

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego cooperativo en los niños de cinco años del nivel inicial

Trabajo académico

Para optar el Título de segunda especialidad profesional de Educación Inicial

Autora.

Santos Charito Lozano Anaya

Juanjui - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego cooperativo en los niños de cinco años del nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Juanjui - Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego cooperativo en los niños de cinco años del nivel inicial

La suscrita declara que el trabajo académico es original en su contenido y forma

Santos Charito Lozano Anaya (Autora)

Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Juanjui - Perú

2019



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


ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Juanjui, a once días del mes de agosto del año dos mil diecinueve, se reunieron en el colegio Maximino Cerezo, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego cooperativo en los niños de cinco años del nivel inicial" para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **SANTOS CHARITO LOZANO ANAYA**.


A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **SANTOS CHARITO LOZANO ANAYA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA.

A Dios por estar en todo momento de mi vida.

A mis padres que siempre me brindaron su apoyo.

A mis hijos y esposo por ser motivarme a seguir en esta carrera profesional.

ÍNDICE

DEDICATORIA	5
ÍNDICE	6
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I	12
SUSTENTACIÓN TEÓRICA DEL JUEGO COOPERATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL	12
1.1 Definición juego	12
1.2 Importancia del juego	13
1.3 Características del juego	14
1.4 Tipos de juegos	14
1.4.1 Juegos de actitudes	14
1.4.2 Juegos de dramatización	14
1.4.3 Juegos pasivos	15
1.4.4 Juegos cooperativos o de competitividad	15
1.4.5 Juego sensoriomotor	16
1.4.6 Juego simbólico	16
1.4.7 Juego reglado	17
1.5 Juegos cooperativos	17
1.5.1 Definición de juego cooperativo	17
1.5.2 Aporte del juego cooperativo	19
1.5.3 Características del juego cooperativo	20
1.5.4 Importancia del juego cooperativo	22

1.5.5	Reglas didácticas para aplicar los juegos cooperativos	23
1.5.6	Parámetros de la personalidad que desarrolla el juego cooperativo	23
1.5.6.1	La afectividad	24
1.5.6.2	La motricidad	24
1.5.6.3	La inteligencia	25
1.5.6.4	La creatividad	25
1.5.6.5	La sociabilidad	26
	CAPÍTULO II	27
	TEORÍAS QUE SUSTENTAN AL JUEGO COOPERATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL	27
2.1	Teoría del excedente energético	27
2.2	Teoría del Pre ejercicio	28
	CONCLUSIONES	29
	RECOMENDACIONES.	30
	REFERENCIAS CITADAS.	31

RESUMEN

El propósito de la presente investigación fue, sistematizar información sobre el juego cooperativo en niños de cinco años, lo cual servirá para que los docentes de las diversas Instituciones Educativas del nivel Inicial, optimicen su labor educativa. Juegos Cooperativos, (2013) en su blog menciona “El método utilizado fue el analítico, teniendo como resultado, de que el juego cooperativo es una acción libre, espontánea, que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas establecidas o improvisadas.” (Blanco, D, s.f) explica “Los resultados fueron, que el juego cooperativo es fundamental en el proceso de evolución infantil. Ya que desarrolla potencialidades por su ejercitación placentera, espontánea, de expresión, de ideas, de sentimientos.” Las teorías que sustentan, son: Del excedente energético, del pre ejercicio y del tono de Henry Wallon.

Palabras clave: Juego cooperativo en niños.

ABSTRACT.

The purpose of this research was to systematize information on cooperative play in five-year-old children, which will help teachers from various Educational Institutions at the Initial level to optimize their educational work. Cooperative Games, (2013) in his blog mentions "The method used was analytical, having as a result, that the cooperative game is a free, spontaneous action, which, leaving the usual life, is carried out in a temporal and spatial limitation. according to certain established or improvised rules." (Blanco, D, s.f) explains "The results were that cooperative play is essential in the process of child development. Since it develops potentialities by its pleasant, spontaneous exercise, of expression, of ideas, of feelings." The theories that support are: The energy surplus, the pre-exercise and the tone of Henry Wallon.

Keywords: Cooperative game in children.

