

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



Los juegos cooperativos en educación física

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Física

Autora

Iván Dennis Sánchez Vásquez

Jaén – Perú

2020

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



Los juegos cooperativos en educación física

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Jaén – Perú

2020

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



Los juegos cooperativos en educación física

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido
y forma

Iván Dennis Sánchez Vásquez (Autor)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Jaén – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a diecinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Bracamoros, 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 Alburquerque Silva, 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: *“Los juegos cooperativos en educación física”*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física. (a) **SÁNCHEZ VÁSQUEZ, IVÁN DENNIS**.

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, **SÁNCHEZ VÁSQUEZ, IVÁN DENNIS**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física.

Siendo las trece horas 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. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Los juegos cooperativos en educación física

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repositorio.untumbes.edu.pe Internet Source	6%
2	mundoentrenamiento.com Internet Source	2%
3	issuu.com Internet Source	2%
4	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Student Paper	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Internet Source	1%
6	studyassistant-lat.com Internet Source	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Student Paper	1%
8	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Internet Source	1%
9	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Student Paper	1%



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

10	www.researchgate.net Internet Source	1 %
11	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Student Paper	1 %
12	archive.org Internet Source	<1 %
13	repositorio.unu.edu.pe Internet Source	<1 %
14	repositorio.unheval.edu.pe Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Student Paper	<1 %
16	pdfslide.tips Internet Source	<1 %
17	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Student Paper	<1 %
18	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Student Paper	<1 %
19	Submitted to Universidad de Nebrija Student Paper	<1 %
20	Submitted to Universidad TecMilenio	



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

	Student Paper	<1 %
21	mobbyt.com Internet Source	<1 %
22	Submitted to Universidad Pontificia de Salamanca Student Paper	<1 %
23	documentop.com Internet Source	<1 %
24	dspace.utb.edu.ec Internet Source	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Student Paper	<1 %
26	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publication	<1 %
27	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet Source	<1 %
28	tesis.usat.edu.pe Internet Source	<1 %
29	www.slideshare.net Internet Source	<1 %



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

30

Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar

Student Paper

<1%

31

juegoscompetitivosyjuegoscooperativos.blogspot.com

Internet Source

<1%

Exclude quotes

Exclude matches < 15 words

Exclude bibliography



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, quienes son la fuente de mi inspiración y la razón fundamental por la cual continúo esforzándome incansablemente. Ellos representan el impulso que me motiva a superarme día a día, con el objetivo de convertirme en un modelo de integridad, bienestar y éxito profesional.

ÍNDICE.

DEDICATORIA	vi
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCION	13
CAPITULO I	15
MARCO CONCEPTUAL	15
1.1. El juego y su definición.	15
1.2. Teorías sobre el juego.	16
CAPITULO II.	22
LOS JUEGOS COOPERATIVOS.	22
2.1. Definición.	22
2.3. Ventajas del Juego cooperativo.	24
2.4. Los valores que promueven los juegos cooperativos.	25
2.6. Diferencias entre juegos competitivos y juegos cooperativos.	27
2.7. Ejemplos de juegos cooperativos	27
Juego cooperativo: la lluvia de globos.	28
Juegos cooperativos en Educación Física: La isla se hunde	29
Juego cooperativo: El tren.....	30
Juegos cooperativos en Educación Física: Por el aro	30
2.8. Fundamentación del área de Educación Física	30
CONCLUSIONES	34
RECOMENDACIONES:	35
REFERENCIAS CITADAS	36

RESUMEN

Este trabajo monográfico aborda la importancia y el impacto de los juegos cooperativos dentro del contexto de la educación física, resaltando cómo estos pueden servir como herramientas pedagógicas valiosas para los docentes de esta especialidad. A través de un análisis detallado del enfoque teórico que sustenta el juego cooperativo, se examina su potencial para fomentar habilidades sociales, trabajo en equipo y respeto mutuo entre los estudiantes. El documento busca ofrecer a los profesionales de la educación física una perspectiva enriquecida sobre cómo implementar prácticas lúdicas que promuevan la cooperación sobre la competencia, contribuyendo así a mejorar sus prácticas áulicas y el desempeño pedagógico. Al finalizar, se espera que este estudio no solo amplíe el conocimiento existente sobre los juegos cooperativos, sino que también inspire a los educadores a adoptar estrategias más inclusivas y efectivas en el desarrollo de sus clases, con el objetivo de beneficiar el crecimiento integral de todos los estudiantes.

Palabras clave: Juego cooperativo, Educación Física, Estudiantes

ABSTRACT.

This monographic work addresses the importance and impact of cooperative games within the context of physical education, highlighting how these can serve as valuable pedagogical tools for teachers of this specialty. Through a detailed analysis of the theoretical approach underlying cooperative play, its potential to foster social skills, teamwork, and mutual respect among students is examined. The document seeks to offer physical education professionals an enriched perspective on how to implement playful practices that promote cooperation over competition, thus contributing to improving their classroom practices and pedagogical performance. Upon completion, it is expected that this study will not only expand the existing knowledge on cooperative games, but also inspire educators to adopt more inclusive and effective strategies in the development of their classes, with the aim of benefiting the comprehensive growth of everyone. the students.

