

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales.

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Autora.

Kelly Dianela Chávez Guevara

TUMBES– PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su
contenido y forma.

Kelly Dianela Chávez Guevara. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Tumbes, a los veintiséis días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Aplicación José Antonio Encinas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y la Mg. Wendy Cedillo Lozada (vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: ***“Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales”***, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, a la señora, KELLY DIANELA CHÁVEZ GUEVARA.

A las QUINCE horas VEINTE minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

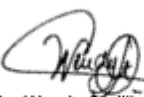
Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo DIÉCISEIS.

Por tanto, KELLY DIANELA CHÁVEZ GUEVARA, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las QUINCE horas con CUARENTA minutos, el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios, a mi familia por a verme apoyado para la culminación de mi carrera profesional y así lograr uno de mis objetivos para el desarrollo de mi vida profesional y a todas las personas que me brindaron su apoyo moralmente.

La autora

ÍNDICE

DEDICATORIA

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I	1
1.1. Juego Cooperativo	3
1.2. El juego desde la perspectiva teórica	
1.3. Concepto de juego	5
1.4. Definiciones de juego	7
a. Concepto fisiológico:	
b. Concepto psicológico	
c. Carácter Social	11
1.2. Definición de juegos cooperativos.	14
CAPITULO II	18
2.1. Habilidades Sociales	
2.2. Definición de habilidades sociales.	21
a. Asertividad.	
b. La competencia social:	
c. La Psicología Social:	
2.3. Características de las habilidades sociales	25
2.3.1. Clases de habilidades sociales	26
2.3.2. Según el tipo de destrezas	29
a. Cognitivas	
b. Emocionales	
c. Instrumentales	
2.3.3. Clasificación de las habilidades sociales según su tipología	34
Primeras habilidades sociales	
1. Habilidades sociales avanzadas	37

2. Habilidades relacionadas con los sentimientos	39
3. Habilidades alternativas a la agresión.	41
4. Habilidades para hacer frente al estrés.	43
5. Habilidades de planificación.	45
3.1. Las habilidades sociales:	47
3.2. Modelo de aprendizaje social	49
3.3. Modelo cognitivo	50
3.4. Modelo de precepción social	
3.4.1. Modelo de psicología clínica	
3.4.2. Modelo Conductista	
3.4.3. Modelo de teoría de roles:	
CONCLUSIONES	52
REFERENCIAS	55

RESUMEN

El presente proyecto de investigación tiene como propósito fundamental:
Determinar de qué manera influye la propuesta **de** Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales de estudiantes de 05 años, del nivel durante el año 2018.

El tipo de investigación de por su profundidad descriptiva y por la manipulación de los juegos cooperativos. Los resultados más relevantes es la demostración de que Juegos cooperativos mejoran y desarrollan durante el año 2018 significativamente habilidades sociales de los alumnos para el desarrollo de habilidades

Palabras Claves: Juegos, Cooperativos, habilidades

INTRODUCCIÓN

Ser niño y sobre todo estar comprendido en la edad de 3 a 6 años es una etapa en donde la vida se lleva de manera espontánea, donde la educación no está evaluada bajo ninguna condición numérica; sino más bien a través de la consecución de las capacidades evolutivas tanto en conocimientos, motricidad y socialización.

Los niños comprendidos en las edades arribas mencionadas, juegan de distinta manera y de diferentes tipos; hay quienes prefieren jugar solos o con la figura de apego; hay quienes prefieren jugar en grupo; obviamente la diferencia sexual hace que estos sean indistintos a otros.

Pero cuando los niños de estas edades ya van a la escuela, los juegos son totalmente diferentes, así como los actores del mismo, normalmente no existen juegos de forma solitaria sino de forma grupal, en donde interactuar con niños que tienen otras formas de conductas, se les torna complicado, pues se encuentran con confrontaciones de gustos, de carácter, de confianza, etc.

Durante esta etapa que en Perú se le denomina preescolar, los juegos son muchas veces actividades lúdicas, orientadas hacia el aprendizaje de cosas concretas como son conocer los números, las formas geométricas, los elementos que componen la naturaleza: los arboles, los animales, el río, el mar, las piedras, las pistas, las veredas, los vehículos, etc.

Hoy en día los psicopedagogos hablan mucho sobre que el desarrollo social infantil es la base del futuro desarrollo integral del niño; pues al ser socialmente estable, el niño puede interactuar de manera correcta frente a los demás niños y si eso se trasladase hacia un futuro próximo en donde la vida laboral de un ser humano muchas veces tiene éxito por la socialización que éste presenta sumado a los conocimientos previos obtenidos en su formación académica.

Dentro de los muchos juegos que los niños practican o desarrollan dentro su etapa preescolar, se encuentran los famosos juegos cooperativos; cuya núcleo central es conseguir una meta común a través de la cooperación y ayuda mutua entre los miembros que conforman el equipo; pero que para esto funcione así como suena los niños deben tener presentes valores y conductas que no interfieran la paz y la tranquilidad grupal, para poder así evitar confrontaciones entre los mismos integrantes.

