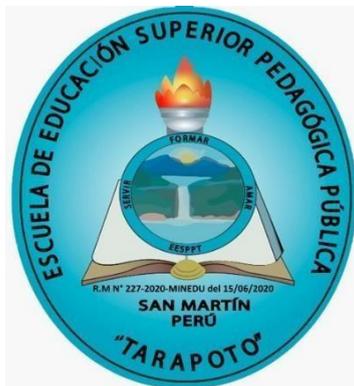


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN MONOGRAFÍA

“Importancia de los Juegos Cooperativos en Aula”

BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autora:

Armas Ríos, Betina Rosita ([0009-0008-5989-3655](tel:0009-0008-5989-3655))

Asesor:

Mg. Mendo García, Aníbal Fernando ([0009-0004-8180-4891](tel:0009-0004-8180-4891))

PROMOCIÓN 2022

Tarapoto – San Martín

2023

Página de Jurado

Mg. Luis Ramírez Gonzales ([0009-0003-4824-4848](#))

Presidente

Lic. Julia Noemi Diaz Chávez ([0009-0000-0204-4988](#))

Secretaria

Mg. José Ramón Grández Aguilar ([0009-0000-5251-1038](#))

Vocal

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, por mantenerme con salud y poder lograr mis objetivos, sobre todo por su infinita bondad y amor.

También a mis padres por apoyarme en todo momento, por sus consejos y sus valores siendo mi motivación constante que me permite ser una persona de bien; sobre todo por su amor incondicional que me brindan, pues para mí son la razón para nunca rendirme en todo aspecto de mi vida.

Betina

Agradecimiento

Agradezco a mis padres quienes me brindan siempre su apoyo para seguir estudiando y lograr uno de mis objetivos trazados, y así poder alcanzar un futuro mejor y ser el orgullo para ellos.

También a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, alma máter de la educación, que me formó como docente de educación Inicial; y sobre todo a mis maestros formadores pues fueron quienes me guiaron para hacer este trabajo.

Betina

Declaratoria de autenticidad

Yo, Betina Rosita Armas Ríos, identificada con DNI N° 71086066, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con el informe de tesis: Importancia de los Juegos Cooperativos en aula.

Declaro bajo juramento que:

1. La presente monografía es de mi autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".

Tarapoto, 09 de Setiembre del 2023.



Betina Rosita Armas Ríos

DNI N° 71086066

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presento ante ustedes la monografía titulad **“IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN AULA”**, con la finalidad de determinar principalmente el fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes a través de la colaboración, el trabajo en equipo y la construcción de habilidades sociales.

Esperando cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación.

La Autora

Índice

Página de Jurado	3
Dedicatoria	4
Agradecimiento	5
Declaratoria de autenticidad	6
Presentación	7
Índice.....	8
Resumen.....	10
Abstract.....	11
Introducción	12
CAPÍTULO I.....	14
EL JUEGO	14
1.1. Historia del juego	14
1.2. El juego	16
1.3. Tipos y clasificación de los juegos	18
CAPÍTULO II	21
EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE COOPERATIVO.....	21
2.1. Juegos cooperativos	21
2.2. El juego y el aprendizaje cooperativo.....	21
CAPÍTULO III.....	23
APORTES SOBRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS	23
3.1. Juegos cooperativos según Slavin	23
3.2. Juegos cooperativos	23
3.3. Juegos cooperativos según Garaigordobil (2002)	23
3.4. Juegos Cooperativos según Carlos Velázquez Callado	23
CAPÍTULO IV	25
IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS.....	25
4.1. Importancia de los juegos cooperativos en el aula.....	25
CONCLUSIONES	27
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	28

Anexos30

Resumen

Los juegos cooperativos son fundamentales en el ámbito educativo debido a su capacidad para promover la colaboración entre los estudiantes. En un ambiente donde la competencia a menudo prevalece, estos juegos fomentan un espíritu de trabajo en equipo y solidaridad. Además, son una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades sociales esenciales, como la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos. La práctica de juegos cooperativos en el aula contribuye a crear un ambiente inclusivo y respetuoso, donde se valoran las diferencias y se promueve el respeto mutuo. Los estudiantes aprenden a tomar decisiones conjuntas y a escuchar a sus compañeros, lo que enriquece su aprendizaje y su desarrollo personal. En resumen, los juegos cooperativos son una valiosa estrategia pedagógica que no solo mejora el aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos sociales y profesionales del futuro.

Palabras Claves: Juegos Cooperativos, estrategias, práctica.

Abstract

Cooperative games are fundamental in education because of their ability to promote collaboration among students. In an environment where competition often prevails, these games foster a spirit of teamwork and solidarity. In addition, they are an effective tool for the development of essential social skills, such as communication, empathy and conflict resolution. The practice of cooperative games in the classroom contributes to creating an inclusive and respectful environment, where differences are valued and mutual respect is promoted. Students learn to make joint decisions and listen to their peers, which enriches their learning and personal development. In summary, cooperative games are a valuable pedagogical strategy that not only improves learning, but also prepares students to face the social and professional challenges of the future.

