

Universidad Abierta Interamericana.



Facultad de Ciencias de la Educación.

Trabajo Final

“Implementación de Los juegos cooperativos en la Escuela primaria”.

Binnewies, Romina M.

Licenciatura en Psicopedagogía.

Profesor: Sánchez, Jorge

Año: 2025

Resumen:

La presente investigación busca conocer los juegos cooperativos utilizados en las escuelas primarias de Cañuelas, mediante observaciones y entrevistas a los actores que los implementan. Se busca mejorar los lazos sociales de los niños en las instituciones. Se define "juego cooperativo" como aquel donde no hay vencedores ni vencidos, promoviendo el compañerismo (Granado, 2015).

Se menciona la Ley 26.206 (Ley de Educación Nacional) y su impacto en la inclusión de estudiantes diversos en las escuelas, generando a veces dificultades en la convivencia.

Se destaca la importancia del juego en el desarrollo infantil, según autores como Piaget, Vygotsky, Montessori, Alicia Fernández y Öfele M. Se señala que, si bien el juego es fundamental en el nivel inicial, su presencia disminuye en la primaria.

La investigación busca entender cómo las escuelas utilizan los juegos cooperativos para mejorar la convivencia y la socialización.

Se justifica la investigación por el valor del juego y la necesidad de comprender cómo las escuelas resuelven conflictos de convivencia y mejoran la socialización a través de juegos cooperativos. Se espera que la investigación proporcione herramientas a otras instituciones con problemáticas similares.

El marco teórico se basa en la importancia del juego en el desarrollo infantil, respaldado por autores como Piaget, Vygotsky y Öfele, así como por la legislación educativa y la Convención sobre los Derechos del Niño.

Se revisaron investigaciones previas que resaltan los beneficios de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales y la reducción de la agresividad.

El trabajo de campo incluyó la observación de una clase de Educación Física de segundo grado donde se implementó el juego "La búsqueda del tesoro", evidenciando el entusiasmo, la cooperación y el compañerismo entre los estudiantes.

Además, se realizaron entrevistas a docentes, miembros del equipo de orientación escolar y maestros de grado de las tres escuelas para obtener una perspectiva interdisciplinaria. Por tal motivo se realizó un análisis comparativo de seis entrevistas realizadas a docentes y miembros de equipos de orientación escolar en tres escuelas de Cañuelas, en el marco de una investigación sobre juegos cooperativos

El objetivo final es proporcionar herramientas prácticas para mejorar la convivencia escolar a través del uso efectivo de juegos cooperativos.

En resumen, el proyecto busca investigar la práctica real de la implementación de juegos cooperativos en escuelas primarias, con un fuerte respaldo teórico sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil y la promoción de la convivencia.

Palabras claves: Juegos- Juegos cooperativos- juegos competitivos- compañerismo – estudiantes – socialización – planificación – tiempo – convivencia.

Índice

Resumen.....	2
Palabras claves.....	3
Agradecimientos.....	6
Tema.....	7
Pregunta/Problema:.....	7
Objetivos generales.....	7
Objetivos específicos.....	7
Situación/ Problema.....	8
Justificación.....	10
Estado del arte.....	11
Marco Teórico.....	15
Definición de juego.....	15
Diferentes Tipos de Juegos.....	17
Los Juego cooperativo y sus beneficios.....	19
El juego cooperativo desde una mirada psicopedagógica.....	20
Convivencia Escolar y juegos cooperativos.....	22
Convivencia escolar.....	25
Equipo de Orientación Escolar.....	26
Convivencia Escolar y juego en la Escuela Primaria:	29

Trabajo de campo.....	32
Observación de Juego cooperativo.....	35
Análisis de la observación.....	39
Análisis de las entrevistas.....	41
Conclusión general.....	50
Anexo.....	53
Bibliografía.....	66

Agradecimientos:

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a las personas que me acompañaron en la realización de la presente tesis sobre “juegos cooperativos”.

A mi pareja Ezequiel, por su amor, paciencia y apoyo incondicional, permitiéndome conciliar la vida familiar con este desafío académico tan importante para mí. Sin su apoyo, este trabajo no hubiera sido posible.

A mi mamá Silvia y mi hermana Brenda, gracias por sus sabios consejos y su constante aliento, gracias por sentir mis avances como los propios.

A mis queridas compañeras de la universidad, por su invaluable compañerismo, sus ideas y por compartir conmigo este camino. Gracias por esas tardes de risas, por esos helados compartidos, por correr contra reloj para realizar las entregas a tiempo. Simplemente gracias por estar en cada momento.

A mi hijo/a Jano, por recordarme la importancia del juego y la alegría, inspirándome a investigar sobre este tema tan valioso para el desarrollo infantil. Gracias por entender mis ausencias y por ser mi mayor inspiración. Espero que este logro le sirva de ejemplo para perseguir sus propios sueños.

Deseo que esta investigación sirva para promover el uso de juegos cooperativos como herramienta para construir espacios escolares más armónicos y enriquecedores para todos los niños."

Introducción:

Tema:

Análisis psicopedagógico sobre la implementación de juegos cooperativos en primer ciclo, para promover el desarrollo de la socialización y la convivencia entre los estudiantes, en tres escuelas primarias, de gestión estatal, en la localidad de Cañuelas, en el ciclo lectivo 2024.

Pregunta/ problema:

¿Qué juegos cooperativos utilizan las/los MG y el Equipo de Orientación Escolar para promover el desarrollo de una mejor convivencia y socialización entre pares, de qué manera los implementan y cuáles son las dificultades que se presentan, en 3 escuelas primarias, de la localidad de Cañuelas, durante el ciclo lectivo 2024?

Objetivo General:

- Indagar cuáles son los juegos cooperativos que utilizan las/los MG y el Equipo de Orientación Escolar para promover el desarrollo de una mejor convivencia y socialización entre pares, de qué manera los implementan y las dificultades que se presentan, en 3 escuelas de la localidad de Cañuelas, durante el ciclo lectivo 2024.

Objetivos Específicos

- Identificar cuáles son los juegos Cooperativos que son implementados en 3 escuelas de la localidad de Cañuelas.
- Describir de qué manera implementan los juegos cooperativos en 3 escuelas de la localidad de Cañuelas.

- Explorar cuales son las dificultades que se presentan en la implementación de los juegos cooperativos en 3 escuelas en la localidad de Cañuelas.

Situación Problemática.

A lo largo de este trabajo de investigación se busca conocer los principales juegos cooperativos que son utilizados, como recursos, en las escuelas primarias de la localidad de Cañuelas. Para ello se realizarán observaciones en dichas instituciones y también, se procederá a realizar entrevistas con los principales actores que implementan dichos juegos. Se estima necesario poder introducirse en las realidades escolares, a fin de poder tomar diferentes herramientas que permitan mejorar la calidad de los lazos sociales de los niños en las instituciones. Para ello será necesario conocer: ¿qué se entiende por Juego Cooperativo?

En el presente trabajo se entiende que “Los juegos cooperativos tienen como rasgo definitorio la no existencia de vencedores y vencidos, ya que todas las personas, que participan pueden ganar, sin necesidad de hacerlo a costa de que otro pierda” (Granado, 2015, p.43) ello ha sido sumamente beneficioso para promover el compañerismo.

A partir de la Ley 26.206 sancionada en el año 2006, se extiende la obligatoriedad, en Argentina, de la escolaridad de todos los niños y niñas a partir de los 4 años de edad. Dicha Ley también regula los derechos y obligaciones de la educación.

ARTÍCULO 16.- La obligatoriedad escolar en todo el país se extiende desde la edad de cinco (5) años hasta la finalización del nivel de la Educación Secundaria. El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología y las autoridades jurisdiccionales competentes asegurarán el cumplimiento de la obligatoriedad escolar a través de alternativas institucionales, pedagógicas y de promoción de derechos, que se ajusten a los

requerimientos locales y comunitarios, urbanos y rurales, mediante acciones que permitan alcanzar resultados de calidad equivalente en todo el país y en todas las situaciones sociales.

Iniciado este proceso las instituciones comienzan a sufrir intensas modificaciones producto de la gran cantidad de estudiantes que ingresaron en ese momento histórico.” La obligatoriedad del nivel secundario se instala en la Argentina en un marco en el que conviven situaciones desiguales, signadas por la presencia o no de escuelas o bien de profesores titulados”. (Unicef, 2012 p. 5).

En la actualidad las instituciones reciben a todos y cada uno de los estudiantes, cada uno de ellos con sus características particulares tales como: diferentes creencias, valores, clases sociales, religión, etc. Dicha diversidad se encuentra en la escuela y muchas veces se hace difícil que exista una buena convivencia entre todos los estudiantes. Ante esta situación los directivos de las instituciones han implementado diferentes técnicas para mejorar y promover la socialización entre los estudiantes. En las escuelas observadas se han implementado algunos juegos cooperativos en búsqueda de una mejor convivencia.

Durante años, diferentes autores, tales como Piaget, Vygotsky, Montessori, Alicia Fernández y Öfele M, entre otros, nos han advertido de los muchos y variados beneficios que tienen los juegos en los sujetos. Se ha estudiado y aprendido mucho sobre los juegos. Se ha demostrado que ellos son muy importantes en la vida de las personas, y en especial en los niños más pequeños. Por medio de los diferentes juegos, se es capaz de enseñar y aprender. Se es capaz de estimular y motivar a los pequeños ya que el juego permite llegar de una forma muy dinámica a los niños, y también permite comprenderlos.

En los niños, el juego es la vía de comunicación más directa entre sus pares como con el adulto. A través del juego, el niño explora su entorno, se expresa y se comunica con el otro. El juego es el “canal” más directo para

establecer una relación, un vínculo.... La vivencia, el aprendizaje a través de la experimentación, es un aprendizaje más significativo, que permite también, a partir de situaciones lúdicas, promover comprensiones diferentes de una misma situación. (Marquardt, como se citó en Öfele M. 2002, p 4).

Sabiendo que los juegos son muy beneficiosos por sus enseñanzas y aprendizajes, son implementados en los Jardines para que los niños aprendan de una forma muy dinámica. Pero en la escuela primaria esta cuestión muchas veces suele irse perdiendo a medida que se avanza en la escolaridad de los estudiantes, quizá los tiempos de la educación primaria provocan que se pierda de vista la gran importancia y beneficios que tienen los juegos para todos o quizá la “carencia de espacios libres en la escuela, ausencias de políticas pensando en los espacios de juegos, en las actividades que se uniformizan, es decir una cultura escolar que niega los principios básicos del desarrollo humano” (Bonetti, 1994, pág. 10).

Por ello se investigara como 3 escuelas, mediante sus proyectos, suman a los juegos cooperativos como gran herramienta para tratar de mejorar la convivencia y lograr una mejor socialización entré pares.

Justificación:

Se ha comprendido que los juegos son de gran valor y muy ricos en sus enseñanzas, será, entonces, de gran interés conocer cómo se intenta resolver en las escuelas los conflictos de convivencia y como tratan de mejorar la socialización entre pares, mediante los juegos cooperativos. Dicha investigación podría dar herramientas a otras instituciones en las cuales sucedan problemáticas similares.

Estado del arte.

Teniendo en cuenta el objeto de estudio de esta investigación se realizó una exploración por los diferentes antecedentes que podrían servir de guía y sustento para dicho tema. A medida que se avanza con la búsqueda se visualizará que existen diversas investigaciones sobre “Juegos Cooperativos” y sus múltiples beneficios.

Se pudo contemplar que existen múltiples investigaciones en diferentes países como Ecuador, Colombia y Argentina en donde se ha investigado sobre los juegos Cooperativos. Estas investigaciones son fuentes de consulta de gran valor para tener en cuenta a la hora de investigar dicho tema. En adelante se brindará información sobre 5 antecedentes que serán de gran valor para el presente trabajo.