“La cooperación en un sentido amplio se inserta en un espacio de pensar en las otras personas, en las metas grupales, en reestructurar aquellas actitudes y conductas que no responden a este valor, es así como se visualiza que la cooperación representa un valor que se puede aprender y fortalecer. Concebir la cooperación como un valor importante en el grupo permite valorar las habilidades de otros miembros, generar un sentido de responsabilidad, disposición para compartir capacidades, conocimientos para comunicarse y buscar un objetivo común. La confianza vista como valor tiene dos enfoques, la confianza personal, relacionada con la estima propia y la aceptación de las propias capacidades; y la confianza en los/as demás miembros del grupo en un sentido de apoyo y comunidad, que, además, implica responsabilidad, compartir y asumir ser partes de un grupo, una institución con una gran responsabilidad social y cultural”. (Brotto, 1999)

El presente trabajo académico persigue objetivos que lo guían en su desarrollo y entre ellos tenemos al **OBJETIVO GENERAL**: Comprender la importancia del desarrollo de los juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños; asimismo, tenemos **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Entender conceptual de juegos cooperativos, también 2. Conocer las implicancias de los juegos en las habilidades sociales

CAPITULO I

1.1. Juego Cooperativo

Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a.c. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje. Los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conoce las fronteras, su idioma es internacional pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión, a través del juego también resulta más fácil captar y aprender cualquier información. El juego es una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador. Se caracteriza como un medio de educación pedagógica complejo. Su complejidad está dada en la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades vitales importantes, tales como físicas, intelectuales, morales y volitivas, de ahí su importancia y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase, que a su vez es la forma fundamental de la Educación Física Escolar.

A. Para Jean Piaget (1956) “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”

“Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños” (Piaget, 1956)

“Se asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)” (Piaget, 1956)

B. Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924) #el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

“Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)” (Vigotsky, 1924)

Finalmente Vigotsky establece que “el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño” (Vigotsky, 1924)

1.2. El juego desde la perspectiva teórica

La diversión, la alegría, la exploración de las propias posibilidades y la relación con los demás se mantiene, para quienes participan en la actividad lúdica, al

margen de definiciones y categorías, lo importante para quien juega es el juego mismo. En consecuencia, desde esta perspectiva, no resulta funcional establecer una definición que permita categorizar inequívocamente una conducta como lúdica.² Pero si se pretende avanzar en el estudio del juego, se debe comenzar por saber qué se está analizando. Se hace necesario, pues, a partir de este planteamiento, distinguir lo que es actividad lúdica de lo que no lo es. Y en esta búsqueda de una delimitación conceptual del juego se ha seguido dos vías: especificar sus rasgos distintivos de modo que cuanto más de estos rasgos posea una actividad, con más razón se la categorizara como lúdica o establecer una definición más o menos inclusiva. Ambos planteamientos no son tan distantes y pueden ser utilizados conjuntamente. Este es el camino por el que vamos a adentrarnos.

1.3. Concepto de juego

El juego es aquella actividad realizada mediante dos procedimientos: el ejercicio físico o el ejercicio mental; en ambos, quien tiene el rol de jugador, busca satisfacer sus necesidades según el objetivo o objetivos que busca alcanzar.

“[...]”, el juego es una recreación de la vida humana, que a través del hecho de ‘jugar a...’ realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, [...]” (García y Lull, 2009, p.10).

Hay quienes sostienen que el juego es una actividad ajena la metacognición humana, pues expresan que es un impulso formado en dentro del complejo cerebro humano; convirtiéndose así en una acción involuntaria que el hombre no es capaz de controlar. “El juego, al igual que el deseo, el goce, o cualquier otra emoción, es un producto mental del cerebro humano. [...]” (Jiménez, 2008, p.26).

En la actualidad (la era de la tecnología digital) existen padres de familia que ven al juego como una actividad que hace perder valioso tiempo de estudio a sus hijos y a que tiene una influencia negativa durante el desarrollo de la actividad curricular a la que su hijo está adscrito; Campo et al. (2004) sostienen que:

El juego es una actividad [...] que ha sido con frecuencia objeto de olvido cuando no de menosprecio, por considerar que distorsiona el rigor y la ‘seriedad’ que deben acompañar los procesos formativos y educativos. El juego se ha venido considerando, [...], como algo banal, superfluo, fútil y poco serio, [...]. (p.9)

“Actualmente, el juego no solamente está aceptado, sino recomendado como elemento educativo y formativo, sin olvidar nunca su faceta de diversión, de ahí su creciente presencia en todas las programaciones escolares, [...]. (Campo et al., 2004, p.9).

“[...], el juego representa [...] una gran cantidad de comportamientos que desarrollamos a lo largo de la vida cotidiana, aunque cuanto más joven se es, mayor número de comportamientos están integrados, dentro de la vertiente lúdica que representa el juego” (Ortí, 2004, p.48).

Guerrero, Lisbona y Mingorance (2011) expresan que:

[...] al hablar de un juego nos estamos refiriendo a una actividad atrayente y motivante que se realiza de forma voluntaria, en base a unos límites temporales y espaciales, sometidos a reglas y que favorece el desarrollo integral del que lo practica. (p.13)

“El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Se ha consolidado a través de la evolución de la especie como una conducta facilitadora del desarrollo y necesaria para la supervivencia” (Delgado, 2011, p.4)

Gallardo y Fernández (2010) sostienen que:

El juego es una actividad inherente al ser humano, que bien encauzada, y desarrollada de acuerdo a las condiciones de edad de las personas, y a las diferentes etapas, estimula el desarrollo y el dominio del cuerpo, favoreciendo la destreza, coordinación y el equilibrio; enriquece los movimientos; estimula el desarrollo de los sentidos; [...]. (p.15)

“El juego es una actividad que se realiza para la diversión y el disfrute de los participantes, [...]. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara” (Vázquez, 2011, p.5).

