y guía para el buen funcionamiento de estos grupos. Es así como podemos obtener resultados productivos con base en este tipo de prácticas.

El informe que presenta la Evaluación Nacional de Rendimiento Estudiantil (2001), encabezado por el Ministerio de Educación, en adelante Minedu (2001), brinda resultados acerca del trabajo en equipo y el trabajo individual. Dentro de las instituciones públicas observamos que, el trabajo en equipo dentro de las aulas, otorga resultados satisfactorios, tanto en lo académico como en lo social, cumpliendo el docente un rol fundamental para que los estudiantes de los diversos niveles muestren excelentes resultados y aprendizajes cooperativos. Sin embargo, se sabe que el trabajo individual sigue siendo un método de estudio que muestra la carencia de la buena práctica del fortalecimiento social dentro de un aula. A esto se suma, la falta de armonía y el aprendizaje cooperativo, los cuales surgen con mayor evidencia en las instituciones privadas.

En este sentido, se pudo identificar el mismo problema en las distintas escuelas; sin embargo, podemos notar en la actualidad que en nuestra sociedad educativa se observan ciertas instituciones que carecen de la buena práctica de trabajar en equipo, tener buena comunicación, convivir en ambientes armoniosos, socialización y aprendizaje grupal.

Es una gran labor para el docente realizar actividades en equipo dentro de las aulas. Para ello se debe especializar con el fin de analizar, comprender y examinar cómo es el desarrollo que se presenta, siendo él responsable de la dirección de los procesos pedagógicos. Tiene el desafío de convertir este espacio en un lugar de buena convivencia, amor, tolerancia, escucha activa y aprendizaje significativo.

Con relación al análisis hermenéutico, el presente estudio profundiza el tema del trabajo en equipo desarrollado dentro de las escuelas. A partir del análisis de la OCDE (2010), se plantea la necesidad de mejorar el entorno social, el aprendizaje colectivo, la práctica de las habilidades blandas y las soluciones de los problemas que se dan en el contexto educativo. Además, el Minedu (2001), destaca la importancia de potencializar las estrategias del trabajo en equipo en la Educación Básica Regular.

La Institución Educativa Inicial de Comas es partícipe de esta problemática en el aula de 5 años, donde se observa que existen actitudes muy preocupantes de los niños cuando practican el trabajo en equipo. Se presenta escasez de organización, escucha activa y motivación entre miembros de un mismo equipo, ocasionando que los niños trabajen individualmente, inclusive, formando discordias, falta de ayuda mutua y ausencia de valores; dado que, la mayoría de los padres tampoco desarrollan las buenas prácticas dentro de sus hogares, porque se dedican a llevar a cabo otro tipo de actividades, por tal razón, existe la ausencia de ellos en el hogar.

La problemática que se da a conocer en este proyecto es de preocupación en toda la institución, principalmente en docentes, al observar que los niños no disfrutan cuando están trabajando en equipo, además de la sociedad al ver que los estudiantes no dan buenos resultados en la convivencia escolar en el aprendizaje cooperativo.

Una solución que se puede dar a la institución educativa, es modificar algunas herramientas de enseñanza. El uso de juegos cooperativos se puede articular en todas las áreas, de esta manera podremos obtener buenos resultados y repercutir en aprendizajes significativos en conjunto.

Es imprescindible iniciar un análisis de la problemática identificada para arribar con juegos interactivos para una enseñanza en equipo. Por eso, nos planteamos la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo mejorar la interacción grupal en los niños de 5 años para promover la socialización y la ayuda mutua en una Institución Educativa Inicial del distrito de Comas?

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

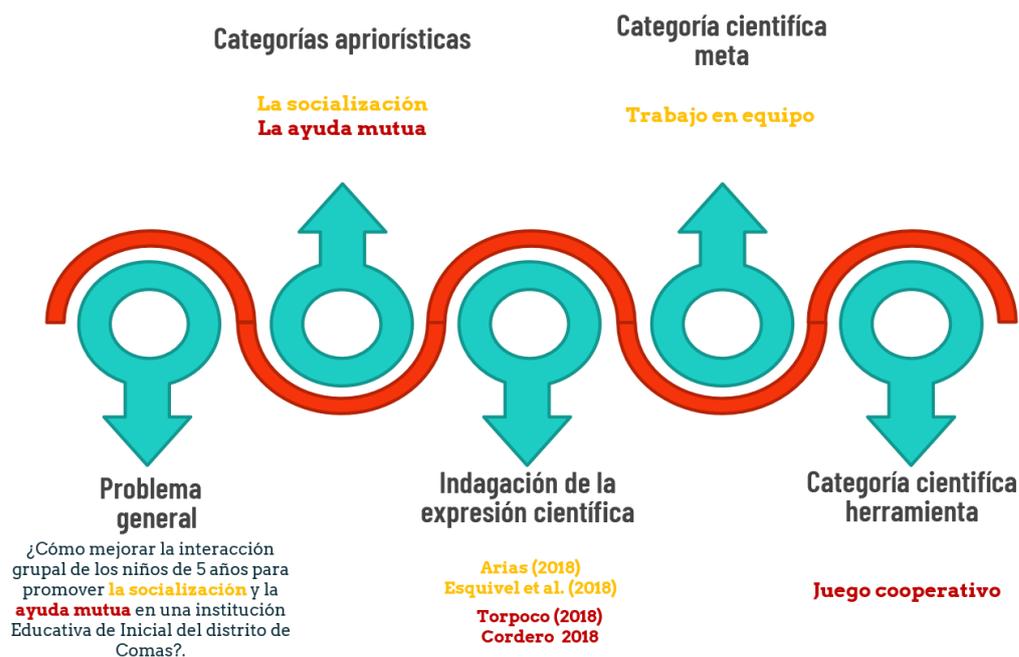
¿Cómo mejorar la interacción grupal en los niños de 5 años para promover la socialización y la colaboración mutua en una Institución Educativa Inicial del distrito de Comas?

1.2.2 Valoración causal y delimitación del objeto del campo de estudio

La valoración causal sustenta el tránsito argumentativo de la categoría apriorística, la socialización y ayuda mutua a las categorías científicas de la presente investigación. Mediante la indagación científica de la socialización, basándonos en los aportes de Arias Jaime (2018), se pone en evidencia que la socialización es parte del niño. Es la etapa donde vincula sus emociones, empieza a compartir sus habilidades, la escucha se vuelve parte de él y comenta sus ideas fortaleciendo su autoestima siendo más tolerante. En el mismo plano, Esquivel y Morera (2018), manifiesta que la socialización permite que el educando pueda tener la confianza de expresarse delante de otros y realizar diferentes actividades que le ayudará a alcanzar objetivos en común. Por consiguiente, se efectuó el tránsito de la categoría apriorística a la categoría científica, trabajo en equipo.

Así mismo, la indagación científica de la ayuda mutua en relación con los aportes de Torpoco Castillo (2018), se pone en manifiesto que, a través de actividades colectivas, el estudiante por iniciativa propia ofrece la ayuda a sus demás pares, aportando con ideas y valorando a los demás, siendo un gran beneficio si se pone en práctica desde pequeños. De igual forma, (Cordero, 2018), expresa que la ayuda mutua se refleja cuando el estudiante se relaciona con otras personas a través del juego donde el niño, por iniciativa propia, brinda su ayuda para divertirse. De esta manera refleja un buen comportamiento y pone en práctica diferentes valores que le ayudarán a tener una buena convivencia escolar. Por consiguiente, se realizó el tránsito de la categoría apriorística a la categoría científica, juego cooperativo.

Figura 1. Valoración causal



1.2.3. Problemas específicos

Problema específico 1: ¿Cuál es el nivel de trabajo en equipo de los niños de 5 años a través del juego cooperativo?

Problema específico 2: ¿Cómo desarrollar estrategias basadas en el juego cooperativo para desarrollar el trabajo en equipo en los niños de 5 años?

Problema específico 3: ¿Cuál es el efecto de las estrategias basadas en el juego cooperativo para mejorar el trabajo en equipo en los niños de 5 años?

1.3 Justificación del estudio

A través del presente trabajo de investigación queremos dar a conocer la importancia del juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años, teniendo como principal objetivo que los estudiantes desarrollen la socialización y la ayuda mutua dentro de un centro educativo.

Justificación teórica

En el presente estudio de investigaciones, se justifica teóricamente demostrando que el trabajo en equipo y el juego cooperativo son herramientas que han estado dando resultados fructíferos a lo largo de los años. Aristizabal et al. (2018), certifican mediante su estudio que, el trabajo en equipo en la actualidad, proporciona una mejoría en la socialización de los estudiantes, permitiendo que se establezca el aprendizaje colectivo, desarrollo motor, tolerancia, comunicación asertiva, escucha activa, la solución de conflicto, la organización, la aceptación de las ideas, a fin de obtener un progreso victorioso durante las actividades de aprendizaje significativo dentro de las aulas del nivel inicial.

Justificación metodológica

En esta investigación se justifica metodológicamente, porque tiene como objetivo brindar un informe de calidad para las instituciones educativas, directores, docentes e indagadores que buscan poner en práctica el juego cooperativo como metodología en el trabajo en equipo. Moreno y Rodríguez (2018), nos mencionan que es imprescindible desarrollar esta metodología, puesto que tiene la finalidad de realizar un trabajo dentro de las aulas, la cual tiende a estimular las capacidades que tiene cada niño para fortificar la organización, el autoaprendizaje, la socialización y la práctica de las habilidades blandas que son necesarias para el siglo XXI.

Justificación social

En el presente estudio de investigación se justifica socialmente, porque nos menciona que el trabajo en equipo otorga un mejor aprovechamiento del estudiante, surgiendo cambios de excelencia para la mejoría de la organización frente a las clases. Esta práctica en los niños de 5 años es necesaria (Vásquez Zavaleta 2016). El trabajo en equipo y juego cooperativo permiten que el niño pueda aprender de una forma complaciente con la que adquiera posturas para desarrollar un juicio crítico, dando como resultados aprendizajes que contribuyan a la sociedad, siendo responsable de su propio acto dentro de su contexto social, (Ylarragorry 2018).

Justificación epistemológica

El presente estudio de investigación, se justifica de manera epistemológica en el sentido que, el trabajo en equipo en la primera infancia, se fortalece mediante los juegos cooperativos con materiales lúdicos y el aporte relevante que se da en: habilidades blandas, ambientes sociales, comunicaciones fluidas y satisfacciones de trabajar en equipo. Salas (2002), menciona que se da un grupo de instrucciones que, en conjunto, busca aclarar y conocer los elementos que están sumergidos en el desarrollo de una pedagogía práctica que se encuentran involucrados en nuestra sociedad, en el aspecto cognitivo y en los diversos tipos de comunicaciones que tiene la persona. Por ello introducir el juego cooperativo sería de gran aporte al sistema educativo con énfasis en la primera infancia.

1.4 Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Promover actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo de los niños de 5 años sustentada en estrategias de juego cooperativo en una Institución Educativa Inicial del distrito de Comas.

1.4.2 Objetivos específicos

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de trabajo en equipo en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial, Comas, a través del juego cooperativo.

Objetivo específico 2: Desarrollar estrategias basadas en el juego cooperativo para desarrollar el trabajo en equipo en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial, Comas.

Objetivo específico 3: Evaluar el efecto de las estrategias basadas en el juego cooperativo para mejorar el trabajo en equipo en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial, Comas.

1.5 Supuestos Generales

Si promovemos actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo sustentado en estrategias de juego cooperativo, se puede contribuir a la socialización y ayuda mutua de los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial en Comas.

1.6 Tareas científicas

1.6.1 Preguntas específicas

Preguntas específicas 1: ¿Cuál es el nivel del trabajo en equipo de los niños de 5 años a través del juego cooperativo?

Preguntas específicas 2: ¿Cómo aplicar estrategias basadas en el juego cooperativo para desarrollar el trabajo en equipo en los niños de 5 años?

Preguntas específicas 3: ¿Cuál es el efecto de las estrategias basadas en el juego cooperativo para mejorar el trabajo en equipo en los niños de 5 años?

Capítulo II

Sustento teórico

2.1 Trabajos previos

A través de la investigación de diferentes tesis del área de educación y artículos, se exponen los siguientes antecedentes internacionales, nacionales y artículos académicos sobre el juego cooperativo y el trabajo en equipo.

2.1.1. Antecedentes internacionales

Aristizabal et al. (2018), en Bogotá, Colombia; en su investigación titulada: *Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo*, con el objetivo de “establecer como el uso de los principios del aprendizaje activo en la práctica docente, particularmente la colaboración, incidía en los procesos de aprendizaje, en específico en el trabajo en equipo y el desempeño psicomotriz de un grupo de estudiantes de primer grado” (p.2); con una metodología cuantitativa y cualitativa, la muestra fue de 20 estudiantes; concluyendo que se logró una variación positiva en el desempeño de las competencias observadas; que ser parte de un equipo de trabajo incidió positivamente en el logro de los objetivos propuestos; que al realizar, de manera constante, se contempló la reflexión individual sobre sus prácticas, fueron capaces de identificar aciertos y desaciertos para construir conocimiento en la interacción con las demás personas; que se facilitó el desarrollo de saberes en conexión de los aprendizajes previos y se logró que el estudiantado fuera más responsable y autodirigido.

El aporte de la investigación es que, a partir de la práctica del trabajo en equipo, los estudiantes han podido desarrollarse favorablemente en todos los propósitos presentados, dando a conocer una mejor participación con la colaboración activa de todos los estudiantes, un mayor compromiso en sus actividades y una mejor dirección de los grupos.

Ylarragorry (2018), en Paraná, Argentina; en su tesis: *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*; con el objetivo de “evaluar en qué medida de los juegos cooperativos promueven el desempeño de las habilidades sociales en los niños de 8 y 9 años de edad” (p.6); con una metodología cuantitativa y una muestra de 14 niños; concluyendo que los niños evaluados presentaban habilidades sociales variadas como conductas asertivas, agresivas e inhibidas donde a través de la intervención de juegos cooperativos la agresividad disminuyó significativamente lo cual pasaron a ser conductas asertivas. La colaboración de la investigación del juego cooperativo dio resultados favorables en el comportamiento del niño, reduciendo temperamentos inoportunos y logrando en ellos un control de emociones.

Cuastumal y Pastrana (2018), en Bogotá, Colombia, en su investigación: *Los juegos cooperativos como estrategia metodológica que contribuyen al desarrollo de la interacción social en los niños del grado 402 del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala*; con el objetivo de “determinar la incidencia de una estrategia metodológica basada en los juegos cooperativos, en función de mejorar la interacción social en los niños del grado 402” (p.3); con una metodología cualitativa y con una muestra de 32 niños; concluyendo que los juegos cooperativos como estrategia metodológica contribuyeron al desarrollo de la interacción social en los niños del grado 402 del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala, porque promovieron la comunicación entre los estudiantes, debido a que cada uno tenía una participación activa y debían manifestar lo que hacían, cómo lo hacían, lo que pensaban y lo que sentían.

La colaboración de la investigación es que el juego cooperativo como táctica de procedimiento en el proceso de socialización del estudiante, dio como resultado una mejor intercomunicación dentro y fuera de las aulas, debido a que todos los niños intervenían operativamente como también expresaban los hechos realizados con sus emociones.

Buitrago y Gamba (2018), en Bogotá, Colombia, en su tesis: *Aprender a trabajar en equipo para mejorar la convivencia escolar en los niños del Instituto Técnico Industrial Francisco José de Caldas Sede B - Jornada mañana, Curso 402*; con el objetivo de “determinar los cambios obtenidos desde un programa de educación física enfatizado en el trabajo en equipo para mejorar la convivencia escolar en el grado 302 del colegio ITI FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS SEDE “B” - JORNADA MAÑANA” (p.8); con una metodología investigación-acción y con una muestra de 37 alumnos; concluyendo con resultados satisfactorios dentro del

mencionado proyecto, donde los estudiantes demostraron mejoras en la convivencia escolar dentro del trabajo en equipo.

La aportación que nos deja la tesis es que, a través del trabajo en equipo, los estudiantes pueden respetar las ideas de sus compañeros ofreciendo un mejor trato a cada integrante, comunicando sus opiniones, participando en la resolución de conflictos y adoptando comportamientos adecuados durante las actividades.

Chinchilla Tamayo (2019), en Bogotá, Colombia, en su tesis: *Mini-deportes como herramienta para mejorar el trabajo en equipo en estudiantes de aceleración*; con el objetivo de “establecer los cambios que generan los mini-deportes con relación al trabajo en equipo en los estudiantes de Aceleración del Colegio Tabora Sede A” (p.3); con una metodología investigación-acción y una muestra de 22 estudiantes; concluyendo que se pudo observar buenos resultados utilizando los mini-deportes para fortalecer el trabajo en equipo en los educandos, demostraron grandes alzas de aportaciones y fortalezas en su aspecto social dentro y fuera de las aulas y adoptaron nuevas normas para cumplir objetivos como equipo.

La contribución que nos da la investigación, es que los estudiantes logran relacionarse satisfactoriamente dentro de un equipo. A la vez, sobresalen diferentes capacidades que poseen cuando tienen la oportunidad de liderar, siendo positivo a la hora de tolerar las ideas y opiniones, lo cual ayuda a unir ideas para poder llegar a la meta. Es así como podemos garantizar que es de gran aporte para el educando y para las aulas de clases poner en práctica la competencia “trabajo en equipo”.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Vásquez Zavaleta (2016), Nuevo en Chimbote, Perú; en su tesis: *El trabajo en equipo para mejorarla expresión oral en los niños de 05 años de la Institución Educativa “Rayitos de luz” N.º 1678, Nicolás Garate-Nuevo Chimbote, 2016*; con el objetivo de “reconocer cómo influye el trabajo en equipo para mejorar la expresión oral en los niños de la Institución Educativa Rayitos de Luz N.º 1678 – Nuevo Chimbote” (p. 8); con una metodología cualitativa y con una muestra de estudiantes de 5 años; concluyendo que de acuerdo a las etapas que enmarcan el trabajo en equipo, se apreció que el 98% de niños de la Institución Educativa Rayitos de Luz

N.º 1678 han logrado desarrollar sin ningún tipo de dificultades la etapa de producción, específicamente en el indicador (ejecutando el trabajo signado por la docente).

El aporte de la investigación es que, a partir de la práctica del trabajo en equipo para la mejoría de la expresión oral, nos da como resultado eficaz el fortalecimiento de la expresión oral en los niños. Esto contribuye en la consolidación del desarrollo del equipo sin ninguna complicación, siendo la profesora una guía en todo el proceso interactivo.

Paricahua et al. (2018), en Lima, Perú; en su tesis: *Conductas asertivas y trabajo en equipo en niños de 5 años de la IEP Cuna de Bendición Horacio Zeballos, Ate, 2017*, con el objetivo de “determinar la relación entre las conductas asertivas y el trabajo en equipo en niños de 5 años de la IEP Cuna de Bendición Horacio Zeballos, Ate, 2017” (p.10); con una metodología descriptiva e hipotética-deductiva y con una muestra de 25 niños; concluyendo que existe una relación significativa entre las conductas asertivas y el trabajo en equipo en niños de 5 años de la IEP “Cuna de Bendición Horacio Zeballos”, Ate, 2017 de una forma positiva muy alta.

La colaboración que nos deja esta tesis, es que el trabajo en equipo permite que los niños puedan contribuir de diversas formas a un equipo, creando un clima beneficioso, alegre, amigable y respetuoso para cada uno de sus compañeros. Además, se observa que tiene una amplia relación con las conductas asertivas, evidenciando un incremento en la socialización y ayuda mutua entre los miembros del equipo.

Ugarte y Sanchez (2019), en Puerto Maldonado, Perú; en la tesis: *Conductas asertivas y trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Huerto Infantil de Puerto Maldonado, 2019*, con el objetivo de “determinar las conductas asertivas en sus interrelaciones sociales educativas y cómo estas permiten trabajar en equipo de manera cooperativa a temprana edad” (p.8); con una metodología no experimental y una muestra de niños de 5 años; concluyendo que “existe relación significativa entre conductas asertivas y trabajo en equipo”, dado que, siempre que haya conductas asertivas mejoraría el trabajo en equipo de los niños de 5 años.

En el mismo plano, la tesis de Ugarte y Sanchez (2019), nos mencionan como gran aporte que el trabajo en equipo va a ir de la mano con las conductas asertivas, porque cuando se relacionan los niños de 5 años, expresan sus sentimientos. Tendrán como resultado propuestas para el equipo, resaltando el fortalecimiento de la autoestima y la madurez que corresponde a su edad.

Aguilar (2019); en Arequipa, Perú; en la tesis: *Juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 308, Juliaca 2017*, con el objetivo de “determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N.º 308 de la ciudad de Juliaca Región Puno en el 2017.” (p.3); con una metodología no probabilística y una muestra de niños de 5 años; concluyendo que la medida en el que influye el juego cooperativo es significativa para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de la institución educativa inicial N.º 308 de la ciudad de Juliaca en el 2017.

El aporte que nos deja la tesis, es que los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de la socialización en los niños de 5 años. A través del juego, el estudiante logra conocer el medio que lo rodea, por lo que, descubre e interactúa y ofrece la oportunidad de poder adquirir comportamientos que pueden ayudar a socializar con aquellos que lo rodean. Es por ello que el juego cooperativo es de gran ayuda para el niño, por lo que puede expresar lo que siente y piensa, siendo de este modo una de las actividades más importantes para la vida del ser humano.

Montalván (2018); en Piura, Perú; en la tesis: *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular “Jardín Real” Urbanización Bancaria Piura, 2015*, con el objetivo de “demostrar el efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Jardín Real, ubicado en la Urbanización Bancaria – Piura” (p.7); con una metodología mixta y una muestra de niños de 5 años; concluyendo que los resultados fueron positivos. El programa ha tenido un resultado favorable, por ello, podemos observar que más del 50% de los niños mejoraron sus habilidades.

En este mismo sentido, Montalván (2018), nos deja como aporte que el infante participa por iniciativa propia dentro de un juego cooperativo. Se ha demostrado a través de diferentes

estudios, que el juego no incita a la competencia, sino que tiene la finalidad de combinar una serie de habilidades donde el infante se siente motivado. Surgen sentimientos de satisfacción, socializa y comparte sus ideas a su equipo para concluir el juego que se le propone.

2.2 El trabajo en equipo como estrategia de socialización

El trabajo en equipo se observó a través de diferentes experiencias pedagógicas, donde se presenta una serie de estrategias para la ayuda mutua y la buena socialización para la convivencia escolar. En este sentido, a través de diferentes estudios podemos denotar que el trabajo en equipo se constituye por un conjunto de personas que planifican con la finalidad de llegar hacia una meta en común. Esto permite que la socialización se convierta en el eje dinamizador para desarrollar una comunicación y escucha asertiva entre todos los integrantes del equipo, siendo como finalidad, contribuir al campo educativo y a la sociedad.

2.2.1. Marco conceptual de la categoría meta trabajo en equipo

Las revisiones de los artículos científicos permitieron construir un marco conceptual sobre la categoría científica del trabajo en equipo y pudieron clarificar una teoría sustantiva que permita darle la relevancia a la categoría mencionada desde los aportes de diversos autores. A su vez, el presente marco sustenta el constructo científico de la categoría, aportando una contribución teórica sobre el trabajo en equipo y su importancia en la formación integral de los niños de 5 años.

En este sentido, los aportes de Araya Rivera (2016), señalan que el trabajo en equipo está compuesto por una serie de estrategias, a fin de formar grupos de personas que estarán estrechamente relacionados con el desarrollo de los diferentes tipos de pensamientos, además de la capacidad de comunicarse libremente y el fortalecimiento como persona. Esto dará como resultado la facilidad de resolver problemas y la madurez para dirigir los equipos.

Podemos manifestar que el trabajo en equipo es fundamental para los niños dentro de un centro educativo, porque se aprecia que los alumnos forman una mejor conexión entre ellos. Incluso desarrollan un aprendizaje eficaz que los ayudará a desarrollar la interrelación y expresión de emociones, siendo el juego cooperativo una gran herramienta para que los estudiantes se involucren y tengan una mejor fluidez en la comunicación. Esta estrategia

pedagógica será de beneficio para el docente.

En este mismo plano, Aristizabal et al. (2018), en cuanto al trabajo en equipo, se centran en la interrelación afectiva a partir de los progresos de la comunicación y escucha activa. La responsabilidad por medio de la realización de trabajos va de la mano con la toma de decisiones desde una perspectiva de indagación, junto a los análisis y resultados que contribuyen de manera favorable al grupo, teniendo en cuenta que el docente a cargo planifica las actividades.

El trabajo en equipo cumple un rol importante dentro de un aula de educación básica regular, porque da como resultado el desarrollo de la socialización con relación al juego cooperativo, adquiriendo la madurez en la toma de decisiones e influyendo en el pensamiento crítico. Esto permite obtener mayor fluidez cuando se expresan ideas, resaltando el dominio propio como un factor relevante que ayuda y propone diálogos para desarrollarse dentro de una actividad presentada. El rol del maestro es ser guía y motivador durante todo el proceso.

De igual forma, Herrera et al. (2017), con relación al trabajo en equipo, nos expresan que es una capacidad colectiva de gran interés, porque a través de ello se pretende poner en práctica a los alumnos en diversos comportamientos que les ayudan a ser claros, perseverantes, comprometidos y capaces de ser considerados en el ambiente que los rodea.

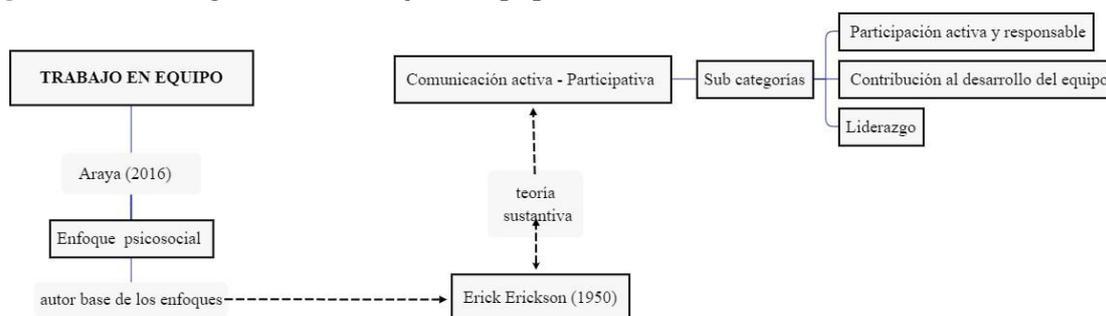
Por otro lado, podemos asegurar de que la práctica del trabajo en equipo dentro del sistema educativo, brinda ventajas que los estudiantes de 5 años llevan a cabo, porque durante el desarrollo, adoptan diversas actitudes positivas que les ayudarán a ser más sociables y persistentes, surgiendo la preocupación de todos los miembros del equipo y superando ciertas dificultades. Un ejemplo claro es el temor de expresar sus ideas.

En otro plano, De Rojas et al. (2018), exponen que el trabajo en equipo se define por una participación operante en un diálogo abierto entre una o más personas. Se centran en un propósito, dentro de un espacio lleno de seguridad y de ayuda mutua con todos los participantes, donde predomina la acción colaborativa de cada uno de ellos. También nos manifiestan que el trabajo en equipo con esmero, dedicación y un objetivo fijo, da como resultado la recopilación de todo el esfuerzo dado por cada miembro.

Podemos afirmar que el trabajo en equipo, dentro de la educación básica regular, ofrece aportes beneficiosos en la vida de cada alumno, evidenciando la libertad de expresarse, resolviendo conflictos, planificando e influyendo en cambios favorables de comportamientos. También, se pone de manifiesto el fortalecimiento del desarrollo emocional y la satisfacción de lograr la propuesta del docente.

La construcción científica de la categoría meta trabajo en equipo se constituye desde la capacidad que tiene el sujeto de ofrecer ayuda mutua y socialización con los participantes. De esta manera alcanza un objetivo común, contribuyendo a que los niños sean capaces de relacionarse con todo su entorno y aportando sus ideas. A su vez va a fortalecer la autoestima, la empatía, la autonomía, la tolerancia y la práctica de las habilidades blandas (Araya Rivera, 2016; Aristizabal et al., 2018; Herrera et al., 2017 y De Rojas et al., 2018). El abordaje de las diversas teorías, revelan las siguientes subcategorías del trabajo en equipo como se muestra en la figura 2.

Figura 2. Subcategorías del trabajo en equipo.



Adaptado de Araya (2016)

Finalmente, las tendencias teóricas del trabajo en equipo indican la gran importancia del fortalecimiento de las habilidades sociales como enfatizan en las subcategorías; además existe una coincidencia teórica en relación con el trabajo en equipo. Es cuando cooperan con un fin específico, sin embargo, se evidencian vacíos epistemológicos relacionados con los métodos pedagógicos que permiten asociar el proceso educativo con el desarrollo de la competencia en los niños de la primera infancia.

a) Importancia de la participación activa y responsable, la cual se registró a través de diferentes praxis pedagógicas, donde se presentaron una serie de mejoras cuando los

estudiantes participaban y asumían responsabilidades de expresar sus ideas. Así mismo, a través de diferentes investigaciones, se pudo resaltar la participación activa y responsable de una buena comunicación con la facilidad de expresarse dentro de un equipo.