En el artículo “Juegos Cooperativos. Dispositivos de formación para la paz y la convivencia” Realizado por Doris Elena Salazar Hernández, Marleny del Socorro Silva, Rosa Bibiana Giraldo Morales y Giovanni Armando Ortiz Arango (2023) dichos autores se proponen como objetivo identificar en el juego cooperativo un dispositivo lúdico que favorece las acciones de paz y de convivencia en base a una perspectiva reflexiva. Para ello se utilizó, en dicho trabajo, una investigación cualitativa. A su vez, su método constó de tres etapas: exploración, trabajo de campo y la elaboración de significados desde la perspectiva de los diferentes participantes de dos grupos (un docente, cuatro estudiantes practicantes y cuatro graduados). En dicho artículo se llegó a la conclusión de que existe en los diferentes actores el deseo de modificar las relaciones interpersonales en los grupos, la intención de bajar los niveles de agresividad y reconocer la importancia del trabajo en grupo y la inclusión.

En una investigación presentada por Benalcazar, I. F., Shiguango, H. A. V, entre otros, titulada “El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales” se ha podido demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de habilidades sociales. El objetivo de dicha investigación fue indagar que impacto tiene el juego cooperativo en estas habilidades. La

metodología utilizada fue de tipo teórica, donde se realizó una revisión bibliográfica de 3 pasos (formulación del problema, búsqueda de información y artículos científicos.). Luego de obtenida la información se procedió a analizarla, sintetizar y tomar los resultados más relevantes. Se llegó a la conclusión de que los juegos cooperativos son una estrategia vital para mejorar la práctica educativa. En dicho trabajo se pudo concluir que el juego cooperativo favorece a una mejor interacción social y que es una fuente muy importante para transmitir y generar valores.

En otro trabajo titulado “Juegos cooperativos y agresividad en los estudiantes de cuarto ciclo de educación primaria...”, Romer realiza un trabajo de campo, en el año 2021, cuyo fin fue distinguir la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los alumnos de IV ciclo de primaria en dicho colegio. A través de una investigación Cuantitativa, El análisis lo conformaron 12 estudiantes de IV ciclo de primaria (3er y 4to grado), aquí se utilizó la encuesta como técnica de recolección de datos, cuyo cuestionario tenía como tema principal a los Juegos Cooperativos y Escala de Agresividad (EGA). De allí se concluyó que existe una relación inversa entre los juegos cooperativos y la agresividad.

En el contexto de la investigación “Estudio de las transiciones entre los niveles educativos obligatorios en la provincia de La Pampa, Argentina” las autoras Claudia Pechin, Silvana Franco y Adriana Garbarino realizaron un estudio llamado “El juego como principio didáctico en la transición educativa: una aproximación a las distintas concepciones de juego” en el cual abordan las distintas maneras de entender el juego como principio didáctico tanto en nivel Inicial como primario. Para ello realizan un cruce de entrevistas, las cuales son realizadas tanto a docentes de Inicial como de Primaria Las entrevistas permitieron reconocer cuales son las diferentes concepciones y cómo influyen en el pasaje y transición entre los niveles educativos. Como conclusiones en dicha investigación los autores consideran que conviven diferentes perspectivas sobre el concepto de Juego y que estas concepciones se diferencian entre los dos niveles. Además, ello podría ser un factor que incide en la discontinuidad de las acciones de transición y que dichas posiciones de

los diferentes actores se ven atravesadas por las políticas educativas y por las diferentes gestiones de las instituciones.

En su tesis de grado realizada en el año 2018, “Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales” la autora Ylarragorry, Eliana realizó dicha investigación para entender la relación entre la participación en Juegos Cooperativos y el desarrollo en Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad. El estudio, de tipo exploratorio y descriptivo, se llevó a cabo en una institución educativa pública de Seguí, Entre Ríos, Argentina, con una muestra intencional de 14 participantes conformado por 14 niños entre 8 y 9 años de edad, de ambos sexos.

Para la técnica de recolección de datos, por un lado, se administró un cuestionario antes y después de la intervención de un programa de Juegos Cooperativos.

Dicha técnica elegida, es la adaptación española del CABS de Wood y Michelson (1979), el mismo evalúa la conducta asertiva en contraposición a otras conductas socialmente inadecuadas como la agresividad o la pasividad. Los resultados obtenidos se estudiaron cuantitativamente; allí se pudo observar que existían progresos en las conductas sociales, como aumento en la Asertividad, disminución de la Agresividad e Inhibición. Los niños de la muestra manifestaban habilidades sociales variadas como, por ejemplo: conductas asertivas, agresivas e inhibidas donde a través de la intervención de juegos cooperativos la agresividad disminuyó significativamente y pasaron a ser conductas asertivas.

El análisis cuantitativo de los datos evidenció un incremento significativo en las conductas asertivas y una concomitante disminución de las conductas agresivas e inhibidas, lo que valida la hipótesis de que los juegos cooperativos inciden positivamente en el desarrollo de habilidades sociales en la población estudiada.

Teniendo en cuenta dichos antecedentes, y entendiendo que todos los juegos son parte de las infancias y que, además, son sumamente beneficiosos para todos los niños, en la presente investigación se puntualizara sobre cómo se

implementan los juegos cooperativos en las Escuelas Primarias de la localidad de Cañuelas y, a su vez, qué dificultades surgen a la hora de implementarlos. En este sentido, esta investigación puede ser beneficiosa para dar más aportes a las posibles dificultades que pueden existir al implementar dichos juegos.

Considerando que las habilidades sociales son fundamentales para el desarrollo integral del ser humano y su adecuada inserción en la sociedad, se investigó el rol de los juegos cooperativos en la promoción de estas habilidades en la infancia.

Juego

1. Definición de juego

La Real Academia Española (1, 375) enmarca la definición de “juego” como: “La acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definida ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio.”

A lo largo de su vida, el ser humano ira practicando diferentes actividades lúdicas, que le permitirán una particular distracción, diversión, serenidad, alegría, entre otros beneficios. Por este motivo se ha asociado, durante mucho tiempo, al juego como una actividad poco seria, diferente a actividades tales como el trabajo. Pero cuando se examina el mundo infantil se denota la seriedad con la que los niños juegan y lo importante que es para ellos dicha actividad. El autor Paredes Ortiz J (2002) Destaca la importancia del juego como una necesidad en la vida con su siguiente cita: “Esta necesidad como actividad nace con el niño y debería acompañarnos a lo largo de la vida, aunque con diferentes objetivos” (p. 19). dicho autor destaca la importancia del juego y lo necesario que es no perder el juego ya que mediante este, se obtienen múltiples beneficios tales como educación, personalidad, ternura, empatía, entre tantos otros beneficios.

Durante varios años se ha estudiado y se ha intentado dar una definición certera sobre juego, pero la realidad es que el concepto de juego es variable, es decir, que se escapa a una definición acabado. Si bien se ha intentado dar una definición, estas nunca han captado al fenómeno en su totalidad. Al respecto dirá Paredes Ortiz J. (2002) que “el mejor camino para acercarse al juego será el cultural, una mirada sobre el juego que lo considere como realidad especificadamente humana, y en cuanto tal, realidad compleja y abierta.” (p.23).

El juego es una actividad humana, y como toda actividad humana muy compleja. A pesar de ser muy difícil encontrar una definición cerrada de dicha actividad, a continuación se podrán observar algunas definiciones, de alguna forma, que se acercan a una definición, las cuales podrían guiar el posterior estudio del presente trabajo de investigación.

A continuación se presentaran algunos acercamientos a la definición de juego trabajados por Aizencang, Noemí, (2005) en “Jugar, aprender y enseñar”:

Huizinga presenta al juego como un fenómeno cultural y resalta su condición de actividad cuya función humana y social resulta tan importante como la reflexión y el trabajo. Le da al juego las características de ser libre, la diferenciación de la vida corriente, la capacidad de repetición, la regulación de reglas, su cualidad de ser creadora de orden y tener un fin en sí mismo. Este autor define al juego como:

“una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente”. (Huizinga, 2000, p.45)

Jean Piaget (1956) entiende el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil. Para dicho autor, el juego es una manifestación cognitiva del niño, modalidad de expresión e interacción con el medio, por la cual el niño enfrenta la realidad que por momentos lo supera y a la cual el niño debe adaptarse. Dicha actividad para Piaget fomenta la vida social y constructiva del niño. Para Jean Piaget (1956) el juego “es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual” (p. 40).

Vigotsky (1984) Se ha expresado sobre el juego como una actividad que beneficia el desarrollo infantil. El autor establecerá 2 rasgos importantes en dicha actividad lúdica: la situación imaginaria y la de ser una actividad

gobernada por reglas. El juego propiciaría las bases necesarias para el origen de nuevos comportamientos, es decir, impulsaría el desarrollo del ser humano. En palabras de Vigotsky (1984) "el juego temático de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo" (p. 74)

Jerome Bruner (1984) expreso que el juego genera un lugar propicio para que se produzcan diferentes exploraciones, se generen herramientas nuevas y se puedan resolver problemáticas de diversas maneras. Dicho autor se refirió al juego de la siguiente manera "El juego sirve como medio de exploración y también de invención (p.27).

Öfele Regina (2002) describió que el juego es un "fenómeno inherente al ser humano" (p. 2). Lo que Öfele trata de comunicar es que no se podría estudiar a dicha actividad separada de lo humano, ya que dicho fenómeno se sustenta en acciones, actitudes, deseos, propios del hombre. El juego se manifiesta por lo general por medio de alguna actividad tangible, generando un movimiento interno entre las personas involucradas, según afirma dicha autora, en "Juego, cuerpo y movimiento en la institución" (2002). Parafraseando a Öfele diremos que estas actividades por suceder en un tiempo y espacio distinto de la vida cotidiana, donde las acciones se amplían y se amplifican. "En este marco se despliega el jugar, caracterizado por un movimiento externo – generalmente- y por lo tanto visible, y un movimiento interno imposible de descubrir en su totalidad". (p. 1; 2).

Más allá de las diferentes definiciones que se fueron dando a lo largo de la historia, es importante que desde la educación se propicien todos los escenarios posibles para que en su implementación no surjan inconvenientes.

2. Diferentes tipos de juegos.

Existen varios tipos de juegos, dependiendo de los autores que se deseen seguir. En la línea de Calmels, Daniel (2004) en "El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza" el autor hablara de 3 tipos de juegos de crianza. Dichos juegos son, para este autor, "los cuidados del pequeño, las acciones que van

dirigidas a su cuerpo, con una implicancia corporal del adulto” (p. 1). A estas acciones lúdicas o pre-lúdicas él las llamo: juegos de crianza. Los juegos de crianza son, para este autor, los generadores de los juegos corporales. Calmels divide a los juegos de crianza en 3 tipos:

1. Juegos de sostén, dichos juegos se realizan, según Calmels, en el propio cuerpo del adulto, esto es, el cuerpo adulto es transformado en plataforma de lanzamiento y pista de aterrizaje. Se juega con miedos, replanteados por el adulto. En definitiva se pone prueba la confianza en el sostén.
2. Juegos de ocultamiento: lo más destacado para este autor, aquí es que, una o varias personas se esconden y estas deben ser descubiertas. También se pueden esconder objetos. Aquí se va favoreciendo capacidades tales como atención, visión y la escucha.
3. Juegos de persecución: Calmels (2004) aquí el perseguidor debe ser alguien en quien confié el niño, ya que esto le garantiza al niño que nada malo va a suceder en realidad. “y que puede aceptar la amenaza como una ficción, reduciendo la sensación de incertidumbre” (p. 21).

Dichos juegos de crianza son los precursores de los juegos corporales, como se había mencionado antes.

Lev Vigotsky describió 3 etapas en los juegos ya que para él, el juego evoluciona conforme el ser humano lo hace. Parafraseando a este autor, se describirá la evolución de los juegos:

- 1- Juegos con distintos objetos: son las primeras actividades lúdicas caracterizadas por la exploración que los pequeños realizan de diferentes objetos para su conocimiento y así luego poder dominarlos.
- 2- Juegos constructivos: el niño realiza construcciones que son dependientes de su mundo interno y externo, aquí el niño posee un mayor grado de relación con el mundo que lo rodea.