Muy cierto los humanos muchas veces juegan para desestresarse de la carga psicológica que te conlleva las largas horas de trabajo, y ven en él un escape hacia la diversión, hacia ese sabor de saber que se está disfrutando cada segundo sumergido en el juego.

Sin embargo muchas veces jugar por ejemplo a no perder algo de valor, se convierte no en un disfrute si no en una tensión por el temor que ocasiona en la persona perder alguna cosa de valor que ha puesto como garantía.

1.4 Teorías del juego

1.4.1 Teorías fisiológicas

Esta teoría fue propuesta originalmente por los estudiosos Spencer y Schiller en la segunda mitad del siglo XIX; la cual sostiene que el juego era un fin necesario para que el hombre pueda cumplir con el equilibrio energético (si consume más energía debe eliminar más energía y viceversa), y al mismo tiempo era recreativa (Schiller).

En el análisis de la teoría de Spencer; Guerrero, Lisboa y Mingorance (2011) expresan que: “[...]: En la que el juego contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida diaria. La finalidad del juego es el recreo. [...]” (p.14).

Sobre el entendimiento de la teoría que postula Schiller; Guerrero, Lisboa y Mingorance (2011) expresan que: “[...]: Se entiende el juego como válvula de escape, es decir, el juego tiene la utilidad de liberar la energía sobrante que se acumula por los trabajos realizados día a día” (p.14). De igual forma, Delgado (2011) expresa que: “Propone que el juego se utiliza para descansar y evadirse de las obligaciones cotidianas. La teoría mantiene que el cuerpo alivia su fatiga jugando” (p.11).

“Aplicado a la infancia, el organismo infantil también suele acumular una energía o tensión que no se gasta en ninguna ocupación física o creativa importante, así que utiliza el juego como sustituto del trabajo. [...]” (García y Llull, 2009, p.16).

Existieron investigadores como Lazarus, que dentro de esta teoría crearon otras subteorías como por ejemplo la que habla del descansar y distraer; “Esta teoría, [...]. Establece que el juego es un elemento de distracción, es decir, el juego lo encontramos en el hombre cuando éste necesita distraerse, al mismo tiempo que le permite restituir las fuerzas perdidas. [...]” (Ortí, 2004, p.49).

“[...]”: En ella el juego se considera como válido para compensar las actividades fatigosas, debido a su propia dinámica que le hace un elemento útil para servir como ‘desconexión’ con los problemas del día a día” (Guerrero, Lisbona y Mingorance, 2011, p.14).

Asimismo sobre la teoría del descanso; Delgado (2011) sostiene que: “El juego no produce un gasto de energía sino que sirve para recuperarla. El juego pone punto y aparte a las actividades cotidianas permitiéndonos distraernos temporalmente de ellas y de descansar. [...]” (p.11).

1.4.2 Teorías biológicas

Esta teoría, tiene su trasfondo en el pensar y aseverar que el juego es el mejor instrumento con el que cuenta todo ser humano, para que por sí solo, pueda llevar a cabo sin contratiempos su maduración a todo nivel cognitivo, físico, psicológico, etc. “Se basan en que el juego es un medio de preparación para la vida adulta a través del desarrollo de las posibilidades congénitas que el niño pone en práctica durante el tiempo que está jugando” (Guerrero, Lisbona y Mingorance, 2011, p.14).

Entre estas se destacan la teoría formulada por **Gross**, la cual según, García y Llull (2009) sostienen que: “Así, el juego es una forma primordial de aprendizaje, definido por una serie de conductas estratégicas que permiten a los individuos desarrollarse y sobrevivir. [...]” (p.17).

“En esta teoría, el juego es uno de los elementos más importantes en el desarrollo. El instinto es lo que obliga al ser humano a ser activo y le impulsa a continuar desarrollándose. [...]” (F.M. Venegas, García y A. M. Venegas, 2018, p.21).

Vélez y Fernández (2003) sostienen que: “La Teoría del pre-ejercicio de Gross es la primera de este enfoque, que mantiene que el juego procede de la ejercitación de

los instintos desde su desarrollo más incipiente, es decir, antes de que estén totalmente desarrollados” (p.218).

“[...]”, Gross opina que el juego es una preimitación, fruto de tendencias instintivas que hace que el niño a través de su actividad jugada, vaya ensayando y desarrollando capacidades que le permitan estar preparado para las actividades propias la adultez” (J.L. López, M. López, Diez y C. M. López, 1990, p.736).

Otra teoría bilógica es la denominada de **atavismo** dada por **Hall**, la cual en resumen dice que los juegos son heredados de generación a generación, cuyas actividades propias se hacen mas difíciles. “De ahí que el niño realice a través del juego los actos que ejecutaron nuestros antepasados de una manera progresiva en dificultad; y que como ellos construye armas primitivas, trepa a los arboles, gusta de la caza con trampas, etc” (J.L. López, M. López, Diez y C. M. López, 1990, p.736).