Keywords: Cooperative game, Physical Education, Students

INTRODUCCION

Considerando que la educación es un proceso integral que busca el desarrollo físico, mental y espiritual de los individuos, su papel es crucial en la formación completa de niños y niñas, fomentando habilidades y actitudes que promueven una convivencia humana más armoniosa. Si bien gran parte de las actividades educativas se centran en la adquisición de conocimientos, es fundamental también cultivar habilidades sociales, las cuales pueden ser fortalecidas a través de los juegos cooperativos. En este trabajo monográfico, se pretende explorar en profundidad la definición de juego, las teorías que lo sustentan, el concepto de juego cooperativo, su importancia y otros aspectos relevantes.

Esta monografía ofrece aportes teóricos significativos al realizar un análisis exhaustivo de las diversas conceptualizaciones del juego, centrándose especialmente en el juego cooperativo y su evolución a lo largo del tiempo. Este enfoque teórico permite comprender cómo el juego cooperativo promueve el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. En términos metodológicos, el trabajo sigue la estructura proporcionada por la universidad y cumple con las normas de estilo APA.

Objetivo general

Brindar información sustentatoria sobre los juegos cooperativos, su importancia en el desarrollo de los estudiantes.

Objetivos específicos

- Seleccionar y gestionar información relevante sobre el juego cooperativo para incluirlo en el presente trabajo.
- Establecer definiciones, teorías, características, ventajas e importancia de los juegos cooperativos.

En la sección de conclusiones, se presentan los hallazgos clave derivados del análisis realizado, mientras que las referencias bibliográficas utilizadas en la elaboración del marco teórico se detallan al final del documento.

CAPITULO I

MARCO CONCEPTUAL

1.1. El juego y su definición.

El juego, una actividad universal presente en todas las culturas y épocas, ha evolucionado a lo largo del tiempo en consonancia con los avances científicos y tecnológicos. Según Schiller (2002), el hombre alcanza su verdadera esencia cuando juega, pues el juego es inherente a la naturaleza humana y contribuye al crecimiento y desarrollo personal. En el ámbito educativo, especialmente en la educación inicial, el juego se convierte en un elemento fundamental para la formación integral del niño, siendo necesario integrarlo de manera transversal en su aprendizaje.

La Real Academia de la Lengua Española define el juego como una acción que produce alegría, siendo una actividad que permite procesar conocimientos de manera informal y placentera (Real Academia de la Lengua, 2014). Ortega (1992) sostiene que el juego infantil facilita la interacción del niño con su entorno, promoviendo aprendizajes y habilidades de comunicación. Chateau (1976) argumenta que el juego prepara al niño para la vida y contribuye al desarrollo de su personalidad.

Zapata (1989) señala que el juego infantil es un medio de expresión, conocimiento y socialización, así como un elemento clave en el desarrollo de la personalidad y las habilidades motoras. A través del juego, el niño no solo adquiere conocimientos y se relaciona con otros, sino que también aprende a resolver problemas de manera creativa.

La importancia del juego radica en su capacidad para permitir al niño explorar diferentes aspectos de la vida cotidiana, desarrollar habilidades cognitivas,

emocionales y sociales, y fortalecer su personalidad. Huizinga (2009) destaca en su obra "Homo Ludens" la importancia cultural del juego, equiparándolo en relevancia con la reflexión y el trabajo.

1.2. Teorías sobre el juego.

A lo largo de la historia, diversas teorías han surgido en relación con el concepto del juego, y es interesante observar cómo estas teorías han evolucionado y tomado diferentes enfoques a lo largo del tiempo. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se remontan a la segunda mitad del siglo XIX y los albores del siglo XX. En este contexto histórico, surgen las bases de lo que hoy entendemos como teorías del juego.

En el análisis de este fenómeno, Antonio Moreno (2002) destaca cuatro teorías fundamentales que ofrecen perspectivas valiosas sobre el juego. A continuación, exploraremos en detalle cada una de estas teorías, proporcionando una comprensión más profunda de su importancia y relevancia en el estudio del juego.

Teoría del excedente energético.

En la mitad del siglo XIX, Herbert Spencer (1855) propuso una teoría intrigante que arroja luz sobre el fenómeno del juego. Según Spencer, el juego surge como una manifestación natural del exceso de energía que los seres humanos experimentan en sus cuerpos. Argumenta que esta energía excedente necesita ser canalizada y el juego proporciona el medio ideal para hacerlo.

Spencer fundamenta su teoría en la observación de que la infancia y la niñez son etapas de la vida en las cuales los niños no tienen una carga significativa de responsabilidades. En este período, no se espera que los niños asuman roles laborales para garantizar su supervivencia, ya que sus necesidades son atendidas por los adultos y la sociedad en general. En este contexto, Spencer sostiene que el juego se convierte en la actividad principal a través de la cual los niños canalizan su exceso de energía durante sus momentos de ocio.

Esta teoría de Spencer nos lleva a reflexionar sobre el papel fundamental que desempeña el juego en el desarrollo humano y cómo sirve como un mecanismo esencial para el crecimiento y la exploración en la infancia.

Teoría del pre ejercicio o teoría del juego como anticipación funcional de Karl Gross.

