UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Los juegos cooperativos en el nivel inicial

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

Autora.

Carla Fabiana Farfán García

SULLANA - PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Los juegos cooperativos en el nivel inicial

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

Autora.

Carla Fabiana Farfán García. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

SULLANA - PERÚ

2018

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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

En Sullana, a los cinco días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E. Maria Otoya, 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 Alburqueque 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 el nivel inicial"***, para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, **CARLA FABIANA FARFÁN GARCÍA.**

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

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

Por tanto, **CARLA FABIANA FARFÁN GARCÍA, queda** APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Dr. Segundo Alburqueque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva.
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, CARLA FABIANA FARFÁN GARCÍA estudiante del Programa Académico deSegunda Especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo académico titulado: LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL NIVEL INICIAL, la misma que presento para optar el título profesional de segunda especialidad.
2. El trabajo Académico no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. El trabajo Académico presentado no atenta contra derechos de terceros.
4. El trabajo Académico no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados,ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la UNTUMBES cualquier responsabilidad académica, administrativa o legal que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de El Trabajo Académico, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada.

Tumbes, _____ de 2018

Firma

CARLA FABIANA FARFÁN GARCÍA

DEDICATORIA

A Dios Todopoderoso que siempre está iluminándome en todo momento y los seres me dieron la vida, educación, apoyo y consejos ya que me han dado mucho.

INDICE

RESUMEN
INTRODUCCION
CAPITULO I: OBJETIVOS DE LA MONOGRAFIA 1
1.1 Objetivo General 1
1.2 Objetivos Específicos 1
CAPITULO II: EL JUEGO 2
2.1 Definición 2
2.2 Teorías del juego 4
2.2.1 Teoría fisiológica 4
2.2.2 Teoría biológica 6
2.2.3 Teoría psicológica 7
2.2.4 teoría de Carr 8
2.2.5 Teoría de Buytendijk 9
CAPITULO III: EL JUEGO EN LA INFANCIA 10
3.1 Algunas consideraciones 10
3.2 Tipos de juegos 11
3.2.1 Juegos libres 11
3.2.2 Juegos organizados 12
3.2.3 Juegos simbólicos 12
3.2.4 Juego dramático 13
CAPITULO IV: EL JUEGO COOPERATIVO EN EL NIVEL INICIAL 15
4.1 Definición 15
4.2 Características 17
4.3 Importancia 20
CONCLUSIONES
REFERENCIAS CITADAS

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivos Compilar información acerca de los juegos cooperativos en el nivel inicial, definir que es juego, identificar y describir brevemente algunas teorías del juego, describir el juego en la etapa infantil, así como algunos tipos de juego, definir el juego cooperativo en el nivel inicial, describir la importancia de los juegos cooperativos en el nivel inicial Teniendo como conclusión principal que: Los juegos cooperativos, debido a su noción de ser, permite que el alumno desarrolle, mejore, profundice o elimina conductas prosociales o disruptivas, según sea el caso; obteniendo así mejores sustanciales para su desarrollo social infantil y para cuando sea joven, adolescente, etc.

Palabras claves: Juegos, niños, inicial

INTRODUCCION

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

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

Las niñas juegan con las muñecas, con las tasitas, con las hulaulas; los niños juegan con los carritos, la pelota, los cachaquitos o muñequitos; aunque también el uso de la pelota, el globo, los instrumentos musicales como la flauta son usados por ambos; sin embargo, todo esto lo realizan dentro de la casa en donde viven.

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

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

Hoy en día los psicopedagogos hablan mucho sobre que el desarrollo social infantil es la base del futuro desarrollo integral del niño; pues al ser socialmente

estable, el niño puede interactuar de manera correcta frente a los demás niños y si eso se trasladase hacia un futuro próximo en donde la vida laboral de un ser humano muchas veces tiene éxito por la socialización que éste presenta sumado a los conocimientos previos obtenidos en su formación académica.

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

A través de este juego el niño aprende a desarrollar ese tipo de conductas siempre y cuando la guía de la docente sea la adecuada; también a reforzar conductas positivas si es que de casa llega con ellas. Por eso es importante que la docente estructure correctamente este tipo de juego, para poder obtener que el niño a través de la cooperación arraigue o modifique conductas en pro de su aprendizaje social.

El capítulo I de la presente monografía establece cada objetivo que se busca cumplir, para que la compilación de la información tenga sus frutos esperados al momento del nacimiento de la misma.

En el capítulo II, se compila información acerca del juego de una manera universal, brindando algunas definiciones emitidas por investigadores; así como algunas teorías que han tratado de explicar su aparición, sus características, sus funcionalidades, finalidades, etc.