Esta teoría “[...]” trata de vincular las distintas fases del desarrollo infantil a la evolución de la especie humana, de tal forma que los juegos que [...] van practicando los niños reproducen los grandes periodos evolutivos de nuestra especie. [...]” (Omecaña y Ruiz, 2005, p.13).

1.4..3 Teorías Psicológicas

Entre ellas están la propuesta por **Buhler**, quien cree que el juego es el desarrollo de un conjunto de funciones, las mismas que brindan placer. “[...]”: El juego es una actividad que produce placer y es sostenida por ese placer con independencia de otras motivaciones o fines” (Guerrero, Lisbona y Mingorance, 2011, p.15).

“El placer de la función no está vinculado a la mera repetición de los actos, sino al progreso que se va ganando en la función y en el control y dominio de la misma. [...]” (Navarro, 2002, p.78). El juego es una actividad estructurada, esquematizada y progresiva, obteniendo en cada etapa ese sentir placentero que te da el haber cumplido los objetivos que se proponen cumplir en cada una de estas etapas.

Freud, es otro estudioso que postuló su propia teoría tratando dar a entender la casuística innata del juego, pero basándose explícitamente en la etapa infantil humana. “[...]”: La infancia es una época de traumas constantes por lo que el juego es una forma de asimilar los traumas de la infancia” (Guerrero, Lisbona y Mingorance, 2011, p.15). J.L. López, M. López, Diez y C. M. López (1990) sostienen que:

El núcleo central [...] es el de la libido, que en forma amplia significa el deseo que se orienta hacia la consecución de los más variados objetos o realización de actividades, que le produzcan sensaciones caracterizadas por un intenso tono afectivo y de placer. (p.737)

Para Freud, el juego es una manifestación erótica encubierta por un lado y, por otro, una vía de escape para expresar y liberar emociones reprimidas que se proyectan desde el inconsciente. [...]” (Delgado, 2011, p.12).

El investigador **Claparède**, postula la noción teórica de la **compensación afectiva o de la ficción**; “[...]: El juego es una forma del niño de tomar protagonismo y sentirse realizado, cosa que la sociedad normalmente le impide” (Guerrero, Lisbona y Mingorance, 2011, p.15).

“El juego es una actitud del niño ante el mundo. Su clave es la ficción, es decir, la representación que hace el niño de la realidad y su modo de actuar ante ella. [...]” (Delgado, 2011, p.12).

Gallardo y Fernández (2010) expresan que:

La teoría de la derivación por ficción de Claparède ofrece una interpretación de lo que se conoce como ‘juego de ficción’. Sin embargo, no ofrece una explicación para otros tipos de juegos propios de la niñez (juegos funcionales o sensoriomotrices, juegos de construcción y juegos de reglas). (p.26)

1.4.4 Teoría de Carr

“El juego estimula el crecimiento físico y neurológico. Es una especie de ‘gimnasia para el cerebro’. [...], el juego permite descargar instintos violentos que pueden tener su origen en instintos primitivos heredados [...]” (Delgado, 2011, p.12).

“Esta teoría no justifica los juegos recreativos y no está de acuerdo con la idea aceptada por la mayoría de los autores de que a través del juego más que suprimir o eliminar, desarrolla tendencias y hábitos” (J.L. López, M. López, Díez y C. M. López, 1990,p.736)

1.4.5 Teoría de Buytendijk

“El juego es una actividad propia de la infancia que permite al niño expresar su autonomía a través de un impulso de libertad [...], el deseo de integración social y la tendencia a la repetición. [...]” (Delgado, 2011, p.12).

“[...]. Propugna que la misma infancia es la razón del juego y que sus características varían en función de las etapas del desarrollo humano” (Cañizares y Carbonero, 2017, p.12).

Para el autor, el juego es innato de niños cuyas responsabilidades son mínimas; además sostiene que son de vital importancia pues ayuda al niño a llevar a cabo su proceso de desarrollo y que la intensidad del mismo va de acorde con la maduración cognitiva y psicomotriz.

Juegos cooperativos según Slavin Una meta común a través de la participación conjunta y coordinada de los miembros del grupo quienes contribuyen y necesitan la disponibilidad de la habilidad social, capacidad motriz y capacidad cognitiva para superar las exigencias del juego 5.6.2Juegos cooperativos

Según Terry Orlic (1900) “Libres de competición, los jugadores se liberan de la necesidad de superar a los demás y se crea así una mayor oportunidad para mantener interacciones positivas. Libres para crear. Los niños que son libres para desarrollar su creatividad no solo obtiene una gran satisfacción personal sino también un encontrar de soluciones a nuevos problemas”

Juegos cooperativos según Garairgordobil (2002) “Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores2.

CAPITULO II

HABILIDADES SOCIALES

“Se podría afirmar sin temor a equivocarse que toda persona sabe lo que significa el constructor de las habilidades sociales, pero no se es capaz de dar una definición correcta que satisfaga a todos los estudiosos sobre el tema y que esté libre de controversia. A este respecto, existe una amplia literatura sobre el tema de las habilidades sociales que trata de conceptualizar, definir y describir los términos y las diversas acepciones que se han venido empleando para referirse a ello. Se puede decir que en la comunidad científica todavía no existe un acuerdo universalmente aceptado por lo que se refiere a una definición de la expresión habilidades sociales, y tampoco por lo que respecta a emplear una u otra denominación. Esta falta de acuerdo se atribuye a que la conducta socialmente competente no constituye un rasgo unitario ni generalizado” (Monjas, 1998) y está determinada situacionalmente, es decir, según las características (edad, sexo, parámetros sociales, familiaridad del interlocutor, objetivos, etc.) de la situación.