La teoría presentada por Karl Groos en 1898 destaca la importancia del juego en la etapa de la niñez como un proceso crucial para el desarrollo humano. Groos sostiene que, durante la niñez, los niños se preparan para la vida adulta a través de una serie de situaciones y actividades lúdicas que les permiten practicar funciones específicas y roles sociales.

Según Groos, el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo psicomotor y cognitivo del niño, influyendo directamente en su crecimiento óptimo. Este enfoque pone de relieve la observación de Groos sobre cómo el juego no solo es una actividad individual, sino también una forma de interacción social significativa desde una edad temprana.

Inicialmente, Groos señala que los adultos suelen dirigir el juego de los niños, pero con el tiempo, los roles se invierten y son los niños quienes lideran la actividad lúdica. Este proceso refleja la capacidad del juego para fomentar la autonomía y la creatividad en los niños.

Para Groos, el juego no es simplemente una actividad recreativa, sino un ejercicio preparatorio para las funciones y habilidades necesarias en la vida adulta. Esta idea se basa en la observación de Darwin de que las especies mejor adaptadas sobreviven en entornos cambiantes. Desde esta perspectiva, el juego se convierte en una herramienta vital para la adaptación y la supervivencia.

Groos introduce el concepto de "anticipación funcional", argumentando que el juego permite a los niños practicar y desarrollar habilidades que serán esenciales en su

vida adulta. Esta teoría sugiere que el juego es una forma de preparación para enfrentar los desafíos y responsabilidades futuras.

Además, Groos explora la función simbólica del juego, señalando cómo el juego simbólico permite a los niños representar situaciones y roles que aún no han experimentado en la realidad. Esta capacidad de ficción simbólica es fundamental para el desarrollo del pensamiento abstracto y la creatividad.

Teoría de la recapitulación.

La propuesta presentada por Hall en 1904 adopta una perspectiva biogenética, sugiriendo que el juego es una manifestación del desarrollo ontogenético que refleja aspectos esenciales del proceso genético.

Hall tenía como objetivo disciplinar a los niños para civilizarlos, pero al mismo tiempo buscaba su felicidad. Su enfoque educativo tomaba en consideración los sentimientos del niño y fomentaba la motivación intrínseca para el aprendizaje, convirtiendo al maestro en un facilitador de este proceso.

En esencia, la teoría de la recapitulación de Hall se fundamenta en el evolucionismo humano de Darwin, sugiriendo que a medida que nos desarrollamos, manifestamos características que reflejan aspectos de nuestros ancestros prehistóricos. Hall se centra especialmente en la infancia, argumentando que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los niños, ya que les permite deshacerse de funciones rudimentarias que ya no son útiles en la vida moderna, preparándolos así para un desarrollo posterior óptimo.

Teoría de la relajación.

Esta teoría encuentra su fundamento en la tesis desarrollada por Lazarus. Su enfoque se evidencia en el valor otorgado a actividades como los juegos, las canciones infantiles y los cuentos de hadas, así como en la práctica de finalizar las lecciones antes de que los niños presenten signos de fatiga. Según Lazarus, el juego representa una herramienta fundamental para el descanso, la relajación y la recuperación de energías

después de participar en actividades serias o productivas, especialmente en momentos de agotamiento o fatiga.

Para Lazarus, el juego no solo constituye una pausa en la rutina diaria, sino también un medio para renovar y recargar las reservas de energía física y mental. Esta perspectiva resalta la importancia del equilibrio entre el esfuerzo y el descanso en el desarrollo y bienestar de los niños, reconociendo el juego como una actividad esencial para mantener un estado de bienestar físico y emocional.

Teoría de Winnicott.

En una línea similar, Winnicott (1997) sostiene que el juego merece ser considerado como un tema independiente, complementario al concepto de sublimación del instinto. El autor argumenta que el juego es una experiencia cultural intrínseca que permite a los niños comprender los eventos culturales y la realidad que los rodea. Para Winnicott, el juego actúa como un puente entre el niño y su entorno, proporcionando un espacio crucial para explorar y entender la dinámica entre el individuo y el mundo que lo rodea.

Teoría Piagetiana sobre el juego.

Según Jean Piaget (1956), el juego es una parte integral de la inteligencia infantil, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad en cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotoras, simbólicas y de razonamiento son aspectos esenciales del desarrollo que condicionan la naturaleza y la evolución del juego.

Piaget identifica tres estructuras básicas del juego que corresponden a las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego como ejercicio simple, el juego simbólico y el juego reglado. Sin embargo, su enfoque se centra principalmente en la cognición, prestando menos atención a las emociones y motivaciones de los niños.

El trabajo de Piaget se centra en una "inteligencia" o "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla, presentando una teoría del

desarrollo por etapas. Divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas principales: sensomotriz, preoperativa, operativa concreta y operativa formal.

Durante la etapa sensomotriz, el niño tiene una capacidad limitada para representar y comprender el mundo, pero aprende a través de la actividad y la exploración constante. En la etapa preoperativa, el niño representa el mundo de manera subjetiva y actúa sobre estas representaciones como si fueran reales.