Key words: Cooperative games, strategies, practice.

Introducción

Se ha revisado la literatura internacional, en este caso por su naturaleza siguiendo en el año 1938, el distinguido historiador de origen holandés, J. Huizinga, prefirió formular la primera definición sistemática que marcó un hito en el estudio. Gracias a este logro ya su obra predominante titulada 'Homo Ludens', Huizinga se ganó el reconocimiento como el padre intelectual indiscutible de este tema.

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida; pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real” (citado por Cañeque, 1991 p.1).

Freud (citado por Aberastury, 2002), la teoría argumenta que la motivación detrás del juego infantil va más allá de simplemente recrear situaciones agradables; también abarca el proceso de elaboración aquellas que les causaron dolor o traumas. Por lo tanto, el niño siente placer cuando juega y se evidencia esto en su comportamiento

Se ha investigado además algunas referencias en donde se escogió profundizar este estudio ya que anteriormente al realizar mis prácticas pude constatar esta problemática en los niños razón por la cual decido profundizar la relevancia de los juegos colaborativos, ya que el aula es un mundo y estos son una estrategia de ayuda para los niños que tienen algunas dificultades de adaptación en donde se tranquilizan con la presencia del juego, y se da mucho mejor cuando se requiera avanzar a los estudios del nivel primario, es por ende que la cosa va mejorando.

"Los juegos cooperativos representan aspectos tangibles de las interacciones entre individuos, ya que la habilidad para establecer conexiones gratificantes y satisfactorias con otros es fundamental. Estos juegos se definirán en herramientas esenciales para la coexistencia en la sociedad. Por lo tanto, resulta crucial resaltar la relevancia de su enseñanza, ya que contribuye al mejoramiento de las habilidades de los niños para relacionarse con su entorno y responder de manera adecuada a diversas situaciones. un desarrollo adecuado, realizable y fortalecido mediante la participación en juegos cooperativos.

Por fin, este estudio tuvo como propósito indagar sobre la relevancia de los juegos cooperativos como tácticas para enhilar las relaciones entre personas, así como para mitigar los actos agresivos y la violencia en las interacciones infantiles. Con este fin en mente, se evaluará hasta qué punto los juegos cooperativos fomentan y realzan el desarrollo de aptitudes sociales en los niños.

Nuestra preocupación actual por este tema busca no permitir que el estado agresivo se convierta en un tema de violencia, logrando obtener información sobre las causas del inicio de la agresividad, además de prevenir asuntos que tergiversan el aprendizaje en aula.

El tema “**importancia de los juegos cooperativos en aula**” es nuestro desafío para profundizar y compilar algunos aportes sobre el caso y compartirlas en la comunidad educativa. La agresión y la violencia constituyen factores prominentes vinculados a la mortalidad global, representando un desafío en el ámbito de la salud mental. Estos fenómenos han alcanzado niveles inquietantes y de profundo alcance, al trascender las barreras de raza, edad, creencias religiosas, nivel educativos y condiciones socioeconómicas. Todo ello, me llevó a elegir el tema, plantear objetivos y otros elementos que tienen que ver con los aspectos introductorios del tema. Si bien es cierto, conociendo la importancia de los juegos cooperativos ayudarían a mejorar las emociones y conductas de los niños; logrando así enfrentarlas desde la familia, desde las aulas y por ende ayudaría a evitar llegar a actitudes violentas de niños y niñas.

Por otra parte, se empleó un programa de juegos colaborativos, el cual se orientó hacia niños de 5 años de edad. El propósito de este programa era potenciar un desarrollo global enfocado en aspectos socioemocionales, ya que tenía como objetivo integrar en la sociedad a niños que manifestarían comportamientos agresivos, dificultades en la interacción con sus pares y en otros alrededores de su crecimiento. Tras analizar los resultados obtenidos, se pudo evidenciar avances en las conductas sociales, como un aumento en la asertividad, una participación voluntaria en el juego y una reducción en la agresividad y conductas inhibidas. Los niños evaluados presentaron una gama diversa de habilidades sociales, que abarcaron desde conductas agresivas hasta comportamientos inhibidos. Mediante la implementación de los juegos cooperativos, se disminuirá una disminución significativa de la agresividad, transformándola en conductas asertivas.

En consecuencia, se concluye “que los juegos cooperativos tienen gran importancia en el moldeamiento de las conductas y mejora de las relaciones personales; logrando mejorar conductas antes de ir al nivel de desarrollo básico. Por tanto, en el nivel primario radica la importancia de los juegos cooperativos y del propio nivel, pudiendo mejorar sus relaciones interpersonales”.