2.1. Definición de habilidades sociales

Para Peñafiel y Serrano (2010) “las habilidades sociales son las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria” (Nuñez, Rodríguez, Cepero, & Cardoso, 2011, párr. 1).

“Las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal.

Al hablar de habilidades, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas” (Nuñez *et al.*, 201, pàrr. 1).

Según Caballo (2005) “las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros” (Cohen, Esterkind, Betina, Caballero, & Martinenghi, 2010, p. 171).

A continuación, se presentan algunas de las definiciones dadas por diversos autores para cada una de ellas.

a. Asertividad. “El concepto de asertividad fue utilizado por primera vez como una expresión adecuada, dirigida hacia otra persona, de cualquier emoción que no sea la respuesta de ansiedad” (Wolpe, 1958, citado en Vallés y Vallés, 1996). El término se refiere a conductas de autoafirmación y expresión de sentimientos.

En los albores de los estudios sobre la sociabilidad, el término se empleó como sinónimo de las habilidades sociales.

b. La competencia social: es el impacto de los comportamientos específicos (habilidades sociales) sobre los agentes sociales del entorno.

“Las Habilidades Sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas. Son algunos ejemplos: decir que no, coordinar un grupo, responder a un elogio, manejar un problema con una amiga, empatizar o ponerse en el lugar de otra persona, respetar los derechos de los demás y hacer respetar los propios, manejar situaciones estresantes, expresar enojo, decir cosas agradables y positivas a los demás. No obstante, una revisión de la bibliografía nos arroja que no existe una definición

universalmente aceptada por todos los investigadores, encontrándose numerosas definiciones que coinciden en una u otra característica de lo que constituye una conducta socialmente habilidosa". (Paula, 2000)

"La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo, de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas" (Caballo, 1986).

Curran; Farrell y Grunberg, (1984) plantean que "la competencia se usa más bien como un término evaluativo que se refiere a la calidad de la adecuación de una persona a una tarea específica; en tanto que el término de Habilidades Sociales se refiere a las habilidades específicas que requiere una persona en una tarea determinada". Es decir, la Competencia se refiere a la pericia, con que se desarrolla o manifiesta una habilidad social por Ej.: Ponerse en el lugar del otro; Mostrar desacuerdo, etc.).

“A partir de estas definiciones se puede concluir diciendo que el sentimiento de soledad es una percepción individual que puede estar motivado por una falta de habilidades sociales que provoca la disminución de las interacciones sociales o hace que estas sean menos gratificantes de lo deseado por el individuo. Pero también este sentimiento de soledad puede ser independiente de las habilidades sociales que posee el individuo y sustentarse más en las creencias o expectativas que tiene la persona. En este último caso, más que dotar al individuo de ciertas habilidades sociales sería más correcto trabajar sobre las expectativas y pensamientos de la persona con el fin de lograr que estos fueran más realistas y adaptativos” (Fernandez, 1999)

2.2.Importancia de las habilidades sociales

Partiendo de la definición de Torres (2012) quien expresa que “las habilidades sociales, se definen como la facilidad de llevarse bien con la gente sin tener problemas, siendo la manera de comunicar nuestros pensamientos y sentimientos de manera asertiva, es decir las cosas sin ofender, ni molestar a nadie. Por lo tanto, al hablar de habilidades sociales, se define como los comportamientos necesarios para establecer relaciones interpersonales satisfactorias compartidas que están caracterizadas por la intimidad de dar y recibir afecto” (Lopez, 2015, p. 24).

Además considerando que el término habilidad se utiliza para indicar que la competencia social no es un rasgo de la personalidad, sino más bien un conjunto de comportamientos aprendidos y adquiridos. Por lo tanto, la importancia de lograr una adecuada interacción social radica en que el individuo logre sentirse bien consigo mismo. (Torres, 2012)

Lo cual se fundamenta con lo que expresa Caballo (2005), “las destrezas sociales son una parte esencial de la actividad humana ya que el transcurrir de la vida está determinado, al menos parcialmente, por el rango de las habilidades sociales” (Betina & Contini, 2011, p. 160).

Para Gutiérrez (2011) la importancia de la adquisición de habilidades sociales, radica en que se necesita:

- ❖ “Relacionarnos adecuadamente
 - ❖ Resolver situaciones conflictivas
 - ❖ Respetar las ideas de los demás
 - ❖ Defender nuestros derechos
 - ❖ Estar bien con los demás y ellos con nosotros”
- (pensamientosocialn02, s.f. párr. 2).

“En el contexto escolar la importancia de las habilidades sociales viene dado por los comportamientos contrarios a la propia habilidad de interacción positiva de algunos alumnos con los iguales y con las personas adultas. El comportamiento destructivo dificulta el aprendizaje y si esta destructividad alcanza niveles de agresión, constituye un importante foco de estrés para el profesor y origina consecuencias negativas para los demás compañeros, deteriorándose las relaciones interpersonales y el rendimiento escolar” (orientacion andujar, s.f. p. 2).