En la etapa operativa concreta, el niño es capaz de realizar operaciones lógicas concretas y depende de experiencias concretas para comprender los hechos y objetos. Finalmente, en la etapa del pensamiento operativo formal, el individuo puede razonar de manera lógica y formular hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física y la experiencia, destacando la importancia del constructivismo en la pedagogía. Según esta aproximación, el currículum educativo debe comenzar con los intereses del alumno, incorporando nuevas experiencias al conocimiento previo y fomentando la acción autodirigida y la resolución de problemas como elementos centrales del aprendizaje y el desarrollo.

Teoría Vygotskyana.

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como una necesidad de replicar el contacto social con los demás. Vygotsky argumenta que la naturaleza, el origen y la esencia del juego son fenómenos de carácter social, y que a través del juego se presentan escenas que trascienden los impulsos y pulsiones individuales internas.

Para Vygotsky, el desarrollo humano se ve influido por dos líneas de cambio evolutivo: una más vinculada a la biología, centrada en la preservación y reproducción de la especie, y otra de naturaleza sociocultural, que implica la asimilación de la organización propia de una cultura y un grupo social específico.

El autor destaca que el juego es una actividad social en la cual los niños, gracias a la cooperación con sus pares, pueden asumir roles complementarios a los suyos propios. Además, Vygotsky se centra especialmente en el juego simbólico, señalando cómo los niños transforman objetos y los incorporan a su imaginación, otorgándoles significados diferentes. Por ejemplo, cuando un niño utiliza una escoba como si fuera un caballo. Esta capacidad de transformar objetos contribuye al desarrollo de la capacidad simbólica en el niño.

CAPITULO II.

LOS JUEGOS COOPERATIVOS.

2.1. Definición.

Los juegos cooperativos representan una forma de juego altamente organizada y estructurada, donde los niños interactúan entre sí de manera colaborativa, respetando las reglas establecidas y asignando roles específicos a cada participante. En este tipo de juego, se prioriza el trabajo en equipo y la consecución de metas compartidas sobre el logro individual.

Este enfoque promueve el desarrollo de habilidades sociales y afectivas en los niños a medida que participan en actividades conjuntas. La esencia de los juegos cooperativos radica en fomentar actitudes de sensibilidad, cooperación, comunicación y solidaridad, lo cual contribuye a fortalecer las relaciones interpersonales y el vínculo con el entorno natural.

En los juegos cooperativos, los participantes asumen funciones y roles específicos con el objetivo de alcanzar metas comunes de manera conjunta. Este tipo de juego se basa en la distribución de tareas y responsabilidades de acuerdo a los objetivos establecidos, lo que favorece el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y la comprensión de la importancia de la colaboración mutua.

Es crucial realizar investigaciones en el ámbito educativo para comprender mejor la influencia y el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo integral de los niños. Estas investigaciones pueden arrojar luz sobre cómo este enfoque de juego puede contribuir de manera significativa al crecimiento personal y social de los niños.

2.2. Características de los juegos cooperativos

Granado y Garayo (2015, pp. 13-14) destacan que los juegos cooperativos se distinguen por diversas características fundamentales:

- Reconocen y valoran las habilidades y capacidades de todos los participantes, permitiendo que cada individuo contribuya de manera significativa para mejorar y alcanzar las metas establecidas. En este contexto, se fomenta la participación activa de todos los jugadores, independientemente de su nivel de habilidad o destreza.
- Son inclusivos en su naturaleza, ya que ningún jugador debe ser excluido del juego. Se garantiza el derecho de todos los participantes a formar parte de la actividad, y se reconoce la importancia de cada individuo en el desarrollo y el éxito del juego.
- En los juegos cooperativos, el error no es motivo de castigo o exclusión. Por el contrario, se considera una parte natural del proceso de aprendizaje y una oportunidad para adquirir nuevas habilidades y conocimientos. Se fomenta una atmósfera de aceptación y apoyo mutuo, donde el error se percibe como una oportunidad de crecimiento y mejora.
- Estos juegos fomentan situaciones de solidaridad y cooperación entre los participantes. En lugar de promover la competencia y el conflicto, se centran en el logro de objetivos colectivos y en el bienestar del grupo en su conjunto. En este contexto, se enfatiza el concepto de que todos los jugadores son ganadores, ya que el éxito se define en términos de colaboración y trabajo en equipo.

2.3. Ventajas del Juego cooperativo.

Granado y Garayo (2015, p.14) destacan diversas ventajas del juego cooperativo:

- Fomenta el establecimiento de relaciones sociales sólidas y el desarrollo de habilidades sociales, contribuyendo a crear un ambiente de respeto mutuo, diversión y aprendizaje compartido.
- Favorece el desarrollo de habilidades de comunicación y la interacción entre los participantes, mejorando la capacidad de expresarse y comprender a los demás.
- Promueve un aprendizaje significativo y la cooperación entre los jugadores, ya que se enfoca en el trabajo en equipo y el logro de metas comunes.
- Facilita la participación activa de todos los integrantes del grupo, creando un ambiente de confianza y seguridad que permite a cada individuo contribuir de manera plena.
- Los juegos cooperativos no permiten la exclusión de participantes, ya que su objetivo principal es disfrutar en grupo y cultivar un ambiente armonioso y de respeto mutuo.