De acuerdo con Araya (2016), nos expresa que, dentro del trabajo en equipo, se manifiesta la participación activa que se presenta de una forma significativa en los estudiantes, dando un resultado favorable cuando expresan sus ideas a través de la resolución de tareas, dado que, implica trabajar con personas que busquen interrelacionarse. Por otro lado, existe la posibilidad de inducir a la preocupación del trabajo colectivo e individual, destacando la responsabilidad de ellos.

En cuanto al trabajo en equipo, permite que los estudiantes de 5 años socialicen dentro de un salón de clases, integrándose y compartiendo ideas. Otra de las características es el desenvolvimiento activo, creando hábitos de mejoría para el buen aprovechamiento escolar para el buen cumplimiento de la función de actividades propuestas por el docente. También debemos resaltar la confianza que existe como equipo cuando se trata de una resolución de problemas.

En este mismo plano, De Rojas et al. (2018), nos confirman que dentro del trabajo en equipo se realiza la participación activa, siendo un hecho la forma recta y operativa cuando el estudiante ofrece ideas o lidera un equipo, involucrando sus esfuerzos a fin de disfrutar un tiempo agradable. Así mismo, mencionan que se debe fomentar labores donde las personas trabajen conjuntamente para una mejoría personal y social.

De acuerdo con el autor podemos decir que, el trabajo en equipo dentro de las escuelas, es una competencia principal para lograr que los estudiantes puedan tener una comunicación activa dentro de las aulas, como también es muy importante para el docente. A través de ella podrán involucrarse positivamente para el desarrollo integral del niño de 5 años, la cual se evidenciará cuando comiencen a propiciar estrategias que será de gran beneficio, no solo para el estudiante, sino para toda la comunidad.

En este sentido, para profundizar el estudio de la participación activa y responsable, se utilizarán los siguientes indicadores:

Tabla 1. Indicadores de la participación activa y responsable.

Ítem	Indicador	Parafraseo
1	Expresa	Es la manifestación que todo niño tiene para comunicar sus pensamientos, inquietudes y emociones que deben estar presentes en todo momento, ya sea dentro de un salón de clases, en el hogar y en la sociedad en general, favoreciendo en diversas formas de participación en conjunto o individualmente, notándose en la comunicación activa.
2	Escucha	Es fundamental que el estudiante escuche y sea escuchado desde pequeño, teniendo como base la creación de un entorno donde interactúa con otros, pudiendo tomar sus propias decisiones, meditando y poniendo en práctica lo aprendido. Necesariamente, se debe otorgar un tiempo para que preste atención a sus compañeros de clases y tenga una participación activa dentro de su equipo.
3	Comprende	Es entender toda intervención empática que tiene el estudiante, donde tiene la capacidad de escuchar a todos los miembros de su equipo, analizar o discutir los temas en curso, con el fin de poder beneficiar su pensamiento y sobresalir con su equipo.

Adaptado de Castro et al. (2016)

Se considera que, dentro del trabajo en equipo, el estudiante desarrolla la expresión para comunicarse con sus compañeros del aula, teniendo la oportunidad de analizar diversas ideas que surjan dentro del equipo. Como resultado, tendremos la comprensión dinámica de los integrantes con un mismo objetivo.

A manera de conclusión, las inclinaciones teóricas de la participación activa y responsable, indican el gran valor del reforzamiento de la comunicación como se enfatiza en los indicadores; además se observa una relación teórica, donde estas características coinciden con el común

denominador, expresión-comunicación. No obstante, se evidencian vacíos epistemológicos a las estrategias pedagógicas que ayudan a que el estudiante tenga participación activa y responsable en su entorno.

b) Contribución de los integrantes del equipo al logro de los objetivos, se observó a través de distintas experiencias pedagógicas presentadas en una serie de métodos para este desarrollo de trabajo en equipo. Así mismo, en las lecturas revisadas, podemos mencionar que esta contribución grupal fue efectuada por una serie de colaboraciones que ofreció cada persona con el fin de lograr un objetivo. Observamos también que el aporte es fundamental para cada integrante, desarrollando el pensamiento crítico en los personajes del equipo, teniendo como finalidad la colaboración conjunta en el área educativa y comunitaria.

Según Araya (2016), dentro del trabajo en equipo, surge el esfuerzo individual y grupal en el que cada integrante se involucra. También, se observa la organización cuando el equipo se reparte responsabilidades, por lo que, permite compartir sus ideas y expresar la tolerancia, mostrando de esta manera la empatía colectiva. Por ende, presenta un clima cálido que contribuye al desarrollo, teniendo como eje principal el respeto con cada uno de sus miembros activos.

En relación con el autor, podemos asegurar que, dentro del trabajo en equipo, se presenta el esfuerzo y la habilidad que cada integrante resalta. Por tal motivo, es de gran beneficio para los estudiantes de 5 años que, a través de estas actividades, puedan desarrollar hábitos y valores empáticos, obteniendo una mejor autonomía, la cual, puedan manifestar con respeto a cada uno de sus compañeros, construyendo de este modo, un ambiente agradable y saludable. Es de suma importancia que, dentro de un aula de clases, todos sean partícipes de las actividades, a fin de obtener la mejoría del equipo.

En el mismo plano, Herrera et al. (2017), dentro de sus evaluaciones, manifiesta que tiene como un gran porcentaje la contribución del desarrollo del equipo, donde se contempla que los estudiantes comparten ideas, colaboran entre sí y evalúan cada propuesta, generando tiempos de enriquecimiento socio-emocional que apuntan a un objetivo común, ayudándolos en cada aspecto de su vida personal.

Podemos mencionar que, en el trabajo en equipo, se observa la presencia de un grupo de personas que se involucran al expresar sus ideas, poniendo de manifiesto su cooperación y equidad de responsabilidades. Esto permite formar un clima acogedor para que los participantes mantengan lazos de afinidad con el único motivo de superar adversidades y dificultades que se presenten. Siendo de este modo, un gran beneficio para el desarrollo integral del estudiante, teniendo en cuenta que, el docente, lleva a cabo la función de motivar y ayudar en todo el proceso.

Para profundizar el estudio de la diversión y el disfrute, se utilizarán los siguientes indicadores:

Tabla 2. Indicadores de la contribución al desarrollo del equipo.

Ítem	Indicador	Parafraseo
1	Organización	Significa estar preparado ante alguna situación. Cuando existe una buena organización, esto se refleja en la mejoría de trabajo en equipo. No obstante, debe estar de la mano con una buena planificación para evidenciar mejor resultados.
2	Respeto	Este valor permite escuchar ideas, necesidades y decisiones. Por eso, es fundamental que esté presente en un trabajo en equipo, porque permite entender y apoyar a la hora de establecer acuerdos, llegando a cumplir un mismo objetivo.
3	Responsabilidad	Es asumir órdenes y estar comprometidos a realizarlas. Dentro de un trabajo en equipo, tiene que haber, necesariamente, una participación activa de todos los integrantes y deben estar conectados para efectuarlas. Al asumir una responsabilidad, los estudiantes van madurando y creciendo como equipo.

Adaptado de De Rojas et al. (2018)

El trabajo en equipo permite que el niño tenga una mejor convivencia dentro de un salón de clases, desarrollando con mayor organización diversas actividades que se les presente. El resultado es que asuma sus deberes con responsabilidad y compromiso. Por ende, se evidencian mejoras en una buena comunicación y es de suma importancia que se ponga en práctica uno de los indicadores principales, el respeto.

A manera de síntesis argumentativa, las diferentes teorías de la contribución al desarrollo del equipo, indican el gran efecto positivo de la colaboración de cada persona como se presentan en los indicadores; así mismo, hay una coincidencia con las afirmaciones mencionadas en lo que se refiere a esta contribución, aquí es donde el individuo transmite su apoyo total, a fin de impulsar a su equipo. Sin embargo, se observó vacíos relacionados con las estrategias pedagógicas que permitían asociar el desarrollo educativo para la contribución del desarrollo del trabajo en equipo en los niños del nivel inicial.

c) Liderazgo participativo, se observó a través de diferentes experiencias pedagógicas donde se presentó una serie de métodos para el compromiso y la integración de los estudiantes. Es decir, a través de diferentes investigaciones podemos indicar que el liderazgo es la capacidad que tiene el individuo para poder guiar y sobresalir junto a su equipo. La responsabilidad se convierte en la base principal para desarrollar madurez y autonomía en todos los que conforman el equipo, con la finalidad de colaborar en la educación del primer ciclo.

Según Araya (2016), nos manifiesta que dentro del trabajo en equipo surge el liderazgo, a fin de poder guiarlos como cabeza, para una mejoría cuando se trata de integrar a todo el grupo. Nos menciona que el líder debe estar comprometido y debe comprender el ambiente en el que se encuentre. No solo una persona tiene la potestad de liderar el grupo o alguna actividad, sino todos los miembros deben ser partícipes cuando se les presente la oportunidad.

Con base en el autor, podemos deducir que dentro del trabajo en equipo surge el liderazgo, siendo un gran beneficio para el estudiante, un instrumento fundamental dentro de un salón de clases de niños de 5 años, demostrando que el educando pueda desenvolverse y dirigir grupos pequeños y grandes. Puede también presentar la socialización con su par y, de este modo, mejorar su comportamiento, ya que, a través de la integración puede emitir o difundir mensajes a otros.

Así mismo, Perez y Paz (2016), nos menciona que, a través de la exploración sobre el liderazgo, ha podido deducir que ser líder involucra talentos y conocimientos. Se representa como un ente hacia todo el equipo, modificando su conducta, pero, a la vez es un transmisor de ideas para todos los asistentes, dando resultados provechosos y manifestando las actitudes de manera extrínseca a todo el equipo.

Podemos afirmar que, el trabajo en equipo dentro del sistema educativo, permite que el niño pueda adoptar nuevos comportamientos de liderazgo, de tal forma que el docente debe ser un modelo, el cual, el niño adopte para comprender, reflexionar e interiorizar acerca de cómo liderar un equipo y fortalecer sus valores dentro del aula.

Para profundizar el estudio de la diversión y el disfrute se utilizarán los siguientes indicadores:

Tabla 3 Indicadores de liderazgo.

Ítem	Indicador	Parfraseo
1	Guiar	Es conducir a un grupo de personas hacia una meta para obtener buenos resultados, favoreciendo a todos los integrantes, lo cual refleja la esencia de cada persona. Se puede notar la organización, no solo del guía, sino de todo el equipo.
2	Integrar	Es poder unir a dos o más personas dentro de un equipo, con el fin de alcanzar excelentes resultados. Parte de esta acción se ve en un desempeño colaborativo.
3	Comprometer	Es la responsabilidad que asume el individuo. Consiste en animar e involucrar a los miembros del equipo, especialmente a fortalecer las emociones y los valores como grupo.

Adaptado de Perez y Paz (2016)

En el educando, es de vital importancia que tenga la capacidad de guiar a un equipo, dado que, a través de ellos pueda integrar a cada uno de los miembros, pero sobre todo desarrollar autonomía y madurez para estar comprometidos con todo el grupo. Estos indicadores permiten en ellos el desarrollo de capacidades y descubrimientos de nuevos talentos.

Para sintetizar las diferentes investigaciones del liderazgo, indican el gran aporte para llevar a cabo un proyecto con un grupo de personas como enfatiza en los indicadores; así mismo, encontramos una relación teórica en lo que se refiere al liderazgo, donde el individuo involucra sus conocimientos y adquiere una responsabilidad para alcanzar una meta. Sin embargo, se evidencian vacíos con relación a los métodos pedagógicos que ayuden al desarrollo educativo para el liderazgo en los niños.

2.2.2 El trabajo en equipo como eje dinamizador en la primera infancia, se observó en diversas vivencias pedagógicas donde el trabajo en equipo se presenta como un método fortalecedor en el área social e impulsa el desarrollo de aptitudes positivas. En este sentido, a través de diversos estudios, podemos señalar que el trabajo en equipo como eje dinamizador en la primera infancia permite que el estudiante desarrolle comportamientos que lo ayuden a relacionarse en forma conjunta con acciones recreativas.

Según Tinoco Peñaloza (2017), manifiesta que, dentro de su investigación del trabajo en equipo, se contempla como un eje dinamizador donde el niño fortalece su área social. A través de diferentes estrategias, el estudiante puede relacionarse y jugar de manera cooperativa, reflejando un cambio factible en su entorno, siendo la integración sociológica como parte innata de sí mismo. Por ello menciona que, efectuando tareas cooperativas, ya sea en pares o más, se refleja una mejor participación y un desborde de diversas habilidades que el infante irá demostrando.

Por consiguiente, podemos decir que el trabajo en equipo es una de las metodologías fundamentales que debemos poner en práctica con los estudiantes, debido a que, mediante esta práctica el infante podrá demostrar diversos talentos, obteniendo la facilidad de compartir ideas con otros estudiantes. Más aún, si efectúa encuentros cooperativos donde impliquen todos sus conocimientos, provocando un desborde de diferentes capacidades que ayudarán al infante en su madurez social y autoestima.

En el mismo plano, Dantas y Dávila (2018), nos explican a través de su estudio que, el trabajo en equipo como eje dinamizador, es un método que sí se utiliza apropiadamente permitiendo que el educando saque a relucir la práctica de las habilidades blandas y salga a flote el aprendizaje significativo. Tiene como labor impulsar y mejorar planeamientos que tendrá como resultado el incremento de cualidades, destrezas y pensamientos críticos.

Con relación al estudio podemos decir que, la práctica del trabajo en equipo, produce resultados concretos para la mejoría de la interacción de un conjunto de personas, debido a que, el estudiante se expresa de manera autónoma al comunicarse con otros. De este modo, tiene la confianza de poder demostrar las diferentes habilidades que posee y adquiere en el camino, trayendo beneficios a la niñez.

A manera de síntesis, la tendencia teórica del trabajo en equipo como un recurso fundamental en la primera infancia, devela el gran significado del fortalecimiento en las áreas sociales, en la comunicación y en la adquisición de nuevos comportamientos beneficiosos para el niño; que, a través de una herramienta didáctica, proporcionará una mejor oportunidad, dado que, se relaciona con otras personas y surge una conexión para alcanzar objetivos comunes.

2.2.3 El trabajo en equipo como eje fortalecedor en la participación activa del niño de la primera infancia, es un modo de agrupar diversas personalidades que, al estar en un solo equipo, el niño tiene la confianza de expresarse libremente; lo que permite que surja la comunicación activa entre todos los miembros que tienen un mismo objetivo en común. A la vez se observa el desarrollo de diferentes competencias que lo ayudan a poder resolver problemas en equipo.

La praxis del trabajo en equipo en los niños permite que, no solamente el estudiante pueda mantener una conversación, sino que puede asociarse mejor y aprender a tener una convivencia llena de tolerancia, a la vez que aporte significativamente en el aspecto educativo (Martín, 2018). Cuando el escolar se expresa con sus compañeros, tiene la capacidad de tomar decisiones y aprende a socializar permitiendo que tenga diversas experiencias de vida que le ayudarán beneficiando su crecimiento en la sociedad.

Así mismo, Montero Tacuri (2017), nos comenta que, dentro del trabajo en equipo, deben estar docentes encargados en la orientación de un buen desenvolvimiento que garantice alcanzar a motivar la autonomía en los niños y tener evidencia de la participación activa. Es por ello que, al trabajar en equipo, se van a observar cambios significativos, obteniendo un aprendizaje en masa. Cabe resaltar que, con estas actividades, los estudiantes logran expresarse libremente poniendo en uso su imaginación.

Finalmente, las diferentes teorías del trabajo en equipo como eje fortalecedor en la participación activa del niño, manifiestan la gran importancia de la comunicación y la escucha activa; así mismo, tiene relación con los argumentos mencionados con respecto a la participación que cumple con el equipo, porque estos estudiantes se sienten en la capacidad de expresarse con libertad y tienen la autoridad para tomar decisiones que traerá logros satisfactorios al equipo.

2.2.4. Estrategias del juego cooperativo en la gestión del trabajo en equipo, a través de estas estrategias el niño va a contribuir de una forma efectiva dentro de un equipo, ya que, desde que nace adquiere enseñanzas innatas como el juego. Por ende, dentro de estos juegos cooperativos, van a surgir aprendizajes que puedan fortalecer en la ayuda mutua para alcanzar objetivos; y, se van a observar la buena relación en un equipo, para alcanzar propósitos en común.

Cubillo Quintero (2020), nos menciona en su investigación que, el juego cooperativo, es de gran importancia para trabajar en equipo dentro de un salón de clases; así mismo nos indica que, este tipo de juego, es una de las herramientas esenciales donde el educando puede relacionarse, comunicarse con otros, cumplir retos y comprender que tiene una responsabilidad dentro del grupo; para que conjuntamente contribuyan ideas con el fin de llegar a la meta trazada. Por tal motivo podemos deducir que, el juego cooperativo, es de gran importancia en el niño, cuyo resultado es el desarrollo favorable de un trabajo colectivo.

En el mismo plano, Paredes Mundaca (2019) nos comenta que dentro de los juegos cooperativos existen cambios cuando las personas se interrelacionan, estos se muestran con la confianza y valor de cada integrante; además, surgen aprendizajes afectivos y emociones favorables que cada niño va a formar caminos para aprender nuevos comportamientos basados en la ayuda mutua dentro de la cooperación. En ese sentido, podemos afirmar que la estrategia

del juego cooperativo trae resultados positivos para que el infante se desarrolle en varios ámbitos y, sobre todo, la socialización dentro de un equipo de trabajo.

A modo de conclusión, las diferentes teorías de las estrategias del juego cooperativo como gestión en el trabajo en equipo, nos denota que existe el desarrollo de los aprendizajes colectivos, la diversión y la aceptación de ganar o perder, porque adquieren la madurez en el transcurso de los juegos; así mismo, hay una relación teórica en relación del juego cooperativo y el trabajo en equipo que son la comunicación y la contribución al equipo.

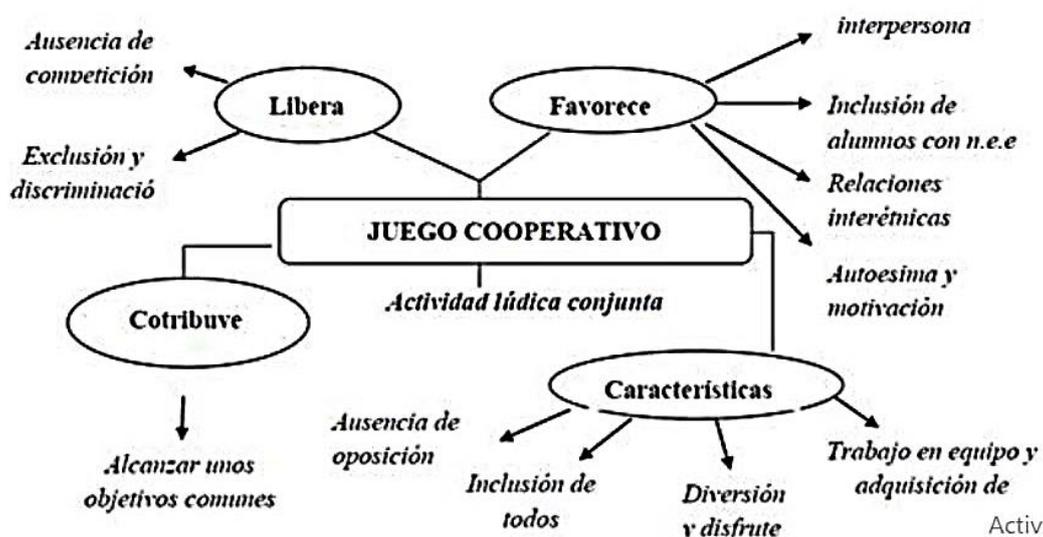
2.3 El juego cooperativo como estrategia colaborativa.

El juego cooperativo se observó a través de las praxis pedagógicas donde se presentó como una herramienta que tenía una serie de resultados como es la ayuda mutua y la comunicación activa. En este sentido, a través de diversos estudios, podemos decir que los juegos cooperativos son actividades lúdicas donde se desarrolla la colaboración recíproca y la participación de cada uno de los integrantes, teniendo como finalidad aportar favorablemente a la educación y a la comunidad.

Según Cuesta et al. (2016), nos mencionan que los juegos cooperativos son actividades donde los integrantes entregan y obtienen colaboraciones para ofrecer sus aportes. De esta manera, tienen como resultado diversos propósitos generales. Por otra parte, se debe tener en cuenta que el juego cooperativo se desprende de la anulación, de la inmoralidad y da lugar a la autonomía de poder imaginar, inventar y crear.

El juego cooperativo garantiza oportunidades a los estudiantes desde el momento en que se pone en práctica, es decir que cuando el niño de 5 años juega, involucra el cuerpo. Entonces surge el aprendizaje significativo, además de hacerlo en conjunto. También adopta madurez para trabajar en equipo, siendo un individuo libre de construir y expresar sus propias ideas. Cuesta et al., (2016), propone lo siguiente:

Figura 3. Juego cooperativo



Tomado de Cuesta et al. (2016)

En otro plano, Osornio Callejas (2016), con relación al juego cooperativo nos dice que no aparta, ni excluye a ninguna persona, es decir que existe inclusión dentro del equipo generando un ambiente de gozo, sin aspirar necesariamente a un resultado de triunfo, porque de esta manera fomenta un clima grato y correspondido entre todos los integrantes, permitiendo establecer un desempeño satisfactorio durante el proceso de juego.

Así mismo, podemos afirmar que el juego cooperativo es la actividad donde el niño de la primera infancia es libre de desarrollarse en conjunto y mostrarse como tal; se evidencia en diferentes investigaciones que se crearon con el fin de involucrarse sin ser excluido; siendo tratado como un sujeto de acción y socialización que a través del juego desarrolla el pensamiento lógico.

Sin embargo, Calvo Sánchez (2018), en cuanto al juego cooperativo, expresa que garantiza grandes beneficios en la participación, la aprobación y la aceptación de opiniones de todos los compañeros, porque mediante el juego cooperativo surge la creación de normas y la búsqueda de soluciones ante diversos temas específicos propuestos desde distintos ambientes donde se desenvuelven los integrantes.

Entonces, podemos manifestar que el juego cooperativo es de gran ayuda para el desarrollo integral del niño del nivel inicial, ya que, por medio del juego se construye el pensamiento lógico; vemos actividades en conjunto donde el educando se involucra activamente, surge el aprendizaje de cada uno y las comparten de forma abierta. Siendo así un gran beneficio para trabajar en equipo dentro de un salón de clases.

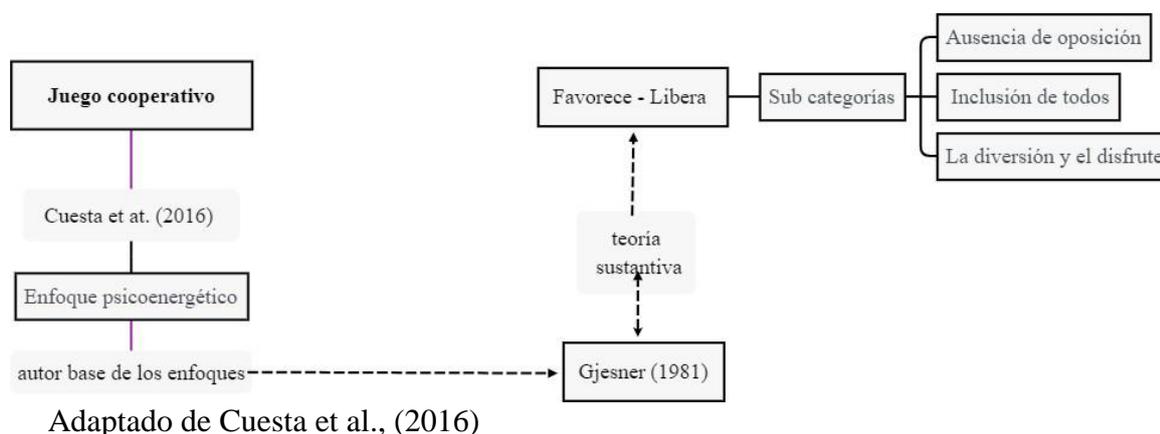
De igual forma, Villa-García (2016), se refiere al juego cooperativo como una recreación donde surge el rescate de saberes dentro de un grupo de personas; se experimenta el gozo de cada uno de ellos cuando interactúan con el único fin de que se esmeren, a fin de lograr el objetivo, siendo la derrota un tema secundario. A través del juego se observa la ausencia de peleas, discordias o malos entendidos porque se enfocan en la participación de cada integrante, produciendo un ambiente agradable.

Es así como podemos afirmar que, el juego cooperativo como una actividad lúdica, permite que los niños de la primera infancia tengan la capacidad de desenvolverse sin temor y puedan trabajar en equipo; surgiendo en cada uno de ellos la autonomía y la madurez de aceptar cuando exista un fracaso, cuya finalidad es unir fuerzas para alcanzar una meta. Además, podemos mencionar que el juego cooperativo ayuda al estudiante a tener un control de sus emociones, poner en práctica sus valores y dando como resultado un clima cálido dentro del salón de clases.

La construcción científica de la categoría herramienta “Juego Cooperativo”, se constituye desde que el estudiante se desenvuelve colectivamente dentro de un equipo de juegos, el cual ofrece ayuda mutua hacia otros compañeros, aportándole favorablemente con la finalidad de socializar y disfrutar de manera armónica cada obstáculo que se le presente como equipo; a su vez, desarrolla el pensamiento lógico junto a la resolución de problemas y la práctica de valores. (Cuesta et al., 2016; Osornio Callejas, 2016; Calvo Sánchez, 2018 y Villa García, 2016).

Con base en los siguientes autores revisados se plantea el siguiente mapeo de la figura 4.

Figure 4. Subcategorías del juego cooperativo



La categoría herramienta juego cooperativo, Cuesta et al. (2016), los cuales nos revela las siguientes subcategorías:

a) Promoviendo la ausencia de oposición, se observa a través de las prácticas pedagógicas donde se manifiesta una serie de estrategias para la ausencia de rechazo en los juegos cooperativos. Además, al revisar diferentes investigaciones, podemos decir que la ausencia de oposición se manifiesta cuando el estudiante respeta la opinión de los demás y se vuelve tolerante con el fin de aportar al equipo, donde cada comentario es indispensable y pueda surgir el análisis crítico en cada uno de ellos. Siendo de este modo, un gran beneficio para la sociedad educativa.

Según Cuesta et al. (2016), nos mencionan que el estudiante involucra sus sentimientos y diferentes actitudes en tiempos de juego, donde los malos comportamientos son reducidos, debido a que los niños no se oponen cuando interactúan en equipo. Así mismo, nos expresa que dentro del grupo surge la armonía, afianzan los lazos de la comunicación y llegan a un acuerdo con el fin de disfrutar en conjunto, dando como resultado final, la ausencia de oposición.

Podemos afirmar que, el juego cooperativo, es una gran herramienta para el docente, debido a que los estudiantes pueden tener ajustes emocionales dentro de las aulas; además, la comunicación es más fluida, permitiendo que se puedan relacionar con mucha más facilidad,

dándose un buen desarrollo interpersonal en los niños de 5 años, donde el respeto uno de los valores más pronunciados al momento de sumar ideas; en efecto, logran llegar a un acuerdo con el equipo de juego.

De igual forma, Ylarragorry (2018), nos menciona que, dentro de los juegos cooperativos, se pretende reducir los comportamientos negativos de los estudiantes, impulsando a ejecutar acciones positivas para que puedan jugar en equipo, contribuyendo ideas, respetando a cada uno de los integrantes y llegando a un acuerdo. Además, nos dice que dentro del juego cooperativo se ha de relacionar con otros y ha de tener contacto con todo el medio ambiente. Es así que prevalecen las metas en equipo, dándose a revelar la ausencia de la oposición.

En efecto, podemos afirmar que, dentro del juego cooperativo, se evidencian comportamientos adecuados de parte de los estudiantes, siendo ellos los beneficiados cuando ejecutan trabajos en equipo. Por lo que, permite mejorar la conducta y dar muestras de apoyo a sus compañeros cuando expresan sus comentarios, llegando a un acuerdo y aceptando sus ideas. Al mismo tiempo, se genera un entorno armonioso con todo el equipo y llevan a cabo la mejoría de los integrantes.