2.3. Características de las habilidades sociales

Las principales características de las habilidades sociales según Caballo (2002), serían las siguientes:

- ❖ “Se trata de una característica de la conducta, no de las personas” (Comunidad autonoma castilla y leon, 2016, p. 622).
- ❖ “Es aprendida. La capacidad de respuesta tiene que adquirirse” (Comunidad autonoma castilla y leon, 2016, p. 622).
- ❖ “Es una característica específica a la persona y a la situación, no universal” (Comunidad autonoma castilla y leon, 2016, p. 622).
- ❖ “Debe contemplarse en el contexto cultural del individuo, así como en términos de otras variables situacionales” (Comunidad autonoma castilla y leon, 2016, p. 622).
- ❖ “Está basada en la capacidad de un individuo de escoger libremente su acción” (Comunidad autonoma castilla y leon, 2016, p. 622).
- ❖ “Es una característica de la conducta socialmente eficaz, no dañina” (Comunidad autonoma castilla y leon, 2016, p. 622).

“Por otro lado, Fernández (1994) señala que las características presentes en las habilidades sociales son” (Lacunza, Castro, & Contini, 2009, p. 7):

- ❖ “Heterogeneidad, ya que el constructo habilidades sociales incluye una diversidad de comportamientos en distintas etapas evolutivas, en diversos niveles de funcionamientos y en todos los contextos en los que puede tener lugar la actividad humana” (Lacunza, Castro, & Contini, 2009, p. 7).
- ❖ “Naturaleza interactiva del comportamiento social, al tratarse de una conducta interdependiente ajustada a los comportamientos de los interlocutores en un contexto determinado. El comportamiento social aparece en una secuencia establecida y se realiza de un modo integrado” (Lacunza, Castro, & Contini, 2009, p. 7).
- ❖ “Especificidad situacional del comportamiento social, por lo que resulta imprescindible la consideración de los contextos socioculturales” (Lacunza, Castro, & Contini, 2009, p. 7).

2.5. Las habilidades sociales en la educación infantil

“Las habilidades sociales tienen gran relevancia en el contexto escolar, ya que consideramos que nuestras relaciones interpersonales dependerán de las buenas relaciones que una persona tenga consigo mismo y con su interrelación con los demás”.

“Las habilidades sociales deben incluirse en los diseños curriculares, que son avaladas por las fuentes sociológicas y que se refiere a las actitudes y a los valores sociales que deben presidir de la convivencia y las relaciones interpersonales establecidas en el marco de la escuela. Estas actitudes y valores constituyen el proceso de socialización de los alumnos y tienen lugar en el ámbito escolar, a través de las situaciones interactivas de comunicación establecidas en el grupo de iguales y con los adultos” (Sanchez D, 2017, p. 42)

Por otro lado Monjas (2000), considera que

“en el contexto escolar se hace necesario enseñar habilidades sociales de modo directo, intencional y sistemático, el cual permita a los niños superar déficit o problemas de habilidades sociales. Esta necesidad de enseñanza de los aspectos interpersonales en la escuela se torna urgente e imprescindible en grupos de riesgo potencial al experimentar dificultades en sus relaciones con los demás”. (Sanchez D, 2017, p. 42)

“El Ministerio de Educación (2008), refiere que la tutoría y orientación educativa, “es el proceso de ayuda y guía permanente, que contribuye a la formación integral de los estudiantes, para lo cual el docente requiere estar preparado. Así mismo establece de que la institución educativa y el docente tutor deben generar las condiciones óptimas para la labor tutorial” (Sanchez D. , 2017, p. 42)

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se logró determinar los efectos de la propuesta de Juegos Cooperativos en el desarrollo de las habilidades Sociales. Los juegos cooperativos a nivel mundial han sido los pilares de toda la Educación Física tanto tradicional como moderna, convirtiéndose en una tradición.

SEGUNDA: Se realizó un diagnóstico sobre el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de edad. Los juegos de misiones, relevos, escondidas, juegos de estrategia, entre otros más, son actividades de las más trabajadas en el campo. Para este tiempo de la educación pretenden que la Educación Física no sólo sea un método para trabajar el cuerpo, sino un enfoque un área más donde se trabaje la formación integral, de ahí el gran aporte que le brinda los juegos cooperativos.

TERCERA: Se logró desarrollar actividades de aprendizaje donde se aplique juegos cooperativos con los estudiantes de 5 años.

CUARTA: Los docentes deben elaborar, desarrollar y aplicar programas educativos participativos, que despierten el interés a través como son los Juegos cooperativos. Desarrollar constantemente talleres sobre juegos Cooperativos para interactuar y participar activamente los niños y niñas, docentes y demás agentes de la comunidad educativa del nivel inicial.

Que los docentes deben buscar estrategias importantes mediante el uso de Juegos Cooperativos y utilizarlo adecuadamente para que la clase sea más divertida y participativa.

QUINTA: Que los padres de familia participen con sus hijos en la propuesta de Juegos cooperativos para mejorar las Habilidades Sociales.