Por otro lado, Johnson, Johnson y Stanne (2000) realizaron un meta-análisis que arrojó conclusiones relevantes sobre los beneficios del aprendizaje cooperativo:

- La cooperación conduce a una mayor productividad y rendimiento en comparación con la competición interpersonal o los esfuerzos individuales.
- La cooperación fomenta un razonamiento de mayor calidad que la competición o el individualismo.
- Se observa una mayor transferencia de habilidades adquiridas, así como una mejor relación entre los alumnos, y las recompensas grupales son percibidas como más justas que las individuales.
- Los niños participan en el juego por el mero placer de jugar, no exclusivamente para obtener un premio.

- Los juegos cooperativos fomentan la participación de todos los jugadores, eliminando la competencia y promoviendo la igualdad entre los participantes.
- Se prioriza la superación personal sobre la competencia con los demás, lo que favorece un ambiente de colaboración y apoyo mutuo.
- Los juegos cooperativos enfatizan las metas colectivas sobre las individuales, promoviendo la solidaridad y el trabajo en equipo.
- Contribuyen a reducir la agresión física entre los jugadores y fomentan el desarrollo de actitudes como la empatía, la cooperación y la comunicación.
- Promueven la inclusión y la integración, eliminando la discriminación hacia aquellos que enfrentan dificultades.

2.4. Los valores que promueven los juegos cooperativos.

Los juegos cooperativos no son meramente actividades neutrales; más bien, tienen el poder de transmitir y fortalecer un conjunto específico de valores que moldean tanto la personalidad de los participantes como las interacciones entre ellos, así como su percepción de la diversión. Por lo tanto, es crucial promover juegos que estén alineados con valores fundamentales como la igualdad, la participación activa, la empatía y la cooperación (Romero & Gómez, 1996). Estos juegos no solo ofrecen entretenimiento, sino que también son herramientas poderosas para inculcar y promover principios éticos y sociales importantes que son esenciales para el desarrollo personal y comunitario. Al priorizar la selección de juegos que reflejen estos valores, se contribuye a la formación de individuos conscientes y solidarios, capaces de trabajar en equipo y resolver conflictos de manera constructiva.

2.5. Los juegos y el CNEB.

La Competencia 4, titulada "Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices", implica participar en una variedad de actividades físicas, como juegos, deportes y actividades predeportivas, entre otras. Este aspecto de la competencia implica utilizar las habilidades personales para interactuar de manera adecuada en entornos sociales, promoviendo la inclusión y la convivencia armoniosa al integrarse

con el grupo. Además, implica resolver conflictos de manera asertiva, empática y adaptada a cada situación específica.

Asimismo, esta competencia requiere aplicar estrategias y tácticas para alcanzar objetivos comunes durante la práctica de actividades físicas. Esto implica mostrar una actitud proactiva al participar en la organización de eventos recreativos y deportivos, contribuyendo así al éxito y la efectividad de dichas actividades. En resumen, la Competencia 4 enfatiza tanto la interacción social positiva como el liderazgo colaborativo en contextos físicos, lo que promueve el desarrollo integral de los individuos en su capacidad para trabajar en equipo y enfrentar desafíos de manera constructiva.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices:** Implica involucrarse de manera asertiva con los demás durante la participación en actividades recreativas y deportivas, permitiendo así experimentar el placer y la satisfacción que estas ofrecen. Además, este proceso de interacción promueve el desarrollo de diversas habilidades, como el respeto por las reglas del juego, el liderazgo, la tolerancia, la actitud proactiva, la resolución efectiva de conflictos entre individuos y el sentimiento de pertenencia positiva a un grupo, entre otras competencias importantes. En resumen, la práctica lúdica y deportiva no solo brinda diversión, sino que también ofrece una oportunidad invaluable para el crecimiento personal y social a través del desarrollo de habilidades y valores fundamentales.
- **Crea y aplica estrategias y tácticas de juego:** Implica utilizar las habilidades individuales y capacidades de cada integrante del equipo con el fin de alcanzar una meta compartida, mediante el desarrollo y la implementación de estrategias y tácticas de juego en actividades físicas que involucran tanto la colaboración como la cooperación, así como también la competencia. (MINEDU, 2016)

2.6. Diferencias entre juegos competitivos y juegos cooperativos.

JUEGOS COMPETITIVOS	JUEGOS COOPERATIVOS
Son divertidos sólo para algunos.	Son divertidos para todos.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	Todos tienen un sentimiento de victoria.
Algunos son excluidos por falta de habilidad.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo "malo" le sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores.	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

Tabla 1. Juegos competitivos y juegos cooperativos en educación física (Fuente: Efdportes.com).

2.7. Ejemplos de juegos cooperativos

La Cadena. Uno de los participantes se convierte en el que "se la queda". Cuando este participante logra atrapar a otro, se dan la mano y continúan juntos en busca de más jugadores. Cuando atrapan a otro jugador, los tres se toman de la mano y continúan juntos. Este proceso se repite sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan sido atrapados. Los alumnos que forman esta cadena deben cooperar entre sí para trabajar en equipo y capturar al resto de sus compañeros. Este juego fomenta la colaboración, el trabajo en equipo y la interacción entre los participantes.