Para profundizar el estudio de la ausencia de oposición, se utilizarán los siguientes indicadores:

Tabla 4.Indicadores de la ausencia de oposición

Íte	Indicador	Parafraseo
m		
1	Comunicación	La comunicación es el medio donde se expresan ideas, sentimientos e interrogantes que ayudan a los estudiantes a tener una mejor relación con su entorno, los cuales forman lazos sociales desde su corta edad.
2	Armonía	La armonía se refleja en tiempos de placer y asegura el bien común. En el ser humano, se observa en el ámbito personal, social, familiar y diversos entornos, dando como resultado

	momentos que brindan placer, tranquilidad y paz.
3	Comportamiento
	Es una serie de acciones que se realizan en un entorno social. En los estudiantes se refleja conductas dentro de un salón de clases, siendo de gran interés para las escuelas y maestros, sin embargo, se destaca que la mejor conducta es la asertiva y pasiva, teniendo un rol importante para el educando y su entorno.

Adaptado de Osés et. al. (2016)

Podemos afirmar que, el juego cooperativo, tiene como subcategoría la ausencia de oposición, garantizando resultados convenientes que serán medidos con la demostración de los cambios de comportamientos asertivos en los estudiantes que lo llevan a cabo; surgiendo una comunicación activa cuando interactúan entre uno o más personas, evidenciando un ambiente armonioso y experimentando paz exterior e interior que el educando necesita.

A manera de síntesis argumentativa, las orientaciones teóricas de la ausencia de oposición en los juegos cooperativos revelan la gran importancia en la modulación de conductas en el aula como enfatiza en la subcategoría; además, existe una coincidencia teórica en relación con lo mencionado cuando se observan comportamientos adecuados que repercuten en los estudiantes al demostrar tolerancia. Sin embargo, existe una carencia del manejo de estrategias en el aula para regular conductas opuestas o barreras para dinamizar el trabajo colaborativo en los equipos.

b) Generando escenarios para la inclusión, se pudo evidenciar en diversas experiencias pedagógicas donde se presentaron metodologías de aportes positivos para la inclusión de todo el equipo en los juegos cooperativos. Así mismo, a través de las lecturas revisadas, podemos hacer mención que estos aportes se generan al desarrollar las actividades, formando lazos sociales donde cada integrante comparte sus habilidades y respeta las de los demás, siendo así un gran aporte para la educación del infante y su área social.

Según Cuesta et al. (2016), nos manifiestan que, dentro del juego cooperativo, surge la integración de todos los miembros del equipo, evidenciando efectos beneficiosos para el individuo que lo pone en práctica, por ejemplo, la amistad, la empatía, la amabilidad, la ayuda mutua, la bondad o la facilidad de incorporarse a un grupo de juego; apreciando buenos resultados con la inclusión de todos.

El juego cooperativo dentro de las instituciones educativas es esencial, porque a través de ello, el niño puede interactuar con otros, formando lazos amicales e involucrando sus sentimientos; siendo de gran beneficio para el niño de 5 años dentro del ambiente escolar. También permite que el docente pueda tener una variedad de ideas para la mejora de sus estudiantes y puede ser de ayuda en el aspecto personal y social.

Así mismo, Cuastumal y Pastrana (2018), nos expresan que dentro del juego cooperativo se desarrolla la socialización, no con el motivo de aventajar o de sentirse superior a algún miembro, sino con el objetivo de sobresalir en equipo. Podemos afirmar que dentro de un equipo de juego se establece la conexión de personas y se fortalecen los valores como la honestidad, la tolerancia, el compañerismo e incorporación.

Para profundizar el estudio de inclusión, se utilizarán los siguientes indicadores:

Tabla 5. Indicadores de inclusión de todos.

Ítem	Indicador	Parafraseo
1	Integración	Es toda aquella acción de reunir a personas con el fin de evitar la exclusión, desarrollando en los estudiantes un aprendizaje de participación con todas las personas de su entorno; siendo esta, una forma de socializar con todos los miembros que lo integren.
2	Ayuda mutua	Es una actitud que brinda apoyo a los demás. Sirve mucho en la educación del niño, permitiendo el fortalecimiento de las relaciones entre todos sus compañeros del aula, una mejor convivencia escolar y un gran beneficio para la personalidad del educando, dado que, comparten ideas, valores, saberes previos y

anécdotas.

- 3** **Empatía** Es un valor importante en el niño, porque permite que el estudiante se coloque en lugar de otro, brindando ayuda, afianzando los lazos de confianza, respeto, valoración, tolerancia y garantizando la mejora del niño en las relaciones interpersonales.

Adaptado de Zuluaga et al. (2016)

Se entiende que el juego cooperativo permite que el educando pueda integrarse con más facilidad con todas las personas que están en su entorno social; surgiendo en ellos la ayuda mutua hacia una problemática que se les presenta, siendo la empatía, uno de los valores más importantes que reflejan los estudiantes.

Finalmente, las tendencias teóricas de los aportes para la inclusión en los juegos cooperativos, indican la gran importancia del fortalecimiento de aceptación de los miembros del equipo como hace mención en los indicadores; además, existe una coincidencia teórica en relación con la inclusión, cuando socializan y ponen en práctica diversas virtudes que servirá de ayuda para el niño de 5 años, sin embargo, se observan carencias argumentativas en cuanto a la aceptación del niño.

c) Espacios de diversión y el disfrute, se observó a través de distintas praxis pedagógicas donde se presentó una serie de estrategias para esta contribución del juego cooperativo. Es así que, en diferentes estudios, podemos denotar que los juegos se presentan de forma espontánea, donde los jugadores involucran sus emociones de un modo efectivo, lo cual reflejan con un ambiente cálido, apuntando el objetivo de aprovechar momentos placenteros; siendo esto, un gran beneficio al ámbito educativo y social.

Según Cuesta et al. (2016), nos indican que dentro del juego cooperativo surge la diversión cuando los integrantes interactúan entre ellos. Los niños se relacionan con mucha facilidad valorando el esfuerzo de cada uno de ellos, demostrando libertad de poder desenvolverse en un espacio mixto, teniendo movimientos libres, adoptando comportamientos adecuados y logrando divertirse en tiempos de recreación.

Podemos asegurar que, el juego cooperativo, es una pieza clave para los niños de 5 años, porque los estudiantes pueden realizar movimientos libres, fomentar su creatividad, realizar actividades físicas y gozar de los resultados, sean positivos o negativos. A la vez, podemos afirmar que es una herramienta para el docente cuando interactúa con sus alumnos, evitando comportamientos inadecuados dentro del aula.

En otro plano, Navarro et al. (2017), nos hablan del juego cooperativo como un tiempo importante que debe ser promovido dentro de las escuelas, dado que, se observa la ayuda mutua entre los compañeros, en el que disfrutan de la participación de todos y se motivan en tiempos de recreación, generando un clima grato y agradable para todos los integrantes del grupo.

En este sentido, el juego cooperativo, es de gran trascendencia en los niños de 5 años, porque pueden tener la oportunidad de interactuar con otros, permitiendo que cada uno de los integrantes coopere, ayude y realice la misma actividad sin ningún problema. Por tales motivos, se pueden observar mejoras en las relaciones sociales y tienden a disfrutar con cada uno de ellos, a fin de entretenerse en conjunto.

Para profundizar el estudio de la diversión y el disfrute se utilizarán los siguientes indicadores:

Tabla 6. Indicadores de la diversión y el disfrute.

Ítem	Indicador	Parfraseo
1	Interacción	Es una acción que ocurre cuando los participantes se relacionan con otros. Surgen con el propósito de resolver algún obstáculo y conflictos o simplemente para obtener un intercambio de pensamientos, palabras y actitudes entre todos los miembros, dado que, se experimenta una mejor convivencia en armonía y produce la igualdad de todos.

- | | | |
|---|----------|--|
| 2 | Relación | Es la acción donde el estudiante socializa con otros, tratando temas de situaciones distintas a su realidad. Surge la formulación de conceptos de cada persona, se percibe diversas necesidades y se comunica libremente; logrando un escenario cálido que ayuda a mejorar la convivencia escolar. |
| 3 | Libertad | Es la capacidad que tiene un estudiante para comunicarse espontáneamente, transmitir emociones e ideas, crear ambientes agradables, expresar valores y reforzar la autonomía y responsabilidad en el educando. |

Adaptado de Villa García (2016)

El juego cooperativo influye en el estudiante para interactuar con su par, por lo que, permite mejorar las relaciones entre los miembros de un equipo. A través del juego las relaciones se incrementan, dándose una buena comunicación e intercambiando ideas. Por ende, el educando puede sentir la libertad de expresar lo que siente, mejorando la calidad de interacción con sus compañeros.

Para sintetizar las diferentes teorías de la contribución de la diversión y el disfrute del juego cooperativo, resumen la gran importancia de recrearse al relacionarse con otros como lo menciona en sus indicadores; además se experimenta una coincidencia teórica cuando los estudiantes disfrutan el juego formando un clima cálido y fortaleciendo el área social en los niños 5 años. Sin embargo, observamos una carencia en la falta de estrategias cuando se ponen en práctica las actividades.

2.3.1 El juego cooperativo como estrategia en la primera infancia, es una herramienta esencial para el área educativa, donde el niño tiene la libertad de expresar sus ideas y emociones con sus demás compañeros; a la vez vemos que los estudiantes mejoran en su interrelación y juntos fortalecen lazos como equipo, surgiendo el disfrute por cada uno de ellos. También se observó el desarrollo de diversas capacidades de la inclusión de todos los participantes, poniendo en práctica la tolerancia al escuchar las diferentes ideas.

La práctica de esta estrategia, permite que el niño pueda desarrollar el área social, con la seguridad de que va a ser escuchado. Esto permite expresar sus emociones a pesar de que no conozca a los integrantes del equipo, el cual genera la inclusión y deja de lado los prejuicios. En virtud de estos juegos, el estudiante va a regular las diversas problemáticas que se presenten durante la actividad y de la misma forma va a percibir claramente la confianza para ayudar a resolverlas, tal como lo afirma (Lozano Anaya, 2019).

El juego cooperativo como estrategia para el trabajo en equipo, permite desarrollar en los niños un desenvolvimiento con mayor dominio en el lugar donde se encuentren y con personas que por primera vez empiezan a relacionarse; siendo un gran beneficio para el desarrollo de la capacidad de expresión, mantenimiento del respeto con los que le rodean y, sobre todo, el hecho de destacar cualidades de liderazgo cuando resuelven algún tipo de obstáculo.

De igual forma, Aguado Cerrón (2019), nos manifiestan la importancia del juego cooperativo en los infantes que dentro de estas actividades cumplen roles importantes que van a permitir desarrollar diversos comportamientos que involucran su área motora, cognitiva y socioemocional; además, podemos determinar como una herramienta pedagógica fundamental para que el docente pueda descubrir el mundo de cada niño, teniendo en cuenta que es un individuo único y diferente, por tal motivo, merece toda la atención en tiempos de recreación.

Es así que esta estrategia en los niños, ayuda a mantenerlos en actividad con otros estudiantes. Algo que llama la atención es que genera el descubrimiento de nuevos conocimientos y el desarrollo de diversas competencias. Cabe destacar que la responsabilidad de socializar entre los integrantes al organizarse, involucran sumamente el área cognoscitiva, siendo un gran recurso para el área educativa; y beneficioso para que el niño se desarrolle.

A manera de conclusión, las diversas teorías del juego cooperativo como estrategia para la primera infancia, afirman la importancia del trabajo en equipo en los infantes, permitiendo la interrelación con otras personas; también el desarrollo de partes motoras a través de los diversos juegos, el despertar de nuevos conocimientos y el compromiso de cada uno de ellos cuando comparten tiempo y espacio con cada participante, siendo una buena herramienta para el área educativa.

2.3.2 El juego cooperativo como estrategia docente, el niño desde que nace interactúa y empieza a jugar con diversas partes de su cuerpo o materiales que están en su entorno, siendo de esa forma la adquisición de nuevos conocimientos que aprende a través del juego, es por ello que es una de las principales estrategias metodológicas del docente para conocer e introducirse en el mundo de cada estudiante; además, a través de esta estrategia, va a observar cómo el niño se desenvuelve e interactúa con otros, teniendo como objetivo evaluar el área motor y cognitivo.

Asimismo, Flores et al. (2017), mencionan que el sector educativo cumple la función de impartir conocimiento y transformar a nuestra comunidad, teniendo en cuenta que son niños con participación activa. El docente debe considerar oportuna la herramienta pedagógica del juego cooperativo que le ayudará, en un sentido, a estimular las conductas y el área social del estudiante. Es por ello que servirá de ayuda al sector educativo, padres de familia y estudiantes.

En el mismo plano, Reyes et al. (2019), expresan que, a través de la práctica de los juegos cooperativos, ayudaremos al maestro para que en un determinado tiempo pueda conocer a sus estudiantes, plantee nuevas propuestas de actividades de aprendizaje y los involucre en diversas áreas sociales. Es por ello que esta práctica ayudará a ver el aprestamiento que refuerzan los valores y superen el temor de relacionarse con otros niños, adquiriendo la madurez de transmitir sus ideas.

Finalmente, las diferentes teorías del juego cooperativo como estrategia en el docente, obtienen diversos resultados efectivos que contribuyen al sistema educativo permitiendo que el docente tenga la oportunidad de aplicarlo como un sujeto observador y motivador durante las actividades en equipo. De la misma forma, los estudiantes dan respuestas al expresar sus emociones hacia el maestro a cargo, compañeros del aula y miembros de la familia.

2.3.3 El juego cooperativo y sus aportes en el trabajo en equipo, es un modo de adquirir y evaluar el desarrollo de diversas competencias en el niño, con el fin de que adopte comportamientos favorables y las aplique dentro de un equipo. Esto se verá reflejado con la inclusión de los integrantes que cumplirán un rol diferente teniendo como estrategia el juego cooperativo. Dentro de estas actividades surgen la diversión y el disfrute que dan como resultado, aprendizajes significativos en cada uno de ellos.

Por otra parte, Mora Reinozo (2017), nos comenta que el aporte del juego cooperativo hacia el trabajo en equipo, es integrar a las personas que en conjunto resuelvan problemáticas que se presenten y apunten a una comunicación asertiva que se observará dentro de un equipo. Es decir que en estas actividades se contempla el fortalecimiento de un trabajo en equipo cuando se organizan, guían y comprometen para llegar al objetivo.

En este mismo sentido, Ochoa (2020), nos afirma que el juego cooperativo como estrategia, influye al trabajo en equipo a través de las actividades lúdicas donde el niño empieza a relacionarse con otras personas. El infante tiene la confianza de demostrar sus emociones permitiendo ganar experiencia para adquirir liderazgo. Es por ello que se menciona que, dentro del juego cooperativo, el niño fomenta la unión, la inclusión y el respeto al comprender los diferentes pensamientos de cada miembro del equipo.

A manera de conclusión, las teorías expuestas nos afirman que el juego cooperativo se presenta de una forma significativa en el fortalecimiento de habilidad en el niño cuando fomenta la participación activa. Por lo tanto, al unir diversas ideas, producirá una respuesta colectiva, llevando a cabo la práctica de valores y la buena socialización entre los jugadores; siendo de esta manera, una de las estrategias primarias con un gran aporte para el buen funcionamiento del trabajo en equipo en los niños de 5 años.

Capítulo III

Metodología de la investigación

3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación es educativo aplicado. Desde la posición de Tacillo Yauli (2016), la investigación educativa aplicada es de gran importancia cuando se resuelve una serie de dificultades. Se caracteriza por emplear teorías confirmadas con la práctica. De la misma forma, Lira López (2017), manifiesta que una investigación aplicada debe tener como punto de partida estudios en el área educativa y no solamente plasmar conceptos, sino con la práctica.

De acuerdo con los autores, justificamos teóricamente el trabajo en equipo y lo relacionamos con una serie de actividades de aprendizaje con la aplicación de los juegos cooperativos, permitiendo que, a través de ella, los estudiantes logren reforzar la interrelación en las competencias dentro de un salón de clases, reflejando una mejora en la socialización y colaboración mutua en los niños de 5 años.

3.2 Enfoque de la investigación

El enfoque de la investigación es cualitativo. Según Urbano Gómez (2016), el enfoque cualitativo es organizar y planear un estudio específico para encaminar una problemática y conseguir alternativas de solución. En el mismo plano, Fernández (2016), nos expresa que es una serie de metodologías que permite obtener información con estudios de datos, cuyo análisis apunta a lograr la descripción del fenómeno estudiado.

En este contexto, podemos mencionar que este enfoque se basa en planificar y realizar una serie de observaciones de una problemática del trabajo en equipo. Desde el análisis de la teoría se plantea una alternativa de solución que son los juegos cooperativos, con el objetivo de hacer una evaluación de datos para la mejora del problema mencionado, siendo de gran beneficio para el infante.

3.3 Diseño de investigación

El diseño es investigación acción. Según Barrios y Silva (2017), la investigación acción es una serie de estudios que involucran y participan sujetos con relación al problema, con un comportamiento de cambios. En el mismo plano, Espeso- Molinero (2017), menciona que está enfocado en el estudio social dentro de un salón de clases, abarcando una serie de participaciones de los autores principales con el fin de obtener una alternativa de solución.

Con base del argumento mencionado, este proyecto tiene un diseño de investigación acción sustentado en el uso de actividades de juego cooperativo, para que el estudiante pueda tener cambios de comportamientos asertivos, siendo considerable y positivo dentro de un aula de clases; a la vez produciendo resultados que favorezcan al momento de realizar trabajos en equipo.

3.4 Categorización de las variables

3.4.1 Definición conceptual de las categorías

Categoría herramienta. Juego cooperativo

La construcción científica de la categoría herramienta “Juego Cooperativo”, se constituye desde que el estudiante se desenvuelve colectivamente dentro de un equipo de juegos y ofrece ayuda mutua hacia otros compañeros, aportando de un modo positivo en el estudiante para que pueda socializar y disfrutar con armonía cada obstáculo que se le presente como equipo; a su vez, desarrolla el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la práctica de valores. (Cuesta et al.,2016; Osornio Callejas,2016; Calvo Sánchez, 2018 y Villa García,2016).

Categoría meta. Trabajo en equipo

La construcción científica de la categoría meta trabajo en equipo, se constituye desde la capacidad que tiene el individuo de garantizar ayuda mutua y socializar con los participantes del equipo; de este modo alcanza un objetivo común, contribuyendo a que los niños sean capaces de relacionarse con sus contextos sociales y aportando sus ideas a los demás; a su vez fortalece la autoestima, la empatía, autonomía, tolerancia y la práctica de las habilidades blandas (Araya Rivera,2016; Aristizabal et al., 2018; Herrera y Salazar, 2017 y De Rojas et al., 2018).

3.4.2 Definición operacional

Categoría herramienta

El aporte teórico de la categoría herramienta “Juego Cooperativo”, se profundiza mediante las subcategorías identificadas en la revisión lectora: ausencia de oposición, inclusión de todos, la diversión y el disfrute; siendo calificadas con sus respectivos indicadores.

Categoría meta

El aporte práctico de la categoría meta “Trabajo en equipo”, se profundiza con la verificación de teorías de la subcategoría: participación activa y responsable, contribución al desarrollo del equipo y liderazgo; siendo calificadas con sus respectivos indicadores.

3.4.3 Operacionalización de variables

Tabla 7. Operacionalización de variables

Categoría de las variables	Subvariables	Indicadores	Plan de acción	Rango de medición
	Ausencia de oposición	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación - Armonía - Comportamiento 	Actividades de aprendizaje	Cuaderno de Campo
Categoría herramienta Juego Cooperativo	Inclusión de todos	<ul style="list-style-type: none"> - Integración - Ayuda mutua - Empatía 		
	La diversión y el disfrute	<ul style="list-style-type: none"> - Relación - Libertad - Interacción 		
Categoría meta Trabajo equipo	Participación activa y responsable	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa - Escucha - Actúa 		
	Contribución al desarrollo del equipo	<ul style="list-style-type: none"> - Organización - Respeto - Responsabilidad 		
	Liderazgo	<ul style="list-style-type: none"> - Guíar - Integrar - Comprometer 		

3.5 Delimitaciones

3.5.1 Delimitación temática

Juego cooperativo y trabajo en equipo

3.5.2. Delimitación temporal

De abril del 2021 diciembre del 2021

3.5.3 Delimitación espacial

Distrito de Comas

3.5.4 Limitaciones

En el siguiente estudio presentaron dificultades, producto del estado de emergencia establecido por el Estado, en relación con el desarrollo social de los niños y de los docentes de forma presencial, poniendo la mira en la modalidad virtual. En este sentido, muchos estudiantes cuentan con limitaciones e inconvenientes con el internet y práctica en el manejo de equipos tecnológicos.

3.6 Población y muestra

3.6.1 Población.

La población es un grupo de personas que tienen características en común, con las que se pueden realizar un estudio profundo. Basándose en ello, se observan datos para la investigación (Otzen y Manterola, 2017). Para este proyecto de investigación la población se constituyó por niños de 5 años de una institución educativa inicial del distrito de Comas.

3.6.2 Muestra.

La muestra facilita obtener los resultados de una población en investigación; a través de estudios podemos inferir, deducir o pluralizar la información para obtener datos (Otzen y Manterola, 2017). Para este proyecto, la muestra constituyó con un aula de 5 años de una Institución Educativa Inicial del distrito de Comas.

3.7 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

3.7.1 Técnicas

Las técnicas son indispensables dentro de un proyecto de investigación, por tal motivo, el examinador debe disponer de las técnicas precisas que lo respaldaron; de esta forma, podrá evidenciar una investigación eficaz (Ordoñez y Fornos, 2017). El presente estudio utilizó como técnica la observación participante y la entrevista.

3.7.2 Instrumentos.

Los instrumentos son las herramientas fundamentales dentro de un estudio, por lo que, podemos sostener que es de suma importancia con el fin de recoger información necesaria en un proyecto de investigación (Ordoñez y Fornos, 2017). El presente estudio utilizó como instrumento un cuaderno de campo y el cuestionario estructurado.

3.8 Validez y confiabilidad de los instrumentos

3.8.1 Validez

Juárez y Tobón (2018), nos mencionan que los instrumentos son de gran apoyo para dar validez al estudio, siendo significativos en la descripción del constructor obteniendo pruebas claras que den credibilidad a la pesquisa. En este sentido, el siguiente estudio dará validez a los instrumentos, mediante el juicio de expertos, haciendo uso de una valoración psicométrica a través de indicadores de verificación.

3.8.2 Confiabilidad

Juaréz y Tobon (2018), expresan que todas las herramientas serán de gran ayuda para una investigación; a través de ello, se clarifica la información garantizando el estudio. En este sentido, podemos dar confiabilidad al proyecto, en relación con las herramientas necesarias para respaldar lo abordado dentro de la investigación.

Tabla 8. Juicio de expertos.

N.º	Experto	Porcentaje	Confiabilidad
Experto 1	Mg. Carlos Alberto Atúncar Prieto	95	Aplicable
Experto 2	Prof. Angélica Huaringa 0	95	Aplicable
Promedio		95	Aplicable

3.9 Procesamiento y análisis de la información

Carrillo et al. (2020), mencionan que, en un estudio cualitativo, la recopilación y el análisis son un conjunto de fases que se desarrollan a la vez. El análisis se da en el proceso de recopilación de datos de inicio a fin, orientando toda la investigación y permitiendo examinar todo el campo. En este sentido, el proceso de recopilación de información se inicia a través de la observación del investigador con relación al problema identificado para establecer categorías apriorísticas y luego develar mediante un tránsito de análisis los contextos y hechos fácticos, las categorías científicas.

Las recolecciones de datos están orientadas a las categorías mencionadas, a través de las teorías anteriores y aproximaciones teóricas, para contrastarlas con la aplicación de las actividades. En esta triangulación es importante el análisis de resultados a nivel teórico y práctico evidenciado en los estímulos garantizados en las actividades de aprendizaje a los sujetos del estudio.

Capítulo IV

Plan de acción

El presente estudio, partió de la necesidad de plantear una alternativa de solución relacionada con la categoría apriorística “Trabajo en equipo”, a través de la identificación de los hechos fácticos y estableciendo una estrategia de mejora vinculada a la aplicación de actividades de aprendizaje a través de los juegos cooperativos.

El tránsito de la necesidad en la actualidad de la problemática “Cómo mejorar la interacción grupal en los niños de 5 años para promover la socialización y la ayuda mutua”, determinando el objeto de estudio, mediante la valoración causal, la cual permitió revelar la categoría herramienta “Juego cooperativo” y la categoría meta “Trabajo en equipo”. De igual forma, la viabilidad está sustentada por medio de la identificación de los aportes teórico-prácticos y el objetivo del presente estudio.

Por lo cual el proceso de científicidad se realiza a través del fundamento epistemológico, donde se describen los nuevos conocimientos establecidos de la investigación y las teorías articuladas a la metodología utilizada en el estudio; con la finalidad de evidenciar la practicidad de la investigación, mostrando resultados sustentados desde las teorías del estudio y su aplicabilidad en la práctica, hasta lograr alcanzar el objetivo.

4.1 Paradigma e indicadores epistémicos de la investigación

El paradigma de la presente investigación está sustentado en el paradigma naturalista e interpretativa, es decir, se indaga e interpreta un entorno educativo donde se realiza diversas investigaciones para comprender a los sujetos de estudios, con la finalidad de que el investigador pueda comprender y analizar diversos comportamientos que los actores demuestran en un campo social. (Rodríguez Sosa, 2014 y Hernández, 2019).

El contexto problemático del abordaje pedagógico del trabajo en equipo, nos deriva a realizar un estudio a partir de la observación participante de actividades de aprendizaje, donde se desarrollaron estrategias vinculadas en el fortalecimiento de estos procesos en niños de 5 años, sustentadas en juegos cooperativos.

La observación participante permitió tener una relación directa con los actores del estudio. Esto indica que se pudo plantear un listado de vivencias adquiridas y permitió presentar ideas de mejora.

En este sentido, el mapeo epistémico es una herramienta fundamental de una investigación, permitiendo el entendimiento y la aclaración del objeto de estudio o campo social donde se desarrolla la investigación; contribuyendo favorablemente al ofrecer una mejor argumentación y justificación científica. (Deroncele, et al., 2021). De este modo se evidencia en la figura 3.

Figura 5. Mapeo Epistémico



Adaptado de Deroncele (2021)

En relación con la figura 3, se muestra en el mapeo epistémico del juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años, el indicador axiológico que presenta la parte ética del estudio como resultado del análisis de los hechos fácticos y la identificación de la problemática en cuestión.

En el mismo sentido, se revela el indicador ontológico, donde vemos el aporte significativo en los niños, reforzando la socialización y ayuda mutua durante todas las actividades de aprendizajes. Así mismo, el indicador epistémico refleja una fundamentación teórica, precisando desde el objeto de investigación, objetivo y campo de acción sustentado por teorías y autores, los cuales resultan como estrategia pedagógica, el juego cooperativo.

Además, el indicador metodológico determina el enfoque cualitativo para observar y ordenar las diversas evidencias que se llevaron a cabo dentro de las actividades de aprendizajes aplicadas, teniendo como técnica principal, la observación participativa y siendo anotadas en el cuaderno de campo. Por último, desde una mirada praxeológica, el estudio presenta estrategias para obtener alternativas de solución y aprobar el análisis que se realizó a la problemática mencionada.

4.2. Fundamento epistemológico del método de la investigación

El modelo de investigación acción, se basa en diversos estudios donde salen a relucir los sujetos relacionados con el problema que, a través de las lecturas revisadas, puedan obtener una solución. (Barrios y Silva 2017); en ese sentido, la investigación acción permite reconocer a los actores, ayudarlos con el problema, presentando opciones de solución y contribuyendo con la sociedad.

De esta manera, la investigación acción es un método principal para la mejora y la capacitación en el investigador, permitiendo ampliar su pensamiento pedagógico a través de las diversas lecturas verificadas, teniendo en cuenta el enfoque teórico y práctico, (Van Leenden 2019). Es decir, contribuye satisfactoriamente en la investigación porque sus aportes están basados en el análisis de teorías y, además, en el planteamiento de actividad para la obtención de soluciones.

Así mismo, la investigación acción se basa en indagaciones sociales dentro de una institución educativa, promoviendo la responsabilidad al investigar y contribuir con el área educativa, Espeso-Molinero (2017). Es decir, la investigación acción aporta más en el área práctica donde el observador se relaciona e involucra a los estudiantes para plantear soluciones de la problemática identificada dentro de un salón de clases.

Con relación a las diversas teorías, el fundamento del método se basa en la importancia de comprender el proceso pedagógico que permite desarrollar de manera apropiada el trabajo en equipo como parte del desarrollo social de un niño de 5 años. Sin embargo, es esencial revisar diferentes teorías que permitan plantear nuevas estrategias en el área educativa, basadas en actividades donde todos los actores educativos estén involucrados y evidencien aprendizajes significativos en los estudiantes.