REFERENCIAS

- Brotto, F. O. (1999). *Papel Educativo*. Chile.
- C, U. (2010). *Influencia del Juego*. Collage -Chile: [wwwmonografias.com](http://www.monografias.com).
- G, M. (2009). *Los Juegos Coperativos*. Valencia España: [wwwmonografias.com](http://www.monografias.com).
- GRUMBERG, C. F. (1984). *La competencia* .
- GRUSON, M. B. (1981). *Valores Creencias, Conocimientos* .
- Paula. (2000). *Normas y Valores* .
- VIGOTSKY, L. S. (1924). *Juegos con La naturaleza* . wwwlevvigotsky.com.
- LATORRE, A.** *La investigación- acción. Conocer y cambiar la práctica educativa.* Barcelona, España. 2007. *Lineamientos curriculares de la educación física, recreación y deporte* Ministerio de educación nacional. Colombia. 2002.
- LUENGO, Cristina.** *Actividad físico-deportiva extraescolar en alumnos de primaria.* *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.* Madrid. 2007. vol. 7 no.27.
- MÉNDEZ, A.** *Diseño e intencionalidad de los juegos modificados de cancha dividida y muro.* Buenos Aires.
- EFDeportes.com. 2000. Revista digital. N° 18. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL.** *Educación Física, recreación y deporte.* Bogotá. Cooperativa del magisterio.2000. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. *Lineamientos curriculares de la educación física, la recreación y el deporte.* 2002.
- MOSQUERA, María.** *Et al. Noviolencia y deporte.* Barcelona. INDE. 2000.
- MOSSTON Muska.** *La enseñanza de educación física.* Barcelona. España.
- ELLIS, A.W. (1984).** *Reading, writing and dyslexia.* Londres: Lawrence Erlbaum Ass. Publ.
- FLEGE, J. y MUNRO, M. (1994).** “The word unit in second language speech production and perception”. *Studies in Second Language Acquisition*, 16; 381-411.
- HU, F. (2003).** “Phonological memory, phonological awareness, and foreign language word learning”. *Language Learning*, 53; 429-462.

- IRUELA, A. (2004).** *Adquisición y enseñanza de la pronunciación en lenguas extranjeras. Tesis doctoral. Universidad de Barcelona.*
- LINELL, P. (1982).** "The concept of phonological form and the activities of speech production and speech perception". *Journal of phonetics*, 10; 37-42.
- MORLEY, J. (1991).** "The pronunciation component in teaching English to speakers of others languages". *TESOL QUARTERLY*, 25 (3); 481-520.
- Aguilar, M. (2015). *Juegos cooperativos para la convivencia sin violencia en la escuela amiga*. Mexico D:F: Universidd pedagogica nacional .
- Antuñña, M., Martinez, B., & Garcia, T. (2006). *Educadores de menores* . Sevilla: Editorial mad.
- Avellaneda, A., & Orùs, M. (s.f.). El juego cooperativo como metodo para favorecer la inclusion y el desarrollo de conductas prosociales. *Infancia, educscion y aprendizaje* 3 (2), 650.
- Betina, A., & Contini, A. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicologicos. *Fundamentos de humanidades* 12 (23).
- Carvajal, L. (2016). *El aprendizaje cooperativo en el ambito de la actividad fisica en la etapa 3-6 años*. Universitat de les illes balears.
- Cervantes, R. (2016). *La eficacia del juego y la creatividad para la integración social de los*. Madrid: Universidad complutense de madrid.
- Chavieri, A. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del ii ciclo de la institucion educativa alfredo bonifaz*. Lima: Viviana Liza.
- Cohen, S., Esterkind, A., Betina, A., Caballero, V., & Martinenghi, C. (2010). Habilidades sociales y contexto sociocultural. Un estudio con adolescentes a través del bas-3. *Revista iberoamericana de diagnóstico y evaluacion* 1 (29).
- Comunidad autonoma castilla y leon. (2016). *Auxiliar de enfermeria*. Madrid: Editorial cep.
- Djamane, N., & Zine, A. (2016). *El aprendizaje cooperativo y la teoria*. Argel: Universidad abou bakr belkaid-tlemcen.

- Erendira, R. (2013). *El juego cooperativo como estrategia par mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar*. Mexico D.F: Universidsd pedagogica nacional .
- Lacunza, A., Castro, A., & Contini, N. (2009). Habilidades sociales preescolares: una escala para niños de contextos de pobreza. *Revista de psicologia* 27 (1).
- Lopez, E. (2006). *El juego cooperativo*. Medellin: Universidsd de antioquia.
- Lopez, T. (2015). *Las habilidades sociales y su incidencia en el trabajo colaborativo en los niños y niñas de séptimo grado de educación general básica del centro escolar francisco flor – gustavo eguez*. Ambato: Universidsd tecnica de ambato.
- Núñez, E., Rodriguez, O., Cepero, N., & Cardoso, A. (2011). *Las habilidades de interacción social y la preparación de las familias de los niños y de las niñas con diagnóstico presuntivo de retraso mental desde las primeras edades*. Obtenido de Eumed: <http://www.eumed.net/rev/cccs/13/nrcc2.html>
- Carreño Padilla, D. A. (2014). *El juego cooperativo como estrategia didáctica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la Escuela de Formación Deportiva Verona F.C.* (Tesis de grado). Universidad Libre, Bogota D. C., Colombia. Recuperado el 19 de Abril del 2018 de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7622/CarrenoPadillaDanielAntonio2014.pdf?sequence=1>
- Conner, B. (2008). *Juegos sin baterías ni cables*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=l3aXZgIi3YEC&pg=PA97&dq=los+juegos+en+el+preescolar&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiztNyNg_vfAhWuUt8KHYYBaAUQQ6AEILTAB#v=onepage&q=los%20juegos%20en%20el%20preescolar&f=false
- Delgado Linares, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA10&dq=teor%C3%ADas+del+juego+infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiW4t2go_rfAhWvrFkKHXF_DBCQ6AEIJzAA#v=onepage&q=teor%C3%ADas%20del%20juego%20infantil&f=false