Cruzar el Lago. Se organizan equipos de 3 o 4 estudiantes y se les presenta un desafío imaginario: están frente a un lago infestado de peligros, como pirañas, cocodrilos y una multitud de criaturas que los devorarán si tocan el suelo. El objetivo es cruzar el lago desde una orilla hasta la otra utilizando únicamente 5 piedras (o ladrillos) como plataforma. Pueden pisar y mover estas piedras, pero no desplazarse dentro de ellas. Si alguna persona toca el agua con ambos pies, todo el equipo debe regresar a la primera orilla y comenzar de nuevo. Este juego fomenta el trabajo en equipo, la planificación estratégica y la creatividad para superar obstáculos. Los participantes deben colaborar y coordinar sus acciones para lograr cruzar el lago con éxito, evitando los peligros imaginarios que acechan debajo del agua.

Torre de Ladrillos. La clase colabora en la construcción de la Torre más alta posible utilizando los bloques de psicomotricidad, con el objetivo de mantenerla estable y evitar que se derrumbe.

Cruzar el Puente. Se dispone una hilera de bancos suecos y los estudiantes se organizan en filas en los extremos de los bancos. El primero de cada fila avanza sobre los bancos hacia el extremo opuesto, colaborando con su compañero para cruzar al otro lado simultáneamente sin que ninguno de ellos caiga. Este ejercicio fomenta la cooperación, el equilibrio y la coordinación entre los estudiantes mientras trabajan juntos para superar el desafío de manera segura.

Siameses del Balón. Por parejas, cooperan para trasladar una pelota de un sitio a otro, con distintas partes del cuerpo.

Juego cooperativo: la lluvia de globos

Objetivo: Cooperación, percepción espacio temporal y agilidad.

Desarrollo: Todos los estudiantes participan en esta actividad con un globo. Inicialmente, cada uno golpea su globo dentro de un área definida. Cuando el maestro da la señal, todos golpean con fuerza su globo y luego deben colaborar con sus

compañeros para evitar que ningún globo toque el suelo, realizando golpes sucesivos de manera coordinada y sincronizada. Esta dinámica promueve la cooperación, el trabajo en equipo y la coordinación entre los estudiantes, mientras se divierten y se involucran activamente en la actividad física.

Variante: Cuando el maestro dé la señal, además de los globos asignados a cada estudiante, el profesor añadirá dos o tres globos adicionales para asegurar que haya más globos que alumnos en la actividad. Esto garantiza un mayor desafío y promueve la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes mientras se divierten y participan activamente en la dinámica.

Juegos cooperativos en Educación Física: La isla se hunde

Objetivo: cooperación, coordinación y equilibrio.

Desarrollo: Se trazan múltiples círculos en el suelo, siendo el primero el más grande y los siguientes de menor tamaño. Todos los estudiantes se ubican dentro del primer círculo y, al recibir la señal del profesor, deben saltar al siguiente círculo. El objetivo es garantizar que ningún compañero quede excluido, agrupándose de manera que ocupen el menor espacio posible en cada círculo. Esta dinámica se repite sucesivamente hasta que lleguen a un círculo en el que no quepan todos los estudiantes o cuando alguno de ellos pise fuera del área del "círculo seguro". Esta actividad fomenta la cooperación, la coordinación y el trabajo en equipo, al tiempo que promueve la diversión y la participación activa de todos los estudiantes.

Variante: Se trazan varios círculos de tamaño uniforme en el suelo, y los alumnos corren alrededor de ellos. Cuando el profesor dé la señal, cada estudiante se meterá en un círculo. En cada turno, el maestro tachará uno de los círculos, lo que desafiará a los alumnos a encontrar formas creativas de colocarse en los círculos restantes, que serán cada vez menos. Esto puede implicar que los estudiantes se posicionen a distancias estratégicas entre sí o que se agrupen de manera eficiente para ocupar los espacios disponibles. Esta dinámica fomenta la agilidad mental, la cooperación y el pensamiento estratégico de los estudiantes, mientras se divierten y participan activamente en la actividad física.

Juego cooperativo: El tren

Objetivo: Cooperación, coordinación, percepción espacial.

Desarrollo: Los estudiantes se organizan en fila india, sujetándose de los hombros del compañero que tienen delante. Entre cada estudiante se coloca un balón de baloncesto, asegurado por la espalda del estudiante que está delante y el pecho del que está detrás. El objetivo de la actividad es avanzar hasta un punto específico sin que ninguno de los balones caiga al suelo. Se establece como regla fundamental que ningún alumno puede utilizar las manos para sujetar el balón. Esta dinámica promueve la coordinación, el trabajo en equipo y el pensamiento estratégico, mientras los estudiantes se enfrentan al desafío de mantener los balones en su lugar utilizando únicamente sus cuerpos.

Juegos cooperativos en Educación Física: Por el aro

Objetivo: Cooperación, coordinación óculo manual y óculo pédica, agilidad.

Desarrollo: Todos los estudiantes se organizan formando un amplio círculo, manteniendo unidos sus manos. El objetivo es hacer que un aro pase de un extremo del círculo al otro en un tiempo determinado. Para lograrlo, los estudiantes deben moverse con destreza para permitir que el aro pase por todo su cuerpo antes de pasarlo al siguiente compañero. Es importante destacar que ningún alumno puede soltar las manos en ningún momento durante la actividad. Esta dinámica fomenta la coordinación, el trabajo en equipo y la comunicación entre los participantes, mientras se divierten y se mantienen activos físicamente.