En el capítulo III, se reúne informe explícitamente del juego, pero dentro de la etapa infantil, en primer lugar, se dan y comentan algunas definiciones; asimismo algunos tipos de juegos y sus características

En el capítulo IV, se habla ya puntualmente del juego cooperativo, pero enmarcándolo dentro la edad infantil comprendida entre los 2 a 6 años de edad; en primer lugar, se describen algunas definiciones las mismas que se comentan; se brindan algunas características propias de este tipo de juego que lo distinguen de los demás; así como la importancia que tienen estos dentro del desarrollo social infantil.

CAPITULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

1.1 Objetivo General

Comprender la importancia de los juegos cooperativos en el nivel inicial

1.2 Objetivos Específicos

- ✓ Conocer teorías y conceptos del juego
- ✓ Describir el juego en la etapa infantil, así como algunos tipos de juego
- ✓ Describir la importancia de los juegos cooperativos en el nivel inicial

CAPITULO II

EL JUEGO

Desde la aparición de la raza humana hasta el día de hoy, y en épocas venideras, el hombre desde que pudo jugar, la ha hecho siempre y lo seguirá haciendo hasta el último día de su extinción. También es muy cierto que, durante la infancia, la juventud y la adolescencia; son las etapas en donde más juega.

2.1 Definición

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

"[…], el juego es una recreación de la vida humana, que a través del hecho de 'jugar a…' realiza una trasformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, […]" (García y Llull, 2009, p.10).

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

En la actualidad (la era de la tecnología digital) existen padres de familia que ven al juego como una actividad que hace perder valioso tiempo de estudio a sus hijos

y a que tiene una influencia negativa durante el desarrollo de la actividad curricular a la que su hijo está adscrito; Campo et al. (2004) sostienen que:

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

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

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

Guerrero, Lisbona y Mingorance (2011) expresan que:

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

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

Gallardo y Fernández (2010) sostienen que:

> El juego es una actividad inherente al ser humano, que bien encauzada, y desarrollada de acuerdo a las condiciones de edad de las personas, y a las diferentes etapas, estimula el desarrollo y el dominio del cuerpo, favoreciendo la destreza, coordinación

y el equilibrio; enriquece los movimientos; estimula el desarrollo de los sentidos; […]. (p.15)

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

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

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

2.2 Teorías del juego

2.2.1 Teorías fisiológicas

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

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

Sobre el entendimiento de la teoría que postula Shiller; Guerrero, Lisbona y Mingorance (2011) expresan que: "[…]: Se entiende el juego como válvula de escape, es decir, el juego tiene la utilidad de liberar la energía sobrante que se acumula por los

trabajos realizados día a día" (p.14). De igual forma, Delgado (2011) expresa que: "Propone que el juego se utiliza para descansar y evadirse de las obligaciones cotidianas. La teoría mantiene que el cuerpo alivia su fatiga jugando" (p.11).

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

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

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

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

2.2.2 Teorías biológicas

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

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

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

Vélez y Fernández (2003) sostienen que: "La Teoría del pre-ejercicio de Gross es la primera de este enfoque, que mantiene que el juego procede de la ejercitación de los instintos desde su desarrollo más incipiente, es decir, antes de que estén totalmente desarrollados" (p.218).

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

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

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

2.2.3 Teorías Psicológicas

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

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

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

J.L. López, M. López, Diez y C. M. López (1990) sostienen que:

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

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

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

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

Gallardo y Fernández (2010) expresan que:

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

2.2.4 Teoría de Carr

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

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

2.2.5 Teoría de Buytendijk

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

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

Para el autor, el juego es innato de niños cuyas responsabilidades son mínimas; además sostiene que son de vital importancia pues ayuda al niño a llevar a cabo su

proceso de desarrollo y que la intensidad del mismo va de acorde con la maduración cognitiva y psicomotriz.

CAPITULO III

EL JUEGO EN LA INFANCIA

3.1 Algunas consideraciones

"El juego es una oportunidad para el niño de explorar su lugar en el mundo, sus relaciones con los demás, […], se trata de una oportunidad para conocer a los otros, para valorarlos, aceptarlos o rechazarlos. […]" (Garaigordobil y Fagoaga, 2006, p.30).

Vázquez (2011) sostiene que:

> El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. […]. (p.8)

Es muy cierto también que el juego en un niño de 2 años no es igual a de 3 , 5 o 5 años; debido a sus necesidades, emociones, interese y gustos propios de cada edad en particular. Quizás el niño de 2 años desee jugar con la masita tratando de reproducir alguna forma básica que le llame la atención; el niño de 4 años a lo mejor desea jugar con su carro; el niño de 5 años desee jugar futbol o en el caso de las niñas jugar con sus muñecas.