4.3 Diagnóstico situacional

4.3.1 Descripción general del grupo de estudio.

El grupo de estudio forma parte de la Institución Educativa Inicial, ubicada en el distrito de Comas, departamento de Lima. La institución en mención es de gestión privada llamada “Santísima Virgen del Rosario”, contando con una población promedio de 160 estudiantes. Dicha población está dividida por edades de 3, 4 y 5 años, en dos secciones por edad, las cuales conforman la población del presente estudio, tomándose como muestra el aula de 5 años, sección 1, que cuenta con 10 niños, donde la mayoría de los estudiantes se caracterizan por ser individuos activos y participativos en las actividades que plantea la maestra a cargo de la institución.

4.3.2 Entorno familiar, sociocultural y económico.

El entorno familiar del grupo de estudio se caracteriza por consistir de familias nucleares en algunos casos y, en otros, de familias disfuncionales. Esto conlleva a fortalecer los lazos afectivos de los niños y no influya de manera negativa en sus logros de aprendizaje. Muchas de las familias se encuentran en un nivel económico medio y la mayoría proviene de diversas provincias del país, conservando sus costumbres o integrándose en diversos talleres que propone la institución educativa. Los familiares participan e intercambian su cultura de una forma muy dinámica y recreativa donde todos trabajan y demuestran su participación en cada una de ellas.

El grupo de estudio presenta características propias de los niños de 5 años, reflejando la exploración, la actitud proactiva, la creatividad, el instinto de investigador por naturaleza, lo cual permite expresar sus emociones al realizar actividades y demostrar interés en todo tiempo. Se puede evidenciar algunas limitaciones que presenta el grupo; por ejemplo, la falta de motivación de los padres de familia al efectuar actividades en equipo y la falta de organización cuando el educando trabaja mancomunadamente.

4.3.3 Resultados de la encuesta diagnósticas a los docentes

Nivel 1. Descripción de los resultados de los ítems del cuestionario por sub categorías.

Nivel 1.1. Categoría herramienta “Juego cooperativo”

A. Ausencia de oposición. En relación con el ítem 1; con base en su experiencia, el 53.3% de docentes refiere que “casi siempre” el niño expresa sus pensamientos y destrezas durante el desarrollo de actividades en equipo; mientras que un 46.7% considera que “siempre”.

A su vez en el ítem 2; basándose en su experiencia, el 53.3% de docentes refiere que “casi siempre” el niño demuestra una actitud armónica dentro de las actividades de juego, sin embargo, un 33.3% refiere que “siempre”; y un 13.3% considera que “a veces”.

De igual forma en el ítem 3; con base en su experiencia, el 53.3% de docentes refiere que “casi siempre” el niño realiza actividades desenvolviéndose con actitudes positivas con respeto, sin embargo, un 40% refiere que “a veces”; y un 6.7% considera que “siempre”.

B. Inclusión de todos. En relación con el ítem 4; con base en su experiencia, el 60% de docentes refiere que “casi siempre” el niño se interrelaciona con facilidad dentro de las actividades, sin embargo, un 20% refiere que “a veces”; y un 20% considera que “siempre”.

A su vez en el ítem 5; basándose en su experiencia, el 66.7% de docentes refiere que “casi siempre” el niño brinda ayuda a sus compañeros y contribuye con su equipo de trabajo, sin embargo, un 20% refiere que “siempre”; y un 13.3% considera que “a veces”.

De igual forma en el ítem 6; con base en su experiencia, el 66.7% de docentes refiere que “a veces” el niño se pone en lugar de los otros participantes cuando percibe carencias en su equipo de juegos, sin embargo, un 26.7% refiere que “casi siempre”; y un 6.7% considera que “casi nunca”.

C. La diversión y el disfrute. Con relación al ítem 7; con base en su experiencia, el 53.3% de docentes refiere que “casi siempre” el niño se relaciona con todos los miembros del juego a través de sus expresiones y habilidades, sin embargo, un 26.7% refiere que “a veces”; y un 20% considera que “siempre”.

A su vez en el ítem; basándose en su experiencia, el 73.3% de docentes refiere que “casi siempre” el niño se desenvuelve libremente y demuestra la autonomía dentro de los juegos, sin embargo, un 20% refiere que “siempre”; y un 6.7% considera que “a veces”.

De igual forma en el ítem 9; con base en su experiencia, el 73.3% de docentes refiere que “casi siempre” el niño interactúa con todos los miembros de su equipo de juego, sin embargo, un 20% refiere que “a veces”; y un 6.7% considera que “siempre”.

Nivel 1.2. Categoría meta. Trabajo en equipo

A. Participación activa y responsable. Con relación al ítem 10; con base en su experiencia, el 46.7% de docentes refiere que “casi siempre” el niño expresa sus pensamientos con facilidad hacia todos los miembros de su equipo, sin embargo, un 26.7% refiere que “a veces”; un 20% refiere que “siempre”; y un 6.7% considera que “casi nunca”.

A su vez en el ítem 11; con base en su experiencia, el 53.3% de docentes refiere que “a veces” el niño escucha las opiniones de los miembros de su equipo y las respeta, sin embargo, un 40% refiere que “casi siempre”; y un 6.7% considera que “siempre”.

De igual forma en el ítem 12; basándose en su experiencia, el 46.7% de docentes refiere que “casi siempre” el niño participa dentro de su equipo de trabajo por iniciativa propia y motiva a los demás, sin embargo, un 33.3% “a veces”; y un 20% considera que “siempre”.

B. Contribución al desarrollo del equipo. Con relación al ítem 13; basándose en su experiencia, el 46.7% de docentes refiere que “a veces” el niño organiza sus ideas y las de los demás por el bien de su equipo, sin embargo, un 40% refiere que “casi siempre”; y un 13.3% considera que “siempre”.

A su vez en el ítem 14; basándose en su experiencia, el 46.7% de docentes refiere que “casi siempre” el niño realiza la práctica de valores dentro de su equipo, respetando cada una de ellas, sin embargo, un 40% refiere que “a veces”; y un 13.3% considera que “siempre”.

De igual forma en el ítem 15; sobre la base de su experiencia, el 66.7% de docentes refiere que “casi siempre” el niño cumple con las responsabilidades que se le encomienda dentro de su equipo de trabajo; y un 33.3% considera que “siempre”.

C. Liderazgo. Con relación al ítem 16; basándose a su experiencia, el 46.7% de docentes refiere que “casi siempre” el niño guía y participa activamente en la propuesta de la solución al problema, sin embargo, un 40% refiere que “a veces”; y un 13.3% considera que “siempre”.

A su vez en el ítem 17; basándose en su experiencia, el 60% de docentes refiere que “casi siempre” el niño participa en la integración de todos los miembros de su equipo, sin embargo, un 20% refiere que “siempre”; y un 20% considera que “casi siempre”.

De igual forma en el ítem 1; sobre la base de su experiencia, el 66.7% de docentes refiere que “casi siempre” el niño desarrolla su compromiso con cada miembro de su equipo y en las tareas asignadas, sin embargo, un 20% refiere que “siempre”; y un 13.3% considera que “a veces”.

Nivel 2. Descripción de resultados por categorías

A. Categoría herramienta juego cooperativo. Los resultados de la experiencia docente en su mayor cuantía, refieren que los ítems del 1 al 9, “casi siempre” los niños desarrollan su ausencia de oposición, la inclusión de todos y la diversión y el disfrute. Sin embargo, en una menor cuantía refieren que “nunca” desarrollan los aspectos mencionados.

B. Categoría meta trabajo en equipo. Los resultados de la experiencia docente en su mayor cuantía, refieren que los ítems del 9 al 18, “casi siempre” los niños desarrollan participación activa y responsable, contribución al desarrollo del equipo y liderazgo. Sin embargo, en una menor cuantía refieren que “a veces” desarrollan los aspectos mencionados.

Nivel 3. Diagnóstico situacional de los juegos cooperativos para la mejora del trabajo en equipo.

El diagnóstico actual del trabajo en equipo, según la experiencia docente, se sitúa en un contexto de su práctica pedagógica, la cual genera el fortalecimiento de diversas capacidades, mediante estrategias sustentadas en los juegos cooperativos.; con la finalidad de fortalecer la socialización y ayuda mutua en los niños, permitiendo que el educando pueda desenvolverse en el campo social con mayor facilidad.

De la misma forma, a través de los resultados del diagnóstico realizado por docentes, podemos deducir que, no casi todos los niños en la actualidad, logran alcanzar los niveles esperados al trabajar en equipo; sin embargo, también se observó un pequeño grupo donde se evidencia que en algunas ocasiones no toman en cuenta la estrategia de juegos cooperativos dentro de las sesiones de aprendizaje por falta de estrategias y por falta de tiempo al organizar los equipos.

4.4 Desarrollo del plan de acción

4.4.1 Qué se quiere alcanzar

El presente plan de acción se enfocó en el planteamiento de métodos para fortalecer el trabajo en equipo en los niños de 5 años, teniendo como estrategia el juego cooperativo que, a través de actividades de aprendizaje, los estudiantes podrán practicar diversas habilidades como primer plano que tengan la facilidad de socializar y brindar su ayuda al compañero que lo requiera, sin esperar nada cambio, siendo de gran ayuda dentro de las aulas de clases.

4.4.2. Cómo lo haremos

Los procedimientos realizados en el presente plan se enfocaron en la aplicación de 10 actividades de aprendizaje (sesiones), basadas en estrategias del juego cooperativo, para fortalecer la socialización y ayuda mutua en los niños que fueron parte del grupo de estudio. Cada una de estas actividades fueron organizadas y revisadas para un buen desarrollo de cada sesión de aprendizaje.

4.4.3 Sistematización de la información

La sistematización se dio en los siguientes puntos: la escala de estimación, la entrevista a 15 docentes dónde tuvieron que responder preguntas relacionadas con la investigación, la observación participativa, el cuaderno de campo que sirvió para el registro de cada sesión de aprendizaje y el análisis e interpretación de resultados.

4.5 Matriz de acciones

Objetivo general: Promover actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo de los niños de 5 años sustentadas en estrategias de juego cooperativo en una Institución Educativa inicial de Comas.

Objetivos específicos	Actividades	Recursos y/o materiales	Responsable	Temporización	Cronograma
Identificar el nivel de trabajo en equipo de los niños de 5 años a través del juego cooperativo.	Jugando en Familia	<ul style="list-style-type: none"> • 10 conos de papel higiénicos de diferentes colores. • Tizas • Hojas blancas • Colores • Música • Cinta de color. 	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	45 minutos	15 – 05 - 2021
Aplicar estrategias basadas en el juego cooperativo para desarrollar el trabajo en equipo en los niños de 5 años.	Jugando con Nemo	<ul style="list-style-type: none"> • Juego virtual “Jugando con los amigos de Nemo” • Música • Vídeo “Nemo” • Hojas blancas • Colores • Computadora • Internet 	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	45 minutos	03 – 06 – 2021
	Jugando en el laberinto	<ul style="list-style-type: none"> • Juego virtual • Música • Pelota de plástico • Plumones • Computadora • Internet • Hojas blancas • Colores 	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	45 minutos	08-06-2021

	Jugando con mi rompecabezas	<ul style="list-style-type: none"> • Juego virtual “Rompecabezas” • Música • Vídeo “Somos un equipo” • Computadora • Internet 	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	45 minutos	10- 06 – 2021
	Juego y me divierto	<ul style="list-style-type: none"> • Música • 3 globos • Ruleta virtual (con retos) • Computadora • Internet 	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	45 minutos	15 – 06 -2021
	Jugando a la gallinita ciega	<ul style="list-style-type: none"> • Música • 3 papelotes • 10 huevos de plásticos • Una chalina o pañoleta • Cartulina • Computadora • Internet 	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	45 minutos	17 – 06 – 2021
	El ludo de las emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de colores • Tijeras • Plumón negro • Ruleta virtual • Juego virtual “Ludo de las emociones” • Computadora • Internet • Música 	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	45 minutos	22-06-2021

	Jugando con los animales	<ul style="list-style-type: none"> • Una canasta o caja pequeña • 10 pelotas pequeñas de plástico • Hojas • Plumones • Juego virtual “Jugando con los animales” • Computadora • Internet • Música 	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	45 minutos	24-06-2021
	Jugando con los colores	<ul style="list-style-type: none"> • Una canasta o caja pequeña (rojo, amarillo y verde) • Hojas blancas • Plumones • Diferentes objetos de colores • Computadora • Juego virtual “Pinto - pinto” • Internet • Música 	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	45 minutos	01-07-2021
Evaluar el efecto de las estrategias basadas en el juego cooperativo para mejorar el trabajo en equipo en los niños de 5 años.	Me divierto adivinando	<ul style="list-style-type: none"> • 10 hojas o cartulinas negras. • Tizas de colores • Una chalina o pañoleta • Ruleta (virtual) • Imágenes virtuales • Computadora • Juego virtual “Bola Mágica” • Internet • Música 	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	45 minutos	08-07-2021

4.6 Matriz de evaluación

Objetivo general: Promover actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo de los niños de 5 años sustentadas en estrategias de juego cooperativo en una Institución Educativa inicial de Comas.

Objetivos específicos	Actividades	Desempeños	Resultados esperados	Fuentes de Verificación
Identificar el nivel de trabajo en equipo de los niños de 5 años a través del juego cooperativo.	Jugando en Familia	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Si promovemos actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo sustentado en estrategias de juego cooperativo, se puede contribuir a la socialización y ayuda mutua de los niños de 5 años.	Registro de observación Cuaderno de campo La escala de estimación. La observación participativa. Cuaderno de campo.
Aplicar estrategias basadas en el juego cooperativo para desarrollar el trabajo en equipo en los niños de 5 años.	Jugando con Nemo	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en la actividad grupal del juego "Nemo". Expresa ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses durante el juego "Nemo".		
	Jugando en el laberinto	Se relaciona con adultos de su entorno, juega en el "laberinto" con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses del juego el "laberinto".		
	Jugando con mi rompecabezas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades en el juego de rompecabezas virtual. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.		
	Juego y me divierto	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.		
	Jugando a la gallinita ciega	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Utiliza el tiempo necesario para reflexionar sus actitudes hacia sus demás compañeros de equipo. Responde a un interlocutor utilizando palabras y frases de su lengua materna.		
	El ludo de las emociones	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género		
	Jugando con los animales	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.		

	Jugando con los colores	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros		
Evaluar el efecto de las estrategias basadas en el juego cooperativo para mejorar el trabajo en equipo en los niños de 5 años.	Me divierto adivinando	Responde a un interlocutor utilizando palabras y frases de su lengua materna en el juego me divierto adivinando.		

4.7 Desarrollo de las actividades

Actividad de aprendizaje N.º 01. “Jugando en Familia”

Datos personales		
IEI	Fecha	Responsable
IEI de Comas	15-05-2021	Rayda Marcatoma
Objetivo: Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

Propósitos de aprendizaje		
Competencia	Capacidades	Desempeño
Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.



Tiempo	Nos organizamos	Jugamos en equipo	Expresamos lo que sentimos
Duración (45 minutos)	<p>Propósito: Jugaremos en equipo con nuestra familia. Se les mencionarán los acuerdos a los niños para empezar el juego. Luego se les propondrá escuchar una canción infantil donde bailarán al compás del ritmo, y cuando termine la canción, buscarán a un miembro de la familia para abrazarlos y formar un equipo.</p> <p>¿Quién es mi equipo de juego? ¿Cómo jugaremos en equipo? ¿Cómo debemos tratarnos en el juego?</p>	Después se les presentará el juego “Cuadro encantado” y se les mencionará que deberán crear estrategias en el juego para sacar todos los conos de papel, sin entrar en el cuadro, por último, formarán una torre con los conos de papel y el primer equipo que termine de armar la torre, menciona su nombre.	Finalmente, cada niño comentará su experiencia y las estrategias que utilizaron. Propondremos preguntas como estas: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué hicimos hoy? ¿Te gustó jugar en equipo? ¿Te gustaría volver a jugar en equipo?

Escala de estimación de la sesión N.º 01. “Jugando en Familia”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula:	5 años
Responsable	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	Fecha:	15-05-21
Actividad	“Jugando en familia”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Escala de medición:

Desempeño	Valoración
Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

3. Registro de datos:

N.º	Sujetos	Valoración
		D1
1	Rodrigo	4
2	María Fernanda	4
3	Joseph	3
4	Bryan	4
5	Brithany	4
6	Bruno	4
7	Micaela	4

Cuaderno de campo de la sesión N.º 01. “Jugando en Familia”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula	5 años
Responsable	Rayda Marcatoma	Fecha	15-05-2021
Actividad	Jugando en Familia.		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Registro de datos

Descripción de la observación
<p>Los niños estaban emocionados en el primer contacto con la expectativa de querer empezar la actividad; de modo que, se les mencionó que jugarían en equipo.</p> <p>Al principio, se les realizó algunas preguntas para conocer sus saberes previos sobre conceptos de juegos y trabajos en equipo, los cuales, fueron motivos para que puedan tener una participación y comunicación activa.</p> <p>Durante la mención de las reglas del juego, se mostraron muy atentos con muchas ganas de empezar a jugar. Luego, se pudo evidenciar una buena coordinación grupal, una excelente comunicación y una gran comprensión que hicieron posible disfrutar el juego.</p> <p>Finalmente, los estudiantes comentaron sus experiencias, dificultades y cómo lograron solucionarlo. Cada equipo tuvo la oportunidad de expresarse y escuchar a sus demás compañeros.</p>

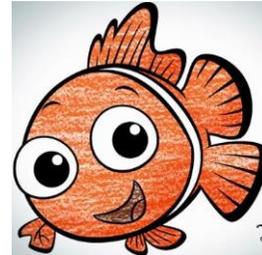
Interés prospectivo	Lecciones aprendidas
Promover estrategias para potenciar la comunicación activa y continua en el estudiante, durante las actividades de aprendizajes.	Los niños lograron comunicarse con mayor facilidad y buscaron estrategias al desarrollar los juegos, teniendo como equipo a un miembro de su familia, tal como se evidenció en el juego “Cuadrado encantado”.

Actividad de aprendizaje N.º 02 “Jugando con Nemo”

Datos personales		
IEI	Fecha	Responsable
IEI de Comas	03-06-2021	Rayda Marcatoma
Objetivo: Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

Propósitos de aprendizaje		
Competencia	Capacidades	Desempeño
Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en la actividad grupal del juego “Nemo”. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses durante el juego “Nemo”



Tiempo	Nos organizamos	Jugamos en equipo	Expresamos lo que sentimos
Duración (45 minutos)	Propósito: Jharemos en equipo con nuestros amigos. Se les mencionarán los acuerdos a los niños para empezar el juego. Luego cantaremos todos juntos una canción. A los niños se les propondrá que formen un equipo como “Nemo” y, a las niñas que formen otro equipo como “Dory”; finalmente responderán lo siguiente: ¿Quién es mi equipo de juego? ¿Cómo jugaremos en equipo? ¿Cómo debemos tratarnos?	Se les proyectará virtualmente el juego “Jugando con los amigos de Nemo”, donde los integrantes de cada equipo deberán estar muy atentos para ver todas las imágenes. Luego estas serán ocultas, en seguida Nemo y Dory harán preguntas donde los niños deberán elegir a un integrante de su equipo que deberá mencionar el número del casillero correcto. El equipo que más aciertos tenga, hará feliz a Nemo.	Finalmente, cada niño realizará un dibujo de la parte que más les gustó para comentarlo en clase. 

Escala de estimación de la sesión N.º 02 “Jugando con Nemo”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula:	5 años
Responsable	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	Fecha:	03-06-2021
Actividad	“Jugando con Nemo”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Escala de medición:

Desempeño	Valoración
Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en la actividad grupal del juego “Nemo”. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses durante el juego “Nemo”.	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

3. Registro de datos:

N.º	Sujetos	Valoración
		D1
1	Rodrigo	4
2	María Fernanda	5
3	Joseph	3
4	Bryan	4
5	Brithany	5
6	Bruno	4
7	Micaela	4

Cuaderno de campo de la sesión N.º 02 “Jugando con Nemo”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula	5 años
Responsable	Rayda Marcatoma	Fecha	03-06-21
Actividad	Jugando con Nemo.		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Registro de datos

Descripción de la observación
<p>Al inicio de la sesión, los niños tenían muchas ganas de jugar, por lo cual comenzamos con las actividades permanentes recordando las normas para tener una comunicación fluida. Después se les invitó a ver y cantar un vídeo de la canción “Nemo”.</p> <p>Los niños se emocionaron y respondieron las preguntas sobre qué personajes estaban en el vídeo. Luego fueron invitados a formar equipo, por lo que se sintieron muy felices al saber que serían parte de un grupo con sus determinados nombres. Inmediatamente, se reforzó el significado de equipo con los saberes previos de cada estudiante.</p> <p>Luego se les presentó el juego virtual “Jugando con los amigos de Nemo”, donde los niños estuvieron muy atentos al escuchar las reglas del juego y procedieron a comunicarse con su equipo para elegir un número y ganar la actividad.</p> <p>Finalmente, todos los niños estaban contentos por haber ganado; a través de un dibujo expresaron como se sintieron al jugar en equipo y que fue lo que más le gustó de toda la actividad.</p>

Interés prospectivo	Lecciones aprendidas
Proponer más actividades colectivas que faciliten en el estudiante la integración y la buena comunicación entre sus pares.	Los niños en los juegos cooperativos logran integrarse a un equipo e intercambiar palabras, llegando a tomar decisiones a favor de su equipo.

Sesión de aprendizaje N.º 03. “Jugando en el laberinto”

Datos personales		
IEI	Fecha	Responsable
IEI de Comas	08-06-2021	Rayda Marcatoma
Objetivo: Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

Propósitos de aprendizaje		
Competencia	Capacidades	Desempeño
Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos o leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega en el “Laberinto” con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses del juego el “Laberinto”.



Tiempo	Nos organizamos	Jugamos en equipo	Expresamos lo que sentimos
Duración (45 minutos)	<p>Propósito: Jugaremos en equipo con nuestra familia y amigos. Se les mencionarán los acuerdos a los niños para empezar el juego. Luego jugarán con un familiar para dejar las pelotas en la canasta y el equipo que más rápido lo haga nos compartirá su experiencia.</p> <p>¿Quién es mi equipo de juego? ¿Cómo jugaremos en equipo? ¿Cómo debemos tratarnos en el juego?</p>	<p>Después se les presentará el juego virtual “Jugando en el laberinto”, y se les darán algunas indicaciones que deberán mencionar las palabras (arriba – abajo - de frente); de esa forma, los integrantes de cada equipo deberán estar atentos y tendrán que coordinar para ayudar al pequeño personaje a salir del laberinto. Cada equipo deberá pasar por 3 niveles. El juego se realizará por turnos y se definirá qué grupo comenzará primero.</p>	<p>Finalmente, cada niño realizará un dibujo sobre lo que más les gustó y lo comentará en clase.</p>

Escala de estimación de la sesión N.º 03. “Jugando en el laberinto”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula:	5 años
Responsable	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	Fecha:	08-06-2021
Actividad	“Jugando en el laberinto”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Escala de medición:

Desempeño	Valoración
Se relaciona con adultos de su entorno, juega en el “Laberinto” con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses del juego el “Laberinto”.	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

3. Registro de datos:

N.º	Sujetos	Valoración
		D1
1	Rodrigo	5
2	María Fernanda	5
3	Joseph	4
4	Bryan	4
5	Brithany	5
6	Bruno	4
7	Micaela	4

Cuaderno de campo de la sesión N.º 03. “Jugando en el laberinto”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula	5 años
Responsable	Rayda Marcatoma	Fecha	08-06-21
Actividad	Jugando en el laberinto.		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Registro de datos

Descripción de la observación
<p>La sesión inició con la formación de equipos familiares donde los niños estaban muy ansiosos de querer jugar; se les dio la explicación de lo que tenían que hacer e inmediatamente empezó el juego.</p> <p>Luego se realizaron algunas preguntas a los niños para adquirir sus saberes previos, por lo que cada niño respondía el significado de jugar en equipo. Cabe destacar que las respuestas que más resaltaron fueron la comunicación y la participación.</p> <p>Durante la actividad se les presentó el juego virtual “el laberinto”, donde formaron equipos de niñas y niños. Los estudiantes estaban emocionados por empezar; así que tuvieron que comunicarse para pasar por el laberinto. Cada equipo tuvo un gran desenvolvimiento evidenciando una participación activa logrando ser ganadores.</p> <p>Finalmente, a través de un dibujo, los niños expresaron lo que más les gustó de este juego, resaltando el trabajo en equipo para llegar a la meta.</p>

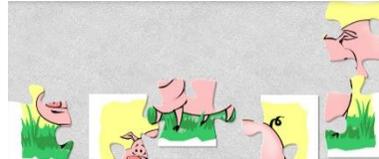
Interés prospectivo	Lecciones aprendidas
Reforzar los acuerdos del juego para mantener el orden cuando todos los equipos hayan terminado su turno, a fin de lograr un ambiente más tranquilo y armonioso.	Los niños lograron escuchar a sus líderes que se formaron durante el juego y lograron tomar decisiones para beneficio del equipo, tal como se evidenció en la actividad de “Jugando en el laberinto”.

Sesión de aprendizaje N.º 04. “Jugando con mi rompecabezas.”

Datos personales		
IEI	Fecha	Responsable
IEI de Comas	10-06-2021	Rayda Marcatoma
Objetivo: Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		



Propósitos de aprendizaje		
Competencia	Capacidades	Desempeño
Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades en el juego de rompecabezas virtual. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.



Tiempo	Nos organizamos	Jugamos en equipo	Expresamos lo que sentimos
Duración (45 minutos)	<p>Propósito: Formaremos equipos de juegos para armar nuestro rompecabezas.</p> <p>Se les mencionarán los acuerdos a los niños para empezar el juego. Luego verán un vídeo de “Somos un equipo” y, en seguida, se plantearán estas preguntas:</p> <p>¿Cómo se comportaba Cusly?; ¿Cómo se sintió Cusly al no ganar ningún premio?; ¿Qué hicieron sus amigos para que Cusly se sintiera bien?; ¿Sabes que es un equipo?; ¿Recuerdan cómo jugamos la semana pasada?</p>	<p>Se les presentará el juego virtual “Jugando con mi rompecabeza”, y se les darán algunas indicaciones de que serán divididos en equipo. Luego se deberán poner de acuerdo para armar juntos el rompecabezas.</p>	<p>Finalmente, cada equipo verá su producto final y tendrán que responder las siguientes preguntas.</p> <p>¿Quién hizo ese rompecabezas? ¿Qué formaron? ¿Ustedes se pelearon al armar el rompecabezas? ¿Cómo se trataron? ¿Les gustaría volver a jugar en equipo?</p>

Escala de estimación de la sesión N.º 04. “Jugando con mi rompecabezas.”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula:	5 años
Responsable	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	Fecha:	10-06-2021
Actividad	“Jugando con mi rompecabezas”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Escala de medición:

Desempeño	Valoración
Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades en el juego de rompecabezas virtual. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

3. Registro de datos:

N.º	Sujetos	Valoración
		D1
1	Rodrigo	5
2	María Fernanda	5
3	Joseph	4
4	Bryan	4
5	Brithany	4
6	Bruno	4
7	Micaela	5

Cuaderno de campo de la sesión N.º 04. “Jugando con mi rompecabezas.”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula	5 años
Responsable	Rayda Marcatoma	Fecha	10-06-21
Actividad	“Jugando con mi rompecabezas”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Registro de datos

Descripción de la observación
<p>En la sesión “Jugando con mi rompecabezas”, inició con un vídeo de una niña que demostraba comportamientos negativos con sus amigos, pero finalmente llegó a comprender la importancia de socializar entre sus compañeros de equipo. Esto despertó el interés de los niños, dado que, lo demostraron al responder las preguntas donde los estudiantes recordaron cómo desarrollaron la actividad anterior, manifestando en la mayoría de los niños que tienen un mejor concepto de jugar en equipo.</p> <p>Luego, al dividirlos por salas, aumentó la curiosidad de los equipos. Pues, querían saber cómo se iba a realizar la actividad, procediendo a darles las indicaciones, por lo que, cada integrante empezó a comentar cómo debían armar el rompecabezas virtual.</p> <p>Todos los equipos demostraron coordinación y se pudo observar la toma de decisiones al guiar y armar el rompecabezas virtual.</p> <p>Al final de la sesión, los equipos mostraron y comentaron la experiencia que tuvieron cuando se pusieron de acuerdo para armar el rompecabezas y lograr la meta. Todos los niños estaban muy contentos al ver el trabajo que habían llevado a cabo y, a la vez, prestaban atención para escuchar a sus compañeros. El resultado es que tuvieron una participación activa al responder cada pregunta que surgía dentro de la sesión.</p>

Interés prospectivo	Lecciones aprendidas
Potenciar las estrategias para seguir fortaleciendo las diversas capacidades para obtener una responsabilidad al momento de participar y expresar sus ideas a los demás compañeros del aula.	Los niños lograron una mejor participación, escucha y comunicación asertiva al realizar actividades de su interés, tal como se evidenció en la actividad de “Jugando en el rompecabezas”.