Variante: El maestro introducirá más aros.

<https://mundoentrenamiento.com/juegos-cooperativos-en-educacion-fisica/>

2.8. Fundamentación del área de Educación Física

En el ámbito educativo, se considera que el individuo y su desarrollo completo son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dentro de este enfoque, la Educación Física se posiciona como un proceso educativo que se orienta hacia el desarrollo de habilidades motoras, físico-deportivas y conocimientos

específicos, así como hacia la formación de actitudes y valores que contribuyen a la construcción de la personalidad del individuo. Esto se debe a que la Educación Física se concibe como un área curricular crucial en el sistema educativo.

A través del estudio de la Educación Física, se adopta una visión integral del cuerpo humano, considerándolo como una entidad única que integra pensamiento, emociones y acciones en constante interacción con el entorno. En este contexto, se busca desarrollar todas las dimensiones del individuo, incluyendo las biológicas, psicológicas, afectivas y sociales. Dentro de esta área, el desarrollo de la motricidad se reconoce como un componente esencial, ya que influye significativamente en el crecimiento y desarrollo integral del estudiante.

La Educación Física abarca dos categorías antropológicas fundamentales: el cuerpo humano y su capacidad de movimiento y expresión. Estos dos aspectos son los pilares centrales sobre los cuales se estructura la acción educativa que promueve el aprendizaje corporal. Desde esta perspectiva holística del cuerpo, se reconocen las diversas dimensiones humanas y se asegura su desarrollo integral, considerándolas como la base esencial del proceso formativo. Esta base se sustenta en la estrecha interrelación de tres aspectos principales:

- Desde una perspectiva psicológica, se manifiesta principalmente a través de los procesos cognitivos, tales como el análisis, la abstracción, la síntesis y la inducción, entre otros, que crean las condiciones mentales necesarias para el aprendizaje y contribuyen al desarrollo de la personalidad. Estos aspectos son considerados dentro del componente perceptivo-motor. Además, se desarrollan habilidades derivadas de las estructuras neurológicas, como el equilibrio y la coordinación, que posibilitan el conocimiento, la experimentación y la representación mental del cuerpo en su totalidad, incluidos sus segmentos y sus capacidades de movimiento, como el tono muscular, la postura y la movilidad. El objetivo del aprendizaje en este ámbito es la integración de lo sensorial con lo perceptivo, lo que permite al individuo controlar sus emociones y experimentar a través de juegos lúdicos la relación entre su cuerpo, el espacio y el tiempo, valorando así el desarrollo y la estructuración de su esquema corporal.

- Desde el punto de vista fisiológico, se manifiesta a través de los procesos funcionales orgánicos que caracterizan al cuerpo humano como un organismo vivo. Estos procesos incluyen la respiración, la regulación térmica, la nutrición celular, la eliminación de desechos metabólicos, entre otros, que son esenciales para el funcionamiento adecuado del cuerpo. Estas funciones orgánicas básicas son fundamentales para el aprendizaje y la mejora de las habilidades motrices y físico-deportivas, que forman parte del componente orgánico-motor. Contribuyen al desarrollo equilibrado del cuerpo, regulando el esfuerzo de acuerdo con las capacidades individuales y ayudando a los estudiantes a comprender la importancia de la actividad física sistemática para adquirir hábitos de higiene, nutrición y cuidado de la salud. De esta manera, la actividad física se convierte en un medio para mejorar la calidad de vida de los individuos.
- El aspecto social se manifiesta a través de actitudes, normas de comportamiento, valores y otros elementos relacionados con la formación personal. Este aspecto se desarrolla principalmente mediante las interacciones entre las personas y su entorno, y se integra en el componente psicomotriz. El desarrollo de estas habilidades y actitudes permite a los estudiantes relacionarse con los demás, enfrentarse a diversas situaciones y resolver problemas que requieren habilidades motrices y físico-deportivas. A medida que participan en actividades lúdicas, deportivas y recreativas, aprenden a tomar decisiones individuales y grupales, siempre dentro de un marco de respeto, cooperación, honestidad y solidaridad. Con el tiempo, internalizan el concepto de grupo y luego de equipo, comprendiendo el valor de la actividad física en un contexto social. La socialización facilita el desarrollo y la complejidad de las habilidades motrices, lo que les permite participar de manera responsable en diversas actividades cotidianas.

La Educación Física despliega su influencia en los aspectos biológicos, psicológicos y sociales del individuo, contribuyendo así a su formación integral. Este proceso se manifiesta en el desarrollo progresivo de las habilidades físicas y mentales, así como en la internalización de valores y actitudes relacionados con el cuerpo, la salud, la actividad física y la interacción social. Este enfoque educativo les permite a los estudiantes establecer conexiones consigo mismos, con los demás y con su entorno.