Finalmente, esta investigación permite obtener una compilación más detallada de cómo el juego cooperativo ayuda a direccionar la conducta y formar mejores niños para ambientes y sociedades y direccionarlos como ciudadanos con conductas deseadas propias para el futuro.

CAPÍTULO I

EL JUEGO

1.1. Historia del juego

El origen del juego se encuentra en los tiempos antiguos de la humanidad. Los juegos constituyen un componente esencial en todas las sociedades y representan una de las manifestaciones más ancestrales de la interacción social entre seres humanos. Estos juegos otorgan una estructura a las expresiones, trascendiendo la simple imaginación inmediata y la actividad física directa.

Los juegos encapsulan las ideas y visiones del mundo de sus culturas respectivas, transmitiéndolas a las generaciones venideras. Los juegos desempeñaban un papel crucial como acontecimientos culturales y conexiones sociales, además de funcionar como herramientas pedagógicas y marcadores de estatus en la sociedad.

Si rastreamos sus orígenes, resulta evidente la contribución del juego a la experiencia humana. La presencia del juego es un atributo universal en la humanidad, según han descubierto los antropólogos, y, por ende, consideramos que está intrínsecamente ligado a la infancia. Al profundizar en su análisis, podemos comenzar a explorar el papel histórico de la infancia a lo largo del tiempo.

Durante el período del Paleolítico, los antropólogos asumieron la presencia del juego como algo innato en los seres humanos y en los primates, debido a su naturaleza. Durante esta época, los seres humanos del Paleolítico comenzaron a través del juego a desarrollar una serie de expresiones culturales cada vez más elaboradas, tales como sistemas legales y morales. de manera inconsciente, iba introduciendo en la estructura social. Sin embargo, en esta etapa, algunos autores cuestionan la existencia de lo que consideraríamos deporte auténtico, argumentando que esta noción es más propia de los seres humanos evolucionados, como se plantea en algunas de las teorías de Carl Diem.

De los registros conservados de estas eras prehistóricas, se puede deducir que el juego se encuentra estrechamente vinculado con el ámbito de lo místico y lo divino. La mayoría de las expresiones lúdicas de este periodo de la historia humana eran componentes inseparables de rituales religiosos. Por otro lado, la actividad física estaba más ligada a asuntos relacionados con la, debido a la imperante necesidad de mantenerse en buena condición para cazar, escapar de depredadores o enemigos, o bien para enfrentarlos. Podría

afirmarse que el ser humano ancestral jugaba por placer y por una conexión con lo mágico-religioso, mientras que llevaba un cabo de actividad física por necesidad.

Hacia el final de esta fase, alrededor del año 4.000 aC, emergen los primeros juegos de estrategia con tableros, evolucionan los juegos de pelota (como los practicados por las antiguas civilizaciones mayas), se populariza la jabalina (desempeñando roles de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y una actividad similar al bádminton.

En la región de Babilonia, se introduce un juego similar al boxeo contemporáneo, el cual encuentra su origen en esa época, mientras que diversos juegos son incorporados en celebraciones populares. Durante este periodo, el juego se convierte en un símbolo de estatus económico y una herramienta disuasoria frente a los adversarios.

Poco tiempo después, en el antiguo Egipto, se empiezan a llevar a cabo actividades como el juego de nueve bolos y nuevamente juegos de pelota, aproximadamente alrededor del año 3.000 aC. Un cambio notable en esta fase es la adopción de espacios específicos para la práctica de juegos, en contraste con otras culturas que los realizan en cualquier área, generalmente al aire libre.

En Egipto, los juegos de malabares y diversas variedades difieren escenario con ciertos deportes que también experimentan un notorio desarrollo. India, destacan los juegos de canicas, que más tarde se complementan con otros juegos de reglas menos conocidos, sus dispositivos han perdurado hasta la época actual."

Hacia el año 1.000 aC, es digno de mención el enfoque altamente especializado que adquirieron los juegos de pelota entre los mayas, los aztecas y los indios, cada uno con reglas y campos de juego distintos; además de la aparición posterior de ciertos juegos de raqueta en América del Norte. Estas prácticas han capturado el mayor interés entre los investigadores, llegando a desear por muchos como los antecesores de los deportes contemporáneos. Lo que no se cuestiona en absoluto es que estos juegos han sido los más exhaustivamente examinados a lo largo de la historia humana. Este nivel de interés indudablemente se ha visto influenciado por la notable hubo de los lugares de juego y ciertos vestigios relacionados. gradualmente cederá ante la creciente importancia del aspecto lúdico.

Tras estos precedentes, resulta innegable la relevancia de la aparición del juego en las dos culturas clásicas más destacadas: Grecia y Roma. En los primeros tiempos de la antigua Grecia, se enfatizaban los valores de la belleza, la virtud y el conocimiento, lo que condujo a un notable desarrollo de lo que pudimos denominar una 'cultura del

entretenimiento', y, en consecuencia, de los juegos. En una etapa posterior, en contraposición, se comenzó a promover un ideal de belleza asociado a la fortaleza física, aunque el ingenio aún mantuvo su relevancia entre los valores fundamentales. Es en este punto donde los juegos eventualmente ceden su posición central a los deportes, los cuales requerían tanto habilidad mental como fuerza física.