Sesión de aprendizaje N.º 05 “Juego y me divierto”

Datos personales		
I.E.I	Fecha	Responsable
I.E.I de Comas	15-06-2021	Rayda Marcatoma
Objetivo: Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.E.I de Comas.		

Propósitos del aprendizaje		
Competencias	Capacidades	Desempeño
Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.



Tiempo	Nos organizamos	Jugamos en equipo	Expresamos lo que sentimos
Duración (45 minutos)	Propósito: Hoy formaremos equipos de juegos en familia. Se invitarán a los miembros de la familia del niño para que puedan participar en la motivación donde deberán bailar la al ritmo de la canción “Yo tengo un cuerpo y me voy a mover” y se les hará la siguiente pregunta: ¿Cómo se sintieron al bailar juntos?; ¿Coordinaron los pasos?; ¿Sabes que es un equipo?; ¿Recuerdan cómo jugamos la semana pasada?	Después se les dirán a todos los miembros de la familia que deberán poner un nombre a su equipo y deberán escribirlo en una cartulina, luego deberán inflar 3 globos pero solo deberán utilizar uno y se les revienta tendrán la oportunidad de poder coger otro globo y luego se les explicará que deben impedir que se caiga el globo, pero el obstáculo es que deberán realizar todos los retos que en la “Ruleta mágica” salga y juntos deberán tener estrategias para cumplirlos.	Finalmente, se les hará las siguientes preguntas. ¿Cómo se sintieron? ¿Uds. se pelearon al tratar de cumplir los retos? ¿Cuál de los retos fue el más difícil? ¿Te gustaría volver a jugar en equipo?

Escala de estimación de la sesión de aprendizaje N.º 05 “Juego y me divierto”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula:	5 años
Responsable	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	Fecha:	15-06-2021
Actividad	“Juego y me divierto”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Escala de medición:

Desempeño	Valoración
Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

3. Registro de datos:

N.º	Sujetos	Valoración
		D1
1	Rodrigo	4
2	María Fernanda	5
3	Joseph	3
4	Bryan	3
5	Brithany	5
6	Bruno	4
7	Micaela	4

Cuaderno de campo de la sesión de aprendizaje N.º 05 “Juego y me divierto”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula	5 años
Responsable	Rayda Marcatoma	Fecha	15-06-21
Actividad	“Juego y me divierto”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Registro de datos

Descripción de la observación
<p>Al inicio de la actividad, los estudiantes estaban muy contentos y ansiosos por querer saber qué juego realizaríamos en la sesión. Se les invitó a coordinar con sus equipos conformados por su familia para bailar una canción, donde los niños se comunicaban para poder realizar correctamente el baile. Después, estuvieron muy atentos al escuchar cada experiencia de los estudiantes cuando seguían los pasos. Se observó la participación de todos porque disfrutaban de la motivación.</p> <p>Luego, los equipos crearon sus nombres con mucha creatividad. Incluso, unos prepararon barras y otros escribieron carteles, eso demostró que estaban muy comprometidos con la actividad. Acto seguido, se les dieron las indicaciones del juego y se observó que los niños hablaban con sus familiares para saber qué estrategias utilizarían de acuerdo al reto que se les habían indicado.</p> <p>Durante el juego, los niños manifestaron un ambiente de mucha comunicación. Se observó que tenían energías de sobra para realizar los retos. Aunque hubo incidentes supieron manejarlo y continuar; a la vez, se observaron que algunos equipos tenían dificultades, pero inmediatamente utilizaban estrategias para seguir desarrollando la actividad. Todos los equipos terminaron con desbordes de alegría.</p> <p>Finalmente, los niños realizaron comentarios sobre este juego y se llevaron una experiencia más para desarrollar en otras actividades.</p>

Interés prospectivo	Lecciones aprendidas
Proponer más actividades en equipos con sus familiares, para reforzar la organización y la comunicación de los niños hacia sus padres.	Los niños demostraron ser capaces de organizarse con su equipo de juego para poder llegar a la meta, tal como lo demostraron en la actividad de “juego y me divierto”.

Sesión de Aprendizaje N.º 06 “Jugando a la gallinita ciega”

Datos personales		
IEI	Fecha	Responsable
IEI de Comas	17-06-2021	Rayda Marcatoma
Objetivo: Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

Propósitos del aprendizaje		
Competencias	Capacidades	Desempeño
<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p>	<p>- Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p> <p>-Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>- Propone ideas de juegos y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Utiliza el tiempo necesario para reflexionar sus actitudes hacia sus demás compañeros de equipo.</p> <p>- Responde a un interlocutor utilizando palabras y frases de su lengua materna.</p>



Tiempo	Nos organizamos	Jugamos en equipo	Expresamos lo que sentimos
Duración (45 minutos)	<p>Propósito: Hoy formaremos equipos de juegos en familia.</p> <p>Se invitará a los miembros de la familia del niño para que puedan ver el vídeo de la clase pasada “Juego y me divierto” y comentaran un poco acerca de lo que realizaron ese día y se les hará la siguiente pregunta; ¿Cómo se sintieron al jugar con el globo?; ¿Se pusieron de acuerdo para que no se les caiga el globo?; ¿Sabes que es un equipo?</p>	<p>Después se les dirán a todos los miembros de la familia que deberán poner un nombre a su equipo y deberán escribirlo en una cartulina, luego se les dirá que deben ayudar a la gallina a recoger todos los huevos que dejó tirado y juntos elegirán a un participante de su equipo para que le venden los ojos y los demás deberán dirigirlo porque deberá caminar por una pista de carrera dónde tendrá que ir recogiendo los huevos y deben evitar que su compañero caiga y juntos llegar a la meta.</p>	<p>Finalmente, se les hará las siguientes preguntas.</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Se pusieron de acuerdo para dirigir a su compañero por la pista de juegos?</p> <p>¿Qué parte fue la más difícil?</p> <p>¿Te gustaría volver a jugar en equipo?</p>

Escala de estimación de la sesión N.º 06 “Jugando a la gallinita ciega”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula:	5 años
Responsable	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	Fecha:	17-06-2021
Actividad	“Jugando a la gallinita ciega”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Escala de medición:

Desempeño	Valoración
Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Utiliza el tiempo necesario para reflexionar sus actitudes hacia sus demás compañeros de equipo. Responde a un interlocutor utilizando palabras y frases de su lengua materna.	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

3. Registro de datos:

N.º	Sujetos	Valoración	
		D1	D2
1	Rodrigo	4	4
2	María Fernanda	5	5
3	Joseph	3	3
4	Bryan	4	4
5	Brithany	5	5
6	Bruno	4	4
7	Micaela	4	4

Cuaderno de campo de la sesión N.º 06 “Jugando a la gallinita ciega”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula	5 años
Responsable	Rayda Marcatoma	Fecha	17-06-21
Actividad	“Jugando a la gallinita ciega”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Registro de datos

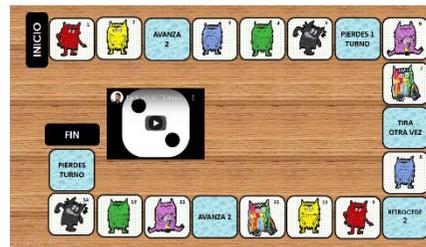
Descripción de la observación
<p>Al comenzar con la actividad, los niños tuvieron la oportunidad de contar la experiencia del juego anterior; uno de ellos comentó que fue muy divertido realizar el reto, mientras que otros comentaron que dentro de su equipo estaba conformado por un miembro de su familia, además de mostrar conformidad por el trato mutuo entre compañeros.</p> <p>Después, cada equipo colocó su nombre y los participantes tuvieron que tomar decisiones para elegir a un guía, mientras que el otro seguía las indicaciones. Los niños estuvieron nerviosos al saber que muchos de ellos se vendarían los ojos para llevar a cabo la actividad, pero a la vez sentían confianza al saber que eran guiados por su familiar. Hubo equipos que terminaron pronto el juego demostrando el desarrollo de la escucha activa y otros equipos que tomaron su tiempo, sin embargo, todos terminaron la actividad con mucha alegría.</p> <p>Finalmente, los niños comentaron sus experiencias de cómo se sintieron al desarrollar el juego. Unos mencionaron el temor que sentían por tener los ojos cubiertos y otros sentían seguridad por quién le guiaba. No obstante, todos entendieron que dentro de un equipo existe comunicación y toma de decisiones.</p>

Interés prospectivo	Lecciones aprendidas
Proponer más juegos en equipo que ayuden a fomentar la toma de decisiones y la práctica de valores como el respeto.	Los estudiantes lograron tomar decisiones y respetar lo acordado dentro de su equipo como se evidenció en la actividad de “La gallinita ciega”.

Sesión de Aprendizaje N.º 07 “El ludo de emociones”

Datos personales		
IEI	Fecha	Responsable
IEI de Comas	22-06-2021	Rayda Marcatoma
Objetivo: Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

Propósitos del aprendizaje		
Competencias	Capacidades	Desempeño
- Construye su identidad.	- Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones.	- Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.



Tiempo	Nos organizamos	Jugamos en equipo	Expresamos lo que sentimos
Duración (45 minutos)	Propósito: Formaremos equipos con nuestra familia y amigos. Se invitarán a todas las familias a elaborar un gusanito de papel que les ayudará en la pista de carrera de juego, donde cada participante deberá soplar el gusanito por medio de un sorbete hasta llegar a la meta y luego se les mencionarán las siguientes preguntas: ¿De qué trató el juego?, ¿Qué emociones tuviste en tu equipo de juego?, ¿Cómo expresaste esas emociones?, ¿En un equipo nos podemos pelear?, ¿Qué es un equipo?	Se invitarán a los niños a formar 2 equipos con la ayuda de la ruleta, luego deberán colocar un nombre al equipo para jugar con “el Ludo de emociones”, donde cada equipo tendrá un turno para lanzar el dado virtual y el número que salga deberá cumplir un reto con el equipo; si logran cumplirlo seguirán avanzando hasta llegar a la meta.	Finalmente, se les hará las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al jugar el ludo de emociones? ¿Se pusieron de acuerdo para realizar los retos? ¿En qué podemos mejorar? ¿Para qué servirá lo aprendido? ¿Te gustaría volver a jugar en equipo?

Escala de estimación de la sesión N.º 07 “El ludo de emociones”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula:	5 años
Responsable	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	Fecha:	22-06-2021
Actividad	“El ludo de las emociones”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Escala de medición:

Desempeño	Valoración
Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

3. Registro de datos:

N.º	Sujetos	Valoración
		D1
1	Rodrigo	4
2	María Fernanda	5
3	Joseph	3
4	Bryan	4
5	Brithany	5
6	Bruno	4
7	Micaela	4

Cuaderno de campo de la sesión N.º 07 “El ludo de emociones”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula	5 años
Responsable	Rayda Marcatoma	Fecha	22-06-21
Actividad	“El ludo de las emociones”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Registro de datos

Descripción de la observación
<p>La actividad inició con la producción de un gusanito, donde los equipos de familias estuvieron muy atentos escuchando las indicaciones. Se observó la participación de todos los niños al momento de realizar la manualidad y se evidenció un ambiente tranquilo. Luego, al realizar el juego de la pista de carrera, los equipos tuvieron la oportunidad de practicar, lo que hizo que se sintieran más confiados. Después de la motivación, los niños estuvieron muy contentos porque lograron terminar el juego en equipo y fueron los ganadores.</p> <p>Luego se formaron 2 equipos con los niños, quienes mencionaban los nombres de los integrantes. Ellos se emocionaron al ver un ludo virtual, por lo que tenían muchas ganas de participar y cumplir todos los retos. Los equipos demostraron comodidad al expresar cada emoción y utilizaron objetos de casa al ritmo de la canción. Realizaron movimientos libres con creatividad para cumplir los retos. Sin embargo, en esta ocasión hubo un primer y segundo lugar, cada niño supo valorar el esfuerzo que realizaron como equipo para llegar a la meta.</p> <p>Finalmente, los niños expresaron sus emociones en el juego. Muchos de ellos indicaron que no tuvieron dificultades y que, por lo contrario, se divirtieron durante todo el juego.</p>

Interés prospectivo	Lecciones aprendidas
Brindar diversas actividades en equipos con retos; de esa forma, se reforzará la confianza entre el niño y sus compañeros. Ellos evidenciarán actitudes positivas al desarrollar las actividades lúdicas, dando como resultado un clima positivo dentro de un salón de clases.	Los niños lograron un mejor desenvolvimiento, se observó la confianza y se evidenció un ambiente agradable dentro de los juegos, tal como se pudo ver en la actividad del “Ludo de las emociones”.

Sesión de Aprendizaje N.º 08 “Jugando con los animales”

Datos personales		
IEI	Fecha	Responsable
IEI de Comas	24-06-2021	Rayda Marcatoma
Objetivo: Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

Propósitos del aprendizaje		
Competencias	Capacidades	Desempeño
- Construye su identidad.	- Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones.	- Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.



Tiempo	Nos organizamos	Jugamos en equipo	Expresamos lo que sentimos
Duración (45 minutos)	<p>Propósito: Formaremos equipos con nuestras familias y amigos.</p> <p>Se invitarán a las familias a jugar en equipo, dónde deberán colocarse a 10 pasos de su computadora y deberán tirar en una canasta 10 pelotitas. Cada integrante tendrá su turno para lanzar la pelotita y el equipo que logre terminar primero, realizará una barra.</p>	<p>Se invitarán a los niños a formar 2 equipos con la ayuda de la ruleta. Luego colocarán un nombre al equipo para comenzar la actividad “Jugando con los animales”, dónde cada equipo tendrá un animal que les mostrará 3 opciones. Deberán elegir una opción y seguir los retos que indique para cumplirlos hasta llegar a la meta.</p>	<p>Finalmente, se les hará las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?</p> <p>¿Se pusieron de acuerdo para realizar los retos?</p> <p>¿En qué podemos mejorar?</p> <p>¿Para qué servirá lo aprendido?</p> <p>¿Te gustaría volver a jugar en equipo?</p>

Escala de estimación de la sesión N.º 08 “Jugando con los animales”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula:	5 años
Responsable	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	Fecha:	24-06-2021
Actividad	“Jugando con los animales”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Escala de medición:

Desempeño	Valoración
Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

3. Registro de datos:

N.º	Sujetos	Valoración
		D1
1	Rodrigo	5
2	María Fernanda	5
3	Joseph	3
4	Bryan	4
5	Brithany	5
6	Bruno	4
7	Micaela	4

Cuaderno de campo de la sesión N.º 08 “Jugando con los animales”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula	5 años
Responsable	Rayda Marcatoma	Fecha	24-06-21
Actividad	“Jugando con los animales”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Registro de datos

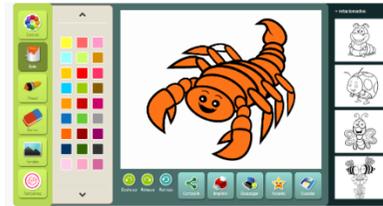
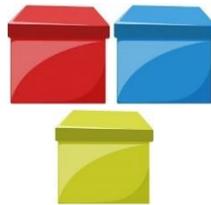
Descripción de a observación
<p>Al comenzar con la actividad, los niños acomodaron su espacio y sus familias fueron ordenadas por equipo. De esta manera comenzaron a jugar, por lo que, se observó que cada equipo estuvo coordinando para saber quién daba inicio a lanzar la pelota. Hubo cooperación y disfrute al realizar la actividad.</p> <p>Luego, se les presentó el juego de los animales donde cada equipo dialogaba y llegaba a un acuerdo para escoger un animalito y un número. Cada vez que iban cumpliendo los retos, los niños se emocionaban porque estaban a la expectativa de cumplirlos y pasar al siguiente nivel hasta llegar a la meta.</p> <p>Los niños se comunicaban activamente, pero a unos de los equipos les tocó presentar una canción; esto permitió que la mente trabaje para recordar algunas de las que conocían, sin embargo, se organizaron y cumplieron el reto. El otro equipo, tuvo como reto enviar una foto utilizando un celular sobresaliendo las cualidades de uno de los integrantes que ayudó a cumplir la meta.</p> <p>Finalmente, los niños estuvieron muy contentos, expresando comentarios favorables acerca de esta actividad, el cual culminó con la satisfacción de todos.</p>

Interés prospectivo	Lecciones aprendidas
Incrementar estrategias para que los estudiantes puedan seguir fortaleciendo el liderazgo y la participación continua con el objetivo de tomar decisiones ante dichos obstáculos que se les presente.	Los niños lograron una mejoría en la toma de decisiones demostrando dotes de liderazgo al dirigir su equipo de juegos y desarrollaron la resolución de retos que se les presenta, tal como se observó en la actividad “Jugando con los animales”.

Sesión de Aprendizaje N.º 09 “Jugando con los colores”

Datos personales		
IEI	Fecha	Responsable
IEI de Comas	01-07-2021	Rayda Marcatoma
Objetivo: Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

Propósitos del aprendizaje		
Competencias	Capacidades	Desempeño
-CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	- Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos.	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros



Tiempo	Nos organizamos	Jugamos en equipo	Expresamos lo que sentimos
Duración (45 minutos)	<p>Propósito: Formaremos equipos con nuestras familias y amigos. Se invitarán a las familias a jugar en equipo, donde deberán tener 3 cajas de colores (rojo, amarillo y azul) y jugaremos “La maestra dice”. Se les indicará que deberán entregar las cajas con los objetos del mismo color. Esta actividad se llevará a cabo en un tiempo determinado y luego observaremos cuál de los equipos pudo conseguir y llenar más objetos. Luego realizaremos algunas preguntas: ¿Fue fácil conseguir los objetos?, ¿Te pusiste de acuerdo con tu equipo?, ¿Cómo te sentiste al realizar esta actividad? ¿Te gustaría seguir jugando en equipo?</p>	<p>Se les invitará a los niños a formar 2 equipos con la ayuda de la ruleta; luego deberán colocar un nombre al equipo, después serán divididos por salas para jugar “Pinto - pinto” y deberán llegar a un acuerdo para decorar el dibujo que les tocó en un determinado tiempo.</p>	<p>Finalmente, los niños comentarán acerca del dibujo que pintaron y explicarán porqué lo eligieron, respondiendo lo siguiente: ¿Cómo se sintieron al pintar todos juntos? ¿Se pusieron de acuerdo en equipo? ¿Les gustó decorar el dibujo? ¿En qué podemos mejorar?</p>

Escala de estimación de la sesión N.º 09 “Jugando con los colores”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula:	5 años
Responsable	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	Fecha:	01-07-2021
Actividad	“Jugando con los colores”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Escala de medición:

Desempeño	Valoración
Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

3. Registro de datos:

N.º	Sujetos	Valoración
		D1
1	Rodrigo	5
2	María Fernanda	5
3	Joseph	4
4	Bryan	5
5	Brithany	5
6	Bruno	4
7	Micaela	4

Cuaderno de campo de la sesión N.º 09 “Jugando con los colores”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula	5 años
Responsable	Rayda Marcatoma	Fecha	01-07-21
Actividad	“Jugando con los colores”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Registro de datos

Descripción de a observación
<p>La sesión comenzó con el juego de las cajas de colores, se les mencionó a los niños que formarían equipo con sus familias y que debían seguir las indicaciones del juego. Se observó que los equipos estuvieron muy atentos y dispuestos a conseguir todo lo que se les pedía, luego se les invitó a mencionar todos los objetos que tenían en sus cajas de colores; así que, cada estudiante comentaba lo realizado.</p> <p>Se les comentó que formaríamos equipos, pero esta vez con los compañeros del aula; y que en equipo debían colocar un nombre. Los niños estaban emocionados al ser divididos por equipos en la sala de zoom, evidenciándose un conflicto en uno de los equipos, sin embargo, llegaron a un acuerdo y comenzaron a jugar, donde demostraron mucha creatividad e imaginación al indicar y decidir qué colores usar para pintar el dibujo virtual. De la misma forma el otro equipo demostró una buena comunicación y organización para escoger los colores.</p> <p>Al terminar de jugar, se les mostró el trabajo final a los estudiantes de cómo les quedó e inmediatamente los equipos reconocieron sus dibujos y tuvieron la oportunidad de comentarlo cómo lo hicieron. Después, la maestra realizó algunas preguntas a los estudiantes, donde muchos comentaron que se sintieron muy bien y que les gustaría volver a jugar en equipo.</p>

Interés prospectivo	Lecciones aprendidas
Reforzar la creatividad e imaginación de los niños con juego en equipos para intercambiar palabras, tener la libertad de aportar y disfrutar los momentos en equipo.	Los niños demostraron mucha confianza, imaginación y resolución de problemas en equipo al realizar la actividad “Jugando con los colores”.

Sesión de Aprendizaje N.º 10 “Me divierto adivinando”

Datos personales		
IEI	Fecha	Responsable
IEI de Comas	08-07-2021	Rayda Marcatoma
Objetivo: Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		



Propósitos del aprendizaje		
Competencias	Capacidades	Desempeño
-Se comunica oralmente en su lengua materna.	Se comunica oralmente en su lengua materna. Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Responde a un interlocutor utilizando palabras y frases de su lengua materna en el juego “Me divierto adivinando”.



Tiempo	Nos organizamos	Jugamos en equipo	Expresamos lo que sentimos
Duración (45 minutos)	<p>Propósito: Formaremos equipos con nuestras familias y amigos.</p> <p>Se invitará a las familias a jugar en equipo, dónde tendrán que realizar lo que indique la “Bola mágica” que será proyectado. Deberán actuar como la imagen que aparece. Luego realizaremos las siguientes preguntas: ¿Fue fácil realizar los personajes?, ¿Te comunicaste con tu equipo?, ¿Cómo te sentiste al realizar estos retos? ¿Te gustaría seguir jugando en equipo?</p>	<p>Se invitarán a los niños a formar 2 equipos con la ayuda de la ruleta, luego deberán colocar un nombre al equipo y elegir un líder. El juego de “Adivina el dibujo” consiste en que los líderes de cada equipo deberán estar con los ojos vendados. Luego se les mostrará una imagen a cada equipo que deberán dibujar en una cartulina negra para que el líder adivine la respuesta que será confirmada por la docente a cargo.</p>	<p>Finalmente, los niños comentarán cómo se sintieron al realizar el juego “Adivina el dibujo” y asociamos las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al dibujar y ayudar a tu equipo? ¿Se pusieron de acuerdo en equipo? ¿En qué podemos mejorar? ¿Qué es jugar en equipos?</p>

Escala de estimación de la sesión N.º 10 “Me divierto adivinando”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula:	5 años
Responsable	Rayda Jasmin Marcatoma Gallo	Fecha:	08-07-2021
Actividad	“Me divierto adivinando”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Escala de medición:

Desempeño	Valoración
Responde a un interlocutor utilizando palabras y frases de su lengua materna en el juego “Me divierto adivinando”.	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

3. Registro de datos:

N.º	Sujetos	Valoración
		D1
1	Rodrigo	5
2	María Fernanda	5
3	Joseph	4
4	Bryan	4
5	Brithany	5
6	Bruno	5
7	Micaela	4

Cuaderno de campo de la sesión N.º 10 “Me divierto adivinando”

1. Datos generales

IEI	Santísima Virgen del Rosario	Aula	5 años
Responsable	Rayda Marcatoma	Fecha	08-07-21
Actividad	“Me divierto adivinando”		
Objetivo	Aplicar el juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IEI de Comas.		

2. Registro de datos

Descripción de a observación
<p>Se inició la actividad con el juego de la “Bola mágica”, donde realizaron movimientos del personaje que aparecía, conjuntamente en familia. Los equipos emitieron sonidos de los personajes que les aparecía, demostrando el desplazamiento por todo el lugar. Los niños vivieron momentos de armonía con sus familiares y expresaron en palabras su alegría.</p> <p>Luego, los niños tuvieron la oportunidad de elegir a un líder para que se cubriera los ojos. Los demás miembros del equipo ayudaron al líder a descubrir la imagen a través de las ilustraciones. Se observó que los niños estaban ansiosos porque tenían la responsabilidad de ayudar al líder a reconocer el dibujo para llegar a la meta. En este tiempo, los niños pudieron tener el control de sus emociones, comunicarse y demostrar confianza en los líderes.</p> <p>Al finalizar la actividad, se invitó a los niños a contar sus experiencias y a asociar las preguntas que respondía cada niño.</p>

Interés prospectivo	Lecciones aprendidas
Seguir creando juegos cooperativos donde los niños adquieran responsabilidades y ayuden a reforzar su compromiso con los demás.	Los estudiantes pusieron de manifiesto su confianza en los líderes y demostraron responsabilidad para ayudar a sus equipos a ganar. Además, manejaron sus emociones y tuvieron una comunicación activa, cumpliendo con todas las indicaciones, tal como se realizó en la actividad de “Me divierto adivinando”.

4.8 Análisis e interpretación de los resultados.

4.8.1 Análisis de interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 1: “Jugando en Familia”

La actividad de aprendizaje N.º 1: “Jugando en Familia”, tuvo como objetivo que los estudiantes lleven a cabo el juego del “Cuadro encantado”, donde los participantes se expresan con los miembros de su equipo de familia mediante estrategias colaborativas, por lo cual lograron comunicarse y fortalecer las habilidades blandas con relación al trabajo en equipo. En este sentido, como se refiere en el diagnóstico docente sobre el juego cooperativo como estrategia para el trabajo en equipo, permite desarrollar dichas capacidades en relación con la integración familiar.

El trabajo en equipo, permite que los niños adquieran habilidades para tener una socialización activa en su etapa evolutiva durante los 5 años. Este postulado valida los resultados de *“los niños expresan sus pensamientos y experiencias durante el desarrollo de actividades en equipo”*, donde se referencia a través de la escala de estimación ejecutada en la actividad. El mayor número de los niños obtuvo un nivel esperado y un menor número evidenció dificultades, producto de las diferentes estrategias alcanzadas.

Las lecciones aprendidas que nos dejó la presente actividad, refieren que los niños logran comunicarse con mayor facilidad y buscan estrategias al desarrollar juegos, teniendo como equipo a un miembro de su familia, tal como se evidenció en el juego “Cuadrado encantado”. A manera de recomendaciones aproximativas, se establecen como interés proyectivo promover estrategias para potenciar en el estudiante la comunicación activa y continua durante las actividades de aprendizajes.

4.8.2 Análisis de interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 2 “Jugando con Nemo”

La actividad de aprendizaje N.º 2 “Jugando con Nemo”, tuvo por objetivo que realicen el juego de Nemo con sus compañeros del aula, donde el niño tenga la confianza de pertenecer a un equipo mediante diversas estrategias que fortalezcan una mejor dinámica con otros niños, la cual, tuvo por naturaleza desarrollar la integración y comunicación en equipo. En este

contexto, con relación al diagnóstico docente sobre el juego cooperativo como estrategia para el trabajo en equipo, permite desarrollar las capacidades expresadas mediante la comunicación oportuna y la confianza en la interrelación.

Desarrollar juegos en equipo, permite que el participante tenga la confianza de integrarse dentro de un equipo y se comunique con todos demostrándolo a través de la ayuda mutua entre ellos. Este enunciado valida los resultados de “los niños se interrelacionan con facilidad dentro de las actividades”, lo cual se referencia a través de la escala de estimación efectuada en la actividad, donde el número mayor de niños obtuvieron un nivel esperado y un menor número evidenció dificultades en el desarrollo de esta capacidad, a causa del desarrollo de las diferentes estrategias aplicadas.

Las lecciones aprendidas que nos dejó la presente actividad, refieren que los niños en los juegos cooperativos logran integrarse a un equipo e intercambiar palabras, llegando a tomar decisiones a favor de su equipo durante actividades, como se dio en el juego de “Nemo”. A manera de recomendaciones aproximativas, se establecen como interés proyectivo proponer más actividades colectivas que faciliten en el estudiante la integración y la buena comunicación entre sus pares.

4.8.3 Análisis de interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 3 “Jugando en el laberinto”

La actividad de aprendizaje N.º 3: “Jugando en el laberinto”, tuvo por objetivo que los alumnos puedan jugar en equipos, donde se evidenció el rol de liderazgo para llegar a la meta, por lo cual, sobresalen uno o varios guías dentro de los equipos que, a través de la comunicación y el compromiso de cada uno, logren con su objetivo. Con relación al análisis docente sobre el juego cooperativo como estrategia para el trabajo en equipo, permite desarrollar dichas capacidades mediante estrategias de juegos y soluciones problemáticas.

El desarrollo de la capacidad de liderazgo en los niños, permite que estén comprometidos con sus equipos, sean respetuosos al momento de escuchar las ideas de los demás y que ellos mismos puedan comunicar sus ideas, beneficiando su área social. Este precepto, valida los resultados de “los niños desarrollan su compromiso con cada miembro de su equipo y en las tareas asignadas”, donde se referencia a través de la escala de estimación realizada en la

actividad. El número mayor de niños obtuvo un nivel esperado y un menor número evidenció dificultades en el desarrollo de esta capacidad, producto a la aplicación de las diferentes estrategias alcanzadas.