- Eines, J., y Mantovani, A. (1980). *Teoría del juego dramático*. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=l7Q9CgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+dramatico+en+el+preescolar&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjFxcflv3fAhViqlkKHWbgDWsQ6AEIKDAA#v=onepage&q=el%20juego%20dramatico%20en%20el%20preescolar&f=false>
- Gallardo, P., y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en la educación física*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=lz0zDwAAQBAJ&pg=PA25&dq=teor%C3%ADa+del+juego+de+claparede&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwit_rfJ6vrfAhWoVN8KHfxlIDE0Q6AEINTAC#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20el%20juego%20de%20claparede&f=false
- Garaigordobil Landazabal, M. (2003). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Recuperado el 19 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=fasJwD_5QwUC&pg=PA32&dq=El+juego+cooperativo+en+la++socializacion+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjJ-_7X4_fAhVqplkKHZ8IBOkQ6AEILjAB#v=onepage&q=El%20juego%20cooperativo%20en%20la%20%20socializacion%20infantil&f=false
- Garaigordobil, M., y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Recuperado el 18 de Abril del 2019 de https://books.google.com.pe/books?id=QxuyWt0uu6kC&pg=PA32&dq=El+juego+libre+en+el+preescolar&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi_hqXN8_zfAhVOw1kKHb3PB3YQ6AEIMTAC#v=onepage&q=El%20juego%20libre%20en%20el%20preescolar&f=false
- García, A., y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=IR1yI9xD95EC&pg=PA10&dq=definicion+de++juego&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwisis3TlFXfAhUHqIkKHSOtcagQ6AEIOTAD#v=onepage&q=definicion%20de%20%20juego&f=false>

- Gimenez, P. V. (2014). Terminología conceptual para docentes del nivel inicial. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=4BiHBAAAQBAJ&pg=PA78&dq=juegos+libres+en+el+nivel+inicial&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi5tICx0fzfAhVyp1kKHeHgDH8Q6AEINzAD#v=onepage&q=juegos%20libres%20en%20el%20nivel%20inicial&f=false>
- Granado, N., y Garayo, A. (2015). *Juegos cooperativos: Aprender a cooperar, cooperar para aprender* [PDF]. Recuperado el 19 de Abril del 2018 de <https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf>
- Guerrero, R., Lisbona, M., y Mingorance, A. C. (2011). Fundamentos teóricos. En R. Guerrero Morilla. (coord.). *Combisport*, (pp.9-33). Recuperado el 17 de Abril del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=VCg2DwAAQBAJ&pg=PA14&dq=teor%C3%ADa+fisiologica+del+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjy7fjpvrfAhWy1lkKHTRPACAQ6AEIMjAC#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20fisiologica%20del%20juego&f=false>
- Jiménez Vélez, C. A. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la Neuropedagogía*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=D2a3lCYTfIIC&pg=PA53&dq=funciones+del+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj3jfGWrfXfAhUPm1kKHZCvBAoQ6AEIJzAA#v=onepage&q=funciones%20del%20juego&f=false>
- López, J.L., López, M., Diez, C., y López, C. M. (1990). *Educación física escolar*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=Y3LeRRRidW0C&pg=PA736&dq=teor%C3%ADa+del+juego+de+gross&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwil6KCiWPrfAhUk01kKHYMTDpYQ6AEIUjAH#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20del%20juego%20de%20gross&f=false>
- Marchesi, A., Alonso, P., Paniagua, G., y Valmaseda, M. (1995). *Desarrollo del lenguaje y del juego simbólico en niños sordos profundos*. Recuperado el 18 de Abril de 2018 de <https://books.google.com.pe/books?id=9G2L6dPOWPEC&pg=PA64&dq=el>

[+juego+simb%C3%B3lico&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjdpZ_ChP3fAhVroFkKHei-DHMQ6AEILzAB#v=onepage&q=el%20juego%20simb%C3%B3lico&f=false](#)

Medina Revilla, A. (2007). Prologo. En P. Gil y D. Naveiras. (aut.). *La educación física cooperativa*, (pp.9-11). Recuperado el 19 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=0ODyCgAAQBAJ&pg=PA148&dq=juego+cooperativo+en+la+educaci%C3%B3n+inicial&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiQ-7fjhf_fAhWkct8KHc27CXkQ6AEINDAC#v=onepage&q=juego%20cooperativo%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20inicial&f=false

JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	4%
2	www.imetyd.org.mx Fuente de Internet	3%
3	revistaseug.ugr.es Fuente de Internet	2%
4	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	prezi.com Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	1%
7	rio.upo.es Fuente de Internet	1%
8	docplayer.es	

	Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad de Burgos UBUCEV Trabajo del estudiante	1%
10	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	1%
11	eprints.ucm.es Fuente de Internet	<1%
12	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
13	www.medioambientecantabria.es Fuente de Internet	<1%
14	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
15	creativecommons.org Fuente de Internet	<1%
16	bibliotecaupn161.com.mx Fuente de Internet	<1%
17	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo