

**El juego cooperativo como mediador para las relaciones interpersonales**

**Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Educación Infantil**

**Mariana Correa Roldán**

**Asesor (a):**

**Tatiana Martínez Rivera**

**Magister en Educación**

**Corporación Universitaria Lasallista**

**Facultad de Ciencias Sociales y Humanas**

**Licenciatura en Educación Infantil**

**Caldas, Antioquia**

**2020**

## Contenido

Lista de ilustraciones.....	5
Lista de tablas .....	6
lista de apéndices .....	7
Resumen.....	9
Abstract.....	10
Introducción.....	11
Caracterización del grupo .....	13
Caracterización de la docente.....	15
Planteamiento del problema.....	16
Objetivos .....	18
Objetivo General.....	18
Objetivos Específicos .....	18
Justificación.....	19
Antecedentes .....	20
Antecedentes Legales. ....	20
Antecedentes investigativos .....	22
Marco Teórico .....	26
Relaciones interpersonales .....	28
El aprendizaje .....	32
Juego Cooperativo .....	39
Infancia.....	46
Diseño Metodológico.....	50

Tipo de investigación .....	50
Población y Muestra .....	53
Técnicas e instrumentos .....	53
Observación Participante.....	54
Diarios de campo.....	55
Técnica interactiva: taller .....	55
Propuesta Metodológica.....	57
Taller 1: .....	60
Taller 2: .....	61
Taller 3: .....	61
Taller 4: .....	62
Taller 5: .....	62
Taller 6: .....	62
Análisis.....	64
Análisis De Relaciones Interpersonales.....	65
Análisis del aprendizaje.....	68
Análisis de juegos cooperativo .....	71
Hallazgos .....	74
Primer momento.....	74
Segundo momento:.....	75
Hallazgo de la categoría Relaciones I. ....	77

Hallazgo de la categoría de Aprendizaje .....	77
Hallazgo de la categoría de juego C.....	78
Hallazgos generales. ....	78
Conclusión .....	79
Recomendaciones.....	80
Referencias .....	81
Apéndices .....	85

### Lista de ilustraciones

Ilustración 1: Niños y Niñas.....	14
Ilustración 2: Árbol de Problemas.....	15
Ilustración 3: Relaciones Interpersonales.....	65
Ilustración 4: Aprendizaje R.I.....	68
Ilustración 5: Juego Cooperativo.....	71

### **Lista de tablas**

Tabla 1: Aportes para la investigación.....	23
Tabla 2: Niveles de participación.....	43
Tabla 3: Recolección y análisis.....	53

**lista de apéndices**

Apéndice A: Matriz.....	85
Apéndice B: Observación de aspectos.....	88
Apéndice C: Ejemplo diario de campo.....	89

*Dedicatoria...*

*Este trabajo está dedicado a todas las personas que estuvieron para darme luz y guiarme en el transcurso de preparación.*

*A Dios, que permitió sanar mi alma encendiendo una luz para encontrar el camino de este sueño posible y aunque su presencia no la vea, la siento.*

*A mis padres, por sus bases y lecciones de vida para conmigo, por forjarme y ayudarme a cumplir mis sueños, construyeron en mí; una persona de gran corazón. Soy su reflejo.*

*A mi hermana que, con sus palabras, me daban aliento para arriesgarme y superar cualquier obstáculo, por enseñarme que la vida es mejor compartida.*

*A mi compañero que me prestó su hombro infinidades de veces para descansar, me enseñó a luchar, porque lo que quieres cuesta.*

*A mis compañeras de clase, que siempre estuvieron para brindarme su tiempo, y energía para lograr un sueño juntas.*

*A los docentes que estuvieron en este proceso de enseñanza - aprendizaje, por que, sin ellos, no podría ser lo que soy.*

*Dejar huella, significa una vida compartida...*

## Resumen

Este trabajo investigativo tiene como finalidad esclarecer el juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y las niñas de diferentes edades que asisten al Colegio Gimnasio Internacional de Medellín.

En las relaciones interpersonales es donde se puede distinguir u observar la vivencia cotidiana, sus comportamientos con los demás, los conflictos que se presentan y la forma en cómo un juego puede influenciar en la vida de un niño o niña, no solo para ellos mismos, sino también para el docente investigador. Creando experiencias enriquecedoras dentro de un espacio elegido para comprender ciertos fenómenos en las relaciones interpersonales, como el juego cooperativo, para fortalecerlas, y el aprendizaje ocasionado dentro de este.

**Palabras Clave:** Juego cooperativo, relaciones interpersonales, aprendizaje

### **Abstract**

This research work aims to clarify the cooperative play as a strategy to improve interpersonal relationships of boys and girls from different ages who attend the Colegio Gimnasio Internacional de Medellin.

In the interpersonal relationships it's where can be distinguish or observe the everyday experiences, their behavior with others, the conflicts that arise and the way how playing can influence a boy's or a girl's life, not only for themselves, but also for the teacher-researcher. Creating enriching experiences inside a chosen space to understand a certain phenomenon in the interpersonal relationships, like the cooperative play, to strengthen them and the learning caused within it.

**Keywords:** Cooperative play, interpersonal relationships, learning

## Introducción

En el presente trabajo se muestra el proceso de investigación que se llevó a cabo en el colegio Gimnasio Internacional de Medellín, a partir de la situación problema que se identificó mediante las observaciones participativas, planteándose así ¿de qué manera el juego cooperativo favorece las relaciones interpersonales de los niños y niñas de diferentes edades?

El propósito de esta investigación es contribuir a mejorar las relaciones interpersonales de los niños y las niñas que asisten al espacio de la institución antes de iniciar oficialmente la jornada escolar, con respecto a la convivencia, la solidaridad, el respeto, el trabajo en equipo y el liderazgo. Fortaleciendo de este modo las habilidades tanto sociales como intrapersonales.

En el primer capítulo se pone en evidencia la caracterización del grupo y de la docente a cargo, el surgimiento de la problemática encontrada a través de las observaciones que se realizaron en el centro de práctica, seguido de la justificación que da cuenta del porqué es importante mejorar el aspecto encontrado, dando paso al objetivo general y objetivos específicos como paso a paso para intervenir.

En el segundo capítulo se encuentra la ruta del marco teórico, donde se muestran los antecedentes investigativos que tienen relevancia con este trabajo, en consecuencia, el marco conceptual que hace hincapié a la confrontación de la teoría con la práctica que se realiza frente al tema.

Dando paso al tercer capítulo divulgando el diseño metodológico, las estrategias implementadas, y las técnicas del instrumento que se utilizaron para la investigación.

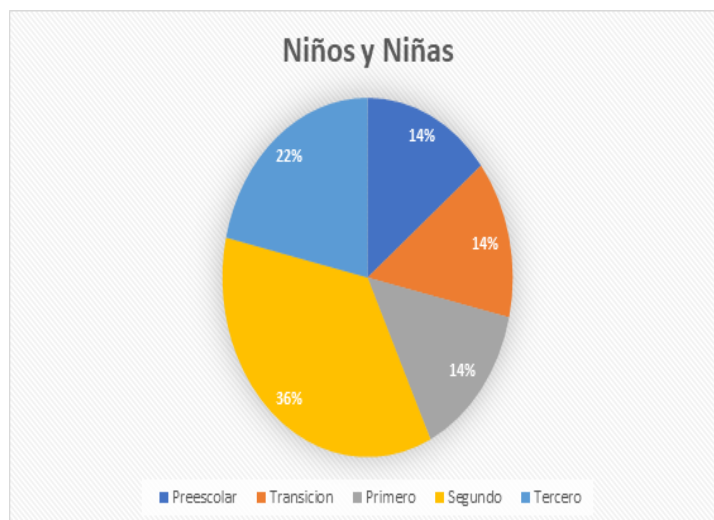
En el cuarto capítulo se presenta la estrategia de intervención en pro de mejorar la problemática identificada y por último en el quinto capítulo el proceso de reflexión, seguido de las evidencias y anexos que se obtuvieron de la investigación.

### **Caracterización del grupo**

Se realiza un análisis de la Guardería, el espacio asignado en el centro de prácticas, a continuación, la siguiente descripción: la guardería es un grupo que está conformado por 16 estudiantes, los niños tienen entre 4 y 7 años; como grupo son amorosos, comprometidos con la institución, niños que aman su colegio, hacen parte de la promoción del bienestar de la institución y del medio ambiente inculcando el buen uso y llevando a los demás a la reflexión sobre la ayuda y el cuidado de este. Respetan a sus compañeros de todo el centro infantil, son inclusivos con todos los niños que son “diferentes” o que tienen alguna necesidad educativa especial y se muestran ante ellos muy cariñosos y amistosos.

A nivel de aprendizaje es un grupo que tiene muchas habilidades, hay algunos que resaltan más que otros, ya que son más capaces según su edad evolutiva. Por ejemplo, las niñas de segundo grado, son más creativas y habilidosas en los trabajos manuales, una niña de preescolar tiene mejor motricidad fina al hacer trenzados, pero otros tienen más habilidad en comunicarse con los demás. De igual manera se aplican estrategias como el juego cooperativo para mejorar las relaciones interpersonales en los niños y las niñas; aparte de esto, se les ayuda en lo que ellos necesiten académicamente brindándoles por el tiempo de una hora un espacio de espera tranquilamente para comenzar su jornada escolar.

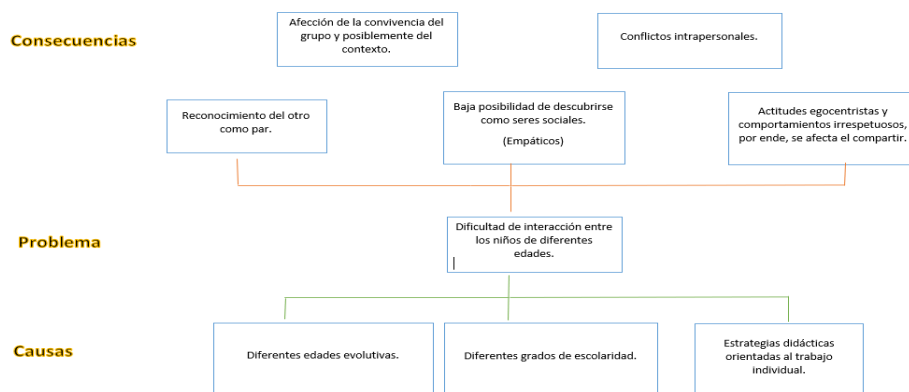
A continuación, se presentará un diagrama circular con los integrantes de la guardería por grados.

**Ilustración 1: Niños y Niñas**

## Caracterización de la docente

La docente encargada del grupo de la guardería en la jornada de 7:15 - 8:15 es Mariana Correa Roldán, estudiante y practicante de Licenciatura en Educación Infantil de la Universidad de Lasallista. La docente cooperadora es Yesica Montes que está en constante revisión del trabajo realizado en la guardería. La practicante se destaca por el trato cordial con los niños y su compromiso al ejercer su rol como docente, siendo transmisora de conocimiento. facilita el aprendizaje por medio de juegos y actividades generando el interés de los niños, siempre está en constante diálogo para identificar cuáles son los intereses comunes del grupo, para poder intervenir desde lo que ellos planean. Es una docente que se reta para la reconstrucción de su propia práctica pedagógica y es consecuente con la investigación; reflexiona ante el diálogo grupal y ante las peticiones de los estudiantes de sus aspectos a mejorar y se esmera por conservar las características que la hacen resaltar como una docente idónea.

### Ilustración 2: Árbol de Problemas



## Planteamiento del problema

El Gimnasio Internacional de Medellín posee un espacio para los niños que ingresan a la institución antes del horario establecido: la guardería, tiene un enfoque de “guardar” los niños o propiciar un espacio de cuidado. Desde ese enfoque o mirada que tiene el colegio de “guardar”, se ha perdido la posibilidad de entender que es una oportunidad de ver que ese espacio puede tener una intencionalidad pedagógica, por consiguiente, se observa que los niños en la guardería tienden a tener una dificultad al relacionarse con otros niños de diferentes edades. Se pretende propiciar ese espacio para que haya un fortalecimiento en los procesos de interacción, además convertirlo en un espacio intencionado y positivo, mediado por lúdicas y juegos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños siendo par o impar a su edad.

De acuerdo a esto, el rol del docente se ve incitado a promover la interacción de todos los niños que asisten a la guardería con su diferencia de edad, basándose en la voluntad, que es el punto focal de la pedagogía libertaria impartida por el Colegio Gimnasio Internacional de Medellín, en otras palabras, no consiste en “crear las condiciones para que el alumno haga todo lo que pueda y quiera, sino en lograr que quiera todo lo que puede y debe hacer a diario” [García, E. (2010). Cinco años de educación libertaria. <https://gim.edu.co>] Convirtiendo al niño en un agente protagónico desbordando su felicidad dentro de ese espacio; por ende, el niño adopta una conducta de agrado o desagrado frente a las dinámicas que se realizan, ya que la mayoría de veces los juegos se realizan en grupos al azar. Estas reacciones se presentan por la diferencia de edades entre ellos, es decir, entre más mayor soy, más puedo mandar sobre ti.

En este espacio se opta por lograr según (García, 2010) Crear el hábito de la permanente disposición del alma, para que cada niño ordene sus impulsos, intereses y conductas en función del bien común.

De antemano es necesario aclarar que la interacción impulsa a hacer, pensar o actuar de cierta forma, conduce a tener un comportamiento según la experiencia que se adquiera. la interacción es impartida desde aspectos como lo son: lo psicológico, lo individual, lo social y lo emocional, Krasnor (1997). afirma “Se entiende por competencia social la efectividad en la interacción, lo cual implica el desarrollo de conductas organizadas que se evidencian en distintos momentos de la vida.”(Pág.118).

Las conductas de los niños y niñas, se verán reflejados según las intervenciones que se llevan a cabo a través de la lúdica, utilizando el juego cooperativo, simbólico y el juego competitivo, para así lograr evidenciar los problemas emocionales, la participación ciudadana y las acciones del ser humano como ser social trabajado por el bien común desde su diario de vivir.