En los niveles inicial y primario, el objetivo principal de la Educación Física es que los niños y niñas exploren y comprendan las capacidades de movimiento de sus cuerpos, desarrollando habilidades motrices fundamentales. A medida que ganan destreza motora, también cultivan autonomía, seguridad y autoconfianza para explorar el mundo que les rodea, motivados por su curiosidad y necesidad de movimiento. En el nivel secundario, el énfasis se coloca en el progreso continuo y sistemático de estas habilidades, con el fin de alcanzar un nivel cualitativo superior y promover la salud y el bienestar de los estudiantes.

El programa curricular de Educación Física se estructura en torno a actividades lúdicas, deportivas y recreativas diseñadas para satisfacer las necesidades de juego de los estudiantes, mejorar su salud física y mental, y fortalecer su comunicación verbal y no verbal. Al sentirse parte de un grupo inclusivo y apreciado, los estudiantes cultivan actitudes positivas y practican valores que les capacitan para tomar decisiones acertadas frente a los desafíos de la vida.

La Educación Física va más allá del simple entrenamiento físico o la adquisición de habilidades motoras; su objetivo es desplegar todas las potencialidades del cuerpo, contribuyendo así a la formación integral de la personalidad de cada estudiante.

Es esencial comprender las capacidades del área de Educación Física de manera interrelacionada y dinámica, para fomentar un desarrollo equilibrado y armónico de los estudiantes, de acuerdo con sus habilidades y potencialidades individuales.

CONCLUSIONES

Primero: Los juegos cooperativos en Educación Física brindan una oportunidad excepcional para potenciar el aprendizaje en todas las dimensiones del individuo. Al ser una actividad lúdica y participativa, los estudiantes tienen la posibilidad de mejorar sus habilidades cognitivas, como la inteligencia, la concentración y la creatividad, al tiempo que se divierten y se involucran activamente en la actividad física.

Segundo: Además, estos juegos tienen un impacto positivo en el desarrollo afectivo-social de los niños y niñas. Al promover la cooperación y el trabajo en equipo, los estudiantes mejoran su autonomía y autoestima al establecer relaciones interpersonales positivas con sus compañeros. Esto contribuye a crear un ambiente de confianza y camaradería en el aula, donde todos se sienten valorados y respetados.

Tercero: Los juegos cooperativos tienen como objetivo principal reducir la agresividad en el entorno de juego, fomentando actitudes de sensibilización, comunicación, solidaridad y empatía entre los participantes. Al centrarse en objetivos colectivos y en el bienestar del grupo en lugar de la competencia individual, estos juegos promueven valores fundamentales de convivencia y respeto mutuo.

RECOMENDACIONES:

- Diseñar variedad de juegos cooperativos que aborden diferentes habilidades cognitivas: Es importante diversificar los juegos cooperativos en Educación Física para que los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar una amplia gama de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la planificación estratégica. Esto se puede lograr mediante la incorporación de juegos que requieran diferentes niveles de concentración, creatividad y pensamiento crítico.
- Fomentar la reflexión y el diálogo después de cada juego: Después de la realización de cada juego cooperativo, es recomendable dedicar un tiempo para que los estudiantes reflexionen sobre su experiencia y compartan sus pensamientos y emociones con el grupo. Esto les permitirá profundizar en su comprensión de los conceptos trabajados durante el juego, así como fortalecer sus habilidades de comunicación y expresión emocional.
- Establecer normas y valores claros para promover un ambiente de respeto y colaboración: Es fundamental establecer normas y valores claros desde el principio para promover un ambiente de respeto y colaboración en el aula durante la realización de juegos cooperativos. Esto incluye fomentar la empatía, la escucha activa y el apoyo mutuo entre los estudiantes, así como abordar cualquier comportamiento agresivo o disruptivo de manera rápida y eficaz. Al crear un ambiente seguro y positivo, se maximiza el potencial de aprendizaje y desarrollo de los estudiantes a través de los juegos cooperativos.

REFERENCIAS CITADAS

- Chateau, J. M. (1976). *Psicología de los juegos infantiles*. Paris: Kapelusz.
- Groos, K. (1902). *El juego como escuela de la vida*. Felix Alcan Éditeur.
- Hall, S. (2016). *Aspect of child life and education*. New York: Wentworth Press.
- MINEDU. (2009). *Diseño curricular nacional de la EBR*. Lima: Ministerio de Educación.
- MINEDU. (2016). *CNEB*. Lima: Minedu.
- Moreno, A. (2002). *Teorías del juego*. Barcelona: INDE.
- Ortega, R. (1992). *El juego y aprendizaje escolar*. Sevilla: Alfor.
- Pérez, E. (1998). *Juegos cooperativos: Juegos para el encuentro*. Buenos Aires - Argentina: Patagonia.
- Real Academia de la Lengua. (2014). *Diccionario terminológico*. Madrid.
- Romero, V., & Gómez, M. (1996). *Metodología del juego*. Buenos Aires: Océano.
- Schiller, F. (2002). *El pensamiento filosófico del hombre*. Amsterdam - Alemania: Atenea.
- Veneranda, B. (12 de Noviembre de 2012). *Teorias de los juegos: Piaget, Vygotsky, Groos*:<https://actividadesludicas2012.wordpress.com>. Obtenido de Sitio web de:<https://actividadesludicas2012.wordpress.com>:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Zapata, O. (1989). *Juego y Aprendizaje Escolar*. México: Pax México.