INTRODUCCIÓN

Blanco, D, (s.f) menciona “En la actualidad, cada vez más va creciendo la atención, el interés y la motivación en el mundo por todas aquellas actividades que indiscutiblemente influyen de manera sustancial en el desarrollo del niño(a) desde los primeros años de vida. Prestigiosos psicólogos, pedagogos, especialistas e investigadores, de diversas ramas de la ciencia, han estudiado, profundizado y experimentado en esta maravillosa etapa de la edad preescolar, resaltando la importancia de elaborar acciones para ofrecer a los niños(as), desde las primeras edades, una atención que responda a las grandes exigencias de este mundo globalizado.”

Ramírez, A, (2013) indica “El desarrollo psíquico de los niños depende en muchos aspectos de su desarrollo físico, relación que se puede ver de forma especialmente clara cuando se analizan las características evolutivas del desarrollo psíquico motor de los preescolares. Es así que el juego es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura. El juego permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad. Los juegos constituyen una fuente de preparación para la vida adulta y posibilitan ensayar situaciones divertidas, conflictivas que quizá se vayan a experimentar en la vida.”

“Pellicciota citada por Zielinski (2000), afirma que: El juego es un móvil de fundamental importancia en el proceso de evolución infantil; desarrolla sus potencialidades por su ejercitación placentera, espontánea, de expresión de ideas, sentimientos, etc, en definitiva, es una actividad creadora. (p. 430).” (Ramírez, A, 2013)

“Los juegos son inherentes a la etapa de la niñez, representan una forma de diversión y un elemento capaz de motivar la adquisición de un aprendizaje tal cual lo plantea Pedagogía y

Psicología Infantil (2000), al afirmar: Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos condiciones y características lúdicas que pueden aportar al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza” (Ramírez, A, 2013)

“Ahora bien, viendo la necesidad que tiene los docentes de las diversas Instituciones Educativas del nivel Inicial, hemos formulado el siguiente objetivo general” (Ramírez, A, 2013):

Sistematizar información científica sobre el juego cooperativo en los niños de cinco años del nivel Inicial.

Los objetivos específicos derivados son los siguientes:

- a) “Sustentar teóricamente el juego cooperativo en los niños de cinco años del nivel Inicial, considerando su definición, su aporte, sus características que presenta, su importancia, las reglas didácticas para aplicarlos y los parámetros de la personalidad que desarrolla el juego cooperativo.” (Ramírez, A, 2013)
- b) “Describir las principales teorías que sustentan el juego en los niños y niñas” (Ramírez, A, 2013): Teoría del excedente energético, del pre ejercicio y del tono de Henry Wallon.

“Finalmente, queremos agradecer a la Universidad de Tumbes, por ser la entidad universitaria que nos permitió obtener un logro importante como docentes y brindarnos la confianza, el honor y el orgullo de ser formados en esta gloriosa institución Universitaria. A los docentes de la Universidad de Tumbes, por habernos dado todos los conocimientos necesarios para inculcar en base a la experiencia laboral a nuevos formadores y forjadores de la sociedad al servicio de la educación” (Ramírez, A, 2013). A mi familia, porque son el motor permanente de mi vida y por quienes nos entregamos día a día.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTO TEÓRICO DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL

1.1 Definición de juego

Cagigal (1996) citado por Ramírez (2006), define el juego como “una acción libre, espontánea, e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión”. Igualmente, Bonilla y Camacho (1993) citado por Bahamon (2004), define como juego “toda actividad que compromete las facultades mentales, motrices y sociales de manera voluntaria y espontánea con control autónomo (juego individual) o congestionado (juego colectivo) con la finalidad preponderante de la entretención, el goce, la recreación o distracción”.

“Para Huizinga, citado por Dávila (2003), menciona que el juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (Vásquez, R, 2015)

Según Dávila (2003), citado por Vásquez, R, (2015) menciona que “María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para

desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida”

1.2 Importancia del juego

Pellicciota citado por Zielinski (2000), afirma que: "El juego es un móvil de fundamental importancia en el proceso de evolución infantil; desarrolla sus potencialidades por su ejercitación placentera, espontánea, de expresión de ideas, sentimientos, etc., en definitiva, es una actividad creadora". (p. 430)

Pestalozzi (1846-1827), educador Suizo del siglo XIX citado por Montenegro (2000), sugirió que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas. Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación.