En Roma, en cambio, la perspectiva griega del ocio no se mantuvo, ya que el trabajo se respetaron una parte fundamental en la vida de los ciudadanos. No obstante, los juegos siguieron teniendo una relevancia considerable en la sociedad, funcionando como una vía de liberación mental. De hecho, fueron una recompensa o un medio para lograr un descanso psicológico tras el agotamiento generado por las labores laborales. Por esta razón, el propio Estado comenzó a promover diversos juegos; es suficiente mencionar el impresionante desarrollo de los circos, un fenómeno sin parangón en la historia, que se atribuye como instrumento de dominación social.

La Revolución Industrial marcó un avance significativo en la producción de artículos destinados al entretenimiento. Durante la primera mitad del siglo XX, se presenció la creación de los juegos de mesa que son famosos en la actualidad, tales como el Monopoly o el Scrabble. Además, el siglo XX trajo el auge del juego de rol, lo que a su vez introdujo un nuevo tipo de jugador. Estos jugadores no abordaron el juego de manera ocasional, sino que asignaron tiempo en sus agendas para participar activamente. Este tipo de juego brindó la oportunidad de asumir otra identidad, de convertirse en el único protagonista de sus propias aventuras y de sumergirse en mundos y vidas alternativas.

Sin embargo, recién a partir del siglo XX se le asume como una estrategia de distracción durante los tiempos de ocio en la escuela y es cuando se le utiliza como una estrategia en el campo educativo

1.2. El juego

El término 'juego' proviene del latín 'iocus', que significa 'broma'. Un juego es una actividad que lleva a cabo uno o varios individuos, cuyo objetivo principal es proporcionar entretenimiento y diversión. No obstante, más allá de su función lúdica, los juegos también tienen un rol en el desarrollo de aptitudes e habilidades cognitivas, físicas y/o sociales.

Esta clase de actividad es practicada tanto por seres humanos como por animales. A través de la práctica del juego, los seres vivos aprenden patrones de socialización y adquisición de capacidades necesarias para sobrevivir en su entorno respectivo.

Orlick (2002) Indica que el universo del juego constituye el entorno innato para el crecimiento personal y el aprendizaje constructivo de los niños. Los pequeños son los auténticos expertos en este reino mágico, siendo los que más se involucran en él. El juego que practican desempeña un rol importante en su desarrollo y disfrute. En esencia, el juego refleja ni más ni menos que su manera de desenvolverse en el mundo en el futuro. Además, Orlick destaca que el juego resulta ser un medio óptimo para un aprendizaje social favorable, debido a su carácter natural, participativo y altamente motivador para la mayoría de los niños.

Carnero (citado por Mercado, 2009) Indica que el juego posee cualidades de libertad y liberación, descubrirá entornos inclusivos y no competitivos. Proporciona espacios donde la elección de continuar o cambiar es libre, exento de agresiones o prejuicios, y tiene la capacidad de integrar en lugar de eliminar.

Todos estos aportes de educadores y psicólogos sociales en particular la axiología y de la construcción de roles y funciones concluyó que: el juego es la razón de ser del niño como el trabajo del adulto; para que cuando esté en la escuela mejore sus relaciones interpersonales, implica que de adulto respetará a las personas y comprenderá su cultura, comportándose como un buen ciudadano.

Las características de los juegos variarán con severamente según su contexto de aplicación y su tipología. En efecto, existen juegos espontáneos y no estructurados, además de juegos organizados que persiguen metas específicas y siguen reglas preestablecidas. Todos estos enfoques resultan igualmente efectivos en el fomento de habilidades.

La universalidad de su práctica es la señal más clara de su función esencial a lo largo de la vida de cada individuo.

A menudo se asocia principalmente con la niñez, pero en realidad se manifiesta durante todas las etapas de la vida, incluso en la vejez. Comúnmente se le vincula con la diversión, el disfrute y el tiempo libre, opuesto a las labores diarias, y generalmente es valorado positivamente por quienes participan. Sin embargo, su importancia es mucho más profunda.

1.3. Tipos y clasificación de los juegos

En numerosas ocasiones, es posible que un juego presente rasgos de diversos tipos, lo que complica su categorización. No obstante, de manera general, se pueden señalar los siguientes:

1.3.1. Tipos

Juegos populares. - Estos son juegos normalmente realizados durante la niñez. Las reglas de tales juegos suelen ser acordadas por los jugadores previo al comienzo. Pueden involucrar objetos específicos o hacer referencia a una actividad particular. Ejemplos de ello son juegos no competitivos con pelotas, rondas de canto, escondite, juegos de persecución, entre otros.

Juegos de mesa. - Se trata de juegos que requieren un tablero, piezas o dados, lo que implica la necesidad de una superficie plana. En todos estos juegos existe un objetivo y un conjunto de reglas predefinidas. Algunos de ellos se basan en la estrategia, como las damas, el dominó o el ajedrez; mientras otros que dependen de la suerte, como el ludo, la oca y en cierta medida, el Monopoly, entre otros.

Juegos deportivos. - Son juegos fundamentados en la rivalidad física, estos pueden involucrar enfrentamientos individuales o grupales. Los ejemplos incluyen pruebas de velocidad y encuentros de baloncesto

Juegos de rol. - Se trata de juegos en los cuales los jugadores adoptan un rol y una función específica. Una particularidad de estos juegos es que los participantes van creando una historia a medida que el juego avanza.

Juegos para ejercitar la mente. - Estos son todos aquellos juegos que buscan potenciar destrezas mentales en áreas como el espacio, los números o el lenguaje, ejemplos incluyen el sudoku, crucigramas, sopas de letras, entre otros. Estos juegos por lo general involucran el uso de papel y lápiz ya menudo son conocidos como pasatiempos.

Juegos educativos. - Estos abarcan todos los juegos creados con un enfoque totalmente educativo. Generalmente, son empleados para complementar el proceso de aprendizaje en el entorno escolar. Pueden depender en transmitir valores o en explicar conceptos abstractos de manera accesible.

Juegos tradicionales. - Esta expresión se emplea para describir aquellos juegos transmitidos a lo largo de la historia por medio de la tradición, y que se conservan

y valoran como parte del patrimonio cultural. Los ejemplos específicos varían según los países y las regiones.

1.3.2. Clasificación

1.3.2.1. Por la capacidad desarrollada

- **Juegos psicomotores:** Se pone en acción la capacidad motora, en la cual los involucrados se autoexploran y utilizan sus aptitudes para ir descubriendo sus capacidades. A través de esto, aprenderán a interactuar con los demás y evaluar su entorno.
- **Juegos cognitivos:** Esta forma de habilidad se fomentará a nivel cognitivo, mediante juegos de construcción que requieren el uso de la memoria, demandando máxima concentración y un gran ejercicio de imaginación.
- **Juegos sociales:** Se llevan a cabo una variedad de actividades recreativas que ocurren en conjunto, permitiendo así la interacción con otros individuos y contribuyendo a la socialización. En este género de juego, es esencial establecer normas o reglas, aspecto que fomenta la cooperación y resulta fundamental para el proceso de socialización.
- **Juegos emocionales:** En esta categoría de diversión, se empleará el elemento teatral, donde las personas deben hacer uso de sus emociones y deseos, y saber cómo comunicarlos. En esta circunstancia, se evaluará la capacidad de gestionar las emociones y se aprenderá a controlarlas.

1.3.2.2. Espacio en el que se realizan

- **Dentro:** Estos son los juegos que se llevan a cabo en un marco estructurado, de manera que se gestionan con limitaciones en sus progresos para garantizar la máxima diversión entre los niños en cada uno de sus turnos de actividad.
- **Exterior:** Estas son aquellas que tienen lugares en entornos al aire libre, requiriendo una planificación más amplia y también involucrando a un gran número de participantes, lo que justifica su realización en campos, parques y plazas.
- **Gestionado:** Estas son actividades dinámicas en las que no se basan en normas predefinidas para ninguno de los participantes,

permitiéndoles crear juegos que les resulten cómodos y atractivos. En esta dinámica, el adulto supervisa y ajusta los elementos, lo cual también tiene un aspecto educativo.

1.3.2.3. Según el número de participantes

- **Juego individual:** El niño participa en actividades sin interactuar directamente con otros niños, incluso si está en el mismo entorno que ellos. De manera individual, el niño se involucra en juegos donde explora y ejercita su propio cuerpo, como actividades motoras. Además, explora los objetos cercanos y se entretiene con los juguetes que se le garantizan.
- **Juego paralelo:** El niño se involucra en estas actividades de forma individual, aunque esté rodeado de otros niños. Puede parecer que los niños están jugando juntos, pero una observación detallada revelará que, aunque realicen juegos similares o utilicen juguetes parecidos, no existe una interacción entre ellos. Simplemente juega uno al lado del otro sin compartir realmente la experiencia de juego.
- **Juegos de pareja:** Engloba todas las actividades lúdicas que el niño lleva a cabo junto al educador. En los casos de los niños más pequeños, estos pueden ser juegos de interacción social, como los juegos de dar y tomar, el cucú tras o los juegos en el regazo.

CAPÍTULO II

EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

2.1. Juegos cooperativos

Los juegos colaborativos son aquellos en los cuales los alumnos adquieren habilidades para compartir, interactuar con sus compañeros, considerar los sentimientos de los demás y colaborar en pos de un objetivo común. Esto les permite aprender a ganar o perder como parte de un grupo.