- 3- Juegos de reglas: dichos juegos arbitran los medios para que el niño se pueda hacer parte de comportamientos y saberes sociales al tiempo que promueven el desarrollo de la razón. Dentro de los juegos de reglas podremos ubicar a los juegos cooperativos, como una variante de estos.

3. Juego cooperativo y sus beneficios.

Uno de los grandes beneficios de los juegos cooperativos radica en la afectividad que promueven. La afectividad es un tema central y fundamental en educación. Al hablar de afectividad debemos tener en cuenta dos características vitales: la afectividad hacia el sujeto mismo(a) y la afectividad hacia quienes rodean al sujeto. Ambas son importantes de trabajar en el aula y los juegos cooperativos posibilitan este trabajo.

Los juegos cooperativos son utilizados en distintos ambientes como estrategia para mejorar la convivencia. En el presente trabajo veremos cómo distintas escuelas los utilizan con el fin de mejorar el ambiente escolar.

"Los juegos cooperativos son juegos sin perdedores, que se juegan con otros, más que enfrentados a otros"(Orlick, Terry en: Navarro A, Vicente. 2002, s/p.).

Los juegos cooperativos son juegos como cualquier otros juegos, pero su se encuentra en dejar en un segundo plano la competitividad, como en otros juegos, y fomentar el competir de una forma sana, en donde los participantes no deben preocuparse por ganar o perder. Para Orlick (1996) "Los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico éstos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas pro-sociales"(ORLICK, Terry. Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. Paidotribo. p.19).

Orlick (1996) caracterizo a los juegos cooperativos como “aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías” (p. 27). Es decir que todos los integrantes del juego deben unirse, colaborar y asociarse para poder llegar a la meta. Todo ello promueve y genera el desarrollo de las relaciones sociales más sanas, la empatía, la comunicación y deja en un segundo plano la rivalidad.

El juego cooperativo desde una mirada psicopedagógica. El poder del juego.

El juego es una característica humana muy importante, durante siglos el hombre ha realizado diferentes actividades lúdicas, si bien han ido variando los tipos de juegos, características, reglas, objetos y materiales, de algo estamos seguros, es que siempre se ha jugado.

Si desde la psicopedagogía se entiende que el juego es inherente al ser humano, como así refiere Öfele Regina, es por ello que se puede observar que cuando existe ausencia de juego en niños (tanto como adultos) esto es muy llamativo y motivo de ser analizado, ya que desde la psicopedagogía la falta de juego es un signo a tener muy en cuenta. La ausencia de juego en un niño, es un claro indicio de una dificultad, de falencias en la salud física y/o mental. Lo mismo es transferible al joven y al adulto (Öfele, 2002, pág.3).

Pero antes de seguir, es necesario que nos preguntemos sobre ¿qué es el juego para la psicopedagogía específicamente? Öfele (2002), dirá en su texto titulado “el juego en psicopedagogía” que durante varios años, diferentes autores han tratado de explicar que es un juego y su definición, y según la corriente que desee explicarlo existen muy diversos términos de este, pero ella, también nos hablara , que existen 4 rasgos en los que la mayoría de los autores van a coincidir que poseen los juegos: nombrara en primer instancia a el tiempo y un espacio determinado, el cual sería diferente a la vida real, en segunda instancia las reglas que posibilitarían y definirían el juego como tal y

una tercer instancia llamada “libertad” la cual estaría en la elección de determinado juego y el cómo sucederá el juego. Esta última instancia nos hace pensar en que para jugar realmente es necesario que exista libertad, libertad de jugar con quien uno desee, como jugar, cuando salir de dicho juego y cuando jugar.

Desde la psicopedagogía, el juego puede ser utilizado de manera diagnóstica o terapéutica, es decir, las intervenciones se dan, en su mayoría de las veces, a través del juego. En los inicios los niños juegan por jugar, ellos no persiguen ningún objetivo en específico. El juego es la forma de comunicación universal, si viajamos a cualquier parte del mundo y llevamos una pelota de fútbol, difícilmente existan personas que no saben para que se utiliza dicho objeto o a que juego se puede jugar con ella. En psicopedagogía, se busca implementar los juegos con múltiples fines, solo se debe buscar el juego adecuado que sirva como estrategia adecuada a lo buscado.

Pero, ¿por qué utilizar estrategias lúdicas para promover situaciones de aprendizaje? Al respecto dirá Öfele (2002). “En los niños, el juego es la vía de comunicación más directa entre sus pares como con el adulto. A través del juego, el niño explora su entorno, se expresa y se comunica con el otro”. (p, 4). Debido a la gran importancia y enseñanza que promueven los juegos, sería necesario trabajar a través de dichas actividades lúdicas, ya que desde allí se pueden centrar las herramientas para abordar la gran dificultad que existe en las escuelas a la hora de que los niños socialicen y lo hagan de una manera adecuada.

En este punto, Beatriz Janin (2006), ha alertado que desde la psicopedagogía se cree necesario estar atentos para poder diferenciar “el como si” del juego en sí. En el “como si” el niño solo repite una secuencia vacía y por este motivo muchas veces no existe placer, sino sólo repetición de lo idéntico. (p. 108).

Se cree necesario, entonces, poder evaluar y contemplar los aportes de los juegos cooperativos, ya que como hemos mencionado son los más acordes

para poder generar lazos más afectuosos entre los pares, como así con sus docentes.

Parafraseando a Celia Rodríguez Ruiz, (2001) en su texto “Hora de juego y tratamiento Infantil” podemos presentar las siguientes características del juego como terapia:

1. Promueve el desarrollo emocional, es decir, genera nuevas formas de poner en acción las emociones.
2. Genera un puente entre la fantasía y la realidad permitiendo que el sujeto realice en el juego situaciones que ha imaginado o fantaseado.
3. Permite elaborar los conflictos. El juego permite abordar los problemas o conflictos que puedan tener los sujetos.

Durante cualquier juego, se tiene la posibilidad de enseñarle al sujeto a afrontar y resolver conflictos, aumentar y fomentar el vocabulario, generar empatía, valores, resolver fantasías, entre otros tantos beneficios que tiene el jugar. La pregunta aquí sería ¿Por qué se juega cada vez menos en las instituciones educativas?

Convivencia Escolar y juegos cooperativos.

El juego como un derecho de las infancias:

Como ya se ha mencionado en esta investigación el juego es una herramienta sustancial para un adecuado desarrollo de todos los niños y, por ello, sería primordial asegurar su libre acceso.

En consonancia con el gran reconocimiento que hoy en día se le da al juego en las infancias, se ha podido observar a lo largo de la historia diversos instrumentos que establecen que el juego, la recreación y las actividades de esparcimiento, deportivas y artísticas son un derecho que se debe garantizar en los niños/as y adolescentes.

En La Convención sobre los Derechos del Niño, que fue aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre del año 1989, se puede contemplar el derecho al juego.

En la convención sobre los Derechos del Niño, también se puede vislumbrar los requerimientos fundamentales de nutrición, vivienda, salud y educación. Es por ello que se puede observar que el juego es una parte esencial del desarrollo integral de los niños y niñas. Ello queda escrito en el Artículo 31 de dicha convención de la siguiente manera:

- Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
- Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

En la República Argentina La Convención sobre los Derechos del niño obtuvo rango al sancionarse la Ley N° 23.849 el septiembre de 1990, y posteriormente en el año 1994 le otorga rango constitucional al incorporarlo en el artículo 75, inciso 22 de la Constitución de la Nación Argentina. Esta convención es un tratado internacional que establece los derechos y libertades fundamentales de los niños y niñas, y Argentina, al ratificarla y otorgarle rango constitucional, se compromete a respetar y garantizar estos derechos.

La Ley de Educación Nacional (26.206), sancionada en Argentina en el año 2006, expresa en el artículo 27, inciso k, que el objetivo para la Educación Primaria es la necesidad de promover “el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”. De esta manera los juegos pueden ser utilizados como herramienta de la Pedagogía para fomentar el desarrollo integral y armónico del individuo.

El juego es un derecho fundamental para el desarrollo saludable de niñas y niños, es esencial para el desarrollo integral del sujeto. A través del juego en el aula, se pueden:

- Desarrollar habilidades sociales y emocionales.
- Aprender a resolver conflictos y a trabajar en equipo
- Fortalecer su creatividad e imaginación
- Desarrollar habilidades motoras y físicas
- Aprender a tomar decisiones y a asumir responsabilidades
- Construir su identidad y autoestima
- Desarrollar habilidades cognitivas y de pensamiento crítico

El juego también les permite explorar y entender el mundo que les rodea, desarrollar habilidades para la vida y construir prácticas de ciudadanía activa y responsable.

Es importante recordar que el juego debe ser una experiencia segura, inclusiva y divertida para todas las niñas y niños, sin importar su edad, género, capacidad o background.

Bajo esta perspectiva, entender el juego como un derecho fundamental, es el primer paso para relevarlo, buscando soluciones y acciones para que esta actividad no deje de formar parte de la rutina diaria de todo niño o niña.

Díaz (2022) resalta la importancia del juego en nuestras vidas, destacando sus beneficios para la interacción social y el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo. El juego cooperativo, en particular, promueve la colaboración y mejora las relaciones interpersonales, lo que es fundamental para construir comunidades más solidarias y fortalecer los lazos entre las personas.

Convivencia escolar

Tal como refiere el Ministerio de Educación de la Nación Argentina (2010), la convivencia escolar constituye en sí misma una construcción colectiva que involucra diversas instancias y actores escolares. La convivencia escolar alude, entonces, a las relaciones y la interacción entre los estudiantes, docentes y el personal de los establecimientos educativos.

El Ministerio de Educación de Argentina ha implementado diversas políticas y programas para fomentar una convivencia escolar positiva, como la promoción de la inclusión, la diversidad y la resolución pacífica de conflictos.

Para ello algunos de los objetivos de la convivencia escolar en Argentina que dicho ministerio ha impulsado incluyen:

- Crear un ambiente seguro y respetuoso para todos los estudiantes.
- Fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en la vida escolar.
- Desarrollar habilidades sociales y emocionales en los estudiantes.
- Prevenir y abordar el acoso escolar y la violencia.
- Promover la igualdad de género y la no discriminación.

La convivencia escolar es un proceso continuo que requiere compromiso y participación de todos los miembros de la comunidad educativa.

Algunas estrategias y actividades para promover la convivencia escolar en Argentina:

- Diálogos y asambleas: Fomentar la comunicación abierta y respetuosa entre estudiantes, docentes y padres.
- Actividades grupales: Organizar proyectos y actividades que promuevan el trabajo en equipo y la colaboración.
- Programas de mentoría: Establecer relaciones de apoyo y guía entre estudiantes y docentes.

- Talleres de habilidades sociales: Enseñar habilidades como la empatía, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva.
- Campañas de sensibilización: Realizar actividades para concientizar sobre temas como el acoso escolar, la discriminación y la inclusión.
- Fomentar la participación estudiantil: Involucrar a los estudiantes en la toma de decisiones y la planificación de actividades.
- Crear un ambiente inclusivo: Promover la diversidad y la inclusión en todos los aspectos de la vida escolar.
- Establecer normas claras: Definir y comunicar expectativas y normas de comportamiento claras y justas.
- Fomentar la responsabilidad y el compromiso: Enseñar a los estudiantes a tomar responsabilidad por sus acciones y a comprometerse con la comunidad escolar.
- Evaluar y ajustar: Monitorear la convivencia escolar y ajustar estrategias según sea necesario.

Con dichos objetivos, estrategias y actividades se espera que la convivencia en las instituciones escolares pueda ser abordada de una manera adecuada teniendo en cuenta que cada escuela es única, así que es importante adaptar dichas estrategias a las necesidades específicas de la comunidad educativa.

Equipo de Orientación Escolar:

Como ya se ha mencionado con anterioridad la convivencia escolar es un proceso continuo que requiere compromiso y participación de todos los miembros de la comunidad educativa. Es por ello que es necesario mencionar aquí a los Equipos de orientación Escolar ya que desempeñan un papel crucial en la promoción de la convivencia escolar.

En Argentina los Equipos de Orientación Escolar (E.O.E) poseen una extensa historia. Los orígenes de los EOE tienen lugar en creación de la Dirección de Psicología Educativa y Orientación Profesional en 1949. Desde sus comienzos se fueron sumando diferentes perfiles de profesionales e

incorporando nuevas estrategias para intervenir hasta llegar a la creación de lo que hoy conocemos como Equipos de Orientación Escolar los cuales «son responsables, en conjunto con otros actores institucionales, de la orientación, atención y acompañamiento de los/as estudiantes con el fin de colaborar con la inclusión educativa y social a partir de los procesos de enseñanza-aprendizaje» (Ledda & Ullman, 2016, p. 30).

Ya en el año 2007, la dirección se transformó y comenzó a denominarse Modalidad de Psicología comunitaria y Pedagogía Social. Comenzando un periodo histórico en donde la interdisciplinariedad entre el trabajo en equipo, la inclusión y la prevención han sido de gran valor. Ello ha implicado el reconocimiento de que existía una relación innegable entre la psicología, pedagogía y lo social. Al respecto Himm escribirá en su investigación *“El quehacer de los trabajadores sociales en educación”* que «en las líneas de la comunidad y del reconocimiento de la interrelación entre la Psicología, la Pedagogía y la cuestión social» (Himm, 2013, p. 71).

Desde el gobierno de la Ciudad Autónoma de Bs As, en “Pautas de Trabajo, Equipos de Orientación Escolar en los Niveles Inicial y Primario” se presentan algunas estrategias y funciones que se pueden implementar para fomentar la convivencia escolar

Funciones:

- Asesorar a estudiantes, docentes y padres en temas relacionados con la convivencia escolar.
- Identificar y abordar situaciones de conflicto o acoso escolar.
- Desarrollar programas y actividades para promover la convivencia y el respeto mutuo.
- Facilitar la comunicación y el diálogo entre los miembros de la comunidad escolar.
- Proporcionar apoyo emocional y psicológico a estudiantes que lo necesiten.

Estrategias:

- Crear un programa de mentoría para estudiantes.
- Desarrollar talleres y actividades para promover la empatía y la comprensión.
- Establecer un sistema de reporte de incidentes para abordar situaciones de acoso o conflicto.
- Fomentar la participación estudiantil en la toma de decisiones y la planificación de actividades.
- Colaborar con docentes y padres para crear un ambiente de respeto y apoyo en la escuela.

El equipo de orientación juega un papel fundamental en la creación de un ambiente escolar positivo y seguro.

El equipo de orientación escolar conforma un grupo de profesionales que trabajan en una institución educativa para brindar apoyo y orientación a estudiantes, docentes y padres en diversos aspectos relacionados con el proceso educativo y el desarrollo personal de los estudiantes.

Los equipos de orientación escolar puede estar integrados por:

- Orientadores escolares: Profesionales con formación en psicología, educación o áreas relacionadas.
- Psicólogos escolares: Profesionales con formación en psicología que trabajan en la escuela.
- Consejeros educativos: Profesionales que ayudan a los estudiantes a tomar decisiones educativas y vocacionales.
- Trabajadores sociales: Profesionales que abordan problemas sociales y emocionales de los estudiantes.
- Coordinadores de orientación: Profesionales que supervisan y coordinan las actividades del equipo de orientación.

Funciones del equipo de orientación escolar:

- Orientación académica: Ayudar a los estudiantes a elegir carreras y cursos.
- Orientación vocacional: Ayudar a los estudiantes a explorar carreras y objetivos profesionales.
- Apoyo emocional: Brindar apoyo y consejería a estudiantes con problemas emocionales.
- Prevención e intervención en crisis: Abordar situaciones de crisis, como acoso escolar o problemas de salud mental.
- Desarrollo de habilidades sociales: Fomentar habilidades sociales y emocionales en los estudiantes.
- Colaboración con docentes y padres: Trabajar con docentes y padres para apoyar el desarrollo de los estudiantes.
- Evaluación y diagnóstico: Realizar evaluaciones y diagnósticos para identificar necesidades especiales.

El equipo de orientación escolar juega un papel fundamental en la creación de un ambiente escolar positivo y seguro, y en el apoyo al desarrollo integral de los estudiantes.

Convivencia Escolar y juego en la Escuela Primaria:

Desde hace ya mucho tiempo la convivencia y la disciplina escolar son un tema de mucho interés y preocupación para los docentes, familias y los responsables de la administración educativa. Dicha preocupación está relacionada a la frecuencia con la que se producen diferentes situaciones que modifican y alteran la buena convivencia en las instituciones educativas. Esta situación vendría aparejada por la dificultad con la que se encuentran los docentes y familia para poder abordar dichas situaciones que irrumpen en la cotidianidad escolar. Para el desarrollo de una buena convivencia es necesario que todos comprendan y respeten las normas de convivencia.

Es indudable que la convivencia y el respeto a ciertas normas es absolutamente necesario para conseguir una enseñanza de calidad. La violencia, la agresión, la indisciplina y el descontrol en las aulas y centros educativos van en aumento en las sociedades occidentales (García Correa, A. 2001).

Los diferentes conflictos y la mala convivencia asociada a un sinfín de orígenes, han generado la necesidad de elaborar interrogantes para algunas posibles soluciones en pos de fortalecer y poder mejorar la convivencia en la institución escolar. Bravo y Herrera, (2011) afirman que “los centros escolares no son contextos fáciles para la convivencia, acaso por la progresiva complejidad que está adquiriendo la institución escolar en su conjunto, reflejo de la sociedad en que se inserta”. (pág.15)

Con fin de conservar la armonía en la institución, se pone de manifiesto que se deben crear e implementar estrategias enfocadas en el reconocimiento del otro, en las relaciones y la comunicación, teniendo en cuenta cada situación en particular, su entramado y la singularidad de cada estudiante. Para ello cada Institución Educativa posee algunas herramientas para tratar de mejorar la convivencia escolar:

- Los AIC (Acuerdos institucionales de Convivencia) son documentos que establecen las normas y reglas para la convivencia en una institución educativa. Estos acuerdos buscan promover un ambiente de respeto, inclusión y seguridad para todos los miembros de la comunidad educativa. Entre algunos de sus objetivos se encuentra:
 - ✓ Fomentar la convivencia pacífica y respetuosa.
 - ✓ Establecer normas claras para el comportamiento.
 - ✓ Promover la responsabilidad y el respeto.
 - ✓ Prevenir y resolver conflictos.
 - ✓ Proteger los derechos y libertades de todos.

- El PEI (Proyecto Educativo Institucional), es un documento que define la misión, visión y objetivos educativos de una institución escolar. Es un plan estratégico, que guía la toma de decisiones y la implementación de acciones para mejorar la calidad de la educación.

La elaboración del dicho documento debe contar con la participación de la comunidad educativa (docentes, estudiantes, padres y directivos). En la producción del PEI se puede hacer un análisis de la situación actual y las tendencias educativas. También es necesaria una definición de la misión, visión y objetivos del año escolar. Dicho documento debe ser revisado y actualizado periódicamente para asegurar su relevancia y efectividad.

Dentro del PEI es posible esbozar normas compartidas y conocidas por la comunidad educativa, con el fin de mejorar la convivencia.

Desde este punto será necesario incorporar a las diferentes herramientas, con las cuales cuentan las instituciones, lo lúdico. En pos de la búsqueda de posibles soluciones a los conflictos con los cuales se encuentra la escuela a diario. Los cuales inevitablemente afectan los procesos de aprendizaje y la convivencia escolar.

Se podría plantear, entonces, a lo lúdico como una herramienta pedagógica que actúe, en dicha situación, fortaleciendo los lazos interpersonales en el aula y la institución. Además de mejorar la autonomía de los estudiantes y dar posibles soluciones a las situaciones que así lo ameriten.

Trabajo de Campo:

Marco Metodológico:

En el presente trabajo de campo, que investigo el uso de juegos cooperativos en escuelas primarias, se empleó una metodología mixta, combinando:

- Observación no participante:
Se observó una clase de Educación Física donde se implementó un juego cooperativo ("La búsqueda del Tesoro"). Durante la observación no se intervino en la actividad en ningún momento, solo se procedió a registrar lo que se veía y escuchaba.
- Entrevistas cualitativas semiestructuradas:
Se realizaron entrevistas a profesores de Educación Física, miembros de Equipos de Orientación Escolar y Maestras de Grado de tres escuelas diferentes. Las entrevistas fueron semiestructuradas porque se utilizaron preguntas guía (ver Anexo), pero se permitió cierta flexibilidad para que los entrevistados pudieran explayarse y profundizar en los temas que consideraran relevantes.

A Quién se Observó:

Se observó a un grupo de 25 estudiantes de 2do grado (14 niñas y 11 niños) durante una clase de Educación Física en una escuela primaria de Cañuelas.

A Quién se Entrevistó:

Se entrevistó a 6 personas: profesores de Educación Física, miembros de Equipos de Orientación Escolar y maestras de grado de tres escuelas diferentes.

¿Qué son las Entrevistas Cualitativas?

Las entrevistas cualitativas son una técnica de recolección de datos que busca obtener información profunda y detallada sobre las experiencias, opiniones, creencias y perspectivas de las personas. Se caracterizan por:

- Flexibilidad: No se siguen estrictamente preguntas predeterminadas, sino que se permite la conversación fluir y explorar temas emergentes.
- Énfasis en la comprensión: Se busca comprender el significado que las personas dan a sus experiencias.
- Interacción: Se establece una conversación entre el entrevistador y el entrevistado.

En este caso, las entrevistas fueron *semiestructuradas*, lo que significa que se contaba con una guía de preguntas (ver Anexo), pero se permitía cierta libertad para profundizar en las respuestas y explorar temas que surgieran durante la conversación.

¿Qué es una Observación?

La observación es una técnica de recolección de datos que consiste en registrar sistemáticamente lo que se ve y se escucha en un determinado contexto. Puede ser:

- Participante: El observador se involucra en la actividad que está observando.
- No participante: El observador se mantiene al margen, sin intervenir en la situación.

En este trabajo, se utilizó la *observación no participante*, lo que significa que el observador no interactuó con los niños ni con la docente durante la clase. Se limitó a registrar lo que sucedía.

Luego se realizó un análisis de los Datos:

- Observación: Se realizó un registro descriptivo de la clase observada, incluyendo detalles del contexto, las acciones de la docente y los niños, y las interacciones entre ellos. Luego, se realizó un análisis interpretativo de la observación, buscando identificar patrones y significados relevantes.

- Entrevistas: Se realizó un análisis comparativo de las respuestas de los entrevistados, buscando coincidencias, diferencias y temas recurrentes. Se utilizaron gráficos para representar algunos de los resultados.

En resumen, el trabajo de campo utiliza una metodología mixta que combina la observación no participante y las entrevistas cualitativas semiestructuradas para investigar el uso de juegos cooperativos en escuelas primarias.

1- Observación de juego cooperativo en institución escolar de la localidad de Cañuelas.

En el mes de noviembre se tuvo la oportunidad de realizar una observación de una hora institucional de Educación Física, turno mañana, en una Escuela Primaria de la Localidad de Cañuelas.

El grupo estaba compuesto en su totalidad por 25 estudiantes de 2do grado (de los cuales 14 eran niñas y 11 eran niños).

Juego Observado: “La búsqueda del Tesoro”

La docente llega al área del sum, donde se desarrollaría la clase de la fecha.

El sum es un lugar espacioso rodeado de mucho verde.

La docente procede a esconder una caja que contiene algunos caramelos debajo de una plantación de arbustos muy robustos (cerca de un gran pino de muchos años).

Luego de tocar el timbre, cerca de las 9 hs. los estudiantes de 2do grado, turno mañana, se disponen a ir al sum (lugar donde ellos suelen tener semanalmente las clases de Educación Física) en donde eran esperados por la profesora, quien daría la clase en la siguiente hora reloj.

Se podía visualizar a los niños muy emocionados por la presencia de la profesora y por la llegada de la hora de Educación Física.

La mayoría de los estudiantes llevaban consigo una botella de agua y la vestimenta apropiada para este tipo de clases.

La profesora luego de saludar en general a la mayoría de los niños (y también saludar de forma particular a los estudiantes que se acercaron y la abrazaron) se dispuso a comenzar con la clase.

Procedió a tocar un silbato que traía consigo colgado del cuello, dos veces, para que todos los estudiantes se acercaran a ella y prestaran atención. Este sonido no pareció molesto a los estudiantes, por el contrario, con dicha señal

comprendieron que debían prestar atención a lo que diría la profesora en ese momento.

Una vez que todos los estudiantes se acercaron e hicieron una ronda. La docente comenzó a relatar que trabajarían sobre un juego que ya era conocido por los estudiantes.

Ciertos estudiantes comenzaron a decir algunos nombres de juegos conocidos por ellos, tratando de adivinar la actividad lúdica que vendría, logrando acertar el juego que comenzaría y el cual ya estaba preparado por la docente.

Acto seguido, la docente comenta que ella ya había escondido las pistas con las cuales trabajarían los estudiantes.

La docente vuelve a relatar la consigna del juego para que no queden dudas de cómo debía ser el juego y asegurándose de que todos participen. Remarcando nuevamente que esto requiere una buena comunicación, coordinación y cooperación para tener éxito en encontrar el objeto que había sido escondido.

La docente procede a dividir en grupo a los estudiantes de forma azarosa y les entrega la primera pista. Dicha pista sería el inicio de la resolución de la Búsqueda del tesoro.

Luego de terminar de definir algunos detalles, (y explicar que para obtener las siguientes pistas el primer grupo debe resolver el enigma que le toco y luego, una vez encontrada la siguiente pista, se la debería entregar al siguiente grupo para que resuelva el enigma. Debiendo así participar los 5 grupos en su totalidad para encontrar el tesoro.) Se da por iniciado el juego.

El primer grupo lee con mucha determinación el acertijo y luego de debatir, todos juntos, encuentran la siguiente pista de forma relativamente veloz. Una vez encontrada la siguiente pista se la entregan al siguiente grupo.

El cuanto al segundo grupo, luego de leer la pista número 2, debieron debatir y pensar en conjunto para encontrar la tercera pista. Luego de algunos minutos (y con algo de intervención de la docente) el grupo pudo encontrar la tercera pista.

El tercer grupo leyó el siguiente enigma (que estaba escrita en un papel de aspecto viejo y arrugado) y no tardo nada en encontrar la siguiente pista y dársela al grupo que le correspondía.

El cuarto grupo leyó las instrucciones más de 5 veces, en dicho grupo la comunicación se encontraba interrumpida por los gritos y la voz alta de la mayoría de los estudiantes. Es allí donde la docente que guiaba el juego debió encaminar y hacer reflexionar al grupo para que de forma más ordenada y menos intensa, se prestaran atención entre ellos mismos y pudieran avanzar en el juego. Luego de unos momentos más resolvieron la pista que tanto había costado escuchar. Aquí pareció fallar la escucha de los integrantes pero con una rápida intervención de la docente se logro avanzar.

El quinto y último grupo tenía un desafío muy importante pero para estas alturas todo el curso miraba expectante y deseaba lo mejor a sus compañeros, dando consejos de que se escuchen para poder enfocarse y encontrar el tesoro.

La última pista se visualizaba más difícil que las demás por lo cual la docente propuso que todos los grupos ayudaran y pensarán de forma conjunta una posible resolución al enigma. Es allí donde todos los estudiantes realizaron silencio y debieron escucharse mutuamente para poder conseguir su objetivo.

Luego de debatir y comenzar a proponer algunas posibles soluciones al misterio pudieron resolver el enigma y encontrar el lugar donde se encontraba el tesoro escondido. Todos corrieron muy entusiasmados hacia el viejo pino (muy conocido por ellos) y encontraron la pequeña caja con los caramelos.

Los estudiantes se abrazaron y reían llevando el tesoro en andas por todo el sum del colegio. Demostrando de esta manera que el trabajo en equipo da resultados positivos.

Análisis de la hora de juego cooperativo observada.

Es interesante ver como los chicos esperaban la clase de Educación física con dicha profesora. Ya desde antes de que tocara el timbre que da el aviso a que la hora estaba por empezar, los niños están buscando sus botellas de agua para llevar a la clase.

Una vez que toco el timbre los niños corrieron a agarrar sus pertenencias y se dirigieron de una forma apresurada hacia el Sum (lugar en donde se desarrollaría la clase) acompañados por un auxiliar.

El Sum es un lugar enorme, el cual posee una cancha de futbol, la cual también es utilizada para hacer handball, vóley, correr y hacer todo tipo de juegos. Este lugar se encuentra rodeado por un patio lleno de grandes árboles añejos y muchas plantas, también se encuentra allí la huerta en la cual trabajan algunos niños.

Ya en el sum algunos estudiantes abrazaron a la docente y otros la saludaban a lo lejos. Esto podría demostrar que es un grupo que tiene mucho cariño y una relación cordial con la docente.

Una vez realizados los saludos, la profesora toca dos veces el silbato que traía colgado para dar inicio a la clase. Los niños enseguida se acercan a ella y la escuchan con atención. Esto podría indicar que en su mayoría el grupo tiene interiorizado que al sonar el silbato deben prestar atención a la docente ya que esta se dispondrá a hablar.

La docente procede a contar lo que harían en la clase de ese día y los estudiantes se muestran muy entusiasmados por la propuesta de ella. Tratan de adivinar el juego que realizarían hasta que lo adivinan. Con esto quedaría demostrado que en varias ocasiones realizan esta clase de juegos ya que conocen dicha actividad. Esto también quedaría demostrado cuando ellos estaban tratando de adivinar la actividad lúdica y nombran otros juegos

cooperativos como por ejemplo: el globo, el tren, y el teléfono descompuesto, todos ellos juegos relacionados con el trabajo en equipo.

Al comenzar el juego la docente elige de forma azarosa quienes estarían en los grupos y allí no se visualizaría ninguna resistencia por parte del grupo en general. Ellos van rápidamente al grupo que les fue asignado y están atentos a lo que expresa la docente.

Una vez comenzado el juego, todos los chicos se demuestran expectantes a que el grupo pueda resolver la pista que les entrego la profesora para poder avanzar. Aquí se podría quedar demostrado el sentido de compañerismo que tienen en ese momento los estudiantes, alentando sin querer competir, queriendo que todos los grupos puedan avanzar para así ganar todos. Es aquí cuando todo tiene sentido, en donde se puede visualizar el verdadero sentido de los juegos cooperativos, siendo grandes impulsores del sentido de pertenencia, la amistad, de fortalecer los lazos entre pares, los docentes y familias.

A medida que avanzaba el juego los grupos que ya había resuelto la pista que habían encontrado gracias a los demás compañeros, ayudaban en lo que podían. Aquí se fue generando un clima de compañerismo muy importante. En donde absolutamente todo el grupo participa en mayor o menor medida, siendo protagonistas la totalidad del grupo. No importaba quien sabía más, quien era el más ágil, no tenía sentido ser el que corría más rápido, o ser el que mayor fuerza tenía. Aquí todos debían ayudar con el fin de encontrar el tesoro escondido.

Una vez encontrado el tesoro y resuelto el misterio se pudo observar las miradas de alegría y satisfacción de los estudiantes, hablando entre ellos y comentando lo mucho que les gustaba este tipo de juegos.

Ya finalizando la clase, algunos de los chicos se dispusieron a tomar agua y otros a hablar con la docente. Muchos de ellos consultaban que harían la siguiente clase. Otros proponían ideas a la docente para el siguiente encuentro. Al sonar el timbre que indicaba que la hora había llegado a su fin, todos los niños se dirigieron a su salón para seguir con la jornada, no sin antes saludar a su profesora.

2- Entrevistas:

A continuación se realizara el análisis de las 6 entrevistas realizadas a integrantes de las 3 escuelas investigadas en el presente trabajo. En ella se ha entrevistado a profesores de Educación Física, miembro de los Equipos de Orientación Escolar y Maestras de grado con el fin de considerar la interdisciplinariedad en las miradas de los integrantes.

Análisis comparativo de las 6 Entrevistas realizadas en el trabajo de campo:

- Ante la primer pregunta acerca de __¿Qué entiende por Juegos Cooperativos? Todos los entrevistados han podido responder de una manera asertiva la esencia de los juegos cooperativos haciendo referencia a ello de diferentes maneras. Siendo sumamente importante para el resultado de la presente investigación ya que si los sujetos consultados no comprendían realmente cual era verdadero origen de los juegos cooperativos no se podría haber seguido con la investigación sin dar una profunda introducción a ellos.

Los entrevistados lograron enunciar con sus palabras que los juegos cooperativo son tal como asegura Omeñaca & Ruiz (2009 pág.33), 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. O como también enuncia Orlick (2002. Pág. 16) que los juegos cooperativos son el jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego.

- En la segunda pregunta referida a si ¿Podrían Explicar el principal objetivo de los Juegos Cooperativos? De las respuestas se podría confirmar que en su totalidad los entrevistados han respondido de forma

acertada a dicha pregunta. Cada uno de los entrevistados expreso a su parecer cual sería para ellos el principal objetivo de los juegos cooperativos siendo estas respuestas condescendientes con dichos juegos. Como expresan varias autores los juegos cooperativos ayudan a los lazos afectivos entre compañeros: “Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima (...) el valor de los niños no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente.” (Garaigordobil, 2007, pág. 13-14).

Como queda así expresado en el siguiente grafico el 100% de los entrevistados (6 de 6) identificaron correctamente la definición y el fin de los juegos cooperativos.



"Se consideró una respuesta correcta cuando el entrevistado demostró comprender que los juegos cooperativos son actividades lúdicas en las que los participantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, sin competencia entre ellos, priorizando la colaboración y el trabajo en equipo."

- En cuanto a la tercera pregunta sobre: ¿Qué Juegos Cooperativos conoce? Cada entrevistado debía nombrar al menos 3 ejemplos. Aquí cada uno de ellos dio el nombre de diferentes juegos cooperativos. En algunos coincidieron los tipos de juegos pero la realidad es que han expresado muy variados juegos cooperativos, siendo heterogénea la aplicación en los colegios en los cuales se recolectó la información. Esto sería de dicha manera ya que existe una extensa heterogeneidad en la aplicación de los juegos cooperativos siendo ello estrechamente relacionado con las particularidades de cada institución.

Aquí se debe hacer la mención a lo siguiente: uno de los entrevistados, específicamente la entrevistada “B” (perteneciente a la EP n° II), pese a decir acertadamente de que se tratan los juegos cooperativos y también enunciar de forma adecuada cual es el objetivo de este estilo de juegos, confundió un juego cooperativo con uno competitivo. Dicha información quedó así demostrada en el siguiente fragmento de su entrevista:

“-Conozco varios. Puedo nombrar algunos con los que más me gusta trabajar como el “Teléfono descompuesto”, “la Oca” y también “La búsqueda del tesoro”.

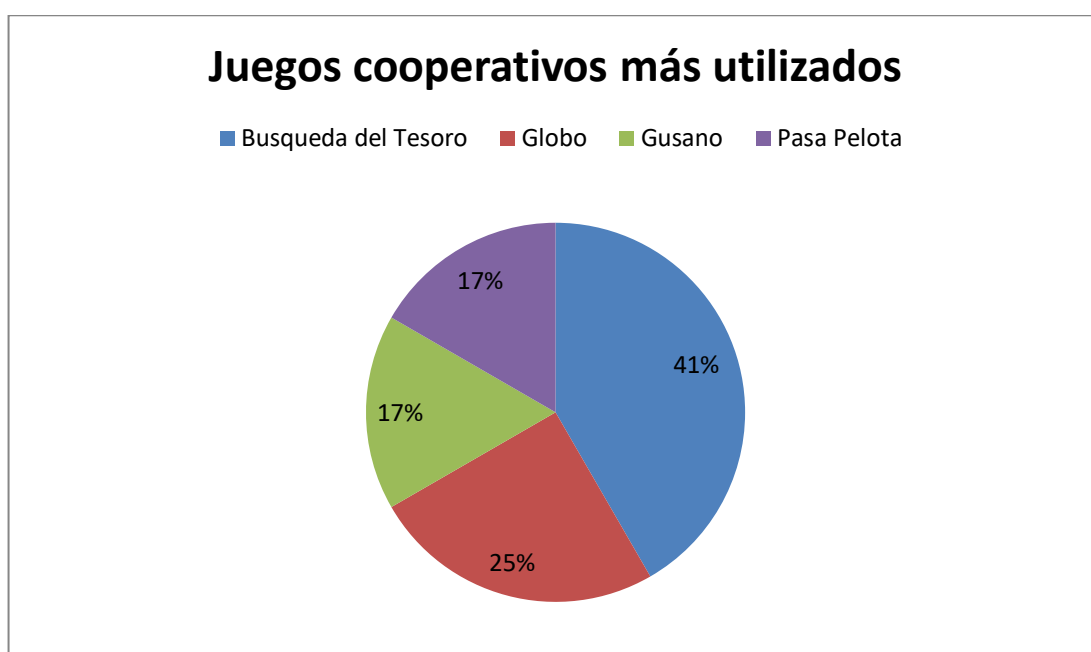
Aquí al nombrar al juego de “La Oca”, se podría deducir que, en realidad, la entrevistada no comprendió del todo el fin de los juegos cooperativos. Sería interesante investigar en un futuro el porqué de nombrar un juego tan conocido por su competencia como un juego cooperativo existiendo tanta distancia entre ambos.

- En cuanto al cuarto interrogante que expresaba lo siguiente: ¿Se utilizan los Juegos Cooperativos para promover la buena convivencia en la Institución donde trabaja? (Aquí además debían indicar algunos ejemplos de los juegos Cooperativos que implementaban).

A través de las respuestas de los entrevistados se pudo deducir que: 2 de las 3 escuelas que se tuvieron en cuenta para dicha investigación utilizan los Juegos cooperativos con el fin de mejorar y afrontar buena convivencia. Es decir, que aproximadamente el 66,7% de las instituciones utilizan los juegos cooperativos.

A su vez, dichas escuelas coincidieron en al menos 4 juegos cooperativos a la hora de implementarlos en las instituciones.

A continuación se demuestra en el grafico los 4 juegos cooperativos más usados en las 3 Instituciones escolares.



Es interesante ver la popularidad de dicho juego. El gráfico proporcionado muestra que "La Búsqueda del Tesoro" es el juego cooperativo más mencionado por los entrevistados, representando un 41% de las respuestas.

La popularidad de "La Búsqueda del Tesoro", en las escuelas, se podría deber a su versatilidad, su capacidad para fomentar la colaboración y la comunicación, su poder de motivación y su potencial para desarrollar diversas habilidades cognitivas y físicas, además de la facilidad para integrar contenidos del currículo.

- Es necesario aquí, hacer una mención a los entrevistados que dieron una respuesta negativa en la cuarta pregunta. Tanto al entrevistado “J” y al Entrevistado “B” se les consulto ¿qué juegos solían utilizar en la institución donde trabajaban para promover una buena socialización entre pares? La respuesta de ambos entrevistados estaría relacionada en manifestar que en la institución en la que trabajan (EP n° II) no es común el uso de juegos cooperativos pero que se suelen utilizar los juegos más comunes como: fútbol, Handball y vóley. Luego refirieron que esto es así ya que (entre otras expresiones) *“Los estudiantes no quieren jugar a otra cosa”*.

Los entrevistados “J” y “B” alegan que la utilización de las actividades lúdicas cooperativas está relacionada, solo, con la aparición de conflictos en algún grupo o entre los grupos. De manera tal que se ponen en acción ante la aparición de una problemática y no como una forma de prevención de ellas. Aunque, también, muchas veces no se utilizan.

Aquí sería conveniente investigar ¿por qué no se implementan los juegos cooperativos como una forma de prevención a los conflictos, en 1 de las 3 Escuelas Primarias en las que se realizó la investigación, aun conociendo que los juegos cooperativos son tan beneficiosos para promover la buena convivencia, mejorar las relaciones interpersonales y provocar en los estudiantes un sentido de pertenencia al grupo?

- En la quinta interrogación que se enunciaba de la siguiente manera: ¿Con qué frecuencia son utilizados los Juegos Cooperativos en las instituciones escolares en las que trabaja? Tan solo 2 de los 6 entrevistados respondieron con “poca frecuencia”. Los demás han relatado que suelen utilizar los juegos cooperativos de forma habitual. Los entrevistados que si utilizan este estilo de juegos comentaron que ellos son una gran herramienta para los integrantes de las instituciones escolares ante los diferentes conflictos o la falta de socialización que puede existir en algunos estudiantes.

- En la sexta pregunta que decía de la siguiente manera: ¿De qué manera implementan los Juegos Cooperativos? Podemos decir que: Tanto la EP n° I como la EP n° III implementan los juegos de la siguiente manera:
 1. Tienen en cuenta las características de los grupos (si son grupos muy numerosos, las preferencias de los estudiantes, si participan o no de las actividades y si prefieren juegos físicos o de estrategias, etc.)
 2. Tienen en cuenta el lugar: si podrán desarrollarse al aire libre, adentro de los salones, si la institución está en condiciones, etc.
 3. Clima: si lloverá, si hará mucho calor o mucho frío.
 4. Planificación: una vez considerado lo anterior, se procede a planificar el juego. (Aquí es necesario ver que elementos se utilizaran).
 5. Presentación del juego: presentar de manera clara la situación lúdica y asegurarse de que todos los estudiantes hayan comprendido la actividad.
 6. Intervención: se debe intervenir solo cuando es necesario, para que el fin del juego cooperativo sea alcanzado.

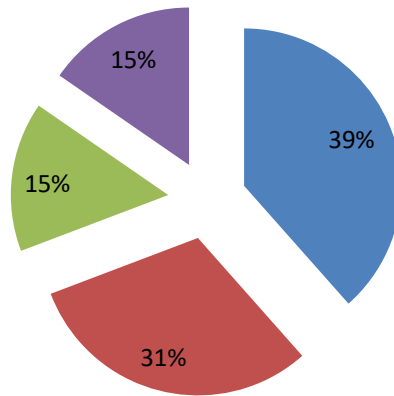
Dichos juegos cooperativos tienen lugar mayormente en:

1. Las horas de educación física.
2. En jornadas institucionales de convivencia.
3. En horas libres.
4. En recreos.
5. En algunas materias como Teatro o las ciencias.

Lo anterior queda así demostrado en el siguiente gráfico.

Implementación de los Juegos Cooperativos.

■ Educación Física ■ Jornadas de Convivencias ■ Hora Libre ■ Recreos



En el anterior Gráfico de torta queda demostrado que en donde más se desarrollan los juegos cooperativos con mayor frecuencia es: en las Horas de Educación Física. Aquí sería interesante investigar el Porqué de este resultado. ¿Si sabemos que son tan importantes porque no se dedica más tiempo a ellos?

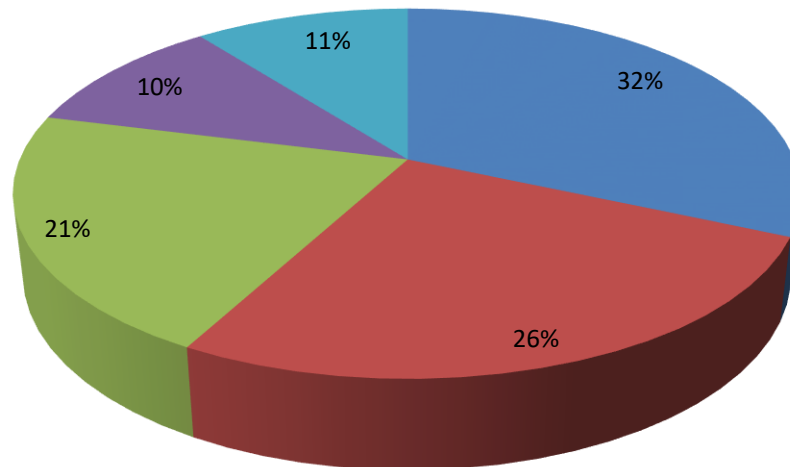
- ¿Cuáles son las dificultades que se presentan a la hora de poner en práctica los juegos Cooperativos?

Las dificultades que son nombradas con mayor frecuencia en los entrevistados se plantean a continuación:

El siguiente gráfico circular proporciona una muestra de la distribución de las dificultades que expresaron los entrevistados al implementar juegos cooperativos.

Dificultades en la implementación de los juegos cooperativos.

■ Tiempo ■ Recursos ■ Características Grupales ■ Espacios ■ Clima



1. **Tiempo (32%):** Esta fue la dificultad más mencionada. La falta de tiempo en la jornada escolar, la vorágine del trabajo en las instituciones y la percepción del tiempo escolar como algo distinto al tiempo cronológico, dificultan el desarrollo de actividades lúdicas. Se cita la diferencia entre el tiempo cronológico y el "tiempo vivido" en la escuela, donde la experiencia subjetiva influye en la percepción del tiempo (Gimeno Sacristán, 2000).
2. **Recursos (26%):** La falta de recursos materiales es la segunda dificultad más importante. Esto abarca desde la falta de espacio físico adecuado y estructuras dañadas, hasta la carencia de materiales específicos para juegos, como pelotas, redes, conos y aros. Esta carencia entorpece el desarrollo de las actividades lúdicas.
3. **Características Grupales (21%):** Las características de los grupos de estudiantes también representan una dificultad significativa. Esto incluye el número de estudiantes por grupo (grupos numerosos dificultan la

atención individualizada y la gestión de la actividad), las dinámicas grupales (conflictos preexistentes entre estudiantes o sus familias que dificultan la interacción en los juegos) y la necesidad de una mayor anticipación y planificación por parte del docente.

4. **Clima (11%):** Las condiciones climáticas, como las lluvias que pueden inundar las escuelas o dificultar el acceso de los estudiantes que viven en zonas rurales con caminos sin asfaltar, representan un factor limitante, especialmente para los juegos al aire libre.
5. **Espacios (10%):** La falta de espacios adecuados para realizar las actividades lúdicas, diferenciándose de la falta general de recursos, se centra específicamente en la carencia de espacios físicos apropiados. Muchas escuelas no poseen un lugar específico para estas actividades, y a veces las clases de Educación Física se desarrollan en patios que no cumplen con las condiciones necesarias.
6. **No trabajar en la prevención (No representado explícitamente en el gráfico, pero relevante):** Si bien no tiene un porcentaje asignado en el gráfico, un entrevistado mencionó la falta de uso de los juegos cooperativos como herramienta de prevención de conflictos. Se utilizan principalmente cuando ya hay un conflicto instalado, en lugar de utilizarlos para mejorar la convivencia y prevenir problemas futuros. Se prioriza "la palabra y la reflexión" en lugar de la acción lúdica preventiva

Conclusión:

La investigación sobre juegos cooperativos en las escuelas primarias de Cañuelas ha proporcionado información valiosa sobre su implementación y los desafíos que enfrentan los educadores a la hora de trabajar con dichos juegos. A través de observaciones y entrevistas, se ha confirmado que los juegos cooperativos son una herramienta eficaz para fomentar la convivencia y la socialización entre los estudiantes.

Se identificó una variedad de juegos cooperativos utilizados en las escuelas, desde juegos de mesa y juegos de patio hasta juegos de rol y actividades lúdicas en el aula. Los docentes y equipos de orientación escolar adaptan los juegos a las necesidades e intereses de los estudiantes, buscando promover la participación activa, la colaboración y el respeto mutuo.

La implementación de juegos cooperativos requiere una planificación cuidadosa y una reflexión constante. Los docentes deben crear un ambiente de aprendizaje seguro y estimulante, donde los estudiantes se sientan cómodos para participar y expresarse. Es fundamental establecer reglas claras y explicar los objetivos de los juegos, así como fomentar la reflexión y el diálogo después de cada actividad lúdica.

A pesar de los beneficios evidentes, la implementación de juegos cooperativos no está exenta de desafíos. Algunos docentes mencionaron la falta de tiempo y recursos para planificar y llevar a cabo estas actividades. Otros señalaron la dificultad de mantener el orden y la disciplina durante los juegos, especialmente con grupos grandes o estudiantes con dificultades de comportamiento.

Los resultados de la investigación sugieren que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en la convivencia y la socialización de los estudiantes. Los juegos promueven la cooperación, la comunicación, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. Los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a

respetar las diferencias individuales y a construir relaciones interpersonales saludables.

Además de las conclusiones mencionadas anteriormente, es importante destacar que esta investigación ha puesto de manifiesto la necesidad de seguir investigando sobre el tema de los juegos cooperativos y su impacto en el desarrollo de los estudiantes. Sería interesante realizar estudios longitudinales que permitan evaluar los efectos a largo plazo de la participación en juegos cooperativos en la convivencia y la socialización de los estudiantes.

Asimismo, sería relevante investigar cómo se pueden adaptar los juegos cooperativos a las necesidades específicas de diferentes grupos de estudiantes, como aquellos que presentan dificultades de aprendizaje o de comportamiento. También sería importante explorar cómo se pueden integrar los juegos cooperativos en diferentes áreas del currículo, como las matemáticas, la lengua o las ciencias sociales.

En definitiva, esta investigación puede abrir un camino para seguir explorando el potencial de los juegos cooperativos como herramienta para mejorar la calidad de la educación y promover el desarrollo integral de los estudiantes.

El análisis de las entrevistas revela una comprensión generalizada del concepto y los objetivos de los juegos cooperativos, pero también una diversidad en su implementación y frecuencia de uso. Se identificaron varias dificultades que obstaculizan su práctica, principalmente relacionadas con el tiempo, los recursos, el espacio, las características de los grupos y la falta de un enfoque preventivo.

La confusión de un juego competitivo con uno cooperativo por parte de una entrevistada abre una interesante línea de investigación sobre la comprensión del concepto.

Finalmente, el predominio del uso de juegos cooperativos en Educación Física plantea la pregunta de por qué no se aprovechan más en otras áreas curriculares.

En resumen, los juegos cooperativos son una herramienta valiosa para mejorar la convivencia y la socialización en las escuelas primarias. Su implementación requiere una planificación cuidadosa, una reflexión constante y el compromiso de toda la comunidad educativa. Al promover la cooperación, la comunicación y el respeto mutuo, los juegos cooperativos contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje más positivo y enriquecedor para todos los estudiantes.

Anexo.

Preguntas tentativas para realizar en las entrevistas:

- 1- ¿Qué entiende por Juegos Cooperativos?*
- 2- ¿Podría Explicar el principal objetivo de los Juegos Cooperativos?
- 3- ¿Qué Juegos Cooperativos conoce? Nombre al menos 3 ejemplos.
- 4- ¿Se utilizan los Juegos Cooperativos para promover la buena convivencia en la Institución donde trabaja?
_En caso de ser afirmativo, Indique algunos ejemplos de los juegos Cooperativos que implementa.
_En caso de ser negativo, indique qué juegos utilizan en la institución donde trabaja para promover una buena socialización entre pares.
- 5- ¿Con qué frecuencia son utilizados los Juegos Cooperativos en las instituciones escolares en las que trabaja?
- 6- ¿De qué manera implementan los Juegos Cooperativos?
- 7- ¿Cuáles son las dificultades que se presentan a la hora de poner en práctica los juegos Cooperativos?

Respuestas de las entrevistas realizadas.

Entrevista n°1

Entrevistada: S	Años en la docencia: 2
Cargo que desempeña: MG	E.P. n° I

1- ¿Qué entiende por Juegos Cooperativos?

Los juegos cooperativos son un tipo de juego en el que los participantes trabajan juntos para lograr un objetivo común, en lugar de competir entre sí los chicos tienen que colaborar y comunicarse para poder ganar.

2- ¿Podría Explicar el principal objetivo de los Juegos Cooperativos?

Por supuesto...Yo creo que uno de los objetivos de los juegos cooperativos es que son un recurso importante para fomentar la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo, además de ser divertidos.

3- ¿Qué Juegos Cooperativos conoce? nombre al menos 3 ejemplos.

-Uff conozco un montón pero los que más implementamos en este colegio son: "La búsqueda del tesoro" (este a los chicos les fascina) en segundo lugar "El dominó" (aquí todos los niños ayudan a que ningún domino quede afuera), y también "Armar recetas" entre todos.

4- ¿Se utilizan los Juegos Cooperativos para promover la buena convivencia en la Institución donde trabaja?

Sí. Acá suelo utilizar juegos cooperativos para que los chicos se adapten mejor al grupo. Sobre todo cuando te toca estar a cargo de grupos en los cuales existe mucho revalidad o se pelean con frecuencia.

5- ¿Podría indicar algunos ejemplos de los juegos Cooperativos que implementa?

Además de los que ya dije. Acá en nivel primario armamos una búsqueda del tesoro muy seguido. Después de preparar el espacio, con carteles que tenían pistas o acertijos y demás. Comenzamos a buscar todos juntos por todo el colegio nuestro tesoro. Y después de encontrar el tesoro (que eran unas bolsitas con pochoclos), reflexionamos sobre lo que ellos aprendieron; destacamos la importancia de la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo. Y felicitarlos obviamente por el esfuerzo y la cooperación

6- ¿Con qué frecuencia son utilizados los Juegos Cooperativos en la institución escolar en la que trabaja?

Son usados con bastante frecuencia. Desde mi punto de vista entiendo que son juegos que ayudan al día a día. He visto que varios integrantes del colegio realizan también estos juegos, ya sea la docente de teatro, los chicos del Equipo de Orientación, etc.

7- ¿De qué manera implementan los Juegos Cooperativos?

En el juego de la búsqueda del tesoro por ejemplo, se trata en principio de presentar el juego de manera clara. Además, es importante mediar en la comunicación y en la cooperación porque los chicos se distraen fácilmente o puede perderse el hilo de juego y con ello su fin. Y también animarlos a que compartan sus ideas y trabajemos juntos para resolver los acertijos. Este estilo de juego suele ser más frecuente en las Clases de Educación Física, y en las jornadas de convivencias.

8- ¿Cuáles son las dificultades que se presentan a la hora de poner en práctica los juegos Cooperativos?

Algunos niños pueden tener dificultades para compartir, turnarse o trabajar en equipo. Otros presentan dificultades para expresarse de manera efectiva o para escuchar a sus compañeros. Lo cual podría generar algún conflicto durante el juego. También puede pasar que a los chicos no les guste ese juego. Muchas veces los educadores gestionamos mal el tiempo y del espacio al momento de implementar estos juegos. Y la falta de recursos es bastante común.

Entrevista nº 2

Entrevistada: J	Años en la docencia: 5
Cargo que desempeña: OS	E.P. nº I

1- ¿Qué entiende por Juegos Cooperativos?

En mi opinión suelen ser los juegos que comprenden una Dinámica grupal sin competencia, son opuestos a los juegos competitivos.

2- ¿Podría Explicar el principal objetivo de los Juegos Cooperativos?

Creo que uno de los principales objetivos de los Juegos Cooperativos es que todos logren un objetivo de manera grupal, es decir, sin competir entre ellos mismos.

3- ¿Qué Juegos Cooperativos conoce? nombre al menos 3 ejemplos.

Los juegos que se me vienen ahora a la mente son: “Rompe cabeza grupal” y realizar un Mural de pintura con todos los chicos.

4- ¿Se utilizan los Juegos Cooperativos para promover la buena convivencia en la Institución donde trabaja?

Si, la utilización de estos juegos es frecuente en este colegio. Suelen realizar actividades en conjunto y se suele invitar a las familias para que en ciertas jornadas participen con sus niños.

5- Podría indicar algunos ejemplos de los juegos Cooperativos que implementa.

En el colegio muchas veces utilizamos “La búsqueda del tesoro” (más que nada con primer ciclo), “el globo” (acá el globo no puede tocar el suelo y también utilizamos campo de minas. En donde los niños pasar por una suerte de obstáculos y deben llegar al otro lado todos juntos sin poder soltarse.

6- ¿Con qué frecuencia son utilizados los Juegos Cooperativos en las instituciones escolares en las que trabaja?

Suele ser Alta la frecuencia. Intentamos que los chicos se diviertan y a la vez no se peleen entre ellos.

7- ¿De qué manera implementan los Juegos Cooperativos?

Se suelen implementar Desde las jornadas de convivencias dentro y fuera del aula. También se trabaja mucho desde el equipo de Orientación promoviendo en los profesores de Educación Física la implementación de más juegos cooperativos y no tan competitivos.

8- ¿Cuáles son las dificultades que se presentan a la hora de poner en práctica los juegos Cooperativos?

Suelen ser muchas las dificultades que existen en las instituciones, tiene que ver con el cotidiano, con el día a día. También está en relación con el tiempo institucional (y el que se dedica para realizar esas actividades), también con los recursos con los que cuenta cada institución y el espacio.

Entrevista n° 3

Entrevistada: B	Años en la docencia: 16
Cargo que desempeña: E.F	E.P. n° II

1- ¿Qué entiende por Juegos Cooperativos?

Los juegos cooperativos son actividades lúdicas de dinámica grupal, en pareja, en las que la cooperación es fundamental para obtener resultados positivos en el mismo.

2- ¿Podría Explicar el principal objetivo de los Juegos Cooperativos?

En mi caso creo que su objetivo principal sería la interacción y justamente dar valor a la cooperación. Aprender a "trabajar en equipo", a diferencia de los juegos competitivos, los juegos cooperativos promueven la buena convivencia y el buen trato entre los chicos y no tan chicos.

3- ¿Qué Juegos Cooperativos conoce? nombre al menos 3 ejemplos.

Conozco varios. Puedo nombrar algunos con los que más me gusta trabajar como el "Teléfono descompuesto", "La Oca" y también "La búsqueda del tesoro".

4- ¿Se utilizan los Juegos Cooperativos para promover la buena convivencia en la Institución donde trabaja?

Se utilizan solo en algunas ocasiones. Los juegos cooperativos son planificados para ciertos grupos particulares cuando lo solicitan las autoridades. Los grupos que no pudieron adaptarse a la rutina o en los grupos en los que existen más conflictos de convivencia allí es donde se trabaja con estas actividades.

5- ¿Podrías Indicar algunos ejemplos de los juegos Cooperativos que implementa?

Por supuesto: recuerdo que una vez se puso en práctica los “circuitos grupales”, “juegos de relevo”, y también la “búsqueda del tesoro. Esos son con los que más recuerdo en este momento.

6- *¿Con qué frecuencia son utilizados los Juegos Cooperativos en las instituciones escolares en las que trabaja?*

Por lo general es poca la frecuencia, se desarrollan mayormente en las clases de ed. Física y como te decía recién con ciertos grupos particulares.