Los juegos son inherentes a la etapa de la niñez, representan una forma de diversión y un elemento capaz de motivar la adquisición de un aprendizaje tal cual lo plantea Pedagogía y Psicología Infantil (2000) citado por Blanco, D, (s.f), al afirmar: “Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos condiciones y características lúdicas que pueden aportar al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza”. (p. 21)

Craig y Woolfolk (1999), citados en Blanco, D, (s.f) mencionan que “ el juego satisface muchas necesidades en la vida de un niño: la necesidad de ser estimulado y divertirse, de expresar su exhuberancia natural, de ensayar el cambio por el valor intrínseco de este, de satisfacer su curiosidad, de explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo. Cumple además muchas funciones útiles en el desarrollo infantil. Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades

físicas, brindado muchísimas oportunidades de ejercitar y ampliar las capacidades intelectuales recién descubiertas.”

1.3 Características del juego

Según Edquén y Suárez (2009), los juegos deben tener las siguientes características:

- Debe ser de aplicación directa y sencilla
- Deben ser fáciles de organizar
- Las reglas deben ser claras y precisas
- El juego debe ser acorde con el tema que se está tratando
- Deberá haber estímulo para lograr mayor rapidez
- Deben ser adaptables para hacerlos con varios grupos de alumnos”

1.4 Tipos de juego

Según Matos (2002), existen varios tipos de juegos entre los cuales se encuentran:

1.4.1 Juegos de actitudes

“Los juegos de actitudes, son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.” (Blanco, D, s.f)

1.4.2 Juegos de dramatización

“Los juegos de dramatización, donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de

fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos.” (Blanco, D, s.f)

1.4.3 Juegos pasivos

“Los juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.” (Blanco, D, s.f)

“Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.” (Blanco, D, s.f)

1.4.4 Juegos cooperativos o competitivos

“Los juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.” (Blanco, D, s.f)

Por otra parte, Cañete, M. (2009) cita a Piaget quien distingue tres tipos de juegos, los cuales son los siguientes:

1.4.5 Juego sensoriomotor

Cañete, M, (2009) señala que “El juego sensoriomotor (aproximadamente de 0 a 2 años): en esta etapa el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensoriomotriz.”

1.4.6 Juego simbólico

“El juego simbólico (aproximadamente de 2 a 6 años): su función principal es la asimilación de lo real al yo.” (Cañete, M, 2009)

“El juego simbólico o de función es la actividad en la que el niño representa un objeto, acción o escena. Comienza en el momento en que es capaz de evocar un objeto o fenómeno ausente y en consecuencia, puede representar los objetos reales por símbolos y sustituir la acción real por la imaginaria. Se pueden distinguir distintos tipos de juego simbólico” (Cañete, M, 2009):

- “De imitación (2 a 4 años). El niño imitará en su juego las actividades del adulto que se relacionan con su vida cotidiana” (Cañete, M, 2009).
- “De escenificación primaria (4 a 7 años). Esta etapa podemos denominarla de carácter socioafectivo, es decir, las escenas que interpreta se refieren a jerarquías sociales primarias y modelos profesionales cercanos a su experiencia. Los vendrá utilizando, bien para asimilar los actos de los adultos o modelos que le impresionen, bien para sentirse él como agente-control de las situaciones, bien para conocer e investigar experiencias a través del juego. Así, por ejemplo, son típicos los juegos de mamás y papás, cuyas figuras son para el niño la imagen de la omnipotencia y la autoridad. Otro juego típico es el de los médicos, que le sirve para conocer y explorar el cuerpo del otro y para reproducir y controlar. La finalidad del juego

simbólico de esta etapa es la de representar bien su papel, siendo cada vez más serio a medida que crece. A los niños y niñas de cinco a siete no les gusta jugar con otros menores que ellos, pues estos últimos no cumplen bien su rol.” (Cañete, M, 2009)

- “De escenificación secundaria o socializada (7 a 11 años). Si en el estadio anterior empieza la colaboración en el juego simbólico, en éste se consolida, se amplía el número de niños y niñas que intervienen en el juego, porque con el crecimiento se posibilita la coordinación y la cooperación con vistas a lograr un fin, y todos están dispuestos a desempeñar su papel.” (Cañete, M, 2009)

1.4.7 Juego reglado

“El juego reglado (a partir de los 6 años): en esta modalidad se combinan la especialidad del juego con el cumplimiento de las normas que comportan. Tienen una función especialmente socializadora y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad.” (Cañete, M, 2009)

1.5 El juego cooperativo.

1.5.1 Definición del juego cooperativo

Brown (1998) citado por Martínez, T, (2012) Plantea “que estos juegos se presentan como una posibilidad diferente de sentir felicidad, alegría y placer sin tener la necesidad de Aplastar al otro. Por tanto, nos ofrece la posibilidad que elimina el binomio (Ganadores – Perdedore) que tantas dificultades genera en nuestros niños y niñas. El autor considera el juego como una nueva forma de interactuar socialmente asimismo como transmisor de valores.”

“En concordancia con el autor, se instituye que, si verdaderamente queremos formar personas con valores humanos, las acciones que hagamos tienen que ser coherentes con la realidad de nuestros niños y niñas.” (Martínez, T, 2012)

“Al elevar la competencia como un gran valor, al enarbolarla como bandera, el hombre ve al otro como su enemigo. Prevalece entonces la ley de la selva, donde sobrevive el más fuerte, el más vivo; y al haber un ganador, surge irremediamente la marginalidad y la opresión” (Rey, 1987, p.5) citado en (Martínez, T, 2012)

“Frente a lo mencionado por este autor y teniendo relación con lo dicho por Brown. La situación cooperativa puede definirse en la cual los objetivos de un individuo, en una realidad dada, son de tal naturaleza que el objetivo de un individuo pueda ser alcanzado, todos los demás integrantes en dicha situación deberán igualmente alcanzar sus respectivos objetivos.” (Martínez, T, 2012)

Camacho, L, (2012) explica “Para los niños y niñas de Educación Inicial 5 años no es fácil trabajar de manera organizada, repartir labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir”

“Por tanto, los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, solidaridad, entre otros.” (Camacho, L, 2012)

“Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos aptos, los menos inteligentes, los

menos vivos, etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir” (Camacho, L, 2012).

El juego cooperativo es aquel en donde la diversión va primero que los resultados, no excluyen y fomentan la participación de todos y en donde la cooperación y colaboración de los participantes es necesaria para conseguir los objetivos. El juego, (2019) expone en su blog: “Estos juegos tuvieron origen en Estados Unidos y Canadá en la década de los sesenta, y proporcionan una perspectiva diferente a los demás juegos, (Vida, 2002), algunos estudios avalan cambios en el comportamiento y la conducta de las personas que los realizan continuamente, ayuda a la resolución de conflictos y a trabajar en la autoestima de los participantes.”

1.5.2 Aporte de los juegos cooperativos.

Arranza, E, (2013) expone que “Los Juegos Cooperativos ayudan a las niñas y niños a”:

- “Tener confianza en sí mismas” (Arranza, E, 2013)
- “Tener confianza en las otras personas” (Arranza, E, 2013)
- “Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten” (Arranza, E, 2013)
- “Poder interpretar y aceptar los comportamientos de las otras” (Arranza, E, 2013)
- “Poder transformar sus comportamientos en función de las otras” (Arranza, E, 2013)
- “Comprenderse mejor a sí mismas y a las demás” (Arranza, E, 2013)
- “Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgadas” (Arranza, E, 2013)
- “Vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de las otras” (Arranza, E, 2013)

- “Comunicarse positivamente con las otras” (Arranza, E, 2013)

1.5.3 Características de los juegos cooperativos

Wikiversidad, (2019) señala “Los juegos cooperativos tienen características que algunos autores anteriormente mencionados han definido como esenciales al momento de referirnos a dichos juegos, se tomara en consideración las características señaladas por el autor (Terry Orlick, 1990) y (Omeñaca, 1998), quienes señalan características observables al momento de poner en práctica los juegos cooperativos.”

Características según (Terry Orlick, 1990):

- “Libres para crear: es otra característica que podemos encontrar en los juegos cooperativos, en la que los alumnos utilizan su creatividad cuando se realizan los diferentes juegos. Además, los alumnos tendrán que usar su creatividad en algunas ocasiones para llegar al objetivo del juego sin que le ayude el maestro para la mayor satisfacción del niño.” (Wikiversidad, 2019)
- “Libres de exclusión: a diferencia de los juegos competitivos, los juegos cooperativos no excluyen a ningún participante por ser menos hábil cuando realizamos un juego, ya que para los participantes que son eliminados pueden generar sentimientos negativos sobre sí mismo. Por eso, en los juegos cooperativos no se conocen ganadores ni perdedores, sino que todos ganan si llegan al objetivo que persigue el juego, sin excluir a ninguno de los participantes” (Wikiversidad, 2019)
- “Libres de elección: el juego cooperativo da la posibilidad a los participantes de generar una iniciativa individual, estando siempre abierta a los deseos de los demás compañeros que participan” (Wikiversidad, 2019)
- “Libres de agresión: la agresión en los juegos cooperativos está totalmente eliminada, porque la dinámica del juego demanda que haya una colaboración entre todos los participantes, porque el resultado positivo se consigue por la unión de los esfuerzos

de cada uno y no con una oposición entre ellos. Por eso disminuye la posibilidad de que aparezcan comportamientos agresivos entre los participantes del juego.” (Wikiversidad, 2019)

Características según (Omeñaca, 1998):

- “Todos los participantes del juego tienen un fin común y tienen que trabajar todos juntos para lograrlo.” (Wikiversidad, 2019)
- “Todos los participantes ganan si se consigue el objetivo del juego y todos no ganaran en caso contrario. Los participantes compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos mismos.” (Wikiversidad, 2019)
- “Los jugadores combinan entre ellos sus diferentes habilidades para conseguir la finalidad del juego cooperativo. Cada participante tiene su responsabilidad individual, es decir, todos los jugadores son necesarios para el juego y tienen un rol que desarrollar y existe igualdad entre los miembros” (Wikiversidad, 2019).
- “Poseen una independencia positiva ya que el resultado no deriva de la suma de los esfuerzos sino de la adecuación de lo hecho por el resto de los compañeros como respuesta a los obstáculos del juego” (Wikiversidad, 2019)
- “Los jugadores deben disponer de habilidades sociales, motrices y cognitivas suficientes para superar las adversidades y lograr el objetivo del juego. Los juegos cooperativos atienden más al proceso, es decir, se le da mucha más importancia lo que proporciona dentro del grupo que en llegar a lograr el objetivo del juego al final” (Wikiversidad, 2019)
- “los juegos cooperativos no excluyen, todos los participantes tienen algo que aportar en el juego, por lo tanto, no existe la eliminación en los juegos cooperativos.” (Wikiversidad, 2019)

“Según estas características los juegos cooperativos son integrativos y permiten que los participantes disfruten el compartir y el jugar, promueven la libertad y el compañerismo y fomentan las habilidades sociales, motrices y cognitiva de cada participante para llegar a un solo fin, en este juego se desarrolla la creatividad e imaginación, todos gana o todos pierden y el objetivo y la meta es para el bienestar común” (Wikiversidad, 2019)

1.5.4 Importancia de los juegos cooperativos.

A través del juego cooperativo se promueve el desarrollo de actitudes cooperativas como el conocimiento mutuo, los participantes tienen la posibilidad de conocer sus fortalezas y habilidades que le permiten aportar al grupo, desarrollan la comunicación, el simple hecho de comunicarse con los demás para saber el papel que cumple cada uno en la realización de la actividad promueve el diálogo y la palabra aunque el participante sea poco comunicativo; en el juego cooperativo se desarrolla la confianza de los participantes en sí mismos y en los demás y a su vez se genera la cooperación y la empatía hacia el otro.

Los juegos cooperativos son importantes en el desarrollo de habilidades sociales, como la superación de prejuicios, permite que niños con temor a tener contacto con personas que no conocen aprendan a relacionarse dejando a un lado la discriminación y la exclusión, conjuntamente estos juegos permiten la regulación de conflictos en el aula o en distintos ambientes permitiendo la crítica constructiva personal y grupal. Estos juegos fomentan la toma de decisiones para el bienestar grupal y hace que los participantes sean determinantes y con autoconfianza.

El juego cooperativo es de gran ayuda para el desarrollo social, para esto se puede emplear los juegos de representaciones colectivas, juegos motores y juegos de regla, en donde todo el grupo participe, ayude y coopere.

Pérez, S, et al, (2015) indica “El uso de los juegos cooperativos como un medio educativo, ayuda a la enseñanza en todo el sentido, en los deportes, en valores, en la construcción de nuevas relaciones, interacción con el medio, disminuir la agresividad y promover actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, estos tipos de juegos pueden ser un importante recurso en la educación”. Ya que no solo se centra en el área física si no, en cualquier manifestación educacional, ya que sirve para guiar la conducta y el comportamiento de las personas, en donde “se ven involucrados los sentimientos y emociones que permiten la aceptación de los otros” (Morales & Murrieta, 2014).

1.5.5 Reglas didácticas para aplicar los juegos cooperativos

Según Edquén y Suárez (2009), precisan las siguientes reglas:

- 1º. Paso: Explicación del juego. En este paso el docente dará el nombre del juego y explicará de una manera sencilla las características del juego, las reglas para su ejecución. Aquí también se responderá todas las interrogantes de los niños para que no quede ninguna duda.
- 2º. Paso: Demostración del juego. El docente hará un juego previo para que quede completamente claro en qué consiste el juego.
- 3º. Paso: La ejecución. Consiste en la realización del juego con la participación de todos los niños. El docente debe intervenir en el juego, sin ser el centro de atención.

1.5.6 Parámetros de la personalidad que desarrolla el juego cooperativo

Según Michelet (1986), citado en La chakana, (2011) señala “mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí”:

1.5.6.1 La afectividad

“El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.” (La chakana, 2011)

“Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.” (La chakana, 2011)

“También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.” (La chakana, 2011)

“El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.” (La chakana, 2011)

“En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.” (La chakana, 2011)

1.5.6.2 La motricidad

“El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de

contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.” (La chakana, 2011)

1.5.6.3 La inteligencia

“Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.” (La chakana, 2011)

“Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse causa. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.” (La chakana, 2011)

1.5.6.4 La creatividad

“Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.” (La chakana, 2011)

1.5.6.5 La sociabilidad

“En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.” (La chakana, 2011)

Menciona Michelet (1986), citado en La chakana, (2011) “que en los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros.”

“La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario, y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco.” (La chakana, 2011)

“En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participación individual o colectiva y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.” (La chakana, 2011)

CAPÍTULO II

TEORÍAS QUE SUSTENTAN AL JUEGO COOPERATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL

2.1 Teoría del excedente energético

Spencer (1855), citado por Camacho, L, (2012), señala que: “propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego.”

Autores como Andrade y Ante (2010), citados por Camacho, L, (2012) indican que “Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad. Spencer comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres.”

Según Martínez (2012), citado en Martínez, T, (2012) Spencer, “basándose en el poeta alemán Schiller plantea su teoría del excedente de energía, en la cual establece que los seres jóvenes juegan para descargar un exceso de fuerzas. El autor distingue entre dos clases de actividades: la primera es el trabajo, actividad seria, útil, dirigida a un fin práctico y la segunda es el juego, actividad desinteresada y de lujo, que tiene un fin en sí misma, cuya forma más avanzada es el arte. Considera al juego como una parodia de la vida sería en la que se emplea la energía sobrante. Es una copia de los actos de los adultos.”

2.2 Teoría del Pre ejercicio

Según Moreno (2002), citado por Camacho, L, (2012) indica que “esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas.”

Para Ortega (1992), citado en Camacho, L, (2012) indica “el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño.”

Según Martínez (2012), Groos plantea una teoría en la cual propone al juego como un ejercicio preparatorio para la vida seria. Para el autor, el juego es el medio por el cual se ejercitan las disposiciones naturales, desarrollando y educando estas actitudes innatas con que los hombres y animales superiores cuentan al nacer.

En esta teoría, Groos (2004), citado por Camacho, L, (2012), “menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.”

CONCLUSIONES

PRIMERA: “El juego es una acción libre, espontánea y trascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión.” (Ramírez, G, 2006) El juego es un móvil de fundamental importancia en el proceso de evolución infantil; desarrolla sus potencialidades por su ejercitación placentera, espontánea, de expresión de ideas, sentimientos, etc., en definitiva, es una actividad creadora. Los tipos de juegos son: De actitudes, de dramatización, pasivos y cooperativos o competitivos.