La guardería es un día a día, donde se puede observar las interacciones de los niños y niñas, desde los 4, 5, 6, y 7 años, mediante el juego; ver cómo se relacionan, cómo actúan, cómo enfrentan los conflictos y cómo sus emociones ayudan a formar su personalidad; interpretando desde los conocimientos y de las investigaciones que resulten del qué hacer docente y desde la investigación/acción de la práctica participativa. Por este suceso evidenciado, se pretende indagar sobre las relaciones interpersonales que se dan entre los niños de diferentes edades, dando apertura a la siguiente pregunta para solucionar el problema mencionado anteriormente: ¿De qué manera el juego cooperativo favorece las relaciones interpersonales de los niños y niñas que asisten al espacio de la Guardería del Colegio Gimnasio Internacional de Medellín?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- Indagar de qué manera el juego cooperativo favorece las relaciones interpersonales entre los niños y niñas de diferentes edades que asisten a la guardería del Colegio Gimnasio Internacional de Medellín.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar las dinámicas convivenciales que se dan en los y las niñas a partir del juego.
- Implementar estrategias didácticas basadas en el juego cooperativo que favorezcan las relaciones interpersonales entre los niños y las niñas.
- Describir cómo el juego cooperativo favorece las relaciones interpersonales entre los niños y niñas que asisten a la guardería.

## Justificación

Esta investigación busca aclarar las diferentes maneras que establece el niño al relacionarse con el otro sea par o impar a su edad, dando la mayor importancia en el espacio de la guardería a la labor docente, porque desde allí es como se ejemplariza ante un niño una buena relación interpersonal con el otro, siendo el docente un mediador para la buena conducta y el comportamiento del niño, que comienza a adoptar según sus experiencias transformadoras que surjan en ese espacio, implementando estrategias pedagógicas que enriquezcan la vida del niño, como lo es el juego cooperativo; por consiguiente, al promulgar esta estrategia, se creará un vínculo desde la relación niño-maestro y niño-niño, donde se podrá trabajar desde lo interpersonal a lo intrapersonal, instituyendo desde el interior, un ser que repliegue sus experiencias y cree conciencia para sí mismo y para los demás.

Esta práctica es crucial para que a futuro se vea la construcción de una cadena humanizadora desde las relaciones interpersonales que se trabajó en la infancia y se vea reflejado desde la voluntad de cada uno por mejorar y ser parte del trabajo cooperativo por un bien común. Aparte de esto, cualquier docente y la institución se verá beneficiado al poder crear planeaciones incluyentes para los niños de diferentes edades, y niños con alguna discapacidad, fortaleciendo cada día más la idea general de que no es un espacio académico para el niño, sino un espacio generador de expectativas frente a la formación del ser humano en valores.

## **Antecedentes**

En esta investigación se detecta a nivel local, nacional e internacional fuentes de investigación como: Google Académico, Redalyc y Scielo, diferentes investigaciones referentes al tema de las relaciones interpersonales en niños par a su edad; sin embargo, esta investigación está enfocada en las interacciones de niños de diferentes edades utilizando el juego como mediador para fortalecer el vínculo de esas relaciones.

### **Antecedentes Legales.**

Para darle sentido a la investigación presente, a nivel nacional se consulta con el Ministerio de Educación Nacional las bases curriculares en la educación inicial y preescolar, entendiendo así, que, para hablar de relaciones interpersonales, se debe reconocer que los niños son capaces de incidir en el mundo; transformando su contexto y cultura, convirtiéndose en un ser autónomo y social, escribiendo historia para su camino de vida y para el bien común.

Para entender mejor, se rastrea en el artículo del *Currículo Basado en la Experiencia*

Ser sujeto de derecho desde la primera infancia es afirmar que el carácter de ser social es inherente al ser humano desde los comienzos de su vida y que gracias a él y a las capacidades que poseen, los niños y las niñas participan en la vida de la sociedad y se desarrollan a partir de las relaciones con los otros. (Ministerio de Educación Nacional, 2017, pág. 25).

Así mismo, el Ministerio de Educación Nacional en el documento No. 20 sentido de la educación inicial. Enfatiza que en los primeros años de vida se medie en favorecer las relaciones interpersonales.

Se trata de un momento en la primera infancia en la que aprenden a encontrar múltiples y diversas maneras de ser niñas y niños mientras disfrutan de experiencias de juego, arte, literatura y exploración del medio, que se constituyen en las actividades rectoras de la primera infancia. Dichas actividades tienen un lugar protagónico en la educación inicial, dado que potencian el desarrollo de las niñas y los niños desde las interacciones y relaciones que establecen en la cotidianidad (Camargo Abello, 2014, pág. 11).

Es implícito que el niño en el transcurso de la formación de relaciones interpersonales, en el devenir de los instantes de su vida, establezca el diálogo y la negociación, ya que, desde su experiencia tras la exploración de nuevos momentos, desea sistematizar su identidad e ir creando sus propias reglas.

También es importante mencionar la participación de los docentes como constructores de propuestas pedagógicas, para que haya una intencionalidad y una mirada que favorezca el intercambio social y cultural de cada uno de los niños y brinde nuevas experiencias desde el ser, el hacer y el pensar para él y la sociedad.

Por eso el Ministerio de Educación Nacional en la guía N° 6 de los estándares básicos de competencias ciudadanas, reconocen la importancia de “los derechos humanos como objetivo fundamental de la educación” (Ministerio de Educación Nacional, 2003, pág. 6). Los estándares de competencias ciudadanas representan una oportunidad

para emprender, en equipo, un proyecto escolar con herramientas eficaces para convertir ese propósito en una realidad palpable y cotidiana.

El artículo 31 de la convención, reconoce que el juego es un derecho fundamental dice: “los estados partes reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y las artes” (Convención sobre los derechos del niño, 1989).

Los derechos de los niños y las niñas, como lo indican los artículos de los derechos básicos, será el conjunto de normativas que reconocerán la infancia no solo como aprendizaje individual y social, sino como las experiencias que propician su interdependencia. Es decir, ir forjando en ellos principios para ser introducidos bajo acciones responsables en ámbitos como lo es la convivencia y dirigirlo a una sana participación ciudadana.

### **Antecedentes investigativos**

En el siguiente recuadro se observa las diferentes investigaciones en pro de mejorar las relaciones interpersonales a partir de estrategias como lo es el juego cooperativo.

**Tabla 1: Aportes para la investigación**

Título – Autor	Resumen	Aporte para la investigación
<p>Juego cooperativo: una herramienta mediadora frente a la violencia escolar en los estudiantes del colegio magdalena ortega.</p> <p>Diego Fernando Moreno Devia</p>	<p>La violencia es una de las actitudes que se presentan a menudo en el ámbito educativo, por falta de convivencia y tolerancia, llevando a los estudiantes a recurrir al mecanismo de defensa que es la violencia física y psicológica.</p>	<p>Se investiga los posibles cambios de actitudes y comportamientos en los niños y niñas en los espacios de juego dentro de la guardería, y se establece que es importante lograr disminuir estos sentimientos agresivos por medio del juego cooperativo para mejorar la convivencia.</p>
<p>La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil.</p> <p>Cristina Cuesta Cañadas, Alejandro Prieto Ayuso, Isabel María Gómez Barreto, María Ximena Barrera y Pedro Gil Madrona.</p>	<p>Se dedica a comprobar cómo el juego cooperativo, estimula y ayuda la motricidad gruesa, aparte de esto se evidencia el aprendizaje cooperativo que se produce al jugar en equipo y se disminuye la competitividad, logrando la participación.</p>	<p>Al generar juegos cooperativos entre los niños y las niñas, se incrementa la participación de cada uno, mejorando el concepto de sí mismo, la autoestima y la motivación frente a sus pares y también frente a las actividades.</p>
<p>Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales.</p> <p>Andueza, Juan; Lavega, Pérez</p>	<p>Identificar los efectos de aceptación y rechazo frente a los juegos cooperativos, para mejorar las dinámicas grupales entre niños y niñas de 7 a 9 años, la actitud de aceptación era presentada más en las niñas y el rechazo por los niños, de igual forma se logra por medio de dinámicas fortalecer el grupo.</p>	<p>identificar en las edades de 7 y 8 años los comportamientos y actitudes frente a los juegos cooperativos propuestos y así aplicar dinámicas como juego de roles, para confrontar la convivencia del grupo a partir de los niños más grandes y se logre evidenciar la ayuda y la empatía e incentivar las relaciones interpersonales desde los más grande hacia los más pequeños del grupo.</p>

<p>Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos revista de paz y conflictos.</p> <p>Cerdas Agüero, Evelyn</p>	<p>Hace una investigación con la ayuda de talleres educativos para docentes de primaria basados en juegos cooperativos en pro de la paz.</p> <p>Con el fin de crear aprendizajes y experiencias por medio de actividades lúdicas y cooperativas para facilitar la comunicación asertiva, la confianza entre otros.</p>	<p>Aportando esto al proceso de investigación, que los juegos cooperativos, ayudan afianzar la comunicación asertiva, la resolución de conflictos, la cooperación en pro de conseguir algo para el grupo, la convivencia entre otros. Seguidamente, de cómo lograr los cambios de actitudes frente a las dinámicas del grupo creando experiencias y aprendizajes desde las acciones compartidas.</p>
<p>Las interacciones sociales que se desarrollan en los salones de clase y su relación con la práctica pedagógica que realiza el docente en el aula.</p> <p>Leonel Arias Sandoval</p>	<p>Se observa que, en las interacciones sociales, dependen del escenario o lugar, distinguiendo los diferentes comportamientos.</p>	<p>Aporta los diferentes comportamientos que se pueden generar frente al espacio de interacción que se encuentre ya que es un lugar de intercambio cultural, incidiendo en sus propias experiencias.</p>
<p>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</p> <p>Osornio - Callejas, Leticia</p>	<p>Una de las formas en que los estudiantes aprenden a relacionarse socialmente y culturalmente es por medio del juego, pero también por medio del juego es que se aprenden las conductas violentas, pero la propuesta es implementar no solo el juego sino el juego cooperativo para mejorar las experiencias y la convivencia para la paz.</p>	<p>Es el soporte que le da al trabajo de investigación, ya que en el juego se presentan normalmente la competición llevando a los niños y niñas a tener conductas violentas, pero fortalece que el juego cooperativo es un instrumento facilitador para mejorar estas actitudes en la educación.</p>

<p>Relaciones interpersonales de los niños del grado preescolar en la institución educativa san Francisco de Asís, sede Circasia.</p> <p>Daniela Cárdenas Calderón</p> <p>Lina Paola Robles Yacuechime</p>	<p>Identifica procesos para mejorar el trabajo en equipo en los niños y niñas, ya que se evidencia la individualidad y no hay un potenciador para facilitar la resolución de problemas.</p>	<p>Los juegos cooperativos son una dinámica fortalecedora de las relaciones interpersonales dejando de lado el individualismo, por el contrario, mejorando el trabajo en equipo.</p>
--	---	--

Analizando la información que se recolectó de antecedentes investigativos, se esclarece que cada uno da aportes positivos para esta investigación. Porque, en todas las investigaciones se reconoce que el juego cooperativo es una estrategia didáctica para fortalecer la comunicación asertiva, el trabajo en equipo, la afirmación, entre otros, y de este modo, mejorar la convivencia y el cooperativismo. También se encuentran los diferentes comportamientos que se pueden generar frente a la implementación de los juegos cooperativos; por otro lado, da cuenta de los aspectos negativos que se encuentran o que se podrían encontrar en el proceso de aplicación durante la investigación para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y las niñas, pero así mismo, se buscan estrategias y diferentes juegos cooperativos para contrarrestar cualquier suceso negativo y obtener aprendizajes por medio de la experiencia.

## Marco Teórico

En este apartado se hará énfasis en darle una confrontación teórica a la investigación, empezando por dar cuenta de las siguientes categorías: Relaciones interpersonales, el juego cooperativo y el aprendizaje e ir desglosando cada categoría. Los autores que se trabajan en la investigación son los siguientes: Lev Vygotsky, Jean Piaget, Johan Huizinga, Roger Hart.

Dando apertura a conceptos amplios, desde la construcción teórica, citando el postulado sociocultural, el Mozart de la psicología, Vygotsky, citado por Ledesma (2014): “La verdadera dirección del desarrollo del pensamiento no es de lo individual a lo social, sino de lo social a lo individual” (Ledesma, 2014, pág. 26).

Es indispensable el rol que ejerce el docente como mediador para crear procesos de relaciones interpersonales entre los niños y las niñas, partiendo desde las características culturales de su contexto. Menciona que la participación de los niños es proactiva con el ambiente que los rodea, siendo ese desarrollo un proceso colaborativo, teniendo en cuenta que el ser humano va fortaleciendo sus conocimientos, a partir de las diferentes situaciones y experiencias compartidas con los otros. Vygotsky citado en (Causado Vergel, 2014).

Cualquier función presente en el desarrollo cultural del niño, aparece en dos veces o dos planos distintos. en primer lugar, aparece en el plano social, para luego hacerlo en el plano psicológico. en principio, aparece entre las personas y como una categoría interpsicológica, para luego aparecer en el niño una categoría intrapsicológica (pág. 68).

Teniendo en cuenta las experiencias que los niños vayan viviendo socialmente, va a ser fundamental en su desarrollo de ahí en adelante, ya que esas primeras experiencias se van introyectar en cada uno según lo que vivenció; cada niño, de la misma experiencia, la va a asimilar diferente y a partir de ahí es donde se empiezan a dilatar las relaciones interpersonales, porque de la misma situación surge un aprendizaje diferente y se llega a ser un ser subjetivo. Teniendo en cuenta que el ser humano por naturaleza es un ser social; la investigación comienza con esclarecer la primera categoría a continuación.

## Relaciones interpersonales

La construcción del ser humano se construye por medio de las relaciones interpersonales que se generan con el otro en su contexto, ya sea cultural, familiar o escolar. El individuo como sujeto social está conformado por fragmentos de otros individuos como lo mencionó anteriormente Vygotski, citado en Causado Vergel (2014). Sin embargo, es importante dentro de la investigación mencionar que para que haya una interacción con otros debe prevalecer la convivencia.

La convivencia es una actividad con la que el ser humano se enfrenta a diario, en la que es socializado de una u otra manera a partir de los contextos de convivencia que le toca enfrentar. La manera en que a un ser humano le toca convivir es naturalizada como “la” manera adecuada de convivir. Si un niño es criado y educado en la violencia probablemente naturaliza la violencia como código de relación (Banz, 2008, pág. 3).

De esta manera, las relaciones interpersonales, están encadenadas a la convivencia, pero no toda convivencia está ligada a las relaciones interpersonales, puesto que la convivencia simplemente implica convivir con otros sin necesidad de tener una interacción; a diferencia de las relaciones interpersonales que implica contacto directo generando empatía. Por ejemplo: en las escuelas se establecen unas reglas para contener una sana convivencia dentro de la institución entre los estudiantes de todos los grados, pero esto no quiere decir que en los estudiantes se genere una relación interpersonal donde establezcan cambios socio culturales.

Teniendo en cuenta esto, es importante retomar en este espacio tres conceptos fundamentales que son: relación docente-estudiante, relación estudiante-estudiante y, por último, y no menos importante, la empatía.

*Relación Docente – Estudiante:* para darle significado a la educación como un acontecimiento socio cultural, la psicológica hace aportes importantes frente a la interacción entre los sujetos que están inmersos en la enseñanza y el aprendizaje dentro del aula. Reconociendo con mayor profundidad, que, aunque sea un contexto de participación conjuntamente entre el docente y el estudiante, cada uno realiza una interpretación y representación diferente.

Reiterando la teoría sociocultural propuesta por Vygotsky, se explica la importancia de mediación en las relaciones interpersonales como uno de los principales elementos para el desarrollo humano y el aprendizaje. Para que se efectúe esas representaciones en el contexto, el docente tiene la oportunidad de hacer cambios o buscar alternativas en la enseñanza, ya que su función es un facilitar la construcción del conocimiento y el desarrollo social y afectivo.

La psicología social esta mediatizada por las reacciones ante los fenómenos sociales, es decir, reacciones de las otras personas frente a las percepciones y representaciones que se tienen sobre algo.

Se considera que las representaciones son la forma de apropiarse del mundo exterior y los sentidos que se otorgan, construyéndose a partir de las experiencias sociales y culturales expresados por procesos de comunicación como cita (Covarrubias Papahiu & Piña Robledo, 2004) a Moscovici; Coll y Miras donde “la subjetividad es una vía de acceso a los elementos que van más allá de las primeras manifestaciones conscientes de los sujetos” (pág. 51). Tienen una estructura de valores fomentados

desde lo social a lo individual, formando la realidad desde perspectivas colectivas. Por eso también es importante adentrarnos en el concepto de *relación estudiante-estudiante*, ya que comparten un mundo subjetivo.

En las relaciones entre pares suelen establecerse vínculos afectivos, basándose desde la generación de amistad y compañerismo, sin embargo, no se puede eludir que entre ese intercambio cultural de cada ser se presenten conflictos, la mayoría originados por falta de comprensión, más conocidos como falta de empatía (colocarse en los zapatos del otro), por ende, no hay un comportamiento del ser subjetivo, y así, las diferencias que se dan desde lo intrapersonal de la cultura individual, el niño puede llegar a atravesar comportamientos y emociones divergentes.

Las nuevas generaciones son portadoras de culturas diversas, fragmentadas, abiertas, flexibles, móviles, inestables, etc. La experiencia escolar se convierte a menudo en una frontera donde se encuentran y enfrentan diversos universos culturales. Esta oposición es fuente de conflicto y desorden (Tenti Fanfani, 2000, pág. 6).

Estas relaciones que se establecen condicionan el clima social dentro del aula, si los docentes logran intervenir para el mejoramiento de esas relaciones entre los niños y las niñas estableciendo estrategias de convivencia, bases de respeto y tolerancia disminuirían los conflictos en los procesos de construcción de un mundo por el bien común. Es así como en el mejoramiento del ambiente dentro del aula los lleva al intercambio y la configuración social, por ende, la construcción del ser lleva a otro nivel que es el aprendizaje, que se logra en las relaciones interpersonales, y por último, en las relaciones también se establecen vínculos interpersonales, en este caso la empatía, ya

que puede describirse las similitudes que se presentan entre las personas, de otra forma más general como la idea de un observador que entiende a otro de forma emocional o cognitiva. Algunas personas no tienen problemas en empatizar con otras, ya que su mundo perceptible es en esencia más subjetivo, es decir, tienden a tener más desarrollado una de las inteligencias múltiples como lo plantea Gardner (1983) citado en (Lizano Paniagua & Umaña Vega, 2008). En este caso, el de las relaciones interpersonales.

En relación con la inteligencia emocional, la empatía no solo es la capacidad de compartir emociones negativas de las otras personas, sino la capacidad de sintonizar emocionalmente con las alegrías y éxitos ajenos (Balluerka & Soroa, 2014).

## El aprendizaje

Para este apartado se va tener en cuenta los postulados teóricos que hablan sobre el aprendizaje desde los siguientes autores: Piaget, porque habla de asimilación y acomodación teniendo en cuenta los estadios del niño; por otro lado, Vygotsky plantea que es importante reconocer esos procesos pero agregando que el aprendizaje de los niños se da por contacto con otros, es decir, a través del lenguaje y la interacción entre pares; y Ausubel porque es importante reconocer que el aprendizaje se da de una manera significativa donde el docente retoma lo que el estudiante ya sabe, es decir, el saber previo estableciendo desde ese conocimiento previo una serie de estrategias.

El aprendizaje definido por Jean Piaget, conocido como la teoría de la inteligencia humana (1947).

Plantea que el conocimiento se construye no solo por medio de la interacción del entorno social, sino, por experiencias que adquiere a través de la construcción que parte del sujeto, es decir, reorganiza las estructuras cognitivas, llamadas procesos de asimilación y acomodación mental, lo cual consiste en que es una adaptación constante de los esquemas del sujeto. (Saldarriaga Zambrano, Bravo Cedeño, & Loo Rivadeneira, 2016).

Cuando el sujeto incorpora nueva información en un sistema que es preexistente, es decir, cuando se enfrenta ante una situación nueva para él y trata de aceptarla o manejarla, de acuerdo a los esquemas que ya conocía y que creía que eran apropiados para ese momento o situación, se llama *asimilación*. Este tiene una característica muy particular y es que su esquema no cambia, no se modifica ante esa novedad sino, que

se amplía para responder o aplicar en otras situaciones. Por el contrario, la *acomodación* genera cambios en el esquema modificando completamente la información que es incomprendible para él y luego incorporar nueva información.

Como se menciona anteriormente, en estos procesos se crean unos esquemas mentales, que consisten en las representaciones que el sujeto emplea del mundo construidos por el mismo. Es decir, “El niño que juega a las muñecas, rehace su vida, pero corrigiendo a su manera; revive todos sus placeres o todos sus conflictos, pero resolviéndolos, pero, sobre todo, compensa y completa la realidad mediante la ficción.” (Piaget, 1991, pág. 36).

Piaget, citado en Saldarriaga Zambrano, Bravo Cedeño, & Llor Rivadeneira (2016) reconceptualiza la noción de aprendizaje, diciendo que la construcción de esto tiene unas características según la edad y las etapas del desarrollo. Por consiguiente, en ese proceso evolutivo del niño y la niña es cuando se dan las representaciones y la esquematización mental hablada anteriormente.

Propone 4 estadios de desarrollo cognitivo que esclarece las etapas que atraviesan los niños y las niñas. Primero, corresponde a la etapa *sensorio-motriz* que están en el rango (0-2) años de edad. El bebé se relaciona con el mundo por medio de la los sentidos y su motricidad. Por ejemplo: mover un sonajero y ver que al moverlo obtuvo un sonido, el bebé reconoce el objeto por medio de la repetición del movimiento y vuelve recrear esas acciones. Sin embargo, si el objeto se escondiera dejaría de existir para él, porque en este periodo no existe el yo ni el no-yo, es decir, son conductas intencionadas y su comprensión va relacionada cuando el bebé las manipula y el conocimiento según sus experiencias no son influyentes en él debido a que su edad no

le hace percibir un mundo; por el contrario, está la segunda *etapa preoperacional* (2-7) años, en esta edad aparece la función simbólica, son las experiencias recogidas en las actividades sensorio-motrices y hace representaciones de su entorno atravesados por la repetición e imitación de las actividades que se genera en su día a día como levantarse, lavarse los dientes, bañarse entre otros, y así el juego simbólico (gestos, palabras, numero e imágenes) también entra a ser una parte fundamental de su aprendizaje para sus representaciones. Por ejemplo, al aprender a decir mamá lo ligará con la persona, referente o imagen que tenga según la experiencia o representación que obtuvo. Ese simbolismo que predetermina a cada cosa es intuitivo del niño o niña, lo establece por medio de sus experiencias.

Gran parte del juego del niño, está en relación con la manipulación exterior de símbolos fuertemente impregnados de sus sentimientos con respecto al entorno social y sus relaciones con el mismo. A pesar de la gran importancia que su desarrollo social y emocional tiene ante esta actividad, no haremos ninguna referencia más a este propósito excepto cuando hagamos notar que el mecanismo para la expresión de sus sentimientos deriva el modo simbólico de pensamiento derivado en esta edad (Richmond, 2000, pág. 30).

El pensamiento de los niños tiende a ser muy rígidos (Linares, 2015) pero a medida que transcurre su edad comienza las transformaciones y acomodar sus esquemas mentales dando así apertura al siguiente estadio de *operaciones concretas* que va desde los (7 a los 11) años; en esta etapa el niño tiene un pensamiento más flexible y reflexivo, por ejemplo: se le pide al niño que organice

de largo a corto uno palos, primero los observará y luego realizará la acción. Dentro de este estadio se comprende que hay tres etapas donde el niño hace seriación (distingue), luego clasifica (semejanzas y diferencias), y luego conserva (entiende que puede haber cambios superficiales) Por ejemplo: al partir el palo en dos y al unirlos de nuevo, vuelve a quedar de su tamaño real, fue capaz de resolver el problema o ejecutar alguna tarea; y finalizando está el estadio de *operaciones formales* que está en el rango de (11 a 12) años. Ya cuentan con un desarrollo cognitivo más avanzado y logran resolver problemas lógicos de forma más fácil y su percepción abstracta está más desarrollada.

Es importante destacar estos periodos sensibles en el desarrollo cognitivo, para distinguir la etapa en la que se encuentran los niños en quienes se está efectuando la investigación, y así mejorar las experiencias que se dan en el intermedio de las relaciones interpersonales y enriquecer el aprendizaje que se obtienen por medio de esto. Por eso, también es importante mencionar que los niños en la etapa *preoperacional*, necesitan de experiencias que brindan otros para poder adaptar los esquemas adquiridos, uniendo así, el concepto de zona de desarrollo próximo o más conocido como (ZDP) propuesto por Vygotsky. Esta correlacionado con dos categorías, enseñanza- aprendizaje. Lo cual se puede ver los distintos periodos de desarrollo en el que se encuentra el sujeto.

El autor postula en su teoría que hay dos niveles evolutivos que se presentan en el aprendizaje del niño:

- Nivel evolutivo real: Está dominado por las capacidades mentales del niño, es decir lo que pueden realizar solo.

- Nivel evolutivo potencial: El niño que se encuentra ante un problema que no puede solucionar por sí solo, pero es capaz de solucionar con ayuda de un adulto o de un compañero más capaz.

Esta es una forma más clara de describir mejor su teoría.

Estos ejemplos ilustran una ley evolutiva general para las funciones mentales superiores, que puede ser aplicada en su totalidad a los procesos de aprendizaje en los niños, nosotros postulamos que lo que crea la ZDP es un rasgo esencial de aprendizaje, es decir, el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar solo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante (Baquero, 1996, pág. 138).

Su idea central tiene la siguiente indicación, “Lo que hoy se realiza con la asistencia o con el auxilio de una persona más experta en el dominio en juego, en un futuro se realizará con autonomía sin necesidad de tal asistencia” (Baquero, 1996, pág. 138). Llegando a la conclusión de que, en el proceso evolutivo de aprendizaje de un niño o niña, siempre va a primar la interacción entre dos o más personas.

La zona de desarrollo próximo posibilita que se forme un aprendizaje por medio de las tareas conjuntas o cooperativas con personas que tengan mayor dominio sobre los temas a abordar.

Vygotsky menciona que uno de los ámbitos donde se presenta la ZDP es en el juego y las prácticas de crianza, ya que sus actividades son semejantes a las de la escuela, como el aprendizaje que se da en los procesos de adquisición del habla, las rutinas de los juegos, la resolución de problemas en conjunto con un adulto o compañero más capaz (Baquero, 1996).

A partir de esto, el aprendizaje se convierte en un “sistema social”. Como dice Wertsch (1984) citado en (Baquero, 1996, pág. 142) podemos considerar que se desarrolla un funcionamiento psicológico intersubjetivo en las situaciones en las que los interlocutores participan en una tarea o situación.

Dicho lo anterior, el juego es una de las principales o la principal actividad del niño. Como menciona Vygotsky, citado en (Baquero, 1996). es una forma en el que el niño participa de su cultura y donde muestra como “será” probablemente en su vida de adulto.

Sin embargo, es importante aclarar que “no toda actividad lúdica genera ZDP del mismo modo que no todo aprendizaje ni enseñanza lo hacen” (Baquero, 1996, pág. 144). pero esta investigación sí lo hace porque utiliza el juego cooperativo como una estrategia didáctica para el mejoramiento de las relaciones interpersonales, ya que se necesita de una relación constante con el otro. De esta forma el niño pondera sus comportamientos y su rol dentro del contexto según las reglas establecidas, lo que lo llevará a que adopte conductas dentro de su cultura y para su vida real.

Viendo estas posturas podemos correlacionarlas y sacar a relucir el termino andamiaje propuesto por Brunner (1976) basado en la teoría propuesta por Vygotsky sobre la ZDP. Según eso, es la interacción que se produce principalmente entre un adulto que tiene la intención de enseñar y un niño o niña que necesita ayuda. El cual tiene como el objetivo que el niño o niña se apropie del saber, el rol del adulto o del más capaz; adecúa el grado de ayuda al nivel del desarrollo evolutivo que percibe y así proporcionara un proceso de aprendizaje. Por ejemplo: cuando el docente percibe la dificultad de atarse los zapatos, lo que hace es aumentar el tiempo de enseñanza y las ayudas, para permitirle que gradualmente aprenda a hacerlo. A medida que el niño o la niña sea más competente, el adulto irá retirando sus ayudas (andamio); proporcionando más

responsabilidad y control sobre la tarea. Hasta que finalmente el aprendiz logre realizar la actividad de forma autónoma.

Una de las citas más importantes que avala esta investigación y reiterando de nuevo que lo cognitivo y académico no es lo único importante de la educación según (Bruner, 1997)

El objetivo de la educación consiste en ayudarnos a encontrar nuestro camino dentro nuestra cultura, a comprenderla en sus complejidades y contradicciones [...] No sólo de pan vive el hombre; ni sólo de matemáticas, ciencias y de las nuevas tecnologías de la información. La tarea central es crear un mundo que dé significado a nuestras vidas, a nuestros actos, a nuestras relaciones (p. 10).

Siguiendo esto, se enfatiza que la investigación busca fortalecer las estrategias para mejorar las relaciones interpersonales utilizando el juego cooperativo en la infancia. A continuación, y sin más preámbulo se da apertura a la categoría de juego cooperativo.

## **Juego Cooperativo**

El juego, como se explicaba en los antecedentes legales, es un derecho fundamental universal de los niños y las niñas que cumple una función integradora de aprendizajes en el desarrollo de la vida misma.

Es así como en el pacto firmado a nivel internacional de los derechos del niño La Observación General N° 17

Subraya la importancia fundamental de reconocer y garantizar este derecho a los niños y niñas de todas las edades. Destaca el papel del juego como manera de proporcionar oportunidades para la expresión de la creatividad, la imaginación, la confianza en sí mismos, la autosuficiencia y para el desarrollo de las capacidades y aptitudes físicas, sociales, cognitivas y emocionales. Además, recalca que, mediante el juego, los niños exploran y ponen a prueba el mundo que los rodea, experimentan nuevas ideas, roles y vivencias, y, mientras lo hacen, aprenden a comprender mejor y construir su propia posición social dentro de dicho mundo (Brooker & Woodhead, 2013, pág. 2).

Los niños y las niñas tienden a buscar los espacios y oportunidades para el juego, incluso en los ambientes menos favorables. Es indispensable que la educación busque alternativas para que el niño y la niña cuenten con recursos materiales, espacios naturales y acceso al contacto con otros niños para que el juego logre un desarrollo óptimo de los niños; incluso es clave que los adultos hagan un reconocimiento a la importancia del juego en la vida y el desarrollo, aparte brinden actividades lúdicas que

opten por favorecer este derecho; lo mismo los gobiernos que brinden la promoción y protección de este derecho, por ende, el juego también contribuye a otros derechos como el derecho a la educación, a la salud, la participación y a la identidad.

Entrando en materia, hay diversas formas de juego, entre esas el juego en casa donde simulan la vida real, el juego como uso de diversión y goce, el juego en la escuela y también está el juego que no es disfrutado, ni necesariamente divertido. El niño que juega avanza a otras etapas de dominio “Propongo la teoría de que el juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana para manejar la experiencia mediante la creación de situaciones modelo y para dominar la realidad mediante el experimento y el planeamiento” (Huizinga, 2000, pág. 45). Es decir, es el momento donde el niño utiliza ese medio para ejercer control sobre el otro como lo menciona una de las teorías del juego.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente. (Huizinga, 2000, pág. 45).

El juego es una estrategia didáctica motivadora utilizada para mejorar acciones, conductas y comportamientos. También es manipulado por el adulto que busca el objetivo de llevarlos a interiorizar por medio del juego, en este caso el juego cooperativo para fortalecer algunos principios éticos y morales que se proponen en la guardería y

obtener resultados que fomenten la convivencia, la empatía entre pares, crear acciones de compartir, respeto, solidaridad, cohesión grupal entre otros.

Siguiendo el rastreo referencial del juego, no se han encontrado autores que definan el juego cooperativo en concreto, pero en este apartado se pretende unificar los conceptos anteriores de juego, para dilucidar el concepto de juego cooperativo.

El juego tiene unas características, las cuales permiten creación, libertad y goce. Como lo propone Huizinga en su teoría de Homo Ludens (1938). Una de las características es la duración del juego que delimita su tiempo de participación y también esta las reglas y objetivos. Cuando se refiere a reglas y objetivos, se enfatiza en los juegos dirigidos, en este caso por un docente que busca la forma de integrar a todos los niños de diferentes edades en una misma lúdica jugando cooperativamente para lograr en comunidad un resultado esperado y creando un fenómeno cultural dentro de esa población. El juego es un bagaje de experiencias con fines múltiples, tanto para los niños como para la sociedad.

En algunas ocasiones es utilizado para aprender lecciones cognitivas, sociales y emocionales de forma en que sea de agrado y disfrute de los niños y las niñas. Lo cual, se propone es que el juego cooperativo sea el mediador para que haya un aprendizaje significativo que reconfigure el pensamiento y acciones individualistas y se trabaje en pro del bien común, trabajándolo desde la inmersión natural como lo propone Huizinga

Según el documento que habla del derecho al juego

El valor atribuido al juego refleja el significado que los cuidadores le adjudican, sus convicciones acerca del desarrollo y aprendizaje de los niños y el rol de los niños en la vida cotidiana. Los estudios etnográficos demuestran que, según las convicciones culturales particulares de cada

sociedad, los cuidadores pueden “cultivar”, “aceptar” o “limitar” el juego (Brooker & Woodhead, 2013, pág. 6).

Determinando así, el juego cooperativo, brinda oportunidades para que los niños y las niñas participen y vivencien el intercambio social. Sin embargo, la implementación del juego cooperativo en la guardería no es aplicable todo el tiempo ya que se debe permitirles aprender por medio de la exploración y el descubrimiento del mundo, con actividades elegidas por ellos mismos y les genere curiosidad e interés. De esta forma, después de aplicar el juego cooperativo, se deberá ver reflejado positivamente en el juego libre las acciones, conductas y comportamientos hacia sus pares aprendidas anteriormente y también es importante que prevalezca la participación dentro del juego, ya que deja de ser juego cuando no es del agrado ni interesante para el niño o la niña.

La participación es un derecho fundamental de todas las personas, lo cual implica, que las personas hagan parte de un proyecto u objetivo en común en relación con otras personas.

Al respecto Allan Dale, citado en (Zeledón, 2016). dice que la capacidad real, efectiva del individuo o de un grupo de tomar decisiones sobre asuntos que directa o indirectamente afectan sus actividades en la sociedad y, específicamente dentro del ambiente en que se desenvuelve. Siguiendo esto, la participación se da en cualquier contexto ya sea familiar, social, político, entre otros, pero en este caso abordaremos la participación infantil dentro del contexto como lo es la escuela.

El derecho a la participación infantil y de adolescentes anteriormente era limitado para ellos, hasta que se les otorga los 10 derechos fundamentales de la infancia entre esos está el derecho a la igualdad, lo que implica que son sujetos de igualdad de

derechos, es ahí, cuando entran a reconocer su derecho a la participación (Suriel, 2006, pág. 14).

Teniendo en cuenta esto, Robert Hart propone 8 niveles de participación que son las siguientes citado por: Suriel (2006).

**Tabla 2: Niveles de participación**

Tipología	Contenido
Manipulación	Los niños y niñas participantes no entienden el asunto en el que participan ni lo que hacen.
Decoración	Se utiliza la participación de niños y niñas de forma decorativa. Ahí, los mismos/as tampoco entienden su participación.
Participación simbólica	Los niños y niñas participan pero sus opiniones no tienen incidencia y no se toman en cuenta.
Participación asignada pero informada	La participación de los niños y niñas es planificada al margen de los/as mismos/as pero ellos/as la comprenden y son conscientes de las acciones que se les proponen.
Participación consultada e informada.	A los niños y niñas se les solicita opinión sobre su participación en determinado proyecto. Sus ideas son tenidas en cuenta.
Participación en proyectos iniciados por adultos/as pero cuyas decisiones son compartidas por los niños/as.	Los niños y niñas participan en la toma de decisiones de proyectos iniciados por adultos/as.
Participación en proyectos iniciados y dirigidos por niños/as	Los/as adultos/participan facilitando el proceso.
Participación en proyectos iniciados por niños/as compartiendo decisiones con adultos/as	Los niños y niñas deciden involucrar a adultos/as en el proceso.

Según estos niveles, el reconocimiento al derecho a la participación de los niños que asisten a la guardería dentro del Colegio Gimnasio Internacional de Medellín, se toma en cuenta el nivel de: el nivel de participación consultada e informada, se les presenta a los niños y niñas el proyecto y se toma en cuenta las ideas de ellos para abarcar la práctica investigativa participante por ambos individuos, docente y niños y niñas. Aparte de esto, Roger Hart También propone la toma de decisiones de niños, niñas y adolescentes en forma de interacción con los adultos, en esta investigación se encuentra en la siguiente clasificación:

participación consultiva: a los niños y niñas se les pregunta su opinión sobre un asunto concreto” (Suriel, 2006, pág. 16).

Luego de haber implementado esto, se llega a reconocer y clasificar que la participación de los niños y niñas también es “metaparticipación: los propios niños y niñas generan nuevos espacios y mecanismos de participación. El objetivo es la exigencia de la participación en determinados ámbitos (Suriel, 2006, pág. 17).

Hoy en día en las escuelas se opta por hacer partícipe al niño y la niña de su interés para aprender, algo positivo pero que realmente se debe mejorar a cabalidad y rápido para que su dignidad sea recuperada como un ser social y de importancia. Sin embargo, en la guardería se utiliza este aspecto constantemente para que pueda funcionar el objetivo de mejorar las relaciones interpersonales teniendo en cuenta siempre las opiniones e ideas de los niños y niñas, y así ver un cambio significativo en su desarrollo tanto para el presente como para el futuro y generar experiencias enriquecedoras tanto personal como grupal. según lo menciona Tonucci (2009) ya que, en este tiempo, la participación se ve afectada porque los niños permanecen constantemente en un mundo de grandes olvidándose en su esencia de infantes. Sin embargo, el juego es una de las estrategias más llamativa para los niños que logra incrementar la participación y la interacción con el otro o lo otro.

Si la escuela tuviera el valor de replantearse no sólo como el lugar donde se enseña, se estudia y se aprende (que evidentemente es y sigue siendo una competencia suya), sino también, y, ante todo, como lugar donde las propuestas culturales se viven y se practican, probablemente podría superar muchas de las contradicciones que limitan hoy día su tarea hasta

hacerla inútil. Podría llegar a ser el lugar adecuado donde las personas puedan desarrollar sus posibilidades, llevar a cabo sus competencias, recuperar y compensar las lagunas debidas a las diferencias sociales, económicas y étnicas. Donde los niños se hagan mayores respetando sus características y sus derechos, en el intercambio continuo con sus iguales y en la experiencia de la solidaridad y la cooperación” (Tonucci, 2009, pág. 23).

## Infancia

Durante los siglos, el concepto de niño ha evolucionado, consigo el panorama. La noción de éste, tiene una representación histórica y cultural, por esto ha tenido diferentes apreciaciones en la historia; su concepción depende del momento en que fue visto (época cultural).

La Revolución Francesa, significó un cambio de paradigma en el concepto de infancia, donde marco el hito fundamental, en el que la edad moderna “descubrió” la infancia. Debido a que la infancia se encontraba “oculta”, se encontraba ignorada ante los ojos del adulto, el “descubrimiento” se sitúa en los alrededores del siglo XVII y XIX ligado al comienzo de la industrialización, el capitalismo y del estado (Iglesias, S. 1996 pag 1).

La concepción de infancia según los relatos de la antigüedad y edad media, se encontraba bajo una idea indiferente o en la idealización, donde no se reconocía como etapa, con sus características y cualidades, como nos indica Iglesia, S. (1996):

Deberíamos también rastrear la imagen del niño y del adolescente en los otros mundos: el greco-romano, el del cristianismo primitivo, el del cristianismo romántico. Sólo podemos señalar, por lógica del espacio, que la visión de la infancia en cada una de estas formaciones socioculturales perteneció más a las estructuras simbólicas de las culturas que a la realidad. Heraclio, el hijo de Zeus, que aprisiona entre sus manos de bebé las serpientes que acaba de destrozar; los "amores" greco-romanos, adolescentes con rasgos de pequeños angelotes alados; el pesebre y la

infancia de Jesús, hijo de Dios, son niños y adolescentes tan reales como el unicornio para esas sociedades que menospreciaban la irracionalidad y la imperfección del fruto del pecado original (pag 2).

En Grecia el concepto de educación liberal y desarrollo “integral” nace, los filósofos como Plutarco, Platón y Aristóteles expresan la necesidad de una educación que adapte a la naturaleza humana, de este modo formando el interés por la salud infantil, ya en la edad media, por influencia de la iglesia (el cristianismo) el interés por la educación liberal desaparece, llegando consigo de educar ciudadanos servidores de Dios, a la iglesia y a sus representantes, esto rodeado del concepto “pecado original” que trae consigo la idea que el niño es un ser perverso y corrupto que debe ser socializado, siendo así transformado por medio de la disciplina y el castigo, la educación no es adaptada al niño, ya que es considerado un homúnculo (hombre en miniatura). En el Renacimiento al siglo XVII la mirada hacia el niño es más notoria, que revela un interés por la infancia, Erasmo (De Pueris, 1530) y Luis Vives (1492-1540) se interesan por la evolución, la educación y adaptación del niño, y consigo otros autores Locke (1632-1704) el cual insistía en la importancia de la experiencia y los hábitos. En los siglos XVIII – XIX Rousseau con su obra *Émilio ou l'éducation* (1762) plantea el cómo educar a los niños, planteando consigo la idea de que el niño es bueno por naturaleza, es la sociedad quien lo corrompe, de igual forma defendiendo la idea de que toda educación debe ser adaptada al nivel del niño, no solo por la palabra para adquirir conocimiento sino también por medio de la acción y la experiencia. A partir de este momento otros grandes pensadores como Pestalozzi (1746-1827); Tiedemann (1748-1803); Froebel (1782-1852) promueven la importancia del juego infantil (Enesco, I. 2000 pag 1-2).

En estas épocas la mirada hacia el niño cada vez era de forma escalonada, los cambios hacia la percepción y conceptualización del niño era más notoria, puesto de pasar de la historia donde el niño con alguna discapacidad o por el simple hecho de no ser legítimo era abandonado a su suerte, era no reconocido por la sociedad, donde la mortalidad infantil era elevada por mal alimentación, enfermedades, atención, descuidos y trato inadecuados, donde apenas en el siglo XVI aparecen en el arte el niño, ya que antes se consideraba al niño algo parecido a un animal, una mascota que a un ser humano, sin embargo al ser pintando lo niños son pintados con extremidades pequeñas, es decir adultos miniaturas, sin rasgos infantiles (Enesco, I. 2000 pag 4-3).

Como nos indica Enesco, I. 2000:

Es importante recordar que, durante siglos, hay un interés por "educar" al niño (sobre todo por razones prácticas), no por su desarrollo, y que es en el S. XVII cuando aparecen algunos pensadores que se preocupan por adaptar la educación al niño y critican las prácticas pedagógicas tradicionales (por ej. la escolástica). Sin embargo, hasta el S. XX la infancia no es plena y explícitamente reconocida como periodo con sus propias características y necesidades, el niño como persona, con derecho a la identidad personal, a la dignidad y la libertad. (Declaración de los Derechos del Niño, Proclamada por la Asamblea General en su resolución 1386-XIV, de 20 de noviembre de 1959. Sin embargo, este texto no es de cumplimiento obligatorio para los Estados hasta 1989, cuando La Convención sobre los Derechos del Niño es adoptada por la Asamblea General de la ONU y abierta a la firma y ratificación por parte de los Estados) (pag 4).

El estado y la escuela son los que hacen emerger a la infancia, perimiendo así poner al niño en un plano importante para el ser humano, denominándolo sujeto de derecho.

## **Diseño Metodológico**

Con base a la observación participante que se presentó en la institución, se identifica la problemática, generando la incógnita para investigar. A partir de esto, se tomaron en cuenta los datos de esas observaciones permanentes, para lograr delimitar el tema a el juego cooperativo para favorecer las relaciones interpersonales.

### **Tipo de investigación**

La presente investigación es de corte cualitativo, puesto que puede interpretarse desde un escenario social, permitiendo identificar los comportamientos que surgen de las experiencias, ya que es centrado propiamente de los sujetos y el interaccionismo simbólico, dentro de las dinámicas que se posee en este trabajo es necesario resaltar que se trabaja son sujetos y no objetos, teniendo en cuenta sus acciones, sus palabras dentro de lo social y cultural, en este caso dentro de la institución educativa y específicamente dentro de la guardería, al ser cualitativa proporciona una metodología que permite comprender lo complejo de las experiencias vividas, para así poder cumplir con el objetivo general el cual es indagar de qué manera el juego cooperativo favorece las relaciones interpersonales entre los niños y niñas de diferentes edades que asisten a la guardería del Colegio Gimnasio Internacional de Medellín, siendo así un fenómeno social, el cual requiere la exploración de la naturaleza de los vínculos, por lo tanto se estudia al sujeto, porque estamos hablando de experiencia y no números.

La metodología cualitativa consiste en más que un conjunto de técnicas de recoger datos: es un modo de encarar el mundo de la interioridad de los sujetos sociales y de las relaciones que establecen con los contextos y otros actores sociales” (Galeano, 2004, pág. 16).

Además de la cotidianidad, hace que la investigación sea un espacio de comprensión de la realidad, de las relaciones, de las rutinas, del sentir desde cada ser, las acciones de las personas, favoreciendo la intersubjetividad en la presente investigación, abriendo el interior de los agentes sociales que son los que viven y producen esa realidad. El rol del investigador no solo opta por sistematizar la información sino, por reflexionar, interpretar, encontrar respuestas y estrategias para develar por la experiencia social.

Según lo mencionado anteriormente, se demuestra que esta investigación de corte cualitativo se refleja en las categorías que contienen el marco teórico; específicamente y de forma más puntal, en el de trabajo cooperativo y en la categoría de relaciones interpersonales, ya que en esa etapa investigativa es donde se descubren y se amplían más los conceptos y las razones de ser y de actuar de los niños y las niñas, comprendiendo así las etapas evolutivas que atraviesan según su diferencia en edad. es decir, para poder entender todo esto se necesita saber los aspectos dominantes de cada edad, por ejemplo, saber que la agresión en niños y niñas de 4 a 5 años, es un acto involuntario ya que es una etapa donde se aprende a gobernar tanto el cuerpo como sus impulsos. Es así como donde el docente al observar, interpretar la información obtenida de la investigación, la complementa con la acción y la ejecución de planificaciones que construya según la necesidad, debilidad o problema encontrado en el grupo en el cual se está investigando

Partiendo de esto, la estrategia es investigación acción participativa que funciona en pro de construcción de saberes pedagógicos fusionando la teoría y la práctica para realizar el cambio social al que se quiere llegar en el contexto determinado, por lo tanto este trabajo posee dos pilares: el educando y el educado, el cual son fundamentales para ejercer la investigación acción participativa, en este caso los estudiantes de la guardería son participes constatare al igual que el docente; el docente por medio de la mediación y los estudiantes por medio de la acción, permitiendo así la construcción de saberes, “el investigador como agente externo facilita y apoya el proceso, frecuentemente ayudando al grupo a formar coaliciones, a obtener recursos necesarios o facilitando el proceso de educación de los miembros de la comunidad” (Balcazar, 2003, pág. 64). es decir, la investigación acción participativa es un proceso que da cuenta de cambios sociales, creando nuevas oportunidades para los agentes que están inmersos dentro de la investigación, proporcionando así información para responder cada uno de los objetivos, desde una postura crítica, ya que asumir una postura crítica dentro de la educación permite pensar en un nuevo paradigma del ejercicio profesional, y en este caso dentro de la investigación acción participativa permite no sólo observar al educado, sino también al educando, puesto que no es solo el que enseña y da las pautas, todo esto pensando desde un punto de vida académico en la que el punto de partida desde la consideración del sujeto, pensado a su vez en el punto que conduce a la escuela a que interiorice el marco político de la educación, pensado en este caso como el juego cooperativo para así fortalecer la crítica sobre las formas de construcción del conocimiento hacia el otro y del cómo ese conocimiento se convierte en fuerza social, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales.

## **Población y Muestra**

La población tomada para la investigación son algunos estudiantes del centro infantil del colegio Gimnasio Internacional de Medellín, ubicado en la vereda San José del municipio de La Estrella.

Se toma la muestra de la totalidad, (16) de los niños que asisten a la guardería, en la cual, una de las características es que son niños de diferentes grados y edades (4-7), entre ellos están Preescolar (3), Transición (2), Primero (2), Segundo (6), Tercero (3).

## **Técnicas e instrumentos**

Para la presente investigación se aplicarán las siguientes técnicas e instrumentos para la recolección y análisis de la información dando respuesta a cada uno de los objetivos.

**Tabla 3: Recolección y análisis**

<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>	<b>A quien</b>	<b>Categoría Analítica</b>
Identificar las dinámicas convivenciales que se dan en los y las niñas a partir del juego.	Observación participante.	Guías diarios de campo.  Guía de observación.	Niños y Niñas que asisten a la guardería del colegio GIM.	Relaciones Interpersonales.
Implementar estrategias didácticas basadas en el juego cooperativo que favorezcan las relaciones interpersonales entre los niños y las niñas.	Técnicas interactivas:  Taller.	Guía del taller	Niños y Niñas que asisten a la guardería del colegio GIM.	Juegos Cooperativos
Describir cómo el juego cooperativo favorece las relaciones interpersonales entre los niños y niñas que asisten a la guardería.	Diarios de campo.  Triangulación	Guías diarios de campo.  Ficha de contenido	Niños y Niñas que asisten a la guardería del colegio GIM.	Juegos Cooperativos  Aprendizaje.

### **Observación Participante**

Mencionando la observación participante

Observar, con sentido de indagación científica, implica focalizar la atención de manera intencional, sobre algunos segmentos de la realidad que se estudia, tratando de capturar sus elementos constitutivos y la manera como interactúan entre sí, con el fin de reconstruir inductivamente la dinámica de la situación (Rodríguez Sehk & Bonilla Castro, 1997, pág. 118).

Siendo así, la investigación acción del docente es sumamente importante para dar respuesta al suceso que incide en mejorar en el niño las relaciones interpersonales en

este caso por medio de los juegos cooperativos. Así mismo diciendo “La participación pone el énfasis en la experiencia vivida por el investigador apuntando su objetivo a “estar dentro” de la sociedad estudiada” (Rodríguez Sehk & Bonilla Castro, 1997, pág. 119).

Las guías de observación utilizadas se pueden visualizar en los anexos.

### **Diarios de campo**

Se entiende por diarios de campo el instrumento de reflexión para dar cuenta de lo que acontece en el contexto y sistematizar las prácticas investigativas, dando lugar por medio de esta, a la técnica de observación participante que se enfoca en mejorar dicha incógnita o problema que se evidencie y finalmente registrar los análisis y conclusiones de las experiencias.

Según Bonilla y Rodríguez (Rodríguez Sehk & Bonilla Castro, 1997).

El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar.

En este apartado se utiliza fragmentos del diario de campo que se realizó en transcurso de la practica investigativa, se puede observar en los anexos.

### **Técnica interactiva: taller**

Técnica implementada en este caso por la docente para mejorar la experiencia que se da dentro del lugar, teniendo en cuenta la participación de los niños.

Taller es una palabra que relacionamos experiencial y conceptualmente con el hacer, con el procesar con otros. Es un término que nos lleva a

considerar que hay algo que está dispuesto para la acción entre varias personas- A eso que está dispuesto: espacios. insumos, herramientas, decisiones que se entretujan para facilitar u obstaculizar el hacer colectivo (Ghiso, 1999, pág. 143).

Como técnica interactiva para la investigación, el investigador permite democratizar el espacio para construir sujetos capaces de accionar frente a los problemas cotidianos, disponiendo pautas éticas que favorezca las relaciones interpersonales.

Es necesario entonces permitir los quiebres. las transformaciones. las mutaciones. los cambios. todo taller no será igual al anterior. Todo dispositivo variará en la estructuración de sus componentes y es único en la configuración de sus líneas, convirtiéndose para el investigador y para los participantes en una construcción estética que les permitirá acceder o crear conocimientos desde su ser sujetos en un contexto específico con un dispositivo particular (Ghiso, 1999, pág. 144).

A partir de los instrumentos como las guías, para promover el trabajo en equipo y cooperativo en los niños y niñas, se busca fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia, para que a futuro se haya forjado en actitudes y valores para el bien común.

## Propuesta Metodológica

La propuesta diseñada en el trabajo investigativo es el taller, la cual permite crear estrategias para que los estudiantes tengan interacción con el objeto de estudio que se pretende fortalecer o mejorar sobre la problemática identificada. “El taller reconocido como un instrumento válido para la socialización, la transferencia, la apropiación y el desarrollo de conocimientos, actitudes y competencias de una manera participativa pertinente a las necesidades y cultura de los participantes” (Ghiso, 1999, pág. 142).

Retomando esto como señal de que en esta investigación se enfatiza por no perder, sino por el contrario, aumentar la participación de los niños y las niñas siendo así una investigación que los afecta directamente.

Reconociendo que este es un acercamiento a las reflexiones que se dan durante este proceso investigativo la intención del taller es “Considerar al taller como un dispositivo para hacer ver, hacer hablar, hacer recuperar, para hacer recrear, para hacer análisis -o sea hacer visible e invisible elementos, relaciones y saberes-. para hacer deconstrucciones y construcciones” (Ghiso, 1999, pág. 142). no solo frente a los participantes de la investigación, sino también al investigador.

Dentro del taller se encuentran 5 ítems muy importantes que hacen referencia a una categorización frente a lo que una persona dentro del taller logra construir o recrear como se menciona anteriormente.

Poder: Construcción plural de las formas de ejercicio del poder por parte de los sujetos involucrados en el desarrollo del dispositivo. Ejercicio del poder por medio de interacciones democráticas. Toma de decisiones y

acciones creativas democráticas relación emancipadora por y con el saber, se rompe la dominación y el autoritarismo del investigador sobre los sujetos que participan en el desarrollo del dispositivo.

Ético: Construcción plural de la norma, es un dispositivo consensuado. Asume la falibilidad y provisionalidad de saberes y de las construcciones del conocimiento. Es una construcción plural que asume el sujeto en su capacidad de expresión y construcción discursiva de la norma. Direcciona el ejercicio interactivo de construcción y aplicación del saber.

Interacción: Se basa en el reconocimiento de la diversidad y desde esta propicia el encuentro. Contextualiza, da pertinencia. valida y legitima todo proceso de creación y construcción del saber.

Saber: Este dispositivo asume el constructivismo dialógico. Expresa y condensa -significación y sentido- el universo de representaciones elaboradas por los sujetos a lo largo de sus vidas.

Subjetividad: Aporta el mundo vital del sujeto al recrear sus experiencias y saberes. Le da al dispositivo la posibilidad de moverse en el tiempo del sujeto. recuperar, deconstruir, reconstruir, proyectar y expresar su historia. Asume las competencias creativas que facilitan la recreación, construcción y expresión de conocimientos desde la diversidad. Recupera las emociones como las disposiciones del sujeto que especifican los ámbitos e importancia de sus acciones (Ghiso, 1999, pág. 146).

En este sentido se pretende que al implementar esta técnica interactiva los estudiantes mejoren las relaciones entre pares y alcancen un desarrollo no solo interpersonal sino intrapersonal como se mencionó en la categorización anterior. porque de esta manera es como se logra ver y evidenciar un cambio racional ante la problemática que se presentó en el momento y que en un futuro pueda volverse a presentar.

Es así como en esta investigación se denominan tres momentos para la implementación de la técnica taller que son el diseño, la planificación y la elaboración del material o de la planeación. Buscando dinamizar la interacción entre pares y el alcance de los objetivos propuestos.

A continuación, se dará cuenta del andamio de la propuesta de la técnica taller dentro de esos tres momentos.

El diseño: la dirección, estructura u orden de cómo se iba a dirigir la planeación. Por ejemplo: la planeación va dirigida directamente para todos los niños y niñas, o si los más grandes del grupo ayudaban a los más pequeños a ejecutar lo propuesto, o si alguno de los más capaces en la realización de la actividad o juego ayudase al que lo necesitara.

La planificación: La actividad o juego que el investigador propone para el mejoramiento del problema.

La elaboración: lo que se realizó y se cambió durante la ejecución de la planeación. Al observar la participación e interés de los niños y las niñas, es decir, al observar que no está funcionando tal actividad con el consentimiento de los niños y las niñas se busca otra actividad que tenga el mismo objetivo y que sea realizable, del agrado y motivante para ellos.

Teniendo en cuenta esto, es necesario aclarar que cada taller realizado está compuesto por varias planeaciones con objetivos que ayudarán a impactar frente a lo que se quería mejorar. El tiempo de implementación de estos talleres fue máximo de 2 semestres, el tiempo que se dedique a mejorar la problematización se verá reflejado en los resultados.

A continuación, se describe los talleres implementados con el grupo para el alcance de los objetivos propuestos con el fin de dilucidar para realizar los análisis y los hallazgos.

### **Taller 1:**

Este taller se hizo puramente para observar cómo se encontraba la dinámica del grupo; fue donde se logró descubrir la problematización que guía esta investigación, encontrando falencias en la implementación de lo planificado, ya que eran actividades fragmentadas por edades o grupos. Es decir, eran separados los niños y niñas de transición, realizando una actividad distinta a los demás grados como 1ro, 2do y 3ro.

Es así como se llega a evidenciar el punto focal que fue la falta de relacionarse entre ellos mismos, encontrando egoísmo, egocentrismo y peleas, no de alto nivel, pero si como para corregir el problema antes de volverse más grande. Así es como surge la idea de los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales.

**Taller 2:**

Se comienza a implementar juegos cooperativos como estrategias para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas que asisten a la guardería, logrando que hubiese un espacio y una actividad que pudiesen realizar todos juntos.

Se observa que el juguete o espacio que más frecuentaban la mayoría de los niños y niñas era el gimnasio, en el cual se creó el juego de pista de obstáculos, con el fin de que fuera una actividad rompe hielo. Esta actividad tenía un objetivo y era ver el comportamiento de ellos al jugar juntos.

Este juego se repitió en varias ocasiones cada vez poniendo un reto mayor como un tiempo de recorrido, luego coger una pareja de diferente edad para atravesar esta pista juntos y por último estipulando nuevas reglas como atravesar la pista, pero un participante de la pareja debía ir con los ojos vendados entre otras ideas.

**Taller 3:**

Se proponen ideas de actividades manuales con el consentimiento de los niños y las niñas sobre lo que quieren realizar. La mayoría de estas actividades fueron de realizar origami; fue así como se implementó esta actividad con el fin de que los niños y niñas más grandes o más capaces pudiesen ayudar a los más pequeños y a los que necesitaban ayuda para lograrlo. El propósito de este taller es que los niños y niñas establecieran relaciones interpersonales por medio de la ayuda o la mediación que se genera entre pares. algunos niños y niñas generan un mecanismo de diversión, por ejemplo: a su vez están jugando a la “escuelita” ya que cumplen el rol de profesor y enseñar a los que necesitan.

**Taller 4:**

Se implementan de nuevo juegos cooperativos, pero con una estrategia diferente que era llevar juegos al espacio de la guardería que fuera para realizarse en grupos, algunos de esos juegos eran tradicionales como pañuelito, esconde la bandera, yeimi, piedra papel o tijera en aros, pasa la pelota sin tocar el suelo, entre otros. Con el fin de ir generando cada vez empatía entre ellos, agrado al estar con los otros y así ir mejorando cada vez más las relaciones interpersonales entre ellos a través de los juegos.

**Taller 5:**

Se realizó un árbol navideño con pintura, echo con la forma de sus manos, dentro de cada mano están escrito sus nombres, la decoración, como las bolas, eran las ideas que ellos propusieron de juegos que pudieran realizar todos juntos.

Unas de las ideas eran repetir juegos que ya habíamos jugado y otros si eran juegos nuevos.

Esto fue con el fin de darle voz a los niños y las niñas, volverlos partícipes de su propio espacio de diversión, dándoles la oportunidad de generar nuevos juegos con la única condición de que pudiésemos jugar todos juntos y así regocijarnos como grupo. Ayudando de esta manera a pensar por un bien común para el momento o para después.

**Taller 6:**

Al hacer anteriormente el árbol navideño de ideas sobre juegos cooperativos, se implementa en esta sesión y también se juegan los juegos que requerían ya de toda la

disposición del grupo como: cadeneta, frisby, salta la cuerda giratoria, chucha congelada, sardinas enlatadas, entre otros.

Es así, como en cada taller se fue implementando el paso a paso de una sana cooperación, primero se debía generar empatía entre unos pocos e ir generando la confianza de juego entre ellos para luego llegar al final de jugar todos juntos.

**Nota:**

Se implementaron juegos tradicionales pero reestructurados convirtiéndolos en juegos cooperativos, y en realidad son muchos más juegos de los que se mencionan en los talleres, debido a que cada día se proponían y podían ser cambiados al gusto de ellos, lo que responde al momento del taller llamado *elaboración*; también había días que eran de juego libre para poder que el investigador observara si había cambios positivos frente a las relaciones interpersonales de los niños y las niñas.

Los momentos en los talleres son esclarecedores, como el momento de *diseño* que fue aumentando por etapas, primero fue juego individual, luego en parejas, luego en equipos y finalizando todo el grupo; la *planificación* fue guiada por la docente encargada de ese espacio.

## Análisis

Se utilizará la triangulación que permitirá responder a cada uno de los objetivos planteados anteriormente y al análisis de la investigación. “La triangulación ofrece la alternativa de poder visualizar un problema desde diferentes ángulos (sea cual sea el tipo de triangulación) y de esta manera aumentar la validez y consistencia de los hallazgos” (Okuda Benavides & Gómez Restrepo, 2005, pág. 120).

Esta investigación se enmarcó en una metodología de tipo cualitativa, a partir de unas matrices donde se recolectó la información bajo la confrontación teórica de unas categorías centrales que fueron las relaciones interpersonales, el aprendizaje y el juego cooperativo.

En un primer momento se hizo un rastreo bibliográfico de investigaciones que tenían puntos en común con la presente investigación, encontrando posibles comportamientos de los niños y las niñas frente a los juegos como el egoísmo, la violencia física, emocional o psicológica; también reacciones positivas como la mejora de la convivencia, la empatía, la solidaridad y algunos otros valores éticos que prevalecen en las personas, se encuentra cómo el juego cooperativo contribuye a mejorar las relaciones interpersonales y la incidencia para armonizar la vida cotidiana fomentando la paz entre ellos, y por último cómo eleva las experiencias individuales las introyecta y las convierte en reflejos para el día a día en comunidad.

Se dará apertura a un segundo momento desde la confrontación teórica pasando por cada una de las categorías que se utilizaron en la presente investigación.

Se puede visualizar en el apéndice al finalizar la investigación

## Análisis De Relaciones Interpersonales

### Ilustración 3: Relaciones interpersonales



*“Profe yo quiero ayudar, porque me siento jugando a la profe y me siento grande”*

*(Palabras de una niña de 7 años, 2019).*

El ámbito de relaciones interpersonales entre los niños y las niñas tomó fuerza a medida que las adecuaciones se establecieron en el lugar cotidiano frecuentado todos los días 1 hora diaria, el cual cobraba vida, algunas voces de rechazo o aceptación, actitudes negativas o positivas frente a las actividades propuestas, cuando se buscaba una sana convivencia, un compartir y una empatía. Según una de las investigaciones rastreadas “Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales” (Andueza & Lavega, 2017). concuerda con decir que las niñas tienden a tener más actitudes de aceptación frente a las situaciones que los niños que por el contrario muestran actitudes de negación, es así como vemos en la imagen anterior dos niñas. Como afirma de nuevo Andueza & Lavega (2017), los niños tienen agruparse por la afinidad existente entre ellos.

Esto cambia al buscar alternativas distintas para mejorar esta problemática y al confrontar la educación actualmente del investigador con las voces teóricas que guían al buen desempeño y la buena aplicación de esto a la investigación presente.

Es así como se aviva los pensamientos de teóricos y pedagogos de cómo las relaciones interpersonales se generan en cualquier contexto sea familiar o escolar. Retomándolo desde la teoría socio-cultural propuesta por Vygotsky en (1986), donde Banz (2008), basándose en las palabras de dicho teórico, dice que para que prevalezca una relación interpersonal debe trabajarse la convivencia ya que toda relación interpersonal implica convivencia, pero no toda convivencia implica relación interpersonal. Siendo así que la convivencia es lo que el ser humano por naturaleza está destinado a afrontar en cualquier contexto por cómo vive y convive, es decir, si en el espacio de la guardería al implementar los juegos en pro de favorecer las relaciones interpersonales, como se hizo en la propuesta didáctica anterior, que fue ir aumentando cada vez el número de niños y niñas que conforman un grupo para ir formando un paso a paso la empatía los niños y las niñas cada vez irían mejorando y entablando relaciones con los demás, ya que no era un proceso forzado sino por el contrario un proceso lento donde se pudiesen conocer e intimar cada vez más y así llegar a concretar esa relación entre pares.

Pero esto podía afectarse por lo que en ellos existen unos códigos de esquematización, por ejemplo: si en su casa es maltratado lo más seguro es que sus comportamientos frente a problemáticas cotidianas de su vida sean maltratadoras dentro de otro contexto, en este caso el escolar; sin embargo, en la guardería con la ayuda del juego cooperativo es que se logra evidenciar los cambios abruptos sobre estas relaciones interpersonales y de igual forma intrapersonal.

Este espacio de convivencia que se genera en la guardería, da pie para hablar de relaciones que se entablan entre docente-estudiante, aunque sus posturas y perspectivas sean diferentes, la relación interpersonal entre ellos debe de existir, reiterando que para que haya un aprendizaje real debe haber mediación y empatía para que el docente logre ponerse en los zapatos de sus aprendices y así lograr encontrar nuevas alternativas de enseñanza que facilite la construcción de conocimiento, en este caso no hablamos de solo el aspecto académico, sino también del aspecto emocional, social y todo lo que envuelva un desarrollo humanista. Sin olvidar de que es un ser que vive y siente no que opera bajo mandatos que entorpecen su desarrollo y vida.

El estudiante percibe y representa lo que vive en la escuela y se apropia del mundo, construyéndose de esas experiencias enriquecedoras que se brindan como formación dentro de un contexto dónde invierten la mayoría de su tiempo.

## Análisis del aprendizaje

### Ilustración 4: Aprendizajes R.I



*“Profe y si jugamos uno grande con uno chiquito” (Pregunta de una niña de 7 años, 2019).*

En esta fotografía y en las palabras de la niña, se ve reflejado el instinto protector de los niños y niñas más grandes hacia los más pequeños; es así como desde el pensamiento piagetiano podemos reconocer que los niños y las niñas que asisten a la guardería se encuentran en el estadio *etapa preoperacional* en la cual aparece el juego simbólico. El desarrollo de los niños y las niñas consiste en ir creando experiencias, en las cuales se vayan adaptando y recreando esquemas mentales a través del juego simbólico, es decir, al adoptar el rol del protector se genera en ellos muchos aprendizajes de vida como lo son los valores y principios comunes de una persona, como el ayudar, el compartir, la honestidad entre otros. Es así como se comienza a construir un poco el pensamiento subjetivo, la habilidad de compartir y aceptar ideas ajenas a las nuestras.

Por otro lado, como lo plantea Vygotsky (1931) (ZDP) entra la incidencia de la acción educativa. Dentro de esta investigación se encuentran los niños más grandes de 7 años y los más pequeños de 4 años; los de 7 años por su desarrollo evolutivo y cognitivo tienen más habilidades que los más pequeños, por ende, son los que ayudan a los más pequeños a realizar las actividades como pasa en este caso, los niños y niñas más grandes se encargan de enseñarles a los demás cómo jugar, cómo hacer alguna actividad manual; están ahí para ayudarles a avanzar y superar el obstáculo, y por otro lado están enseñando y aprendiendo al mismo tiempo a compartir, a preocuparse por el otro, a trabajar en equipo, a ponerse en los zapatos del otro y finalmente a relacionarse.

Esto permite al investigador o al educador dirigir el desarrollo de los estudiantes donde descubre la forma que emplea cada uno para aprender, considera los estilos que el estudiante utiliza para relacionarse y comunicarse con los demás y de cómo ese aprendizaje lo pone en práctica en los diferentes contextos como el familiar, escolar o con la sociedad en general. Es imprescindible decir hasta dónde puede llegar el estudiante con ayuda de otros.

“Aprender es un proceso de participación, interacción y colaboración, mediante la actividad y comunicación con los otros” (González López, Rodríguez Matos, & Hernández García, 2011, pág. 534). Construyen conocimiento, se corrigen y comienzan su etapa subjetiva creando juntos una realidad. Reiterando lo anterior se ejercen roles dentro de la ZDP donde construye su integralidad de forma más solidaria. Para poder emplear una relación es necesario comunicarse considerando que la influencia generada dentro de un proceso de ZDP es fundamental para aprender por qué a falta de cooperación no habría un aprendizaje valioso ni significativo para ninguno, por eso el niño o niña más experto entra a mediar con su par para establecer reglas y estrategias

para poder lograr el objetivo, analizando este proceso en los niños y las niñas se ve un cambio significativo en sus relaciones interpersonales, pasar de no interactuar a comunicarse, a entablar conversaciones y sentir querer ayudar.

En este caso el juego es un ejemplo vivo de cómo se produce la ZDP en la vida escolar y de cómo favorece las relaciones interpersonales a través de aprendizaje como los son los valores y principios éticos, la construcción de ideas, pensamientos y personalidad.

## Análisis de juegos cooperativo

### Ilustración 5: Juego cooperativo



*Palabras de la profe: “hoy será juego libre”. “Profe y si mejor jugamos todos juntos” respuesta de una niña de 7 años (2019).*

En la aplicación de los talleres se analiza el momento de diseño de estos. Cuando el juego es individual se presenta en los niños y las niñas un déficit de control frente a sus habilidades falta de confianza en sí mismos creyendo poco en sus capacidades para lograr el objetivo. Por otro lado, cuando se comenzó a implementar el juego cooperativo en parejas como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales los niños y las niñas comenzaron a fortalecer sus habilidades y dejar de lado sus inseguridades, siendo así un proceso donde se evidencia la ZDP. Como se mencionó en el análisis anterior propuesto por Baquero (1996), también la convivencia tiende a mejorar el ambiente social que se da dentro del espacio de la guardería ya que se prestaba para ponerse en los zapatos del otro, considerar que no es solo espacio de uno sino un espacio compartido. Sin embargo, la investigación rastreada “Juego cooperativo: una herramienta mediadora frente a la violencia escolar en los estudiantes del colegio

magdalena ortega” (Moreno Devia, 2014). se compara con este punto de la investigación esclareciendo que realmente al principio de la implementación de los juegos cooperativos tendía a complicar las relaciones entre ellos por falta de conocer y compartir con el otro, sin embargo, al seguir interviniendo con esta medida por mucho más tiempo, el juego cooperativo da por fin señales de su intervención positiva, al observar los cambios de comportamientos y conductas de los niños y las niñas, al ver la capacidad de respuesta frente a las circunstancias problema, mejorando la convivencia en gran medida.

El juego cooperativo despliega un mundo de experiencias atravesadoras, incluyendo en este aspecto la participación de los niños y las niñas para que pudiese ser aún mayor sus vivencias enriquecedoras. Tomando la propuesta por Robert Hart de los ocho niveles de participación se puede decir que los niños y niñas que asisten a la guardería del colegio G.I.M se encuentran en el nivel 5° “Participación consultada e informada” según esto, se tiene en cuenta las opiniones e ideas de los niños frente al proyecto implementado del juego cooperativo para mejorar las relaciones interpersonales. Sin embargo, los comportamientos de los niños y las niñas también se ven afectados de forma positiva o negativa según el espacio que se establezca para la realización del taller propuesto, en este caso se relaciona con la investigación rastreada “Las interacciones sociales que se desarrollan en los salones de clase y su relación con la práctica pedagógica que realiza el docente en el aula” (Arias Sandoval, 2009), lo cual concuerda con decir que el espacio es importante para ver el comportamiento de los niños y las niñas frente a las actividades que se proponen. Es decir, al leer un cuento en un espacio más abierto como lo es el parque, los niños tienden a contraer más distracciones que un espacio más cerrado. Lo mismo con los juegos cooperativos, depende del espacio para poder tener una participación completa de los estudiantes,

Pero como menciona Tonucci (2009) la escuela es un espacio donde se logra incrementar la participación en este caso con ayuda del juego cooperativo en pro de mejorar sus relaciones interpersonales e intrapersonales.

## Hallazgos

En este espacio primero se contará los hallazgos que problematiza la investigación y se adjuntará en los anexos, la ficha de observación aplicada en un primer momento para identificar el desarrollo tanto en las relaciones interpersonales como el juego dentro del grupo, luego se mencionará el proceso de evolución que finalmente fortaleció las relaciones interpersonales y se adjuntará de nuevo la ficha de observación en los anexos que fue aplicada al final del proceso investigativo para identificar si se evidencia la mejora en las relaciones interpersonales mediado por el juego cooperativo.

### Primer momento

El primer momento corresponde a identificar el primer objetivo de la investigación. Esto se realizó a partir de una ficha donde se evaluaron algunos aspectos frente a las relaciones interpersonales que probablemente pudiese haber entre ellos y el juego.

- Observar las dinámicas convivenciales que se dan en los y las niñas a partir del juego.
  1. Las planeaciones anteriores, eran divididas para los niños y las niñas de diferentes edades
  2. La convivencia entre los niños y las niñas era el simple hecho de compartir un espacio o un lugar de juego.
  3. La empatía no era un aspecto dominante entre los niños y las niñas, lo cual afectaba la posibilidad de tener una buena comunicación hacia sus pares.
  4. La motivación no era un aspecto que prevalece para que los juegos y actividades propuestos fueran realizadas por todos los niños y niñas que

asisten a la guardería, sino todo lo contrario, eran actividades que fragmentaba el grupo en subgrupos por edades y grados.

5. Había carencia de resolución de problemas y conflictos.
6. Carencia de ayudar al otro que lo necesitaba
7. Se evidenció en algunas situaciones, las agresiones físicas y verbales.

### **Segundo momento:**

El segundo momento corresponde a responder el tercer objetivo de la investigación y así ver el avance que se obtuvo al implementar el juego cooperativo para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y las niñas.

- Describir cómo el juego cooperativo favorece las relaciones interpersonales entre los niños y niñas que asisten a la guardería.
- 1) Las planeaciones integran a todo el grupo
  - 2) Se evidencia la iniciativa de los niños y las niñas por ayudar a sus pares.
  - 3) Resuelven algunos conflictos sin necesidad de la intervención de la maestra.
  - 4) Se evidencia que en el grupo trabajan juntos por mantener el cuidado y el orden de los juguetes y materiales.
  - 5) Proponen juegos y actividades para realizar juntos, teniendo en cuenta que los más grandes deben cuidar y ayudar a los más pequeños.
  - 6) Juegan todos juntos por iniciativa de ellos mismos sin necesidad de la intervención de la maestra.
  - 7) Perciben en el otro sentimiento de felicidad o tristeza y lo comunican con la maestra.

- 8) En los juegos o actividades manuales los más grandes son los mediadores para que los más pequeños logren los objetivos propuestos.
- 9) En los juegos cooperativos se evidencia que proponen estrategias para lograr objetivos comunes.
- 10) Se evidencia el respeto entre sí.
- 11) Se percibe que existe el diálogo y el interés para la resolución de problemas.

Según la información recolectada en el cuadro aplicado en los dos momentos, los niños mostraron un cambio abismal frente a lo que se evaluó al principio y al final de la investigación, es importante resaltar que en el tiempo de permanencia con ellos se evidenció que son niños y niñas más estratégicos a la hora de resolver problemas con sus pares, esto gracias a la implementación del juego cooperativo. Anteriormente se necesitaba la intervención de la docente para lograr fortalecer las relaciones interpersonales en el grupo y para que pudiesen jugar todos juntos y compartir un espacio fructífero lleno de aprendizajes sociales para ellos. Ahora ya no es necesaria esa intervención ya que se evidencia que se logró implementar en el día a día de los niños y las niñas el deseo de compartir. También se evidencia la motivación y la intención de ellos mismos en regocijarse, reunirse, hablar, y llegar acuerdos para implementar un juego para todos.

### **Hallazgo de la categoría Relaciones I.**

Los alumnos tienden a jugar por la afinidad que sienten con sus pares cuando participan de las actividades. En la presente investigación se observa que el juego, en la mayoría de las situaciones, promueve la identidad de género, es decir, se identifican la mayoría de los niños y las niñas con su mismo género, niños juntos y niñas juntas. Esto se identifica en el momento de emplear las actividades y juegos propuestos. Sin embargo, si había algún niño o niña que quería ser parte del grupo contrario se dejaba a libre elección, porque la idea es que todos formaran un grupo donde pudiesen disfrutar y compartir.

### **Hallazgo de la categoría de Aprendizaje**

Se observa el aumento de comunicación entre pares al emplear la ZDP como mecanismo para mejorar las relaciones interpersonales, el interés de los niños y las niñas por realizar alguna actividad juntos, prevalece la adaptación a construir de forma cooperativa y colectiva una realidad y cambiar frente a circunstancias que pueden presentarse como de discriminación y finalmente se halla que los niños y las niñas al realizar las actividades en equipo supieron comunicarse y buscar estrategias para lograr el objetivo común del juego.

**Hallazgo de la categoría de juego C.**

Se descubre que al implementar los juegos cooperativos, los niños y las niñas tendían a conocerse a sí mismos a lograr los objetivos propuestos y a entablar una relación interpersonal; se descubre que anteriormente se tenía pánico de realizar las actividades individuales, pero al comenzar con el taller 2 que era implementar el juego cooperativo en parejas comenzaron un aprendizaje tanto intrapersonal como de valores; reflexionar sobre lo que está bien y está mal y aceptar sus errores frente a las actividades implementadas grupalmente.

**Hallazgos generales.**

Se observa que se facilita al docente la creación de planeaciones, ya que son para el grupo general y no se encontrará fragmentada por grupos o edades.

Según las fotografías, las narrativas o preguntas que describen el momento, siempre eran palabras de las niñas, lo cual se deduce que el interés y la motivación era más desde el género femenino que masculino.

## Conclusión

Al investigar sobre los juegos cooperativos como medio para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y las niñas se concluye que la influencia de los juegos cooperativos, en el comportamiento social en educación infantil, favorecen de forma positiva las conductas y comportamientos en mayor medida que los juegos competitivos. por otra parte, contribuye a la interiorización y apropiación de algunos valores en los niños y las niñas, así afectando positiva o negativamente las relaciones interpersonales puesto que tienen un gran valor socioemocional y cognitivo. Ante esto, se recomienda comenzar el proceso desde edades tempranas en este caso como el periodo preoperacional que es donde los niños y las niñas tienen más desarrollado el lenguaje y por ende es más fácil la comunicación entre ellos, y buscar los espacios adecuados para practicar las actividades que implique trabajar o jugar en equipo.

También el juego cooperativo fomenta dentro o fuera de la educación la construcción de un mundo subjetivo, en el cual el aprendizaje y las acciones que se lleven a cabo son de forma social. Es importante que al implementar estos juegos sea de forma continua y con fervor, para que se pueda ver un cambio sustancial y positivo en las relaciones interpersonales.

### **Recomendaciones**

- Se recomienda a los docentes y a la institución educativa que incluyan el juego cooperativo como una estrategia didáctica no solo en el grupo de estudio que se implementó la investigación sino a nivel de todo el centro infantil.
- Se recomienda que, en el momento de la implementación de los juegos cooperativos, se formen grupos lo más heterogéneo posible, es decir, diferentes edades, diferente género, entre otros, para así poder lograr identificar las diferentes problemáticas que tienden a ser dificultades dentro de las relaciones interpersonales y que se puedan mejorar como por ejemplo la agresión, las emociones, el género, la exclusión etc.
- También se recomienda a los docentes en el momento de implementar esta estrategia que no se imponga jugar el juego, sino que sea de forma natural, ya que cuando es impuesto deja de ser juego.

## Referencias

- Andueza, J., & Lavega, P. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. *Movimiento*, 23, 213-228.
- Arias Sandoval, L. (2009). Las Interacciones Sociales que se Desarrollan en los Salones de Clase y su Relación con la Práctica Pedagógica que realiza el Docente en el Aula. *Posgrado y Sociedad*, 32-57.
- Balcazar, F. (2003). Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en Humanidades*, 59-77. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18400804.pdf>
- Balluerka, N., & Soroa, G. (2014). Evaluación de la empatía en el ámbito educativo y su relación con la inteligencia emocional. *Revista de Educación*, 364, 12-38. Obtenido de <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:3b0f678c-574d-407a-bb7b-1e318f0397a7/03l-evaluacion-de-la-emptiarev-ed-364final-pdf.pdf>
- Banz, C. (2008). *Convivencia Escolar*. Obtenido de El concepto de Convivencia Escolar: [https://www.comunidadescolar.cl/wp-content/uploads/2019/07/201103040102090.Valoras\\_UC\\_Convivencia\\_Escolar.pdf](https://www.comunidadescolar.cl/wp-content/uploads/2019/07/201103040102090.Valoras_UC_Convivencia_Escolar.pdf)
- Baquero, R. (1996). La zona de Desarrollo Próximo y el análisis de las prácticas educativas. En R. Baquero, *Vigotsky y el aprendizaje escolar* (págs. 137-159). Buenos Aires: AIQUE.
- Brooker, L., & Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego*. Reino Unido: La Universidad Abierta. Obtenido de <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor.

- Camargo Abello, M. (2014). *Sentido de la educación inicial*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Obtenido de <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N20-sentido-educacion-inicial.pdf>
- Causado Vergel, R. (2014). El signo en Vygotski y su vínculo con el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Folios*, 65-76.
- Convención sobre los derechos del niño, Artículo 31 (UNICEF 20 de Noviembre de 1989). Obtenido de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Covarrubias Papahiu, P., & Piña Robledo, M. M. (2004). La interacción maestro-alumno y su relación con el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, XXXIV, 47-84.
- Galeano, M. E. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Ghiso, A. (1999). Acercamientos: el taller en procesos de investigación interactivos. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 141-153. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/316/31600907.pdf>
- González López, A. D., Rodríguez Matos, A., & Hernández García, D. (2011). El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior cubana. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 25, 531-539.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Ledesma, M. (2014). *Análisis de la teoría de Vigostky para la reconstrucción de la inteligencia social*. Cuenca: EDÚNICA.
- Linares, A. R. (2015). *Mster en Paidopsiquiatría*. Universidad Autónoma de Barcelona.

- Lizano Paniagua, K., & Umaña Vega, M. (2008). La teoría de las inteligencias múltiples en la práctica docente en educación preescolar. *Revista Electrónica Educare, XII*, 135-149. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114582017.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2003). *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. Guía N°6*. Bogotá: Espantapájaros Taller. Obtenido de <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MENEstandaresCompCiudadanas2004.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar*. Bogotá: Universidad de Antioquia. Obtenido de [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiptqyB8dTqAhVvmuAKHTbBBiwQFjAAegQIBBAB&url=https%3A%2F%2Fwww.mineducacion.gov.co%2F1759%2Farticles-341880\\_recurso\\_1.pdf&usg=AOvVaw2T2XjqurrrWy1jnZBLyEN](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiptqyB8dTqAhVvmuAKHTbBBiwQFjAAegQIBBAB&url=https%3A%2F%2Fwww.mineducacion.gov.co%2F1759%2Farticles-341880_recurso_1.pdf&usg=AOvVaw2T2XjqurrrWy1jnZBLyEN)
- Moreno Devia, D. F. (2014). *Universidad Libre*. Obtenido de Juego cooperativo: Una herramienta mediadora frente a la violencia escolar en los estudiantes del Colegio Magdalena Ortega: <http://hdl.handle.net/10901/7656>
- Okuda Benavides, M., & Gómez Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría, XXXIV*, 118-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/806/80628403009.pdf>
- Piaget, J. (1991). *SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA*. Barcelona: Editorial Labor. Obtenido de [https://politecnico metro.edu.co/biblioteca/primerainfancia/Jean\\_Piaget\\_-\\_Seis\\_estudios\\_de\\_Psicologia.pdf](https://politecnico metro.edu.co/biblioteca/primerainfancia/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf)
- Richmond, P. (2000). *Introducción a Piaget*. España: Editorial Fundamentos.

- Rodríguez Sehk, P., & Bonilla Castro, E. (1997). *Más allá de los métodos. La investigación en Ciencias Sociales*. Bogotá: Grupo Editorial norma.
- Saldarriaga Zambrano, P., Bravo Cedeño, G., & Loor Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 127-137. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Suriel, A. (2006). *Derecho a la participación de los niños, niñas y adolescentes: guía práctica para su aplicación*. Santo Domingo: Oficina de Comunicación UNICEF-Santo Domingo.
- Tenti Fanfani, E. (2000). Culturas juveniles y cultura escolar . *Universidad Pedagógica Nacional*.
- Tonucci, F. (2009). ¿Se puede enseñar la participación? ¿Se puede enseñar la democracia? *Investigación en la Escuela*, 11-24.
- Vygotski, L. (1978). Internalización de las funciones psicológicas superiores. En L. Vygotski, *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (págs. 87-95). Barcelona: Editorial Crítica. Obtenido de [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA\\_Vygotsky\\_Unidad\\_1.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf)
- Zeledón, M. (2016). El derecho de participación de la niña, niño y adolscente. *Revista Jurídica Digital "Enfoque Jurídico"*. Obtenido de <http://www.enfoquejuridico.info/wp/archivos/4668>

## Apéndices

### Apéndice A: Matriz

Juegos Cooperativos Y observación.	Antecedentes	Sustentación teórica	Resultado
<p>Cadeneta:</p> <p>Se observa el liderazgo en algunos niños al implementar estrategias con el grupo para lograr el objetivo que es atrapar a los demás niños.</p> <p>Se evidencia la participación, el trabajo en equipo y también la resolución de problemas como: conflictos entre ellos.</p>	<p>Andueza, J. Lavega, P.2017. Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales.</p> <p>El juego cooperativo un medio idóneo para el desarrollo de la personalidad del estudiante y su proceso de socialización para fortalecer las relaciones del grupo y evitar las situaciones discriminatorias y mejorar la convivencia.</p>	<p>(Vygotsky por Wertsch, 1985, p.77) “cualquier función presente en el desarrollo cultural del niño, aparece en dos veces o dos planos distintos. en primer lugar, aparece en el plano social, para luego hacerlo en el plano psicológico. en principio, aparece entre las personas y como una categoría interpsicológica, para luego aparecer en el niño una categoría intrapsicológica”</p>	<p>Se esclarece que en ambos apartados prevalece el sujeto como ser social antes de sumergirse en el plano intrapersonal, necesita de otros para ir formando su personalidad, por ende, esto ayuda a que el sujeto fortalezca sus habilidades de socialización, además, el aporte para la investigación es que al implementar algunas estrategias didácticas como lo es la cadeneta, permite que se cree un lazo de interacción y afirmación, el cual mejora la convivencia y la cohesión grupal.</p> <p>Adicionalmente la actividad de la cadeneta posibilita fortalecer la competencia de creación de estrategias partiendo de las experiencias sociales y llevándolo a lo individual desde lo psicológico.</p>
<p>Piedra papel o tijera en grupos, para pasar de un lado a otro:</p> <p>Dos grupos, se enfrentan en la pista 1 integrante de cada equipo, tratando de ganar la batalla de piedra, papel o tijera</p>	<p>Cárdenas, D. Robles, L. 2014. Relaciones interpersonales de los niños del grado preescolar en la institución educativa san Francisco de Asís, sede Circasia.</p>	<p>Un ejemplo por Vygotsky ZDP: dos niños entran a las escuelas, ambos tienen 10 años y ocho en su desarrollo mental, ¿puedo decir que tienen la misma edad mental? Sí, ambos son capaces de resolver por sí</p>	<p>la capacidad de participación de todos los niños, asumiendo cada uno su rol dentro del equipo, mejorando su nivel de cooperación y respeto hacia sus pares, construyendo en ese espacio y para el futuro</p>

<p>para poder avanzar y que el siguiente de su grupo pueda comenzar, así sucesivamente para lograr que todo el equipo quede del lado contrario. Se observa que sin importar la edad el grupo alentaba al que realizaba la prueba, sin embargo, cuando se enfrentaba uno grande con uno más pequeño, el grande pensaba que ganaría, pero fue lo contrario, unas veces ganaban otras veces perdían,</p>	<p>Contribuir en mejorar las relaciones interpersonales en los niños del grado preescolar, frente a la convivencia, la solidaridad y el liderazgo fortaleciendo la capacidad de compartir partiendo desde el trabajo en equipo.</p>	<p>solos, tareas cuyo grado de dificultad este situado en el nivel correspondiente a la edad, resolviéndolo de diversas maneras y a una velocidad diferente.</p>	<p>aprendizajes para la convivencia. El juego cooperativo brinda, comprensión entre los equipos, genera empatía y la toma de decisiones pensando por el bienestar del grupo. Independientemente de su edad, todos sabían jugar el juego propuesto, sin embargo, unos eran más rápidos en cuestión de cruzar de un lado a otro.</p>
<p>Construcción de historias con títeres. En equipos creaban historias o contaban cuentos con los títeres, se observaba la dificultad de conectar las palabras de todos, no tenían una secuencia, por ende, había desacuerdos entre ellos, con el paso del tiempo al seguir implementando otros juegos cooperativos, se fue afianzando más las relaciones y la comunicación entre ellos, se repitió la actividad y hubo más cohesión grupal al contar sus historias.</p>	<p>Cerdas, E. 2013 Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos revista de paz y conflictos. La implementación de los juegos cooperativos, en pro de trabajar la paz, desde el desarrollo social de los niños y las niñas con una metodología lúdica, donde pueda prevalecer la participación en un entorno donde aprenden desde lo vivencial.</p>	<p>Lev Vygotsky 1978 propone la teoría la mediación cultural. El desarrollo del niño desde la perspectiva de la comunicación interpersonal y la cultura, las funciones mentales se elaboran a través de las interacciones sociales, mediante ese intercambio cultural, como el niño se va estructurando desde los aprendizajes adquiridos y como los adapta a su ser.</p>	<p>La investigación y la teoría, se relacionan en el momento en que los juegos cooperativos son un medio de interacción, siendo un potenciador para el intercambio cultural que se da en los procesos de comunicación que cumple un papel muy importante para las funciones mentales, es decir se potencia el lenguaje y con el transcurso del tiempo habrá una mejor comunicación lo cual les permitirá en este caso poder cohesionar sus pensamientos y por ende las historias.</p>
<p>Manualidades Los niños y niñas más grandes o más capaces, ayudaban al que lo necesitaba al realizar su manualidad, ejemplo en origami, explicaban y guiaban</p>	<p>Cuesta, C; Prieto, A; Gómez, I; Barrera, M; Gil, Pedro. 2016. La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil.</p>	<p>Vygotsky en 1931 se introdujo el concepto de Zona de desarrollo próximo. teniendo en cuenta su nivel de desarrollo. Postula dos niveles evolutivos: nivel evolutivo real, Es decir lo que el</p>	<p>Teniendo en cuenta la teoría y las investigaciones, indica que las relaciones interpersonales se verán mejoradas por medio de la mediación que puede existir entre los niños y las niñas ayudando a que su par</p>

<p>a los demás hacer los pliegues para formar la figura deseada.</p>	<p>Propuesta didáctica de juegos motores cooperativos desde la psicomotricidad de los estudiantes mejorando el desarrollo físico, motor, perceptivo, social relacional y emocional.</p>	<p>estudiante es capaz de hacer por sí solo y en segundo nivel lo que el niño o la niña no es capaz de realizar por sí solo pero que es capaz de resolverlo con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz.</p>	<p>pueda lograr el objetivo. La mediación de la docente y el estudiante más capaz en pro de ayudar al que lo necesita se verá reflejado un intercambio de cultura, y así, se confinan las relaciones interpersonales que es lo que se busca mejorar.</p>
--	---	---	--

## Apéndice B: observación de aspectos

Aspectos a evaluar	Si	Algunas veces	No
Se relacionan con todos los compañeros del grupo.			X
Juegan respetando reglas		X	
Proponen juegos y actividades para realizar todos juntos.			X
Muestran interés en los juegos y actividades.		X	
Se une todo el grupo para organizar el espacio de juego.			X
Usan estrategias al jugar en equipo.			X
Interpretan estados emocionales de sus compañeros.		X	
Expresa lo que percibe y siente		X	
Resuelve conflictos mediante el diálogo			X
Se interesan para que el compañero esté bien.			X
Buscan a la maestra al ver que otro tiene algún problema.			X

Aspectos a evaluar	Si	Algunas veces	No
Se relacionan con todos los compañeros del grupo.	X		
Juegan respetando reglas		X	
Proponen juegos y actividades para realizar todos juntos.	X		
Muestran interés en los juegos y actividades.		X	
Se une todo el grupo para organizar el espacio de juego.	X		
Usan estrategias al jugar en equipo.	X		
Interpretan estados emocionales de sus compañeros.	X		
Expresa lo que percibe y siente		X	
Resuelve conflictos mediante el diálogo	X		
Se interesan para que el compañero esté bien.	X		
Buscan a la maestra al ver que otro tiene algún problema.	X		

## Apéndice C: Ejemplo diario de campo

INFORMACIÓN BÁSICA	
FECHA	Agosto 16 del 2019
DOCENTES COOPERADORAS	
GRADO	Guardería, niños de 4 - 7 años.
HORA DE INICIO - FINALIZACIÓN	7:15 - 8:15
<p><b>Descripción de lo observado</b></p> <p>En la semana se realizó diferentes dinámicas, leer cuentos de: buenas noches como Dorotea y Miguel, juegos colectivos y cooperativos, como lo fue: pañuelito, muro, canguro y escopeta, encuentra el tesoro escondido.</p> <p>con estos juegos se pudo observar las diferentes formas de reaccionar frente al otro compañero par o impar en edad, sus relaciones sociales, sus emociones y problemas.</p> <p>se evidencio que los niños siempre quieren jugar con su amigo de clase y no con el que es menor a él o de diferente grado. en este caso los de segundo que son los más grandes se relacionan entre ellos mismos, pero se les dificulta relacionarse con los más pequeños, y los más pequeños juegan con los de su edad o quieren jugar con los más grandes y aparentar ser más grande para poder obtener regocijo y juego con los que son mayores.</p>	
<p><b>Análisis e interpretación</b></p> <p>mi interpretación se basa en los comportamientos de los niños que son más grandes quieren mandar el juego para sentirse superior a los más pequeños, por un sentido de ego y también es claro que la edad afecta por que no es el mismo desarrollo madurativo en cada individuo por ende hay unos niños más "inmaduros" para su edad. es ahí cuando entran las discusiones y hacer sentir mal al otro, no se evidencia agresión física pero sí emocional al no compartir con el otro. de rechazo frente a los más pequeños y vocabulario no soez, pero si indeseado que afecta los sentimientos de los otros niños.</p>	
<p><b>¿Qué relación existe entre lo observado con los aportes teóricos vistos en clase y abordados por su parte las lecturas?</b></p> <p>El término egocéntrico se aplica a la persona que se considera el centro de todo, que piensa que es muy importante y que todo el mundo se ha de preocupar de él. Persona que supone ser el centro de todo y asume por tanto actitudes de exigencia y egoísmo.</p> <p>Ese niño que comienza a desarrollar esa conducta egoísta, tiende a comenzar a copiar, a imitar a los padres, o a los adultos con los que se reúna, al igual que puede copiar e imitar conductas de otros niños. Y de repente el niño, que todavía no tiene una personalidad definida, evidentemente, comienza a imitar todo, comienza a imitar prácticamente lo que ve en la sociedad.</p>	
<p><b>¿Qué le aporta lo observado a su quehacer profesional?</b></p> <p>en mí que hacer profesional me aporta el entendimiento de las reacciones a estas edades comprender la teoría frente a la confrontación de la práctica y lo observado en las actitudes y conductas de los niños y sus relaciones sociales, me motiva a investigar sobre este tema y sacar mis propias deducciones, entender que ya estoy a un paso corto de graduarme y poder ejercer ya como una docente profesional. me motiva a investigar, y leer sobre que métodos puedo utilizar para llevar a este espacio para que los niños estén en una mejor armonía con el otro.</p>	
<b>Bibliografía:</b>	<p><a href="https://tetra-el.org/psicointegracion/para-ninos/el-ego-en-los-ninos/">https://tetra-el.org/psicointegracion/para-ninos/el-ego-en-los-ninos/</a></p> <p><a href="https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8454.pdf">https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8454.pdf</a></p>