Las lecciones aprendidas que nos dejó la presente actividad, refieren que los niños logran escuchar a los líderes durante el juego y logran tomar decisiones para beneficio del equipo, tal como se evidenció en la actividad de jugando en el laberinto. A manera de recomendaciones aproximativas, se establecen como interés proyectivo reforzar los acuerdos del juego para mantener el orden cuando todos los equipos hayan terminado su turno, logrando un ambiente más tranquilo y armonioso.

4.8.4 Análisis de interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 4 “Jugando con mi rompecabezas.”

La actividad de aprendizaje N.º 4: “Jugando con mi rompecabezas”, tuvo por objetivo que, a través de las diferentes estrategias aplicadas, los integrantes de cada equipo se comuniquen y unidos puedan terminar con la tarea asignada, evidenciando la ayuda mutua, la buena práctica de las habilidades sociales, dando como resultado la participación activa del equipo y expresión de ideas. En este sentido, como se refiere en el diagnóstico docente sobre el juego cooperativo como estrategia para el trabajo en equipo, permite desarrollar dichas capacidades mediante la cooperación y la libertad de aportar sus conocimientos.

Fortalecer la participación activa y la responsabilidad al expresar sus ideas, es una capacidad que permite que el estudiante obtenga la madurez al mencionar sus pensamientos ante las personas de su entorno. Este enunciado valida los resultados de los niños que expresan sus pensamientos con facilidad hacia todos los miembros de su equipo, donde se referencia a través de la escala de estimación realizada en la actividad. El mayor número de niños obtuvo un nivel esperado y en un menor número se evidenció dificultades, producto del desarrollo de las diferentes estrategias aplicadas.

Las lecciones aprendidas que nos dejó la presente actividad, refieren que los niños logran una mejor participación, escucha y comunicación activa al llevar a cabo actividades de su interés, tal como se evidenció en la actividad de “Jugando en el rompecabezas”. A manera de recomendaciones aproximativas, se establecen como interés proyectivo que se debe potenciar

las estrategias para seguir fortaleciendo las diversas capacidades para obtener una responsabilidad al participar y expresar sus ideas a los demás compañeros del aula.

4.8.5 Análisis de interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 5 “Juego y me divierto”

La actividad de aprendizaje N.º 5: “Juego y me divierto”, tuvo por objetivo desarrollar la ruleta mágica para jugar en equipo con sus familias, donde los estudiantes mejoraron las relaciones interpersonales y la buena comunicación asertiva, lo cual permite la organización y los aportes de todo el equipo. En este sentido, como se refiere en el análisis docente sobre el juego cooperativo como estrategia para el trabajo en equipo, permite desarrollar dichas capacidades con relación a una buena coordinación y escucha activa en el aspecto familiar.

El juego en equipo, permite que los estudiantes tengan la capacidad de expresar sus ideas y organizarse, siendo un gran beneficio para el niño de 5 años. Este enunciado valida los resultados de “los niños organizan sus ideas y las de los demás por el bien de su equipo”, donde se referencia a través de la escala de estimación realizada en la actividad. El mayor número de niños obtuvo un nivel esperado y un menor número evidenció dificultades en el desarrollo de esta capacidad, a causa de la aplicación de las diferentes estrategias aplicadas.

Las lecciones aprendidas que nos dejó la presente actividad, refieren que demostraron ser capaces de organizarse con su equipo de juego para poder llegar a la meta, tal como lo demostraron en la actividad de “Juego y me divierto”. A manera de recomendaciones aproximativas, se establecen como interés proyectivo que se deben proponer más actividades en equipos con la participación de los familiares, para reforzar la organización y la comunicación de los niños hacia sus padres.

4.8.6 Análisis de interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 6 “Jugando a la gallinita ciega”

La actividad de aprendizaje N.º 6: “Jugando a la gallinita ciega”, tuvo por objetivo que, a través del juego de la gallinita ciega, los estudiantes fortalezcan la confianza y acuerdos dentro del juego, ayudando a la buena relación, basados en la práctica de valores y el buen desempeño al momento de trabajar en equipos. En este sentido, como se refiere en la evaluación docente

sobre el juego cooperativo como estrategia para el trabajo en equipo, permite desarrollar dichas capacidades mediante la responsabilidad y la confianza.

El desarrollo del respeto dentro del juego, permite que los niños puedan brindar ideas y respetar la decisión que tomen como equipo, siendo favorable para el educando de 5 años. Este enunciado valida los resultados de “los niños que escuchan las opiniones de los miembros de su equipo y las respeta”, donde se comprueba a través de la escala de estimación realizada en la actividad. El mayor número de niños obtuvo un nivel esperado y un menor número evidenció dificultades, producto de las diferentes estrategias alcanzadas.

Las lecciones aprendidas que nos dejó la presente actividad, refieren que los estudiantes lograron tomar decisiones y respetar lo acordado dentro de sus equipos, como se evidenció en la actividad de “La gallinita ciega”. A manera de recomendaciones aproximativas, se establece como interés proyectivo que se deben proponer más juegos en equipos que ayuden a fomentar la toma de decisiones en equipo y el respeto entre ellos.

4.8.7 Análisis de interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 7 “El ludo de emociones”

La actividad de aprendizaje N.º 7: “El ludo de emociones”, tuvo por objetivo que los niños logren compartir momentos agradables en equipo y; de este modo, puedan expresar las diferentes emociones que surjan dentro de los juegos cooperativos, por lo cual los estudiantes comparten actitudes positivas que contribuyan a su entorno social. En este sentido, como se refiere en el análisis docente sobre el juego cooperativo como estrategia para el trabajo en equipo, permite desarrollar dichas capacidades mediante la expresión de sus sentimientos que pueda desarrollar la creatividad.

Los juegos en equipo permiten que los estudiantes logren una mejor autonomía para socializar, contribuir ideas y, sobre todo, de compartir momentos tranquilos, siendo de gran aporte para el estudiante. Este postulado valida los resultados de “los niños demuestran una actitud armónica dentro de las actividades de juego, donde se comprueba a través de la escala de estimación realizada en la actividad”, El número mayor de niños obtuvo un nivel esperado y un menor número evidenció dificultades en el desarrollo de esta capacidad, en relación con las diferentes estrategias alcanzadas.

Las lecciones aprendidas que nos dejó la presente actividad, refieren que los niños lograron un mejor desenvolvimiento, donde se observó la confianza y se evidenció un ambiente agradable dentro de los juegos, tal como se pudo ver en la actividad del “Ludo de las emociones”. A manera de recomendaciones aproximativas, se establecen como interés proyectivo que se debe brindar diversas actividades en equipos con retos; de esa forma, se reforzará la confianza entre el niño y sus compañeros. Ellos evidenciaron actitudes positivas al desarrollar las actividades lúdicas, dando como resultado un clima positivo dentro de un salón de clases.

4.8.8 Análisis de interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 8 “Jugando con los animales”

La actividad de aprendizaje N.º 8: “Jugando con los animales”, tuvo por finalidad que los niños realicen retos en equipo que, a través de las estrategias de los grupos reducidos, se establezcan una dinámica integradora, manifestando la colaboración y resolución de problemas con relación al trabajo en equipo, lo cual se evidenciaron el liderazgo y el compromiso de todos los integrantes. En este contexto, como se refiere en el diagnóstico docente sobre el juego cooperativo como estrategia para el trabajo en equipo permite desarrollar dichas capacidades mediante la toma de decisiones y la empatía al momento de escucharlas.

El desarrollo del liderazgo permite que el niño motive a las personas que están en su equipo y logre una mejor planificación o ayuda mutua. Este postulado valida los resultados de “los niños guían y participan activamente en la propuesta de la solución al problema”, donde se comprueba a través de la escala de estimación realizada en la actividad. El número mayor de niños obtuvo un nivel esperado y un menor número evidenció dificultades durante el desarrollo de las diferentes estrategias aplicadas.

Las lecciones aprendidas que nos dejó la presente actividad, refieren que los niños lograron mejoras en la toma de decisiones, en el liderazgo al dirigir a sus equipos de juegos y en la resolución de retos que se les presenta, tal como se dio en la actividad “Jugando con los animales”. A manera de recomendaciones aproximativas, se establecen como interés proyectivo que se debe incrementar estrategias para que los estudiantes puedan seguir

fortaleciendo el liderazgo y la participación continua para la toma de decisiones ante dichos obstáculos que se les presente.

4.8.9 Análisis de interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 9 “Jugando con los colores”

La actividad de aprendizaje N.º 9: “Jugando con los colores”, tuvo por objetivo que todos los estudiantes mencionen sus ideas mediante las estrategias de trabajar en equipos y que por turnos se obtenga un buen uso del tiempo para manifestar sus ideas de acuerdo a sus intereses, logrando en cada estudiante la confianza para decidir y sentirse libres de expresar sus pensamientos. En este contexto, como se refiere en el análisis docente sobre el juego cooperativo como estrategia para el trabajo en equipo, permite desarrollar mencionadas capacidades del manejo del tiempo y la tolerancia entre sus pares.

El trabajo en equipo, permite que los estudiantes puedan desenvolverse con mucha libertad y adoptar comportamientos positivos, siendo un gran beneficio para ellos. Este enunciado valida los resultados de “los niños se desenvuelven libremente y demuestran la autonomía dentro de los juegos”, el cual, se referencia también por la escala de estimación realizada en la actividad, donde un número mayor obtuvo un nivel esperado y un menor número evidenció dificultades en el desarrollo de esta capacidad, debido al desarrollo de las estrategias empleadas.

Las lecciones aprendidas que nos dejó la presente actividad, refieren que los niños demostraron mucha libertad, imaginación y resolución de problemas en equipo al realizar la actividad de “Jugando con los colores”. A manera de recomendaciones aproximativas, se establece como interés proyectivo que se debe reforzar la creatividad e imaginación de los niños con juegos en equipos y; de este modo, puedan intercambiar palabras, tener libertad de aportar y disfrutar momentos en equipo.

4.8.10 Análisis de interpretación de la actividad de aprendizaje N.º 10 “Me divierto adivinando”

La actividad de aprendizaje N.º 10: “Me divierto adivinando”, tuvo por propósito que los integrantes, a través de la estrategia utilizada, fortalezcan la confianza y demuestren el

compromiso durante las actividades que se le presenta. Por tal motivo, logran cumplir con las tareas y tienen la seguridad de llegar hasta el final. De la misma forma, como se refiere en el diagnóstico docente sobre el juego cooperativo como estrategia para el trabajo en equipo, permite desarrollar dichas capacidades mediante la planificación y el compromiso de cada niño.

El desarrollo de la contribución al equipo de juegos, garantiza que, el estudiante desde su corta edad, adquiera responsabilidades, preste atención a las ideas y tenga la capacidad de ser tolerante con los demás; siendo de beneficio en su área social. Este enunciado valida los resultados de “los niños cumplen con las responsabilidades que se les encomienda dentro de su equipo de trabajo”, los cuales, valida también por la escala de estimación realizada en la actividad, donde el mayor número de niños obtuvo un nivel esperado y un menor número evidenció dificultades en el desarrollo de esta capacidad, a consecuencia de las estrategias utilizadas.

Las lecciones aprendidas que nos dejó la presente actividad, refieren que los estudiantes demostraron confianza en los líderes y demostraron responsabilidad para ayudar a sus equipos a culminar. Esto evidenció el manejo de emociones y una comunicación activa cumpliendo con todas las indicaciones, tal como se llevó a cabo en la actividad de “Me divierto adivinando”. A manera de recomendaciones aproximativas, se establecen como interés proyectivo que se debe seguir creando juegos cooperativos donde invite a los niños a adquirir responsabilidades y ayude a reforzar su compromiso con los demás.

4.9 Análisis global

A partir del análisis de interpretación de las actividades de aprendizaje del 1 al 10. Con relación al juego cooperativo y trabajo en equipo, se establecen los aportes teórico-prácticos de promover actividades de aprendizaje para su mejoría, sustentadas en estrategias de juego cooperativo con el fin de fortalecer la práctica de las habilidades blandas, la socialización y la cooperación en los niños de 5 años.

Todos los hechos implementados en el proceso de la presente investigación, se manifestaron con el compromiso del personal educativo, reflejando responsabilidad para desarrollar el trabajo en equipo dentro de las actividades de aprendizaje, y disponibilidad de facilitar todos los materiales necesarios para el desarrollo de las estrategias del juego cooperativo.

El aprendizaje a lo largo del proceso de activación, fue una vivencia significativa para los resultados del estudio, sostenida a través de las diversas acciones desarrolladas que fueron moldeadas hacia la nueva enseñanza virtual, cumpliendo el mismo objetivo de cada actividad de aprendizaje a través de la estrategia de los juegos cooperativos; dinamizando en todo momento la socialización, la ayuda mutua, la práctica de los valores, la comunicación y la participación activa en todos los estudiantes hasta alcanzar la meta de promover el desarrollo del trabajo en equipo en niños de 5 años de una Institución Educativa en el distrito de Comas.

Capítulo V

Discusión, conclusiones y recomendaciones

5.1 Discusión de los resultados

En relación con el objetivo general que determina la manera de promover actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo de los niños de 5 años, sustentada en estrategias de juegos cooperativos en una Institución Educativa Inicial de Comas, se establece que, de acuerdo con los resultados hallados en el análisis e interpretación para el supuesto general de la investigación, se ha podido observar que los resultados finales permitieron identificar los niveles de logro de los infantes con respecto a los desempeños de las actividades. Mediante la observación durante todo el proceso de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, permiten sustentar que, si promovemos estas actividades para mejorar el trabajo en equipo sustentado en estrategias de juegos cooperativos, se puede contribuir a la socialización y ayuda mutua de los niños de 5 años; con esto se sustenta lo expresado por Cuastumal y Pastrana (2018), en su investigación *“Los juegos cooperativos como estrategia metodológica que contribuyen al desarrollo de la interacción social en los niños del grado 402 del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala”*; donde concluye que los juegos cooperativos como estrategia metodológica contribuyeron al desarrollo de la interacción social en los niños del grado 402 del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala, dado que, promovieron la comunicación entre los estudiantes, porque cada uno tenía una participación activa y debía manifestar lo que hacía, cómo lo hacía, lo que pensaba y sentía. Por otro lado, se pudo corroborar la teoría de Araya Rivera (2016), afirmando que el trabajo en equipo está compuesto por una serie de estrategias con el fin de formar grupos de personas que están estrechamente relacionados con el desarrollo de los diferentes tipos de pensamientos, las capacidades de comunicarse libremente de forma oral o escrita y los fortalecimientos como persona de forma interna y externa. Es de esta manera que el individuo obtendrá la facilidad de resolver problemas que pueda realizar en conjunto y, además, pueda reflejar la madurez para dirigir. La relevancia de los resultados se refleja en la escala de estimación donde se observan los niveles de logro de los efectos de los juegos cooperativos como estrategia en el trabajo en equipo de los sujetos

de la presente investigación. El mayor porcentaje se encuentra en los niveles de logrado y un menor grupo en el nivel de destacado y proceso como consecuencia del desarrollo del plan de acción y sus respectivas actividades de aprendizaje.

En lo que se refiere al objetivo específico 1 para identificar el nivel del trabajo en equipo de los niños de 5 años a través del juego cooperativo; se establece que, de acuerdo con los resultados hallados en el análisis de interpretación para el supuesto general de la investigación, se ha podido observar que los resultados finales permitieron ver el grado del desarrollo de las habilidades sociales en los niños de una Institución Educativa Inicial de Comas que permite realizar un diagnóstico inicial a través del trabajo en equipo donde pudimos destacar una comunicación grupal, la relación entre sus pares y la expresión de sus ideas y emociones. Mediante la observación durante el proceso de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, permite sustentar que, si promovemos actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo sustentado en estrategias de juego cooperativo, se puede contribuir a la socialización y ayuda mutua de los niños de 5 años; con esto corrobora lo dicho por Aguilar Fruna (2019); en la tesis "*Juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 308*", donde concluye que a la medida en que influye el juego cooperativo es significativa para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de la institución educativa inicial N.º 308 de la ciudad de Juliaca en el 2017. Por otro lado, se pudo corroborar la teoría de De Rojas et al. (2018), que afirma que el trabajo en equipo se define por una participación operante y surge un diálogo abierto entre una o más personas. Se centra en un propósito, dentro de un espacio lleno de seguridad y de ayuda mutua con todos los participantes, donde predomina la acción colaborativa de cada uno de ellos. Nos dice que el trabajo en equipo con una serie de esmero, dedicación y una mirada en el objetivo, ofrece como resultado la recopilación de todo el esfuerzo otorgado por cada miembro. La implicancia de los resultados se refleja en la escala de estimación donde se observa el nivel de logro durante la realización de una actividad de aprendizaje permitiendo en el niño se exprese con facilidad, transmita sus emociones a través del juego, mejore la comunicación con sus ideas, fortaleciendo su autonomía y su entorno social.

En lo que se refiere al objetivo específico 2 para aplicar estrategias basadas en el juego cooperativo para desarrollar el trabajo en equipo en los niños de 5 años; se establece que, de acuerdo a los resultados hallados en el análisis de interpretación de resultados, para el supuesto general de la investigación se ha podido observar los resultados finales permitieron aplicar las

estrategias de los juegos cooperativos del cual tuvieron un buen desarrollo de la actividad y la utilización de materiales. Mediante la observación durante todo el proceso de la aplicación de sesiones de aprendizaje, permite sustentar que, si promovemos actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo sustentado en estrategias de juego cooperativo, se puede contribuir a la socialización y ayuda mutua de los niños de 5 años; con esto sustenta lo dicho por Ylarragorry (2018), en su investigación “*Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*”; donde concluye que los niños evaluados presentaban habilidades sociales variadas como conductas asertivas, agresivas e inhibidas donde a través de la intervención de juegos cooperativos la agresividad disminuyó significativamente y pasaron a ser conductas asertivas. La colaboración de la investigación del juego cooperativo, garantiza resultados favorables en el comportamiento del niño, reduciendo temperamentos inoportunos y logrando en ellos el control de emociones. De igual forma, se pudo sustentar la teoría de Cuesta et al. (2016), que afirma que los juegos cooperativos son actividades donde los integrantes brindan y obtienen colaboraciones para cooperar con aportes y obtener como resultado diversos propósitos generales. Por otra parte, se debe tener en cuenta que el juego cooperativo se desprende de la anulación, de la inmoralidad y desarrolla la autonomía de imaginar, inventar y crear. La implicancia de los resultados se refleja en la escala de estimación donde se observa el nivel de logro que durante varias sesiones de aprendizaje se desarrolló como estrategia el juego cooperativo, evidenciando la participación de todos los niños, la inclusión de todos los miembros de los equipos, la confianza para expresarse libremente y el buen desenvolvimiento dentro de los equipos de juego.

Y finalmente, con relación al objetivo específico 3 para evaluar el efecto de las estrategias basadas en el juego cooperativo para mejorar el trabajo en equipo en los niños de 5 años; se establece que, de acuerdo a los resultados hallados en el análisis de interpretación de resultados, para el supuesto general de la investigación, se ha podido observar los resultados finales permitieron que el efecto de las estrategias basadas de los juegos cooperativos llegue a lograr mejoras en el trabajo en equipo en los niños. Esto se relaciona con el apoyo de los padres de familia y los personajes educativos que brindan confianza y utilizan estrategias por el bienestar estudiantil. Durante todo el proceso de la aplicación de sesiones de aprendizaje, permite sustentar que, si promovemos actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo sustentado en estrategias de juego cooperativo, se puede contribuir a la socialización y ayuda mutua de los niños de 5 años; con esto se sustenta lo dicho por Aristizabal et al. (2018), en su investigación titulada “*Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el*

trabajo en equipo”, donde concluye que se logró una variación positiva en el desempeño de las competencias observadas; que ser parte de un equipo de trabajo incidió favorablemente en el logro de los objetivos sugeridos. Al realizar de manera constante, sobresalieron la reflexión individual sobre sus prácticas; y, fueron capaces de identificar aciertos y desaciertos para construir conocimiento en la interacción con las demás personas. Se facilitó el desarrollo de saberes en conexión de los aprendizajes previos y se logró que el estudiante sea más responsable y autodirigido. Por otro lado, se pudo sustentar lo expresado por Calvo Sánchez (2018); en cuanto al juego cooperativo nos manifiesta que ofrece grandes beneficios en la participación, la aprobación y la aceptación de opiniones de todos los compañeros, dado que, mediante el juego cooperativo surge la creación de normas y la búsqueda de soluciones ante diversos temas específicos propuestos desde distintos ambientes, donde se desenvuelven los integrantes. La implicancia de los resultados se refleja en la escala de estimación que se observa el nivel de logro de los niños donde reflejan la ayuda mutua, la mejoría de socializar con sus pares, la conducta asertiva, los ambientes positivos, la participación continua durante las horas de clases y el fortalecimiento de práctica de valores, permitiendo en ellos cambios para su entorno educativo y área social.

5.2 Conclusiones

Primero. El desarrollo de actividades de aprendizaje mejora el trabajo en equipo sustentado en estrategias de juego cooperativo, debido a que contribuye a la socialización y ayuda mutua de los niños de 5 años en una Institución Educativa inicial del distrito de Comas.

Segundo. El diagnóstico situacional del trabajo en equipo, refieren que el desarrollo de las habilidades sociales por medio del juego cooperativo, permite tener el grado sobre las esenciales problemáticas vinculadas al logro de esta competencia y las estrategias nos sirvan como herramientas para nuestra área educativa.

Tercero. La aplicación de estrategias basadas en el juego cooperativo que se desarrollan por medio de actividades de aprendizajes que fomentan el desarrollo al trabajo en equipo en los niños de 5 años, permite contribuir con el área educativa y con el estudiante cuando se trata de socializar para tener una participación activa y ser un individuo que contribuya a su equipo por el bienestar de su aspecto emocional, dando un aporte favorable para sí mismo.

Cuarto. La evaluación de los efectos recaudados acerca de las estrategias basadas en el juego cooperativo para mejorar el trabajo en equipo en los niños de 5 años, permitieron evidenciar una variación provechosa que los estudiantes demostraron con comportamientos positivos, mejoras al socializar con sus compañeros del aula y la práctica de las habilidades blandas como eje principal.

5.3. Recomendaciones

Primero. Se recomienda la práctica de la estrategia del juego cooperativo como herramienta principal en el área educativa y, sobre todo, en la praxis docente que pueda integrar a las familias en los procesos de formación en los niños de 5 años con la finalidad de fortalecer su área socio-emocional.

Segundo. Se recomienda realizar un proceso diagnóstico continuo del trabajo en equipo en los niños, porque esto permite producir participación de manera activa y responsable, contribuyendo con su equipo dentro de las actividades asignadas y manifestando el liderazgo en cada integrante.

Tercero. Es recomendable seguir promoviendo estrategias de innovación para fortalecer el trabajo en equipo, porque permite que el niño desarrolle la ausencia de oposición en cualquier tipo de actividad, dando pase a la inclusión de todos los participantes y mostrando evidencia de diversión y satisfacción durante el juego. Esto produce diversos aprendizajes significativos.

Cuarto. Se recomienda efectuar evaluaciones sobre el efecto de nuevas estrategias pedagógicas que permitan fortalecer el trabajo en equipo. Dicha estrategia dará resultados en los niños para desarrollar las capacidades de integración familiar, habituar la comunicación y escucha activa, consolidar la confianza entre sus pares y afirmar la resolución de problemas, fortaleciendo el área social y la práctica de valores dentro o fuera de la escuela.

Referencias bibliográficas

- Aguado Cerrón, Erika Rosario (2019) *El juego como estrategia de enseñanza en la educación inicial*.
- Aguilar Fruna, M. (2019). *Juegos Cooperativos y el Desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308, Juliaca 2017*.
- Alemán-Saravia, A. C., Medina-Zuta, P. y Deroncele-Acosta, A. (2020). La calidad docente en un marco de equidad: balance de las políticas educativas y su contextualización en la realidad peruana. *Maestro y Sociedad*, 17(4), 762-782.
- Araya-Rivera, C. (2016). *Determinando el nivel inicial de la competencia de trabajo en equipo con mapas conceptuales: una experiencia con radio estudiantil*. Universidad de Costa Rica, Costa Rica. In Proceedings of the Seventh International Conference on Concept Mapping (Vol.2, pp. 83-92).
- Arévalo-Sánchez, Xochitlally. Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas mexiquenses Ra Ximhai, vol. 12, núm. 3, enero-junio, 2016, pp. 335-343 Universidad Autónoma Indígena de México El Fuerte, México
- Arias Jaime, L. M. (2018). *La interacción social en niños del nivel inicial*.
- Aristizabal-Almanza, J. L., Ramos-Monobe, A., & Chirino-Barceló, V. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad el trabajo en equipo. Bogotá, Colombia. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 319-344.
- Barrios, L., & Silva, M. C. (2017). La investigación acción y el aprendizaje por proyectos en el marco del modelo pedagógico enseñanza para la comprensión. Experiencia del modelo visión mundial en comunidades vulnerables de montería. *Panorama*, 11(21), 39-52. Universidad de Córdoba.
- Buitrago Nieto, C. F., & Gamba Fajardo, D. N. (2018). *Aprender a trabajar en equipo para mejorar la convivencia escolar en los niños del Instituto técnico Industrial Francisco José de Caldas Sede B Jornada mañana Curso 402*.
- Calvo Sánchez, L. (2018). *Los juegos cooperativos y el acceso a la información desde la extensión universitaria*. *E-Ciencias de la Información*, 8(1), 119-130. Universidad de Costa Rica Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información.
- Carrillo Pineda, Marcela; Leyva-Moral, Juan Manuel Y Medina Moya, José Luís. [Citado 2020- 11-19], *El Análisis De Los Datos Cualitativos: Un Proceso Complejo*. *Index Enferm* [Online]. 2011, Vol.20, N.1-2, Pp.96-100.
- Castro, Ana; Ezquerro, Pilar; Argos, Javier. *Procesos De Escucha Y Participación De Los Niños En El Marco De La Educación Infantil: Una Revisión De La Investigación Educación Xx1*, Vol. 19, Núm. 2, 2016, Pp. 105-126 Universidad Nacional De Educación A Distancia Madrid, España.
- Chinchilla Tamayo, A. A. (2019). *Mini-deportes como herramienta para mejorar el trabajo en equipo en estudiantes de aceleración*.
- Cordero Gómez, R. (2018). *Análisis de las relaciones sociales del alumnado a través del juego cooperativo*.

- Cuastumal Moreno, J. E., & Pastrana Rodríguez, A. (2018). *Los Juegos Cooperativos como Estrategia Metodológica que Contribuyen al Desarrollo de la Interacción Social en los Niños del Grado 402*, del Instituto Técnico Distrital República De Guatemala.
- Cubillos Quintero, L. R. (2020). *Los juegos cooperativos: Una estrategia lúdica que favorece el trabajo en equipo en clase de educación física*.
- Cuesta Cañadas, C., Prieto Ayuso, A., Gómez Barreto, I. M., Ximena Barrera, M., & Gil Madrona, P. (2016). *La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil*. Paradigma, 37(1).
- Dantas Pérez, H., & Dávila Pérez, L. A. (2018). *Estrategias de trabajo en equipo, en niños de sexto de primaria-Institución Educativa N° 60024, San Juan Bautista 2017*.
- De Maldonado, I. P., Uzcátegui, S. B., y Pérez, M. M. (2009). *El trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades conversacionales en organizaciones educativas*. Omnia, 15(3), 78-96. Universidad del Zulia Maracalbo, Venezuela.
- De Rojas, Y. M., Mejia, M. M., Barreto, Y. A., & Vethencourt, M. (2018). *El trabajo en equipo para promover la participación de los actores sociales*. Telos, 20(2), 226-247. Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín.
- Deroncele Acosta, Á., Gross Tur, R., & Medina Zuta, P. (2021). *El mapeo epistémico: herramienta en la práctica investigativa*. Revista Universidad y Sociedad, 13 (3), 172-188.
- Espeso -Molinero, P. (2017). *Características y retos de la investigación acción participativa (IAP). Una experiencia personal en investigación turística*. Universidad de Alicante.
- Espinosa, G. (2002). *Trabajo en equipos dentro del aula*. Ministerio de Educación 2002.
- Fernández, P. T. (2016). *Acerca de los enfoques cuantitativo y cualitativo en la investigación educativa cubana actual*. Atenas, 2(34), 1-15.
- Esquivel, C. P., & Morera, D. A. C. (2018). *Observación de la socialización en el aula de preescolar costarricense*. Investigación en la Escuela, (96), 16-32.
- Florez Castañeda, M. C., Velasco Escalante, D., & Segura Castro, S. (2017). *El aprendizaje de valores a través del juego cooperativo para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes del grado kínder del jardín infantil barquito de papel* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Herrera, R. F., Muñoz, F. C., & Salazar, L. A. (2017). *Diagnóstico del trabajo en equipo en estudiantes de ingeniería en Chile*. Formación universitaria, 10(5), 49-58.
- Hernández, Juan Andrés Elías (2019). *El paradigma en investigación educativa: construyendo consciencia sobre lo que se hace*. Red de Investigadores Educativos Chihuahua. Chihuahua, Mexico.
- Juarez-Hernandez, L. G., & Tobon, S. (2018). *Análisis de los elementos implícitos en la validación de contenido de un instrumento de investigación*. Revista Espacios, 39(53).
- López Cerón, J. E. (2019). *Plan de actividades lúdicas para reducir el estrés en los adultos mayores del centro de salud n°1 Tulcán* (Bachelor's thesis), Ecuador.

- Lozano Anaya, S. C. (2019). *El juego cooperativo en los niños de cinco años del Nivel Inicial*.
- Lira López, Liliana (2017). *La configuración para la investigación educativa aplicada. Dificultades desde la operación de un programa de posgrado*. Insitudo Superior de Investigación y docencia para el Magisterio de la SEJ).
- Martin Peña, M. P. (2018). *Diseño participativo para el Fortalecimiento de las habilidades de interacción social como el trabajo en equipo y la cooperación en los niños de la fundación SENTIRES* (Doctoral dissertation).
- Montalván Peña, J. L. (2018). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular "Jardín Real" Urb. Bancaria Piura, 2015*.
- Montero Tacuri, M. J. (2017). *Desarrollo de la madurez para el aprendizaje a través del trabajo en equipo de la comunidad educativa*.
- Mora Reinozo, A. G. (2017). *El juego cooperativo y el desarrollo de la autoestima en la educación inicial* (Bachelor's thesis, LATACUNGA/UTC/2017).
- Navarro Patón, R., Basanta Camiño, S., & Abelairas Gómez, C. (2017). *Los juegos cooperativos: incidencia en la motivación, necesidades psicológicas básicas y disfrute en educación primaria*. Universidad de Santiago de Compostela, España Sportislili, 3(3), 589-604.
- Ochoa Quispe, L. R. (2020). *El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años*.
- Ordoñez, J. J., & Fornos-Garcia, V. (2017). *Metodología de investigación enfocada en el análisis Cualitativo–Cuantitativo aplicado a los Factores que condicionan la deserción escolar de los alumnos de secundaria Somotillo*. Revista Iberoamericana de Bioeconomía y Cambio Climáticoeissn 2410-7980, 3(5), 700-710.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2010). *Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE*.
- Osés Bargas, Rosa María, Duarte Briceño, Efraín, & Pinto Loria, María de Lourdes. (2016). *Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas*. Revista electrónica de investigación educativa, 18(3), 176-186. Recuperado en 26 denoviembre de 2020
- Osornio-Callejas, L. (2016). *Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco*. Ra Ximhai, 12(3), 415-431.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. International Journal of Morphology, 35(1), 227-232.
- Paredes Mundaca, M. E. (2019). *El juego cooperativo en el nivel inicial*.
- Paricahua Rodas, C. L., Godoy Valdivia, J. J., & López Huamán, I. R. (2018). *Conductas asertivas y trabajo en equipo en niños de 5 años de la IEP Cuna de Bendición Horacio Zeballos, Ate, 2017*.
- Perozo-Ramírez, B. A., & Paz-Marcano, A. I. (2016). *Estilos de liderazgo femenino como factor influyente en las habilidades de los equipos de trabajo en el sector asegurador*. Clío América, 10(19), 8-22.

- Pinto, J. E. M. (2018). *Metodología de la Investigación social: Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. Ediciones de la U.
- Ramírez, S. M., Rodríguez, J., & Blotto, B. (2016). *El equipo de trabajo como estrategia de aprendizaje. Intercambios*. Dilemas y transiciones de la Educación Superior, 2016 v. 3, n. 1 pp.70-79.
- Reyes Ruiz, D. L., López Rodríguez, H. J., & Gaitán Gaitán, K. N. (2019). *Propuesta didáctica basada en el juego cooperativo para trabajar la dimensión socio afectiva de los niños de 4 a 5 años del nivel Jardín del Gimnasio Moderno San Martín*.
- Rodríguez Sosa, Jorge (2014). *Paradigmas, enfoques y métodos de la investigación educativa*. Revista UNMSM – Investigación Educativa.
- Tacillo Yauli, E. F. (2016). *Metodología de la investigación científica*. Universidad Jaime Bausatey Meza.
- Tinoco Peñaloza, P. M. (2017). *El trabajo en equipo como recurso metodológico para la enseñanza de los estudios sociales en niños de octavo grado*.
- Torpoco Castillo, E. I. (2018). *Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en educación inicial*.
- Ugarte Mamani, S., & Sanchez Chicya, M. E. (2019). *Conductas asertivas y trabajo en equipo e niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Huerto Infantil de Puerto Maldonado, 2019*.
- Urbano Gómez, P. A. U. (2016). *Análisis de datos cualitativos*. Fedumar Pedagogía y Educación, 3(1).
- Van Leenden, M. D. J. P. (2019). *La investigación acción en la práctica docente. Un análisis bibliométrico (2003 -2017)*. Magis:Revista Internacional de Investigación en Educación, 12(24), 177-192.
- Vásquez Zavaleta, S. C. (2016). *El trabajo en equipo para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Rayitos de luz n° 1678, Nicolás Garatea–Nuevo Chimbote, 2016*.
- Villa-García, A. V. (2016). *El juego cooperativo como espacio de paz en telesecundaria*. Ra Ximhai, 12(3), 237-248.
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad “Teresa de Ávila” - Paraná.
- Zuluaga-Lotero, A. M., Arias-Gallo, L. M., & Gómez, M. M. (2016). *Proyecto Mosqueteros: unapropuesta de intervención en el aula para favorecer los procesos de inclusión escolar*. Pensamiento psicológico, 14(1), 77-88. Pontificia Universidad Javeriana Cali, Colombia

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: El juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial de Comas.

Autor: Marcatoma Gallo Rayda Jasmin

Preguntas	Objetivos	Supuestos	Categorización/ Subcategorías	Metodología
<p>General</p> <p>¿Cómo mejorar la interacción grupal de los niños de 5 años para promover la socialización y ayuda mutua?</p>	<p>General</p> <p>Promover actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo de los niños de 5 años sustentada en estrategias de juego cooperativo en una Institución Educativa Inicial de Comas.</p>	<p>General</p> <p>Si promovemos actividades de aprendizaje para mejorar el trabajo en equipo sustentado en estrategias de juego cooperativo, se puede contribuir a la socialización y colaboración mutua de los niños de 5 años.</p>	<p>Categoría herramientas: Juego cooperativo</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Ausencia de oposición</i> - <i>Inclusión de todos</i> - <i>La diversión y el disfrute</i> <p>Categoría Meta: Trabajo en equipo</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Participación activa y responsable</i> - <i>Contribución al desarrollo del equipo</i> - <i>Liderazgo</i> 	<p>Tipo: Investigación educativa aplicada.</p> <p>Enfoque: Cualitativo</p> <p>Alcance: Explicativo.</p> <p>Diseño: Investigación acción.</p> <p>Técnica: -Observación participativa. -Entrevista.</p> <p>Instrumentos: - Cuaderno de campo. -Escala de estimación -Encuesta</p> <p>Población: -Docentes y niños.</p> <p>Muestra: - 15 docentes y 10 niños del nivel inicial.</p> <p>Procedimiento de análisis de datos: - Análisis de resultados. -Verificación de los datos.</p> <p>Descripción de resultados: - Discusión.</p>
<p>Específico</p> <p>¿Cuál es el nivel de trabajo en equipo de los niños de 5 años a través del juego cooperativo?</p> <p>¿Cómo aplicar estrategias basadas en el juego cooperativo para desarrollar el trabajo en equipo en los niños de 5 años?</p> <p>¿Cuál es el efecto de las estrategias basadas en el juego cooperativo para mejorar el trabajo en equipo en los niños de 5 años?</p>	<p>Específico</p> <p>Identificar el nivel de trabajo en equipo de los niños de 5 años a través del juego cooperativo.</p> <p>Aplicar estrategias basadas en el juego cooperativo para desarrollarel trabajo en equipo en los niños de 5 años.</p> <p>Evaluar el efecto de las estrategias basadas en el juego cooperativo para mejorar el trabajo en equipo en los niños de 5 años.</p>	<p>Específico</p> <p>No aplica.</p>		

Anexo 2. Matriz de operacionalidad

Categorización de las variables	Definición conceptual	Definición operacional	Subcategorías	Indicadores	Items para entrevista docentes y actividades ..	Plan de acción	Rango de medición (Escala de Likert)
Categoría herramienta: Juego cooperativo	Los juegos cooperativos son actividades donde los integrantes brindan y obtienen colaboraciones para dar sus aportes con el fin de obtener diversos resultados y propósitos generales. Por otra parte, se debe tener en cuenta que el juego cooperativo, se desprende de la anulación, de la inmundicia y da pase a la autonomía de poder imaginar, inventar y crear. (Cuesta et al., 2016).	El aporte teórico de la categoría herramienta juego cooperativo se profundizará mediante la sub categorías identificadas en la revisión literaria: ausencia de oposición, inclusión de todos, la diversión y el disfrute; siendo calificadas con su respectivos indicadores.	Ausencia de oposición. El estudiante involucra sus sentimientos y diferentes actitudes, donde los malos comportamientos son reducidos, debido a que los niños no se oponen al momento de interactuar en equipo. Así mismo, nos dice que surge la armonía, afianzan los lazos de la comunicación y todos llegan a un acuerdo, con el fin de poder disfrutar en conjunto, dándose a verla ausencia de oposición.	Comunicación	El niño expresa sus pensamientos y experiencias durante el desarrollo de actividades en equipo.	Actividades de aprendizaje.	1.- Nunca 2.- Casi nunca. 3.- A veces 4.- Casi siempre 5.- Siempre.
			Inclusión de todos. Surge la integración de todos los miembros del equipo, evidenciando productos beneficiosos para el sujeto que lo pone en práctica, por ejemplo, la empatía, la ayuda mutua, la bondad, la facilidad de poder incorporarse a un grupo.	Armonía	El niño demuestra una actitud armónica dentro de las actividades de juego.		
			La diversión y el disfrute. Se da la diversión al momento de interactuar con todos los jugadores. Los niños se relacionan con mucha facilidad y se da la valoración de cada uno de ellos, demostrando libertad de poder desenvolverse en un espacio mixto, adoptando comportamientos adecuados y logrando que ellos disfruten al momento de jugar.	Comportamientos	El niño realiza actividades desenvolviéndose con actitudes positivas con respeto.		
				Integración	El niño se interrelaciona con facilidad dentro de las actividades.		
				Ayuda mutua	El niño brinda ayuda a sus compañeros y contribuye con su equipo de trabajo.		
				Empatía	El niño se pone en lugar de los otros participantes cuando percibe carencias en su equipo de juegos.		
				Relación	El niño se relaciona con todos los miembros del juego a través de sus expresiones y habilidades.		
				Libertad	El niño se desenvuelve libremente y demuestra la autonomía dentro de los juegos.		
				Interacción	El niño interactúa con todos los miembros de su equipo de juego.		

Categorización de las variables	Definición conceptual	Definición operacional	Subcategorías	Indicadores	Items para entrevista docentes y actividades .	Plan de acción	Rango de medición (Escala de Likert)
Categoría meta: Trabajo en equipo	El trabajo en equipo está compuesto por una serie de estrategias con el fin de poder formar grupos de personas, que estarán estrechamente relacionados con el desarrollo de los diferentes tipos de pensamiento, la capacidad de poder comunicarse libremente, en el fortalecimiento interna y externa, obteniendo una facilidad de poder resolver problemas que se le presente en conjunto y reflejando una madurez para poder dirigir. (Araya, 2016).	El aporte práctico de la categoría metatrabajo en equipo se profundiza con la revisión de teorías de la sub categoría: participación activa y responsable, contribución al desarrollo del equipo y liderazgo. Siendo cualificadas con sus respectivos indicadores.	<p>Participación activa y responsable. Se da la escucha activa, que se presenta de una forma significativa en los niños, dando como resultado una mejoría al momento de expresarse, en la resolución de tareas, ya que implica trabajar con personas donde van a relacionarse, induciendo a la preocupación del trabajo y de cada uno, destacando los actos responsables en los estudiantes.</p>	Expresión	El niño expresa sus pensamientos con facilidad hacia todos los miembros de su equipo.	Actividades de aprendizaje.	1.- Nunca 2.- Casi nunca. 3.- A veces 4.- Casi siempre 5.- Siempre.
			<p>Contribución al desarrollo del equipo. Surge el esfuerzo individual y grupal, donde cada integrante se involucra, se ve la organización al momento de dividir responsabilidades, brinda sus ideas y es tolerante al momento de escuchar a otros, se presenta un clima cálido, siendo una gran contribución al desarrollo del equipo, teniendo como eje principal el “respeto” con cada uno de los miembros del equipo.</p>	Escucha	El niño escucha las opiniones de los miembros de su equipo y las respeta.		
			<p>Liderazgo. Es guiar al equipo para una mejoría al momento de integrar un grupo, nos menciona que debe tener ese compromiso que ante alguna situación que se presenta, que no solo debe ser una persona, sino todos los miembros del equipo tienen la potestad de poder liderar el grupo o alguna actividad que se presenta.</p>	Actúa	El niño participa dentro de su equipo de trabajo por iniciativa propia y motiva a los demás.		
				Organización	El niño organiza sus ideas y las de los demás por el bien de su equipo.		
				Respeto	El niño realiza la práctica de valores dentro de su equipo, respetando cada una de ellas.		
				Responsabilidad	El niño cumple con las responsabilidades que se le encomienda dentro de su equipo de trabajo.		
				Guiar	El niño guía y participa activamente en la propuesta de la solución al problema.		
				Integrar	El niño participa en la integración de todos los miembros de su equipo.		
				Compromiso	El niño desarrolla su compromiso con cada miembro de su equipo y en las tareas asignadas.		

Anexo 3. Base de datos

Instrumento: Escala de estimación para evaluar la categoría trabajo en equipo.

Subcategorías	Ítems	Sujetos						
		1	2	3	4	5	6	7
Participación activa y responsable	1.El niño expresa sus pensamientos y experiencias durante el desarrollo de actividades en equipo.	5	5	4	4	5	4	5
	2. El niño escucha las opiniones de los miembros de su equipo y las respeta.	5	5	5	5	5	5	5
	3. El niño participa dentro de su equipo de trabajo por iniciativa propia y motiva a los demás.	5	5	4	4	5	4	5
Contribución al desarrollo del equipo.	4.El niño organiza sus ideas y las de los demás por el bien de su equipo.	4	5	3	4	4	4	4
	5.El niño realiza la práctica de valores dentro de su equipo, respetando cada una de ellas.	5	5	5	5	5	5	5
	6.El niño cumple con las responsabilidades que se le encomienda dentro de su equipo de trabajo.	5	5	4	4	5	5	5
Liderazgo.	7.El niño guía y participa activamente en la propuesta de la solución al problema.	5	5	3	4	5	4	5
	8.El niño participa en la integración de todos los miembros de su equipo.	5	5	3	5	5	5	5
	9.El niño desarrolla su compromiso con cada miembro de su equipo y en las tareas asignadas.	5	5	3	5	5	4	5

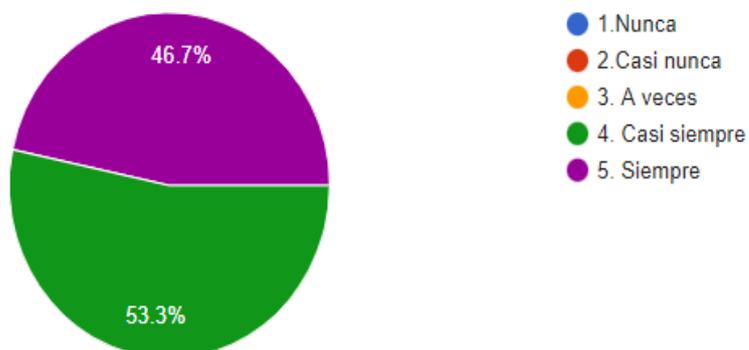
Instrumento: Escala de estimación para evaluar la categoría juego cooperativo.

Subcategorías	Ítems	Sujetos						
		1	2	3	4	5	6	7
Ausencia de oposición.	10. El niño expresa sus pensamientos y experiencias durante el desarrollo de actividades en equipo.	5	5	4	4	5	4	5
	11. El niño demuestra una actitud armónica dentro de las actividades de juego.	5	5	5	5	5	5	5
	12. El niño realiza actividades desenvolviéndose con actitudes positivas con respeto.	5	5	5	5	5	5	5
Inclusión de todos.	13. El niño se interrelaciona con facilidad dentro de las actividades.	5	5	4	4	5	4	5
	14. El niño brinda ayuda a sus compañeros y contribuye con su equipo de trabajo.	5	5	4	5	5	5	5
	15. El niño se pone en lugar de los otros participantes cuando percibe carencias en su equipo de juegos.	5	5	4	5	5	5	5
La diversión y el disfrute.	16. El niño se relaciona con todos los miembros del juego a través de sus expresiones y habilidades.	5	5	4	5	5	5	5
	17. El niño se desenvuelve libremente y demuestra la autonomía dentro de los juegos.	5	5	3	4	5	4	5
	18. El niño interactúa con todos los miembros de su equipo de juego.	5	5	4	5	5	5	5

Anexo 4. Gráficos

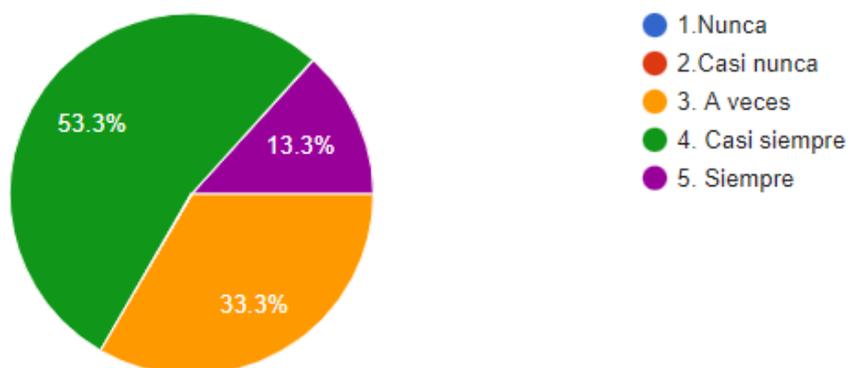
P1. El niño expresa sus pensamientos y experiencias durante el desarrollo de actividades en equipo.

15 respuestas



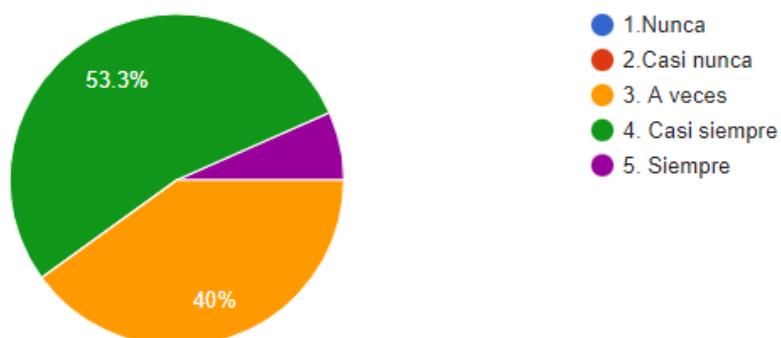
P2. El niño demuestra una actitud armónica dentro de las actividades de juego.

15 respuestas



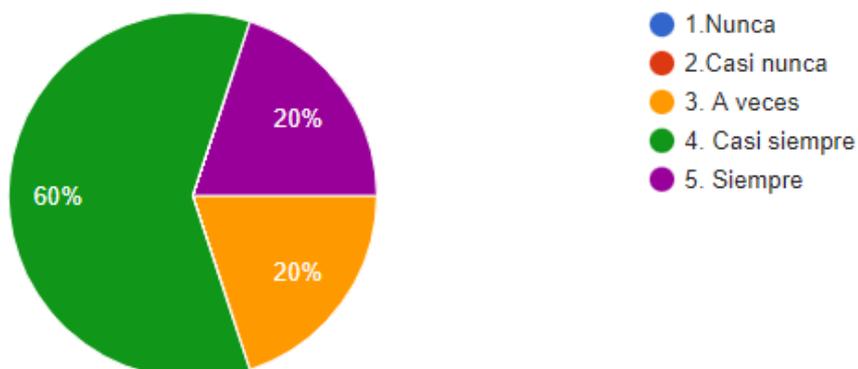
P3. El niño realiza actividades desarrollándose con actitudes positivas con respeto.

15 respuestas



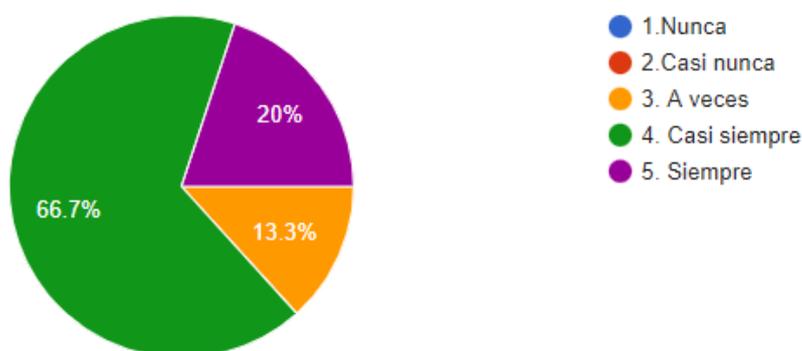
P4. El niño se interrelaciona con facilidad dentro de las actividades.

15 respuestas



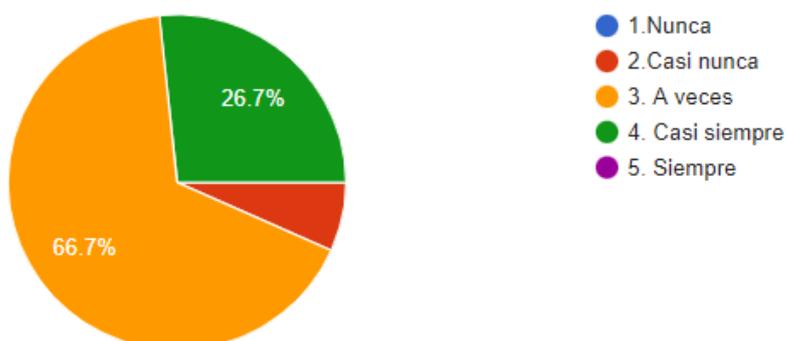
P5. El niño brinda ayuda a sus compañeros y contribuye con su equipo de trabajo.

15 respuestas



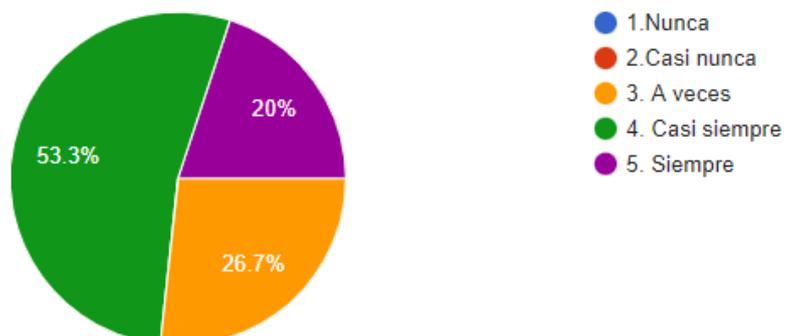
P6. El niño se pone en lugar de los otros participantes cuando percibe carencias en su equipo de juegos.

15 respuestas



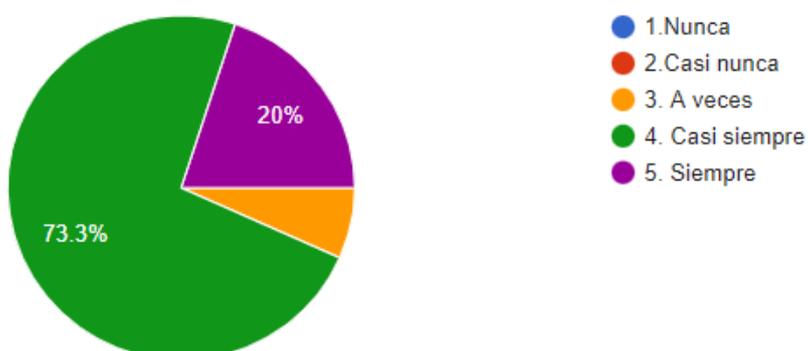
P7. El niño se relaciona con todos los miembros del juego a través de sus expresiones y habilidades.

15 respuestas



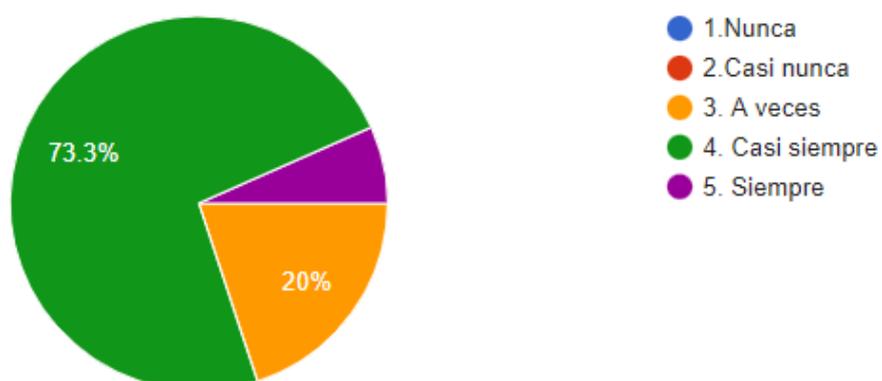
P8. El niño se desenvuelve libremente y demuestra la autonomía dentro de los juegos

15 respuestas



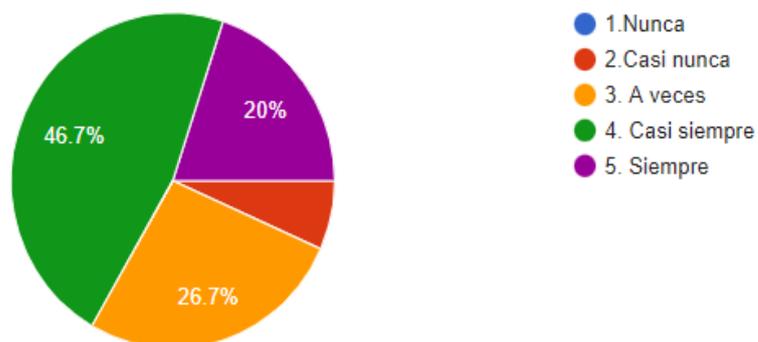
P9. El niño interactúa con todos los miembros de su equipo de juego.

15 respuestas



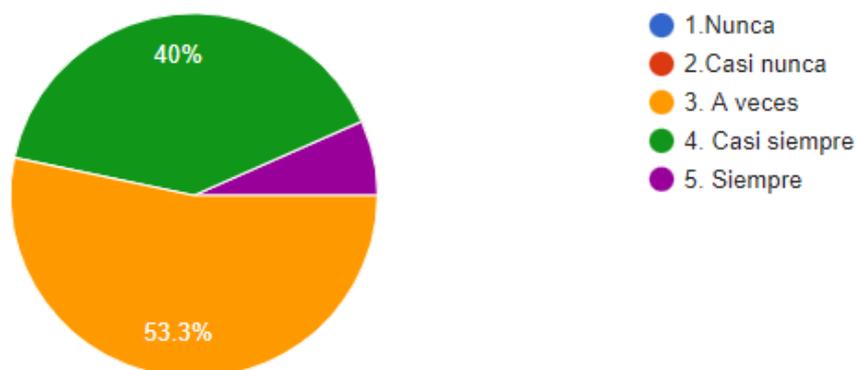
P10. El niño expresa sus pensamientos con facilidad hacia todos los miembros de su equipo.

15 respuestas



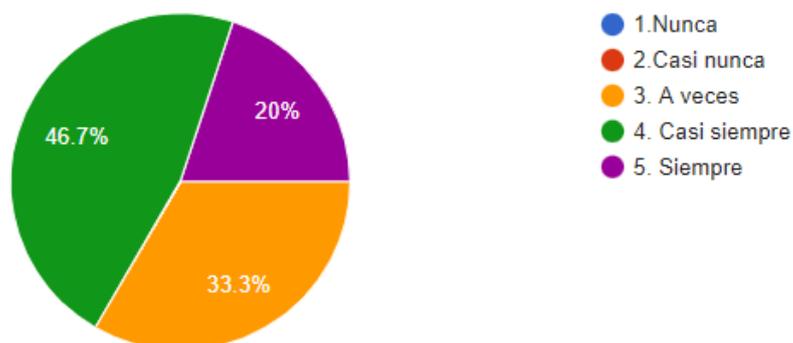
P11. El niño escucha las opiniones de los miembros de su equipo y las respeta.