SEGUNDA: El juego cooperativo es aquel en donde la diversión va primero que los resultados, no excluyen y fomentan la participación de todos y en donde la cooperación y colaboración de los participantes es necesaria para conseguir los objetivos.

TERCERA: Las teorías que sustentan al juego cooperativo, tenemos: “Del excedente energético, donde se menciona que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego; Del pre ejercicio, propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas” (Camacho, L, 2012); y, del Tono de Henry Wallon, donde precisa que la coordinación del tono muscular como la trama básica sobre la que se sustenta cualquier tipo de relación con el otro. El dialogo tónico que se establece suele ser una reviviscencia del mantenido originalmente entre el niño y su madre, iniciándose desde él la construcción del edificio afectivo. Como prolongación terapéutica de estos planteamientos, Wallon profundiza en el uso de las técnicas de relajación en las que busca, sobre todo, experiencias tónicas

RECOMENDACIONES.

Se recomienda lo siguiente:

- Brindar capacitación a docentes del nivel inicial sobre la implementación en juegos cooperativos en sus planes curriculares.
- Que los docentes apliques estrategias utilizando el juego cooperativo en sus sesiones de aprendizaje en el nivel inicial.
- A los padres de familia, brindar el apoyo a sus menores hijos en el desarrollo de actividades.

REFERENCIAS CITADAS

- Andrade G., V. y Ante B., A.C. (2010). Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas “Dario Egas Grijalva”, “Abdon Calderon” y “Manuel, J. Bastidas” de la ciudad de San Gabriel Provincia del Carchi. Tesis, Universidad Técnica del Norte, Ibarra – Ecuador. Recuperado el 18/11/2015 de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>
- Arranza, E. (2013). Juegos cooperativos y sin competición. Recuperado de: <https://de.slideshare.net/shawtyheartland/juegos-cooperativosysincompeticionparainfantil>
- Bahamon (2004). El juego. Colombia: Rezza Editores.
- Blanco, D. (s.f). Las actividades ludicas y su importancia en los niños y niñas de educacion inicial. Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>
- Brown, G (1998). Qué tal si jugamos... otra vez (2ºed.). Venezuela. Editorial: Publicaciones populares.
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años (Tesis de Licenciatura). PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. Lima. Perú. Recuperado de: <https://docplayer.es/7477947-Pontificia-universidad-catolica-del-peru-factultad-de-educacion.html>
- Cañete, M. (2009). DIDÁCTICA DEL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL: ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS. Recuperado de: <https://docplayer.es/7289968-Didactica-del-juego-en-la-etapa-de-educacion-infantil-estrategias-y-metodologias.html>
- Dávila, J. (2003). El juego y la ludoteca. Talleres gráficos universitarios 1ª impresión. Mérida: Venezuela.
- Edquén, M. y Suárez, D. (2009), Aplicación de la estrategia “Aprendemos jugando” en el aprendizaje del área lógico matemática en niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 305 del caserío de Monterrey del distrito de Nueva Cajamarca, Rioja, 2007”. Tesis de Pre Grado – Universidad Nacional de San Martín. Tarapoto
- El juego. (2019). El juego [Entrada de Blog]. Recuperado de: <https://magoefp3.files.wordpress.com/2019/01/el-juego.pdf>