Para **Caballo 2005**, Los juegos colaborativos representan una herramienta esencial, ya que brindaron a las personas la oportunidad de crecer tanto en un entorno individual como en uno social, permitiéndoles expresar sus emociones, actitudes y deseos de manera apropiada.

Efectivamente estas herramientas en aula es necesario fomentarlos en todas las etapas de la vida humana, ya que son un componente fundamental de la existencia y tienen un impacto en la autoestima, el comportamiento, el aprendizaje, la personalidad y diversos aspectos a lo largo de nuestras trayectorias..

Morales García (2012), así mismo otro investigador expresa, los juegos cooperativos estas aptitudes se adquirieron mediante procesos de aprendizaje y se pueden asimilar de manera efectiva a través de actividades lúdicas; ya que a lo largo de la historia, está claro que el juego ha tenido un papel fundamental en nuestra formación y ha contribuido a forjar nuestra humanidad.

Hoy en día, ha ganado relevancia en la tendencia de los juegos cooperativos, donde no existen vencedores ni perdedores, y donde se enfatiza la participación, la comunicación y la educación. Esto enriquece la esencia del juego al involucrarse conjuntamente para descubrir la diversión, la comunicación y el respeto mutuo (Jares, 1992). Constituye un entorno para experimentar y cometer errores sin enfrentar riesgos reales.

2.2. El juego y el aprendizaje cooperativo

Morales García (Ecuador:2012) llevó a cabo una investigación cuyo objetivo fue analizar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo social de niños y niñas de 5 años en el Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla de Sangolquí, ubicado en el Cantón Rumiñahui. La problemática se planteó considerando la falta y limitada cooperación,

motivación e integración entre los niños y niñas para mejorar la socialización en los contextos de aprendizaje constructivista en el jardín de infantes, así como la escasa utilización de juegos cooperativos.

Los resultados de los estudios realizados permitieron concluir que los juegos cooperativos tienen una importancia y unos valores que enriquecen la práctica educativa, al facilitar el desarrollo del proceso de socialización y la cohesión grupal entre niños y niñas, mejorando así su rendimiento tanto en el ámbito escolar como en el social.

Este valioso aporte impulsó la creación de un programa de juegos cooperativos, presentando desafíos en la transformación del entorno participativo del aula con los niños. A través del juego cooperativo, los niños tienen la oportunidad de interiorizar valores de convivencia y respeto.

A partir de las conclusiones extraídas de los estudios, se deduce que el juego, como actividad intrínseca a la infancia, resulta esencial y vital para el desarrollo humano. Contribuye de manera significativa al progreso intelectual, emocional y social de los niños. De hecho, el juego tiene un impacto muy positivo en todos los aspectos del crecimiento y desarrollo humano.

Desde la perspectiva intelectual, el juego se convierte en una vía de aprendizaje al proporcionar nuevas experiencias, oportunidades para cometer aciertos y errores, aplicar conocimientos y resolver problemas. El juego estimula el crecimiento de las capacidades de pensamiento y la creatividad infantil, creando áreas potenciales de aprendizaje.

En términos de sociabilidad, el juego permite a los niños interactuar con sus pares, ayudándoles a conocer a las personas a su alrededor, aprender normas de comportamiento y descubrir su identidad en estas interacciones. el juego brinda placer, entretenimiento y alegría, necesitará una vía para expresarse libremente, canalizar energías de manera positiva y liberar tensiones.

CAPÍTULO III

APORTES SOBRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

3.1. Juegos cooperativos según Slavin: Considera que los juegos cooperativos representan un objetivo compartido mediante la participación colaborativa y coordinada de los integrantes del grupo. Estos individuos aportan y requieren habilidades sociales, capacidades motrices y cognitivas para superar los desafíos planteados por el juego.

3.2. Juegos cooperativos según Terry Orlic (1900): Dice que los juegos cooperativos están al carecer de competición, los participantes en los juegos cooperativos están exentos de la presión por vencer a los demás, lo que fomenta una mayor posibilidad de mantener interacciones positivas. Se enfatiza que los niños que disfrutan de la libertad para expresar su creatividad no solo experimenten un profundo contento personal, sino que también tienen la capacidad de descubrir soluciones para desafíos novedosos.

3.3. Juegos cooperativos según Garaigordobil (2002): Los juegos cooperativos se pueden describir como aquellos en los cuales los participantes colaboran para lograr metas compartidas. Por consiguiente, los juegos cooperativos tienen el potencial de convertirse en una valiosa herramienta al fomentar la actividad psicomotriz en conjunción con los valores.

3.4. Juegos Cooperativos según Carlos Velázquez Callado: Se nos comunica acerca de actividades grupales en las cuales los objetivos de los participantes son armonizables y donde no hay conflicto entre sus acciones; en cambio, todos persiguen un fin conjunto, independientemente de si desempeñan roles idénticos o funciones complementarias. Además, según su perspectiva, los juegos cooperativos incorporan inherentemente el contenido Transversal de Educación para la Paz.

En relación a lo mencionado anteriormente, es relevante resaltar que Terry Orlick (1990) y otros expertos consideran que el juego cooperativo se presenta como una actividad emancipadora debido a que:"

- Elimina la competencia: el propósito es que todos colaboren para alcanzar un objetivo conjunto

- Elimina la exclusión: promueve la inclusión de todos los participantes
- Permite la creatividad: con reglas flexibles y la capacidad de los participantes para modificarlas según la conveniencia o diversión
- Ofrece autonomía: los jugadores tienen el poder de decidir si participar, cambiar reglas y resolver conflictos.
- Fomenta la cooperación: al lograrse los resultados a través de esfuerzos colectivos, se reduce los comportamientos agresivos hacia los demás.

En este sentido, el juego representa el extremo opuesto de cómo el individuo se con la realidad, y también actúa como un medio para asimilar esa imaginación creativa que seguirá impulsando todo pensamiento futuro e incluso la razón. Por lo tanto, es crucial considerar el progreso cognitivo de los niños y su desarrollo de la imaginación y la abstracción, en particular en lo que concierne al pensamiento mental.

Destacamos que el juego representa un propósito autónomo al surgir de una necesidad que debemos satisfacer. Al mismo tiempo, actúa como una herramienta excepcional para explorar el entorno y las interacciones humanas que surgen dentro de él.

CAPÍTULO IV

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

4.1. Importancia de los juegos cooperativos en el aula

Han sido varios los escritores que, desde diversas perspectivas, han reconocido la relevancia del juego cooperativo como un factor significativo y estimulante para el desarrollo, tanto físico como psicológico, del individuo, especialmente durante la infancia.

Diversos estudiosos del ámbito educativo han llegado al consenso de que el aprendizaje más enriquecedor se produce mediante el juego. En síntesis, se puede observar que distintos autores concuerdan en enfatizar la dimensión educativa del juego.

Según Bedoya, C. A. (s.f.) las dimensiones más importantes que se enfatizan mediante los juegos cooperativos son:

- La formación de relaciones sociales positivas: promueven actitudes prosociales fundamentadas en la solidaridad, el afecto y la positividad en las relaciones.
- La empatía: la capacidad de ponerse en el lugar de otra persona para comprender su perspectiva, inquietudes, expectativas, necesidades y realidad.
- La cooperación: esencial para resolver tareas y desafíos en conjunto, extremada en relaciones recíprocas en lugar de en el poder o el control.
- La comunicación: desarrollando la habilidad de expresar de manera consciente y genuina estados de ánimo, percepciones, conocimientos, emociones y perspectivas.
- La participación: en un contexto cultural selectivo y discriminatorio, los juegos cooperativos buscan fomentar la participación de todos los miembros como valor y destreza.
- La autoestima y el autoconcepto positivo: cultivando una percepción positiva de uno mismo y reconociendo, valorando y expresando la importancia de los demás.
- La felicidad: es un objetivo innegable, ya que una meta inherente a cualquier proyecto educativo, independientemente de la edad, es formar individuos felices. En los juegos cooperativos, al eliminar el temor al fracaso y al rechazo, la felicidad se convierte en un objetivo claro y tangible.

Entonces, los juegos cooperativos adquieren una relevancia significativa al fomentar la confianza en las habilidades y conocimientos de los niños, así como su

capacidad para colaborar con otros en la consecución de objetivos compartidos. Estos juegos también contrarrestan el individualismo y la competencia, permitiendo que los niños establezcan relaciones sociales positivas, mejoren su empatía, habilidades de cooperación y participación, y desarrollen una autoimagen positiva, aumentando así su bienestar emocional. juegos cooperativos en el contexto educativo