15 respuestas



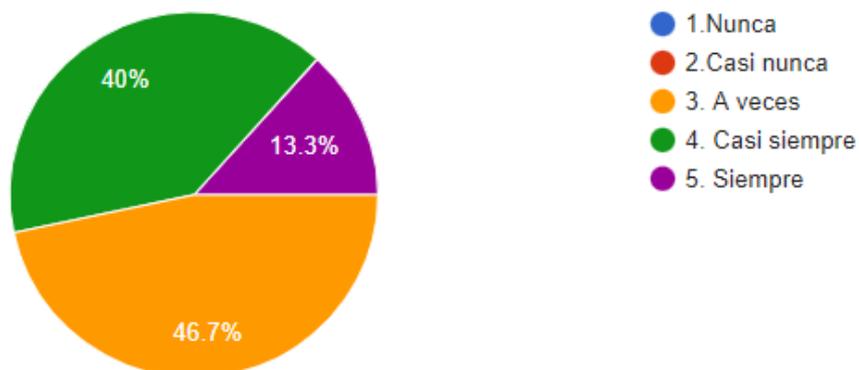
P12. El niño participa dentro de su equipo de trabajo por iniciativa propia y motiva a los demás.

15 respuestas



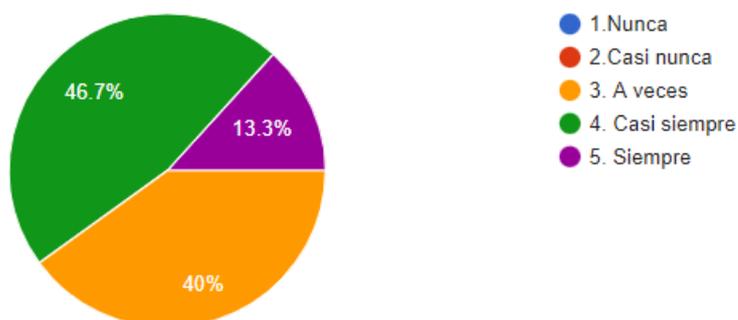
P13. El niño organiza sus ideas y las de los demás por el bien de su equipo.

15 respuestas



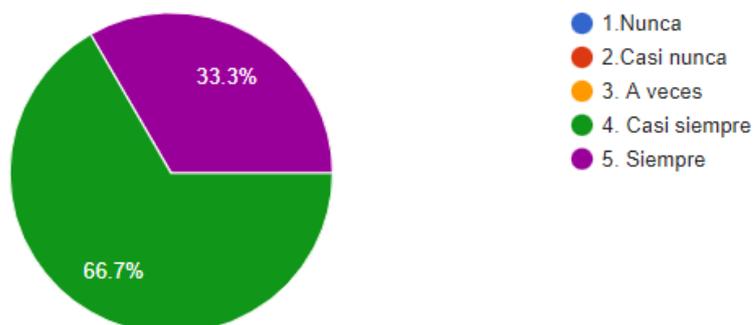
P14. El niño realiza la práctica de valores dentro de su equipo, respetando cada una de ellas.

15 respuestas



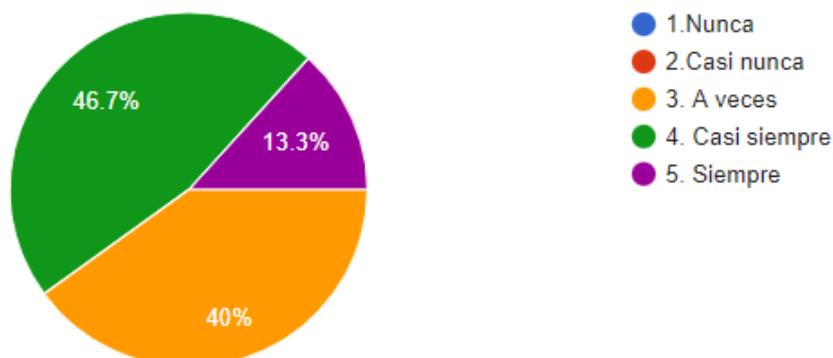
P15. El niño cumple con las responsabilidades que se le encomienda dentro de su equipo de trabajo.

15 respuestas



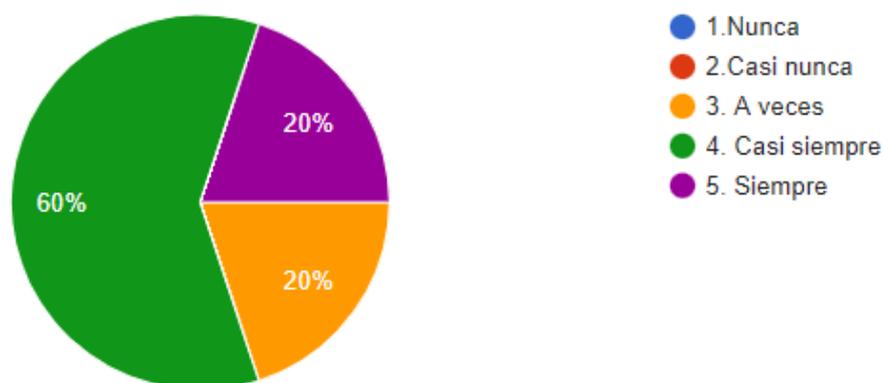
P16. El niño guía y participa activamente en la propuesta de la solución al problema.

15 respuestas



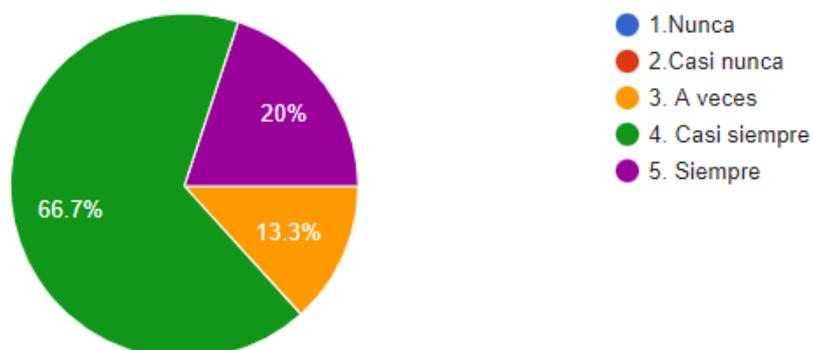
P17. El niño participa en la integración de todos los miembros de su equipo.

15 respuestas



P18. El niño desarrolla su compromiso con cada miembro de su equipo y en las tareas asignadas.

15 respuestas



Anexo 5. Juicio de expertos

FORMATO PARA EL JUICIO DE EXPERTOS

Instrumento a validar: Escala de estimación para las categorías trabajo en equipo y juego cooperativo de Instituciones Educativas de Educación Inicial.

Estimado(a) experto(a): *El instrumento a validar, constituye una Escala de estimación de 18 Ítems. Por favor, se le solicita examinar los ítems presentados y marcar la opción donde exprese su acuerdo o desacuerdo sobre cada uno de ellos. En caso anote "desacuerdo", se le pide presentar el detalle de lo observado y la sugerencia de mejora que corresponda.*

	Items	Acuerdo (Si)	Desacuerdo (No)	Sugerencias
01	El niño expresa sus pensamientos y experiencias durante el desarrollo de actividades en equipo.	x		
02	El niño escucha las opiniones de los miembros de su equipo y las respeta.	x		
03	El niño participa dentro de su equipo de trabajo por iniciativa propia y motiva a los demás.	x		
04	El niño organiza sus ideas y las de los demás por el bien de su equipo.	x		
05	El niño realiza la práctica de valores dentro de su equipo, respetando cada una de ellas.	x		
06	El niño cumple con las responsabilidades que se le encomienda dentro de su equipo de trabajo.	x		
07	El niño guía y participa activamente en la propuesta de la solución al problema.	x		
08	El niño participa en la integración de todos los miembros de su equipo.	x		
09	El niño desarrolla su compromiso con cada miembro de su equipo y en las tareas asignadas.	x		
10	El niño expresa sus pensamientos y experiencias durante el desarrollo de actividades en equipo.	x		
11	El niño demuestra una actitud armónica dentro de las actividades de juego.	x		
12	El niño realiza actividades desarrollándose con actitudes positivas con respeto.	x		
13	El niño se interrelaciona con facilidad dentro de las actividades.	x		
14	El niño brinda ayuda a sus compañeros y contribuye con su equipo de trabajo.	x		
15	El niño se pone en lugar de los otros participantes cuando percibe carencias en su equipo de juegos.	x		
16	El niño se relaciona con todos los miembros del juego a través de sus expresiones y habilidades.	x		
17	El niño se desenvuelve libremente y demuestra la autonomía dentro de los juegos.	x		
18	El niño interactúa con todos los miembros de su equipo de juego.	x		

Observaciones: El instrumento es pertinente para su aplicación en la presente investigación.

Lima, agosto del 2021

Mg. Carlos Atúncar Prieto
Orcid.org/0000-0002-3688-0543

Anexo 6. Constancia de aplicación de actividades**CONSTANCIA****DE APLICACIÓN DE LA PRÁCTICA PRE - PROFESIONAL**

Por medio de la presente se hace constar que la señorita RAYDA JASMIN, MARCATOMA GALLO, identificada con DNI 77143483, estudiante del Instituto Superior Pedagógico Particular Paulo Freire, ha realizado las 10 experiencias de aprendizaje en el nivel de Educación Inicial, programadas en la Institución Educativa Particular Santísima Virgen del Rosario – Comas, en el semestre 2021 – I.

La planificación y ejecución de las experiencias de aprendizaje fueron con relación al objetivo de su tesis, denominado “El juego cooperativo como estrategia en el trabajo en equipo en los niños de 5 años en una Institución Educativa del distrito de Comas” demostrando compromiso, eficiencia y responsabilidad.

Se extiende la presente para los fines que estime conveniente la parte interesada.

Atentamente,

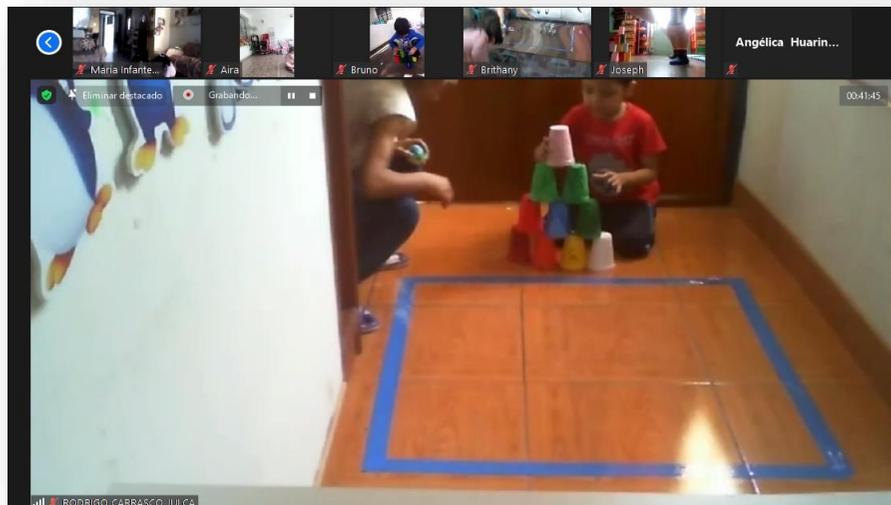
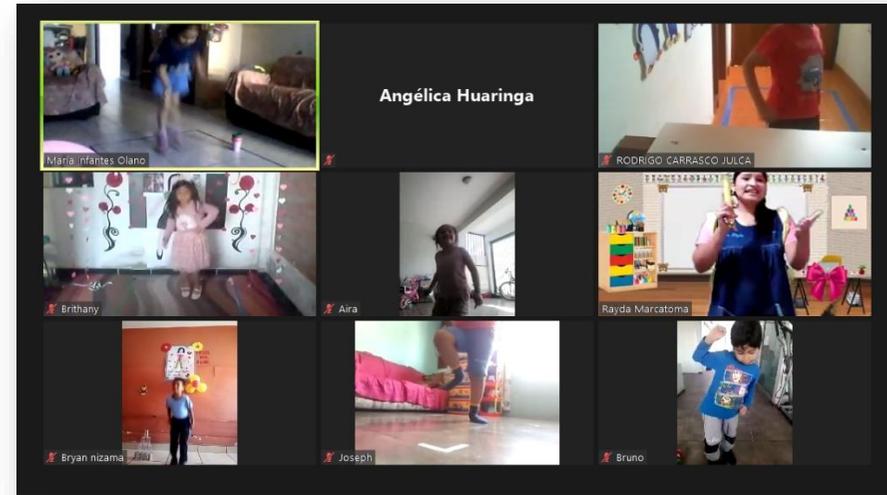
Comas, 12 de noviembre de 2021



Angélica M. Huaranga Paulino DNI.
40769554
Profesora de Práctica Pre - Profesional

Anexo 7. Galeria de imagenes

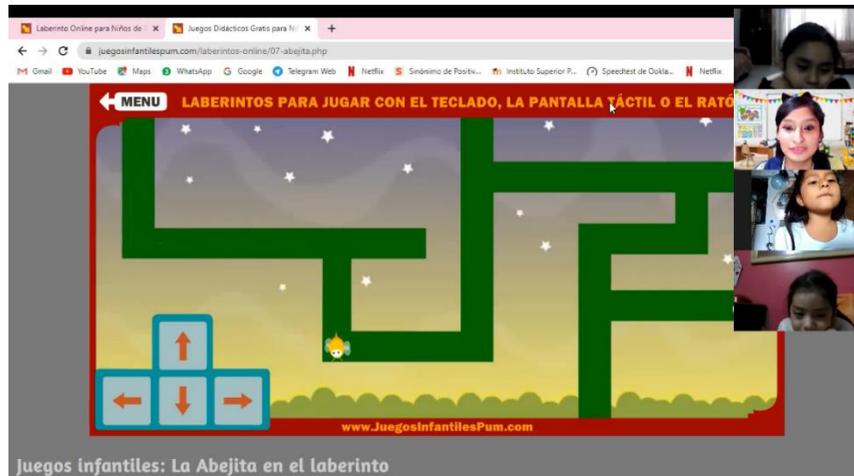
Actividad de aprendizaje N° 1: “Jugando en familia”



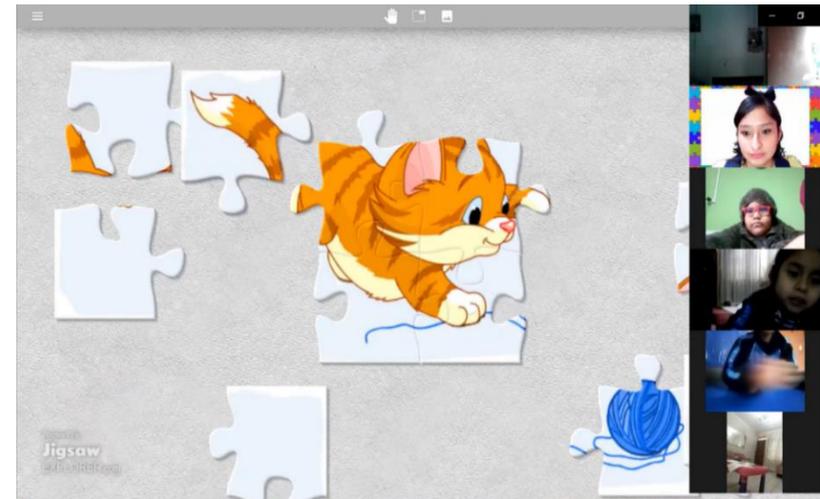
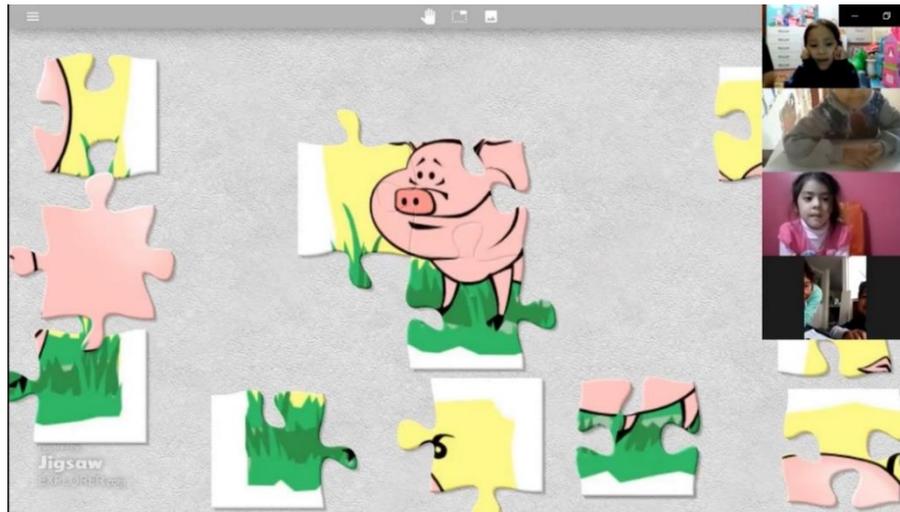
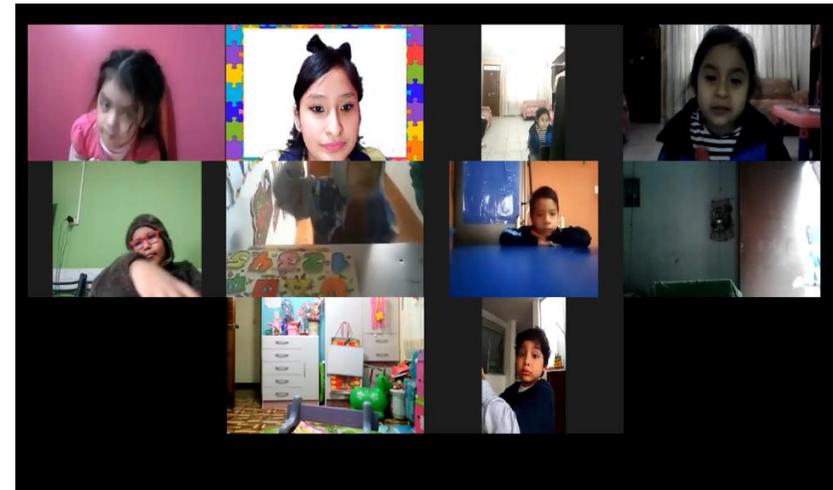
Actividad de aprendizaje N° 2: “ Jugando con Nemo”



Actividad de aprendizaje N° 3: “Jugando en el laberinto”



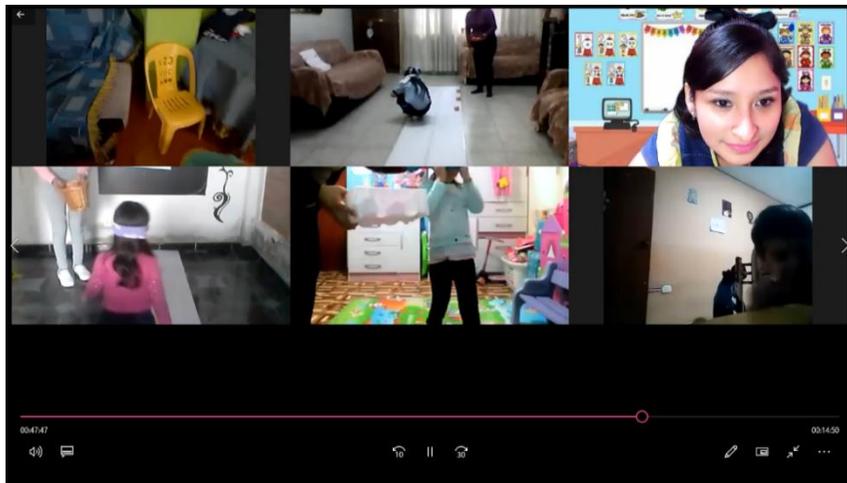
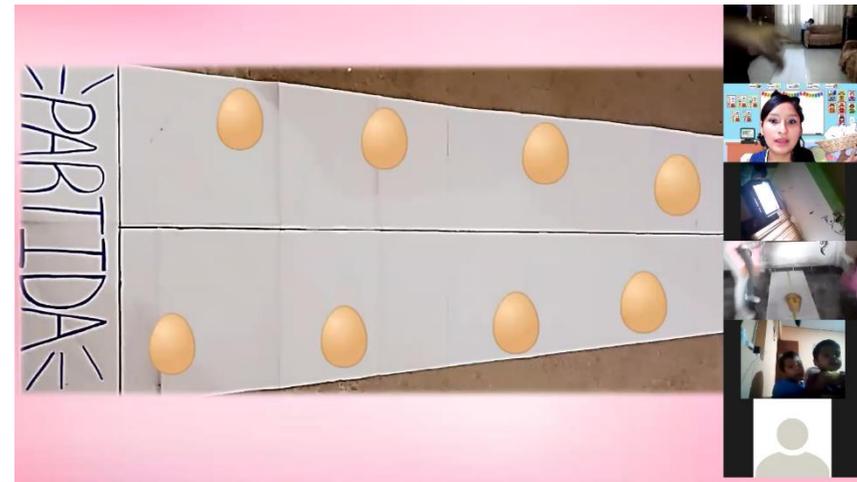
Actividad de aprendizaje N° 4: “Jugando con mi rompecabezas”



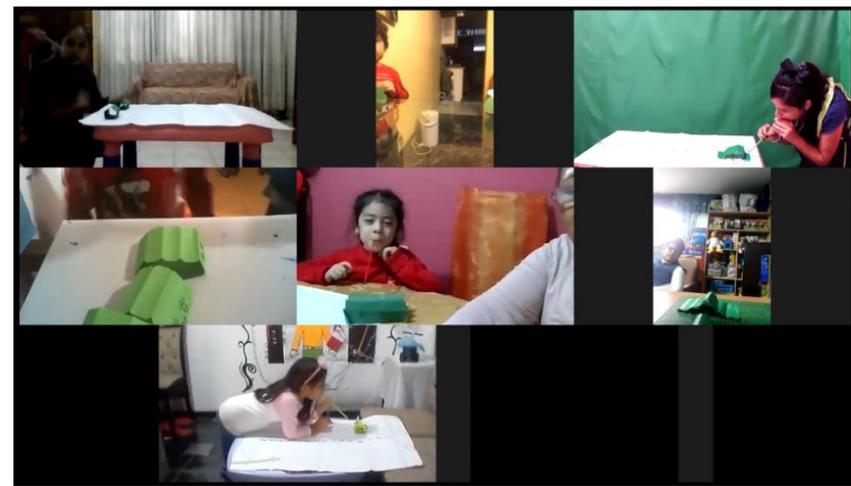
Actividad de aprendizaje N° 5: “Juego y me divierto”



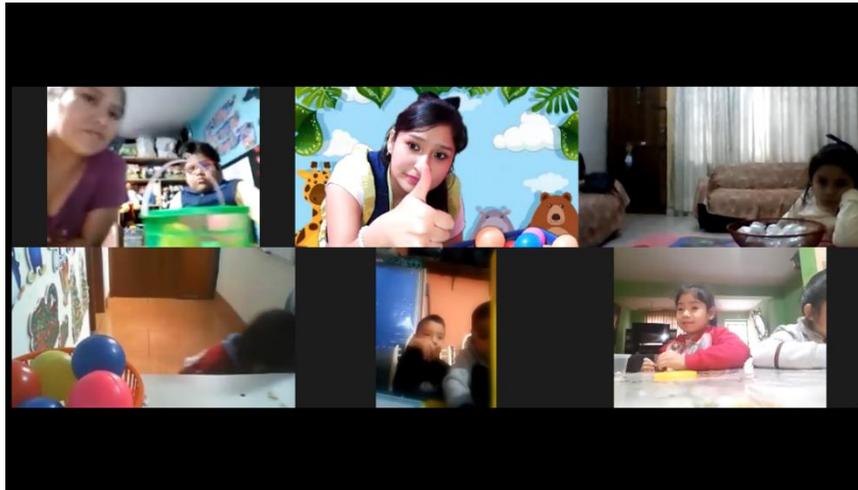
Actividad de aprendizaje N° 6: “Jugando en la gallinita ciega”



Actividad de aprendizaje N° 7: “El ludo de las emociones”



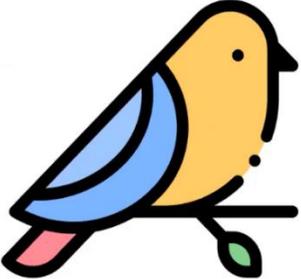
Actividad de aprendizaje N° 8: “Jugando con los animales”



← **ELIGE UN ANIMAL**

 Pájaro Majo	 Koala Pepito	 Mono Rolo	 Rana M...
 León Simeón	 Cangrejo Alejo	 Llama Felisa	 Vaca

Elige un número para realizar el reto

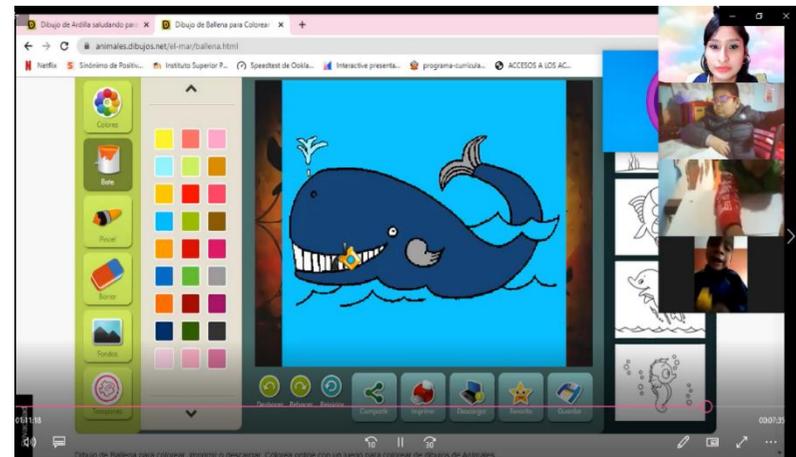
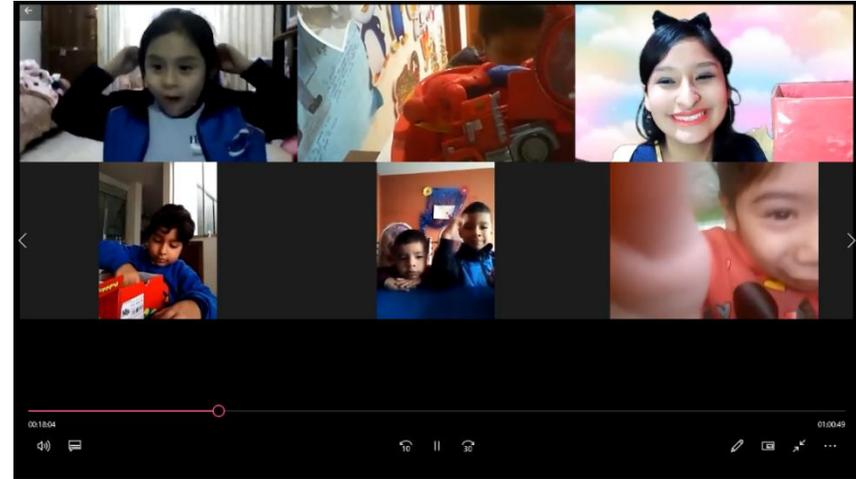


PÁJARO MAJO

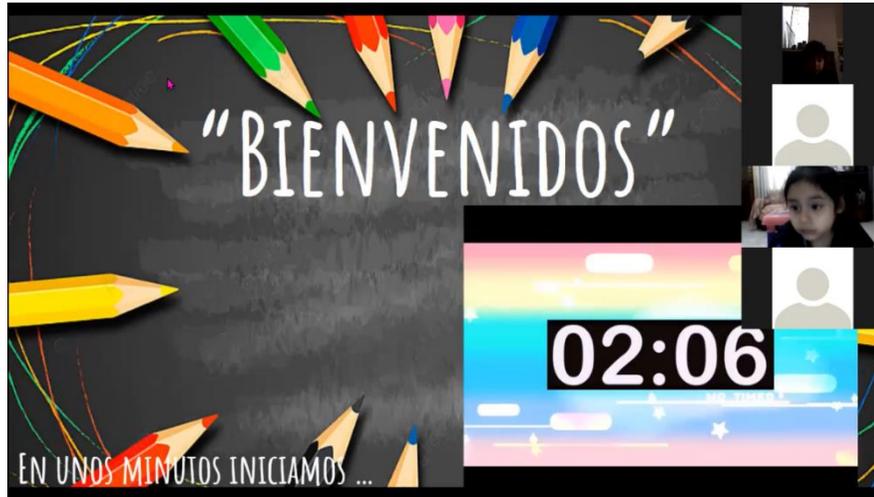
1 2



Actividad de aprendizaje N° 9: “ Jugando con los colores”



Actividad de aprendizaje N° 10: “Me divierto adivinando”



“Experiencias de la modalidad presencial sobre el juego cooperativo”