- Graig, B. y Woolfolk (1999). Desarrollo perceptual y motor en los niños. España: Ediciones PAIDOS.
- Groos, K. (1901). The play of animals. Edit. Appleton. Nueva York – U.S.A.
- Guzmán, M. et al (2003). Desarrollo sicomotriz: motricidad, sentidos, desarrollo físico y artístico. Colombia: Rezza Editores.
- Juegos Cooperativos. (2013). Características de los juegos cooperativos. Recuperado de: <https://b2juegoscooperativos.blogspot.com/2013/01/3-caracteristicas-de-los-juegos.html>
- La chakana. (2011). Juego, juguetes y desarrollo infantil [Entrada de Blog]. Recuperado de: <https://psicologiaporlvida.blogspot.com/2011/05/juego-juguetes-y-desarrollo-infantil.html>
- Lapierre, A. (1977). Educación psicomotriz. Buenos Aires.
- Le Boulch, J. (1983). ElMartínez, J. E (2000). Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad. Almería: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Almería.
- Maceo, Y. (s.f). Juegos para potenciar el desarrollo de la motricidad fina (óculo- Manual). Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos82/juegos-desarrollo-motricidad-fina/juegos-desarrollo-motricidad-fina.shtml>
- Matos R. (2002). Juegos musicales como recursos pedagógicos en el Preescolar. Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. YUDUPEL. Martínez T., G. (2012). Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial. Tesis Universidad Abierta Interamericana, Argentina. Recuperado el 18/11/2015 de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Martínez, T. (2012). Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial (Tesis de Licenciatura). Universidad Abierta Interamericana. Buenos Aires. Argentina. Recuperado de: <https://docplayer.es/11753486-Los-juegos-cooperativos-y-su-relacion-con-el-desarrollo-de-habilidades-sociales-en-la-educacion-inicial.html>
- Michelet, A. (1986). El maestro y el juego. Perspectivas V. XVI. Nº 1, PP. 117-126. España.
- Montenegro, L. (2000). El juego como actividad pedagógica para el niño de 12 meses a 5 años. Universidad Nacional Abierta. Caracas, enero 1997.
- Montessori, Dimitrios Yaglis (1999). Serie grandes educadores. Volumen 4. Editorial trilla.
- Moreno M., J. A. (2002). Aprendizaje a través del juego. Madrid – España: Aljibes.

- Omeñaca.(1998). Juegos cooperativos. Recuperado el 2016, de https://es.wikiversity.org/wiki/Juegos_cooperativos.
- Ortega R., M.J. (1992). Jugar y aprender. Sevilla: Diada.
- Pedagogía y Psicología Infantil (2000). Biblioteca Práctica para Padres y Educadores. La Infancia Edita: CULTURAL, S.A. Impreso en España. Madris España.
- Pérez, S, et al. (2015). Importancia de los juegos cooperativos en educación. Revista EFdeportes. N°205. Recuperado de:<https://efdeportes.com/efd205/importancia-de-los-juegos-cooperativos-en-educacion.htm>
- Ramírez, A. (2013). Recreación y desarrollo humano para los niños de 4 a 5 años con necesidades educativas especiales (Proyecto de Licenciatura). Universidad de Guayaquil.Guayaquil. Ecuador. Recuperado de:<https://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/22261/1/Ram%C3%ADrez%20Aroyo%2c%20Ana%20Marcela.pdf>
- Ramírez, G. (2006). Deporte vs. juego. A la búsqueda de un concepto integrador. Revista EFdeportes. N°94. Recuperado de:<https://efdeportes.com/efd94/deporte.htm>
- Ramírez, Y. (2006). Perfil de competencias y la evaluación cualitativa del aprendizaje en el I y II etapa de educación básica. Universidad de los Andes. Programa de Perfeccionamiento y Actualización Docente.
- Rey, G (1987). El juego cooperativo. (2°ed.). Venezuela. Editorial: Publicaciones populares.
- Vásquez, R. (2015). APLICACIÓN DE UN PROBLEMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DEL NÚMERO Y CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 253 ISABEL HONORIO DE LAZARTE DE LA URBANIZACIÓN LA NORIA DEL DISTRITO DE TRUJILLO, 2012 (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Trujillo. Perú. Recuperado de:<https://docplayer.es/82485604-Universidad-nacional-pedro-ruiz-gallo-unidad-de-postgrado-mencion-investigacion-y-docencia-tesis.html>
- Velázquez; Murrieta, Morales; Carbonero; Prat & Ventura; (2004; 2014; 2014;). Enseñanza de los deportes utilizando como medio, los modelos horizontales comprensivos.
- Wallon, H. (1987). Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil. Madrid: Visor-Mec.
- Wallon, H. (1974). La evolución psicológica del niño. México: Grijalbo.
- Zielinski, T. (2000) Juegos y actividades preescolares. Ediciones Ceac. Barcelona. España. II Edición.

El juego cooperativo en los niños de cinco años del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	6%
2	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
5	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	docplayer.es Fuente de Internet	1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva
Asesor.