CONCLUSIONES

- La promoción de habilidades sociales mediante los juegos cooperativos demuestra una influencia directa en el comportamiento social de los niños. De hecho, se observa que un 85% de los participantes distinguió un desarrollo en sus habilidades sociales, lo que significa que la implementación de juegos cooperativos tuvo un impacto en la mejora de la comunicación entre los niños. Esto les brindó la oportunidad de sentirse más cómodos interactuando en equipo, demostrando sus capacidades y destrezas para alcanzar objetivos de manera conjunta, al tiempo que se evitaba la competencia y el enfoque individualista.
- El comportamiento de un niño desempeña un papel significativo en la adquisición de reforzadores sociales. Aquellos niños que carecen de habilidades sociales durante el juego son aquellos que han experimentado aislamiento social estas actividades, experimentando rechazo por parte de sus compañeros. Esto puede obstaculizar su adaptación exitosa en el entorno social en el que se desenvuelven.
- La implementación de una intervención basada en juegos cooperativos permitió a los niños desarrollar habilidades beneficiosas para la integración grupal. A través de diversos juegos, los niños podrán adquirir o mejorar comportamientos favorables para la convivencia en grupo. Esta mejora fue observada tanto en niños con conductas asertivas como en aquellos con conductas pasivas o agresividades.
- Como educadores, aprendimos a manejar la disciplina en el grupo. Uno de los resultados más destacados para nuestras conclusiones fue que los niños y niñas lograron resolver los desafíos presentados por los diferentes juegos, adaptándose a sus complejidades y enfrentando los desafíos del trabajo en equipo.
- A nivel emocional, desde el inicio los niños y niñas demostraron afecto hacia sus compañeros, pero también manifestaron comportamientos agresivos y disputas por objetos deseados. A medida que se implementaban actividades que promovían la afectividad, se tomaba cómo los estudiantes permitían expresiones cariñosas de sus compañeros. Proporcionamos herramientas para mostrar afecto hacia los demás, y fueron bien acogidas por los niños y niñas.
- Hubo un aumento en la práctica de valores como el respeto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arévalo-Sánchez, X (2016) Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas mexiquenses. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811023>
- Ballester Arnal, R. & Gil Llario, M. (2002) Habilidades sociales. Evaluación y tratamiento. España. Síntesis.
- Cañeque, H. (1993) Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y en el adulto. Buenos Aires: El Ateneo.
- Cerdas Agüero, E (2013) Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. Revista Paz y Conflictos. <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=205027536005>>
- Díaz Montenegro, R & Guerrero, M (2017) Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de educación inicial. (Tesis de Grado) Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” Facultad de humanidades. Recuperado de <http://repositorio.uct.edu>.
- Gamboa de Vitelleschi, S. (2011) Juegos por la no violencia. Diversas propuestas para resolver conflictos. Buenos Aires: Bonum.
- Garaigordobil Landazabal, M (2003) Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años. Buenos Aires: Pirámides
- Guerrero, A (2017) Los juegos cooperativos en el desarrollo de la conducta prosocial en niños y niñas de primer año de básica de la unidad educativa “génesis” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua. Universidad técnica de Ambato facultad de ciencias humanas y de la educación
- Guevara Robles, C (2017) Los juegos como estrategia pedagógica para minimizan los comportamientos agresivos y favorecer la convivencia en los niños(as) de 5 años del jardín infantil principitos de la localidad de Antonio Nariño en Bogotá. Tesis de grado. Recuperado de <http://repository.usta.edu.co>.
- Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales Eliana Ylarragorry Garaigordobil Landazabal, M. (2003) Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. Recuperado de <http://www.observatorioperu.com>
- Martínez T. G. (2012) “Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial”. (Tesis de Licenciatura). Universidad Abierta Interamericana, Caseros. <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>.

- Mercado, L (2009) Juego y recreación en educación. Córdoba: Brujas. de
- Michelson, L.; Sugai, D.; Wood, R. & Kazdin, A. (1987) Las habilidades sociales en la infancia: evaluación y tratamiento. España. Martínez Roca.
- Monjas Casares, M. (1993) Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS). Madrid: CEPE
- Morales García R. A. (2012) Análisis de los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Marietta de Veintimilla de Sangolquí en el Cantón Rumiñahui. Ecuador.

LINKOGRAFÍA

- <https://www.google.com/search?q=la+historia+del+juego+cooperativo&oq=la+historia+del+juego+coo&aqs=chrome.1.69i57j33i160l4j33i22i29i30l2.14690j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15782/TFG-B.805.pdf?sequence=1>
- <https://sociologos.com/2015/03/02/la-historia-del-juego-en-la-sociedad/>
- <https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- https://madreshoy.com/tipos-y-clasificacion-del-juego/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+madreshoy%2Farticulos+%28Madres+Hoy%29%2F
- <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7625/CastroCuervoDiegoAndre2014.pdf?sequence=1>
- <http://juegoscooperativoscafe.blogspot.com/2015/03/la-importancia-de-los-juegos.html>

Anexos



Identificación de reporte de similitud: oid:12815:270629677

NOMBRE DEL TRABAJO

MONO_ARMASBETINA_2022_1[1].docx

RECuento DE PALABRAS

6065 Words

RECuento DE CARACTERES

34868 Characters

RECuento DE PÁGINAS

31 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.1MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 29, 2023 11:52 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 29, 2023 11:53 AM GMT-5

● 29% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 24% Base de datos de Internet
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 21% Base de datos de trabajos entregados

Resumen

Anexo N°1

Taller de juegos cooperativos denominado: “Que no caiga el globo”



Fuente:Propia

Anexo N°2

Taller de juegos cooperativos denominado: “Balón sin mano”



Fuente:Propia

Anexo N°3

Taller de juegos cooperativos denominado: “Pies quietos”



Fuente:Propia