De igual forma hay quienes sostienen que los elementos de socialización en la etapa comprendida entre los 2 y 3 años no son más de uno; y que de más de 3 años a 6 años, ya suelen convertirse él mismo en un elemento del grupo, es decir su proceso de socialización se realiza con varios niños. Stassen (2006) sostiene que:

> […]. El juego social del niño más pequeño consiste principalmente en juegos simples (como botar e intentar atrapar una pelota y enfadarse si otro niño no coopera). Por el contrario, la mayoría de los niños de 5 años saben cómo incorporarse a un juego grupal, manejar los conflictos mediante el humor, […]. (p.295)

3.2 Tipos de juego

Los juegos son muchos y su clasificación también es muy amplia; por lo que abarcar su totalidad es una tarea bastante compleja. Para efectos de la presente monografía se mencionarán alguno no todos, pero relacionados con el nivel preescolar, pero desde los 3 años o la segunda etapa del preescolar.

Conner (2008) expresa que:

> El juego para niños entre tres y cinco años de edad desborda de energía y emoción: […] los preescolares ya han refinado las destrezas motoras gruesas y finas, lo cual les permite correr, saltar, perseguir y utilizar sus manos con confianza. Ellos adoran crear: construir carreteras y puentes en la arenera, inventar canciones tontas, pintar y dibujar. […]. (p.97)

3.2.1 Juegos libres

En la currícula peruana el uso de este juego para el desarrollo de las ‘clases’ es casi total; debido a su política es que en esta etapa de su evolución el niño debe aprender cognitivamente y socialmente sin ningún tipo de presión, pero si bajo una guía docente que ayude al niño adherir nuevos conocimientos básicos propios de su madurez como por ejemplo conocer el nombre y forma de los números del 1 al 9; y desarrollar un conjunto de conductas prosociales y sociales.

Gimenez (2014) sostiene que:

> […]: Implica la posibilidad de desarrollar un juego utilizando los espacios y elementos de los sectores, pero sin ningún tipo e consigna de trabajo. […] el juego este guiado por los intereses de cada niño o de un grupo de niños que conforman el sector. […] tiene

> como objetivos y contenidos el compartir, el cooperar, el interactuar en espacios de juego con los otros. (p.78)

3.2.2 Juegos organizados

Este tipo de juegos previamente han sido estructurados y programados por la profesora, cada uno busca desarrollar alguna parte del esqueleto o músculos del niño; o a mejorar su cognición.

Arce y Cordero (1996) sostienen que:

> Puede incluir alguna de estas actividades: rondas, ejercicios con bolas, cuerdas, aros, bancos, bolsitas, neumáticos, cajones, bastones, discos, etc. Todos los elementos deben utilizarse con amplia disposición para la explotación de la creatividad y libre experimentación, con normas de seguridad y orden previamente establecidos. (p.25)

3.2.3 Juego simbólico

En el nivel preescolar hay juegos exclusivos para la enseñanza de una materia en particular o para el desarrollo de alguna capacidad. Este tipo de juego ayuda a desarrollar el poder imitativo del niño. "El juego simbólico, […], marca el paso del pensamiento animal a la representación intelectual. Aquí se agrega otro componente a la actividad: la imaginación. […]" (Prada, Flores, Bayón, Cabello y Croos, 1977, p.12).

"[…], los niños demuestran sus habilidades creativas, físicas y sus conciencias sociales de varias formas, por ejemplo, para fingir ser algo diferentes, como un animal. […]" (Morrison, 2005, p.245).

"[…]. Así, el juego simbólico permite conectar y ampliar las posibilidades de la propia autor representación, pensar qué somos en el presente o quién queremos ser para construir una identidad siempre en tránsito. […]" (Ruiz y Abad, 2011, p.20).

Este tipo de juego, es muy usado en la enseñanza de los niños sordos, pues a través de un conjunto de acciones se pueden concretizar la ida o noción de cierto aprendizaje en concreto. "[…]. En el juego simbólico, el niño utiliza gestos, sonidos y objetos para representar o 'simbolizar' otros sucesos y objetos. En el lenguaje son los sonidos y las palabras quienes realizan esta función" (Marchesi, Alonso, Paniagua y Valmaseda, 1995, p.64).

Es un medio muy importante que el niño puede utilizar para poder adaptarse a los distintos cambios cogniafectivos; () sostiene: "[…]. En la infancia, el juego simbólico es un medio de adaptación, tanto intelectual como afectiva, puesto que en él reproducimos aquello que más nos ha impresionado. […]" (Mir, Corominas y Gómez, 1997, p.38).

3.2.4 El juego dramático

"La utilización del juego dramático en la escuela es el medio más completo para permitir que el niño se exprese de un modo espontáneo y orgánico, entendiendo por orgánico la posibilidad de hacerlo a través del movimiento del cuerpo, […]" (Eines y Mantovani, 1980, p.39).

Sobre su importancia a nivel de pedagogía infantil, está en que por medio de este el niño fomenta y profundiza su habilidad creadora, al mismo tiempo que desarrolla su autoseguridad, autoconcepto. "Es importante porque permite desarrollar la expresión corporal y creativa del niño y esta aplicación recreativa hace que él enriquezca habilidades físicas, capacidad de actuar y adquiera seguridad para dirigirse en público" (Muñoz, Burbano y Vizcaíno, 1997, p.58)

Su uso pedagógico se ve plasmado en aquella actividad denominada dramatización infantil, la cual utiliza en este nivel la metodología teatral. Sirve para formar personalidades en los infantes, en el desarrollo social del niño, al poder ubicarlos en situaciones reales de la vida, en donde su 'antagonista' es el que sufre cualquier acto en contra de su dignidad, de sus derechos.

Este tipo de metodología no puede ser ejecutado de manera libre, sino que tiene que ser aplicado de acuerdo a un programa previo, en donde se escoge a los personajes, se desarrolló la esencia de la trama, y el ambiente físico para desarrollarlo.

"[…], el juego dramático –del que aquí se trata- permite la exploración del universo infantil, al mismo tiempo que sirve como instrumento de expresión y conocimiento de la realidad y de la comunidad en la cual el niño se desenvuelve. […]" (Rangel, Lacasella, Guevara y Dembo, 2008, p.13).

CAPITULO IV

EL JUEGO COOPERATIVO EN EL NIVEL INICIAL

4.1 Definición

Su misma concepción de nombre, indica que se trata, de un juego en donde obligatoriamente intervienen de 2 a más niños, con características físicas, conductuales y valores diferentes; pero que sin embargo necesitan desarrollar un conjunto de actividades de manera conjunta para poder conseguir cumplir o llegar hacia un horizonte determinado.

Hablar de horizonte para la concepción infantil, es muy distinto al que se entiende en los adultos, a lo que se refiere esta frase, es que los niños en conjunto actúan por ejemplo para formar un castillo hecho de tarros de leche, la creación de algún elemento de papel, etc.

Se aclara que el nivel de dificultad de los objetivos que han de cumplir los niños propuestos por el docente, no deben superar a las condiciones madurativas tanto intelectuales como motoras.

"[…] aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. […]" (Garaigordobil y Fagoaga, 2006, p.32).

“Desde un planteamiento inicial […], son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común” (Omecaña y Ruiz, 2005, p.47).

Muchos se preguntarán ¿Es bueno que mi hijo deje de lado su autodesarrollo por buscar un codesarrollo grupal? El que un niño interactué con sus compañeritos en la búsqueda del cumplimiento de un fin común para ellos, no significa que frenar su propio desarrollo, sino más bien crecer obteniendo de forma paralela ambas habilidades: socialización autorrealización. Medina (2007) sostiene que:

> Lo que importa en este tipo de juegos es un trabajo grupal, […], ‘ese hacer para todos’ se convierte en vital para aprender a ‘ser’, sin que exista superioridad entre los integrantes del grupo y donde el compartir no implique imponer la dominación, lo que no significa que se renuncie al autodesarrollo sino al contrario, […]. (p.10)

“[…] se caracterizan por la participación conjunta a la que aspiran todos los integrantes del grupo, la satisfacción que obtienen al conseguir resultados conjuntos después de una competición contra elementos no humanos del juego, […]” (Rojas, 2009, p.27).

Garaigordobil (2003) expresa que:

> Se definen como juegos cooperativos aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. (p.31)

Hay quienes sostienen que una característica principal que debe cumplir fehacientemente un niño que va a participar de este tipo de juego, es que tenga muy en claro que sus compañeros abstraen sus propios pensamientos de ser y actuar, es decir discernir que él es diferente a los otros. La pregunta es: ¿Un niño de 3 a 6 años podrá entender eso?, desde aquí se puede afirmar que un niño de 3 y 4 años es casi imposible

que pueda entender que es diferente a otro; de 5 a 6 años, no se podría asegurar, pero a lo mejor de una manera muy pero muy efímera. Porque pertenecer a ese rango de edad, es sinónimo de ser libre, de aprender sin ninguna presión; pero si cimentar de a poco los valores que los padres le imparten. Sobre todo lo anterior dicho; Molina (1994) sostiene que:

> […]. Para que un niño pueda participar en juegos cooperativos, se requiere que sea capaz de entender que otras personas piensan de manera distinta a la propia, así como coordinar distintos puntos de vista. Esta característica del pensamiento preescolar sugiere que el maestro debe estimular el juego cooperativo y no el juego competitivo, en una etapa que constituye la transición hacia las actividades compartidas. (p.22)

4.2 Características

Como primera característica y la que encierra el objeto de ser de este tipo de juego es sin duda alguna que se basa en una actividad de cooperación por excelencia; pero que sin lugar a duda no puede ser realizada bajo ninguna premisa por el niño que, comprendido dentro de este rango de edad de manera solitaria, por lo que la guía del docente durante su desarrollo debe ser y estar perennemente.

Asimismo, es que debe estar bien estructurado y programado previamente y, es aquí en donde la labor del docente es importante, ya que él durante este proceso, es donde define qué objetivos espera que los niños logren cumplir; pero que sin embargo debe de facilitarles las mejores condiciones y los mejores e ideales metodologías propias de su edad para lograrlo. Es decir, este juego no puede ser ni darse o ejecutarse de manera improvisada, porque, en primer lugar, este debe de ser una fuente de motivación para que el niño tenga deseo de aprender habilidades sociales a través del juego. Las condiciones físicas del lugar a desarrollarse deben de cumplir con ciertas condiciones que posibiliten dar la mayor comodidad posible para que los niños jueguen de manera cooperativa. Al respecto, Rojas (2009) sostiene que:

> La presentación del juego no es algo que deba dejarse al azar y a la improvisación. Es el inicio de algo y debe entusiasmar, animar, sorprender y sobre todo agradar y satisfacer

> las necesidades y demandas del alumnado, […]. Debemos colocarlos de espalda al sol para que estén en las mejores condiciones de atender a las explicaciones y nada les pueda molestar. […]. (p.30)

Una característica intrínseca de este tipo de juegos es que no hay rival ni antagonista, porque no se lleva a cabo ninguna 'lucha', competencia o reto entre dos o más personas; su mismo nombre indica que quienes conforman el grupo cooperacional, cada uno aporta algo de sí para que en conjunto puedan obtener los resultados que el docente espera del mismo.

Granado y Garayo (2015) sostienen que:

> Los juegos cooperativos tienen como rasgo definitorio la no existencia de vencedores y vencidos, ya que todas las personas participantes pueden ganar, sin necesidad de hacerlo a costa de que otra pierda. Así, en este tipo de actividades lúdicas todas las personas ganan cuando cooperan para obtener el objetivo grupal, por ello, todas juegan con todas, y no contra todas. (p.43)

"Un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas" (Arranz, 2007, p.7).

4.3 Importancia

En primer lugar, se puede decir que este tipo de juego es el que posibilita la inclusión de cualquier tipo de niño (obviamente con actividades dadas de acuerdo a su condición); del mismo modo a través de éste, se puede mejorar conductas no sociales, y en el mejor de los casos, mejorarlas. Velázquez (2007) sostiene que: "Por otra parte, han sido yo varios los estudios que demuestran la capacidad del juego cooperativo para promover la inclusión de todo tipo de alumnado, así como para el tratamiento de las conductas disruptivas y los conflictos en las clases" (p.117).

“Contribuyen a la creación de relaciones y habilidades sociales positivas, favorecen así la creación de ambientes de aprecio recíproco, aptos tanto para la diversión como para el aprendizaje. Además, generan comportamientos prosociales basados en relaciones solidarias activas y positivas” (Granado y Garayo, 2015, p.44).

Este tipo de juego es importante porque ayuda, permite, posibilita, etc., a que el niño desarrolle autoconfianza, lo cual es clave para que puedan emerger de él muchas otras capacidades; que se pueda desarrollar una figura no de apego, pero que sin embargo inspire emociones de seguridad, de sentirse fuera de peligro; de igual modo fomentar en el niño estadíos en donde él se ponga en el zapato del otro niños; desarrollar la asertividad, así como la inteligencia emocional, la cual es clave en la producción de conductas y habilidades pro y sociales en el niño.

El juego de cooperación es adaptable a cualquier actividad en donde un niño pueda participar, por ejemplo, en actividades deportivas como el futbol, básquet en donde un grupo de varones pone de su mayor esfuerzo para ganar el partido al otro equipo; desarrolla conductas hacia sus mismos compañeros de grupo y hacia sus antagonistas. En su trabajo de investigación, Carreño (2014) concluyó que:

> Los juegos cooperativos no solo mejoran en el niño un buen manejo de su espacio al momento de jugar un partido de fútbol, sino que también refuerza un ambiente de respeto y colaboración en los integrantes de un ambiente deportivo, fortaleciendo valores en un deporte que necesita tratar estos problemas a temprana edad, para contribuir a mejorar en un futuro, brindando cambios que impacten en la educación. (82)

CONCLUSIONES

Primera: Los juegos cooperativos, debido a su noción de ser, permite que el alumno desarrolle, mejore, profundice o elimina conductas prosociales o disruptivas, según sea el caso; obteniendo así mejores sustanciales para su desarrollo social infantil y para cuando sea joven, adolescente, etc.

Segunda: Para que el juego cooperativo sirva y tenga éxito, tiene que estar previamente bien organizado: en alusión a las actividades que se quieren desarrollar, las actividades que realizan los niños y un adecuada hacia excelente espacio en donde se va a desarrollar.

REFERENCIAS CITADAS

Arce y Cordero (1996). *Desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=TfG4ytT8nCMC&pg=PA25&dq=los+juegos+en+el+preescolar&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiztNyNg_vfAhWuUt8KHYBaAUQQ6AEIQjAF#v=onepage&q=los%20juegos%20en%20el%20preescolar&f=false

Arranz Beltrán, E. (2007). *Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil* [PDF]. Recuperado el 19 de Abril del 2018 de http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/__juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf

Campo, J. J., González, M., Real, A., Sarabia, D., Santamarta, J. E., Mazón, V., y Uriel, J. R. (2004). *Fichero de juegos de expresión y cooperación*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=ZHwAnzotuOwC&pg=PA9&dq=concepto+de+juego+humano&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiZsr-Wt_XfAhXO1lkKHTC2D_kQ6AEIUzAI#v=onepage&q=concepto%20de%20juego%20humano&f=false

Cañizares, J. M., y Carbonero, C. (2017). *El juego motor en tu hijo*. Recuperado el 17 de Abril del 2017 de https://books.google.com.pe/books?id=fKeeDgAAQBAJ&pg=PA12&dq=Teor%C3%ADa+del+juego+de+Buytendijk&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwju_s2f_frfAhXOnOAKHa4cDAUQ6AEIOjAD#v=onepage&q=Teor%C3%ADa%20del%20juego%20de%20Buytendijk&f=false

Carreño Padilla, D. A. (2014). *El juego cooperativo como estrategia didáctica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la Escuela de Formación Deportiva Verona F.C.* (Tesis de grado). Universidad Libre, Bogota D. C., Colombia. Recuperado el 19 de Abril del 2018 de https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7622/CarrenoPadillaDanielAntonio2014.pdf?sequence=1

Conner, B. (2008). *Juegos sin baterías ni cables*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=l3aXZgIi3YEC&pg=PA97&dq=los+juegos+en+el+preescolar&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiztNyNg_vfAhWuUt8KHYBaAUQQ6AEILTAB#v=onepage&q=los%20juegos%20en%20el%20preescolar&f=false

Delgado Linares, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA10&dq=teor%C3%ADas+del+juego+infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiW4t2go_rfAh

WvrFkKHXF_DBcQ6AEIJzAA#v=onepage&q=teor%C3%ADas%20del%20juego%20infantil&f=false

Eines, J., y Mantovani, A. (1980). *Teoría del juego dramático*. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=l7Q9CgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+dramatico+en+el+preescolar&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjFxcfIlv3fAhViqlkKHWbgDWsQ6AEIKDAA#v=onepage&q=el%20juego%20dramatico%20en%20el%20preescolar&f=false

Gallardo, P., y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en la educación física*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=lz0zDwAAQBAJ&pg=PA25&dq=teor%C3%ADa+del+juego+de+claparede&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwit_rfJ6vrfAhWoVN8KHfxlDE0Q6AEINTAC#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20del%20juego%20de%20claparede&f=false

Garaigordobil Landazabal, M. (2003). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia.* Recuperado el 19 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=fasJwD_5QwUC&pg=PA32&dq=El+juego+cooperativo+en+la++socializacion+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjJ-_7X4__fAhVqplkKHZ8IBOkQ6AEILjAB#v=onepage&q=El%20juego%20cooperativo%20en%20la%20%20socializacion%20infantil&f=false

Garaigordobil, M., y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Recuperado el 18 de Abril del 2019 de https://books.google.com.pe/books?id=QxuyWt0uu6kC&pg=PA32&dq=El+juego+libre+en+el+preescolar&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi_hqXN8_zfAhVOw1kKHb3PB3YQ6AEIMTAC#v=onepage&q=El%20juego%20libre%20en%20el%20preescolar&f=false

García, A., y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=IR1yI9xD95EC&pg=PA10&dq=definicion+de++juego&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwisis3TlfXfAhUHqlkKHSoTCagQ6AEIOTAD#v=onepage&q=definicion%20de%20%20juego&f=false

Gimenez, P. V. (2014). Terminología conceptual para docentes del nivel inicial. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=4BiHBAAAQBAJ&pg=PA78&dq=juegos+libres+en+el+nivel+inicial&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi5tICx0fzfAhVyp1kKHeHgDH8Q6AEINzAD#v=onepage&q=juegos%20libres%20en%20el%20nivel%20inicial&f=false

Granado, N., y Garayo, A. (2015). J*uegos cooperativos: Aprender a cooperar, cooperar para aprender* [PDF]. Recuperado el 19 de Abril del 2018 de https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf

Guerrero, R., Lisbona, M., y Mingorance, A. C. (2011). Fundamentos teóricos. En R. R. Guerrero Morilla. (coord.). *Combisport*, (pp.9-33). Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=VCg2DwAAQBAJ&pg=PA14&dq=teor%C3%ADa+fisiologica+del+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjsy7fjpvrfAhWy1lkKHTRPAcAQ6AEIMjAC#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20fisiologica%20del%20juego&f=false

Jiménez Vélez, C. A. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la Neuropedagogía*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=D2a3lCYTflIC&pg=PA53&dq=funciones+del+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj3jfGWrfXfAhUPm1kKHZCvBAoQ6AEIJzAA#v=onepage&q=funciones%20del%20juego&f=false

López, J.L., López, M., Diez, C., y López, C. M. (1990). *Educación física escolar*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=Y3LeRRRidW0C&pg=PA736&dq=teor%C3%ADa+del+juego+de+gross&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwil6KCiwPrfAhUk01kKHYMTDpYQ6AEIUjAH#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20del%20juego%20de%20gross&f=false

Marchesi, A., Alonso, P., Paniagua, G., y Valmaseda, M. (1995). *Desarrollo del lenguaje y del juego simbólico en niños sordos profundos*. Recuperado el 18 de Abril de 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=9G2L6dPOWPEC&pg=PA64&dq=el+juego+simb%C3%B3lico&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjdpZ_ChP3fAhVroFkKHei-DHMQ6AEILzAB#v=onepage&q=el%20juego%20simb%C3%B3lico&f=false

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

Mir, V., Corominas, D., y Gómez, M. T. (1997). *Juegos de fantasía en los parques infantiles: Para niños y niñas a partir de 2 años*. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=Jx988XdHm20C&pg=PA38&dq=el+juego+simb%C3%B3lico&hl=es-

419&sa=X&ved=0ahUKEwjdpZ_ChP3fAhVroFkKHei-DHMQ6AEIPjAE#v=onepage&q=el%20juego%20simb%C3%B3lico&f=false

Molina Iturrondo, A. (1994). *Niños y niñas que exploran y construyen*. Recuperado el 19 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=MicIYDh2_20C&pg=PA22&dq=caracteristicas+del+juego+cooperativo&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiE6bnh5__fAhUIy1kKHfUdAvcQ6AEIWDAJ#v=onepage&q=caracteristicas%20del%20juego%20cooperativo&f=false

Morrison, G. S. (2005). *Educación infantil*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=BBJWBEQTARAC&pg=PA241&dq=tipos+de+juegos+en+el+preescolar&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjJscDAgf3fAhXoqFkKHcytCXI4ChDoAQgxMAI#v=onepage&q=tipos%20de%20juegos%20en%20el%20preescolar&f=false

Muñoz, N. M., Burbano, E. M., y Vizcaíno, M. (1997). *La expresión artística en el preescolar*. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=US-ZjQHxNDAC&pg=PA58&dq=el+juego+dramatico+en+el+preescolar&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjFxcfIlv3fAhViqlkKHWbgDWsQ6AEINDAC#v=onepage&q=el%20juego%20dramatico%20en%20el%20preescolar&f=false

Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Recuperado el 17 de Abril del 2017 de https://books.google.com.pe/books?id=NIs9USFWBI4C&pg=PA78&dq=teor%C3%ADa+del+placer+funcional&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiZ29Pc3frfAhUouVkKHYDpA74Q6AEILDAB#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20del%20placer%20funcional&f=false

Omecaña, R., y Ruiz, J. V. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=fy_qy1n84H8C&pg=PA13&dq=teor%C3%ADa+del+juego+de+hall&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi-qY7VzvrfAhWrtlkKHSqcDAIQ6AEIJzAA#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20del%20juego%20de%20hall&f=false

Ortí Ferreres, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=MDvwNPWLaO8C&pg=PA49&dq=teor%C3%ADa+fisiologica+del+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjsy7fjpvrfAhWy1lkKHTRPAcAQ6AEIJzAA#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20fisiologica%20del%20juego&f=false

Prada, M. D., Flores, M. C., Bayón, A., Cabello, T., y Croos, J. R. (1977). *La matemática en la educación preescolar y 1° y 2° de E.G.B.* Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=k1xBCgAAQBAJ&pg=PA12&dq=tipo

s+de+juegos+en+el+preescolar&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjC36eI-PzfAhWE2FkKHe4LAXQQ6AEILDAB#v=onepage&q=tipos%20de%20juegos%20en%20el%20preescolar&f=false

Rangel, A.L., Lacasella, R., Guevara, M. T., y Dembo, M. (2008). *Guía de dramatización*. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=WNfvKzYvDdsC&pg=PA13&dq=el+juego+dramatico+en+el+nivel+inicial&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiE17aSnf3fAhUovlkKHfdDCncQ6AEINzAD#v=onepage&q=el%20juego%20dramatico%20en%20el%20nivel%20inicial&f=false

Rojas Pedregosa, P. (2009). *Juegos cooperativos para el kin-ball*. Recuperado el 19 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=HglOCwAAQBAJ&pg=PA25&dq=juego+cooperativo&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwifyICqiv_fAhUy0FkKHR8bAf4Q6AEIUzAI#v=onepage&q=juego%20cooperativo&f=false

Ruiz, A., y Abad, J. (2011*). El juego simbólico*. Recuperado el 18 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=8zgrMuAB_3kC&printsec=frontcover&dq=el+juego+simb%C3%B3lico&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjdpZ_ChP3fAhVroFkKHei-DHMQ6AEIKDAA#v=onepage&q=el%20juego%20simb%C3%B3lico&f=false

Stassen Berger, K. (2006). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Recuperado el 19 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=sGB87-HX-HQC&pg=PA295&dq=tipos+de+juego+cooperativos+en+la+infancia&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiOnuH-64HgAhWmzlkKHe98Ae8Q6AEILjAB#v=onepage&q=tipos%20de%20juego%20cooperativos%20en%20la%20infancia&f=false

Vázquez Neira, R. (2011). *El juego en la educación escolar*. Recuperado el 19 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=5jl_AgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=caracteristicas+del+juego+cooperativo&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiGt8ib_P_fAhVSs1kKHVSoDfw4ChDoAQgtMAE#v=onepage&q=caracteristicas%20del%20juego%20cooperativo&f=false

Velázquez Callado, C. (2007). Las actividades cooperativas como recurso para el tratamiento de los conflictos en las clases de educación física. En A. Fraile Aranda. (coord.). *La resolución de conflictos en y a través de la educación física*, (pp.117-160). Recuperado el 19 de Abril del 2018 de

https://books.google.com.pe/books?id=qFZ4zqRRZy8C&pg=PA117&dq=juego+cooperativo&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi_gNCazP_fAhUitlkKHZjPBP04ChDoAQg8MAQ#v=onepage&q=juego%20cooperativo&f=false

Vélez, R., y Fernández, M. Ll. (2003). *Servicios a la comunidad. Educación infantil. Volumen III*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=bVYziueFN08C&pg=PA218&dq=teor%C3%ADa+del+juego+de+gross&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwil6KCiwPrfAhUk01kKHYMTDpYQ6AEIQjAE#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20del%20juego%20de%20gross&f=false

Venegas, F.M., García, M. P., y Venegas, A, M. (2018). *MF1030_3: El juego infantil y su metodología*. Recuperado el 17 de Abril del 2018 de https://books.google.com.pe/books?id=0-V_DwAAQBAJ&pg=PT31&dq=teor%C3%ADa+del+juego+de+gross&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwil6KCiwPrfAhUk01kKHYMTDpYQ6AEILTAB#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20del%20juego%20de%20gross&f=false

Los juegos cooperativos en el nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%	6%	0%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	documents.mx Fuente de Internet	1%
3	rio.upo.es Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1%
6	docplayer.es Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	eprints.ucm.es Fuente de Internet	<1%

9	dictionary.sensagent.com Fuente de Internet	<1 %
10	www.medioambientecantabria.es Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
13	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
14	bibliotecaupn161.com.mx Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		