7- *¿De qué manera implementan los Juegos Cooperativos?*

Suele ser más frecuente en las clases de Educación Física. Siempre tratando de ver la dinámica grupal, y suelen ser al aire libre. Siempre se habla con los profesores de Educación física de que implementen más este estilo de juegos pero es difícil ya que estos están acostumbrados a que los chicos realicen más Fútbol, Handball, etc. Juegos en equipos...

8- *¿Cuáles son las dificultades que se presentan a la hora de poner en práctica los juegos Cooperativos?*

Se dificulta en los acuerdos o posiciones personales sobre el cooperar, las individualidades y competencia que manejan los chicos. La realidad es que estamos todo el tiempo a mil. Los chicos vienen de sus casas en donde están todo el día con el celular, y cuando vienen acá quieren hacer lo que les gusta, entonces un poco dejamos que elijan. Cuando existe algún conflicto se recurre a estos juegos ya que ayudan a la convivencia.

Entrevista n° 4

Entrevistada: G	Años en la docencia: 3
Cargo que desempeña: OA	E.P. n° II

1- ¿Qué entiende usted por Juegos Cooperativos?

Es la construcción conjunta de un quehacer, todos deben cooperar para el resultado de algo. Fomenta los vínculos responsables y también perfeccionan las habilidades sociales, entre otros beneficios.

2- ¿Podría Explicar el principal objetivo de los Juegos Cooperativos?

Supongo que el principal objetivo de los Juegos Cooperativos es Incentivar el trabajo en equipo, la empatía, la solidaridad, y también la comunicación...entre otros.

3- ¿Qué Juegos Cooperativos conoce? nombre al menos 3 ejemplos.

Se me ocurre la “construcción con bloques” los “juegos dramáticos”, y... en este momento no se me ocurre otro...(duda). Sé que son muy buenos para trabajar con algunos grupos pero es necesario tener bien en claro ¿a qué se quiere llegar? para preparar todo con anticipación.

4- ¿Se utilizan los Juegos Cooperativos para promover la buena convivencia en la Institución donde trabaja?

No, la realidad es que no se suele trabajar desde los juegos cooperativos la convivencia entre los chicos. En los pocos años que llevo trabajando son pocos los que he visto que hagan este estilo de juego.

5- ¿Podría indicar qué juegos utilizan en la institución donde trabaja para promover una buena socialización entre pares?

La realidad es que los que utilizan los juegos son los profesores de Educación Física. Desde mi Rol tratamos de hablar y llegar a la reflexión con los chicos por medio de la palabra para que exista una buena convivencia. Los profesores

de Educación Física suelen realizar juegos como Fútbol, mancha, rondas, Handball, y ese estilo de juegos.

6- *¿Con qué frecuencia son utilizados los Juegos Cooperativos en las instituciones escolares en las que trabaja?*

No suelen utilizarse con mucha frecuencia. La realidad es que cuando algún grupo o estudiante tiene dificultad para integrarse a los grupos o le cuesta adquirir la rutina escolar se suele actuar desde la palabra y la escucha. Pero no se trabaja desde el juego sino que se trata de reflexionar en conjunto.

7- *¿Qué dificultades nota a la hora de implementar cualquier tipo de juego?*

Muchas veces creo que los tiempos son tiranos, cuando uno se da cuenta ya es fin de año... vivíamos de reunión en reunión o cubriendo grados y eso hace muy difícil que se pueda planificar con tiempo o hablar con las Maestras de Grado o profesores acerca de cómo trabajar la convivencia. También los recursos y los grupos numerosos con los que se trabaja hacen difícil la implementación de juegos fuera de la hora de Educación Física.

Entrevista n° 5

Entrevistada: A	Años en la docencia: 8
Cargo que desempeña: OA	E.P. n° III

1- ¿Qué entiende por Juegos Cooperativos?

Los juegos cooperativos entiendo que son juegos en donde los chicos trabajan en equipo y no compiten entre sí. En ellos ganan todos porque todos deben trabajar para conseguir el objetivo del juego.

2- ¿Podría Explicar el principal objetivo de los Juegos Cooperativos?

Yo creo que el principal objetivo de este estilo de juegos es que todos se sientan parte del grupo y también que sientan que pueden aportar algo suyo a los demás. En estos juegos lo principal es la colaboración entre los estudiantes, siendo esto esencial para el logro de una meta.

3- ¿Qué Juegos Cooperativos conoce? nombre al menos 3 ejemplos.

Algunos más utilizados es la “Búsqueda del tesoro” o “El globo” (en donde este no se debe caer al suelo. También los chicos se enganchan mucho con “el gusano” en donde deben pasar la pelota por encima de sus cabezas sin caerse hasta pasar por todos los chicos. Y muchos más que ahora no se me vienen a la mente. Tratamos de ir variando para que ellos no se cansen pero siempre con el mismo fin: que los chicos sociabilicen más y que no quede ninguna por fuera de las actividades lúdicas. Es horrible ver en los recreos chicos parados solitos, porque no tienen con quien jugar o no saben cómo socializar. Por ello es importante acompañarlos.

4- ¿Se utilizan los Juegos Cooperativos para promover la buena convivencia en la Institución donde trabaja?

Si por supuesto. Se utiliza este estilo de juegos y también se utilizan los juegos más comunes, que son los que la mayoría de los estudiantes quieren jugar. Si los dejas ellos deciden quien va en cada grupo, de cuanto minutos se harán los partidos....todo (ríe) se súper organizan. Pero lo principal es que siempre que

existe conflicto y queremos que los chicos se unan más utilizamos los juegos cooperativos, además que reflexionar con ellos.

5- Podría indicar qué juegos utilizan en la institución donde trabaja para promover una buena socialización entre pares.

Si por supuesto, los juegos más utilizados son: “el globo”, el “pasa pelota” (con este los chicos se ríen mucho), “el campo de minas”, entre otros.

6- ¿Con qué frecuencia son utilizados los Juegos Cooperativos en las instituciones escolares en las que trabaja?

Son muy utilizados. Por lo menos en este colegio se aborda mucho lo grupal y es una cuestión que siempre se trabaja.

7- ¿De qué manera implementan los Juegos Cooperativos?

Cuando se ponen en práctica, muchas veces nosotras desde el equipo de Orientación los organizamos, puede ser en los recreos o en alguna materia como teatro, o alguna de las ciencias, también en ciertas horas libres y jornadas institucionales y por supuesto en las clases de Educación física también se trabajan.

8- ¿Cuáles son las dificultades que se presentan a la hora de poner en práctica los juegos Cooperativos?

Las dificultades son muchas. Siempre tenés que tener en cuenta el clima, la cantidad de niños que asistirán (ya que muchos viven en pleno campo y si llueve no pueden salir de sus casas), también tenés que tener en cuenta el tiempo, los grupos y los recursos de los colegios.

Entrevista n° 6

Entrevistado: C	Años en la docencia: 11
Cargo que desempeña: Prof. EF	E.P. n° III.

1- ¿Qué entiende por Juegos Cooperativos?

Para mí los juegos cooperativos guardan relación con lo grupal, con el que todos participen y nadie pierda. Son los juegos en donde todos ganan y por ello la mayoría quiere participar. Provocan que los niños se sientan parte del grupo realmente.

2- ¿Podría Explicar el principal objetivo de los Juegos Cooperativos?

Bueno, justamente como decía recién, creo que el objetivo de dichos juegos es que todos se sientan parte del grupo, que sientan que pueden ayudarse mutuamente. Sin competir todo el tiempo. La competencia muchas veces genera conflicto y también genera que muchos no quieran participar.

3- ¿Qué Juegos Cooperativos conoce? nombre al menos 3 ejemplos.

A lo largo de mi carrera pude implementar muchos ya que soy profesor de Educación física y creo que tenemos un poco más de libertad a la hora de estar con los estudiantes. Pueden salir y correr, utilizar diferentes elementos y demás. Algunos de los que a mí más me gustan son: “la búsqueda del tesoro”, “el campo de minas” (este es muy conocido), “el globo”, la cadena, el gusano, y unos cuantos más. Los chicos se divierten mucho con los juegos y esa es la idea.

4- ¿Se utilizan los Juegos Cooperativos para promover la buena convivencia en la Institución donde trabaja?

Yo los suelo utilizar siempre. Me gusta que en mis clases los chicos se sientan bien, pero también es necesario que jueguen a lo que a ellos más le gusta, que suele ser Fútbol, y Handball, esos nunca fallan...

5- Podría Indicar algunos ejemplos de los juegos Cooperativos que implementa.

Si, como recién te decía, además de los que te nombre, suelo utilizar también: “el pasa pelota” y “el Tren” pero más que nada yo les pregunto muchas veces a que quieren jugar, les doy 2 o 3 opciones y deciden... a veces cuando no se deciden, decido yo y vamos cambiando. Para que no sea siempre lo mismo.

6- ¿Con qué frecuencia son utilizados los Juegos Cooperativos en las instituciones escolares en las que trabaja?

Siempre que puedo los utilizo, y muchas veces veo que las maestras de grado y las chicas del Equipo de Orientación también realizan algunas actividades de este estilo. Muchas veces se invita a las familias para generar un buen vínculo entre familias- escuela y que las familias pasen un tiempo agradable con sus hijos.. los chicos aman cuando sus familias vienen al colegio.

7- ¿De qué manera implementan los Juegos Cooperativos?

Suelen implementarse en los recreos, en las horas de Educación física, en jornadas escolares, en horas libres y también cuando existe algún conflicto en determinados grupos o familias.

8- ¿Cuáles son las dificultades que se presentan a la hora de poner en práctica los juegos Cooperativos?

Las dificultades tienen que ver con la misma institución, con el clima, si se inundó o no la escuela, los recursos con los que contamos, los tiempos, con la dinámica del grupo, y también con los gustos de los chicos. Nuestra escuela es una escuela rural, por lo tanto nuestra comunidad son familias que viven lejos o que viven trabajando en los campos más cercanos al colegio. Por este motivo si un día llueve sabemos que muchos de nuestros estudiantes no asistirán al colegio ya que muchos de ellos no pueden salir de sus casas directamente. También mucha gente es muy humilde y no tiene movilidad para venir al colegio, muchas familias vienen en bicicleta o caminando muchos kilómetros, por lo tanto lo más probable es que los días de lluvia o mucho frio no asistan.

Bibliografía

- Granado M. N.; Brugos, A. G.(2015) *Juegos cooperativos: aprender a cooperar, cooperar para aprender*. Jornadas Educativas Edelvives.
- Ley nacional de Educación n° 26206. (2006, 14 de diciembre). Congreso de la Nación.
- Unicef (2012). Acerca de la obligatoriedad en la escuela secundaria argentina Análisis de la política nacional. Argentina. Unicef.
- Öfele M. R (2002). El juego en Psicopedagogía. Recuperado de www.instituto.ws/mro/cap05/html
- Hernández, D. E. S., del Socorro Silva, M., Morales, R. B. G., & Arango, G. A. O. (2023). Juego cooperativo, dispositivo de formación para la paz y la convivencia. *Revista Boletín Redipe*, 12(10), 117-123.
- Benalcazar, I. F., Shiguango, H. A. V., Cando, K. M. G., Calero, G. Y. G., & Calero, J. L. G. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 3(7), 166-186.
- Mapuchi Pizango, R. (2021). Juegos cooperativos y agresividad en los estudiantes de cuarto ciclo de educación primaria de la Institución educativa N° 62419 Santa Mercedes, distrito de Balsapuerto, Loreto, 2019.
- Pechin, C., Franco, S., & Garbarino, A. (2020). *El juego como principio didáctico en la transición educativa: una aproximación a las distintas concepciones de juego*. Universidad Nacional del Sur. Departamento de Humanidades.-
- Aizencang Noemí (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. – 1a ed. - Buenos Aires: Manantial.
- Huizinga, Johan (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Piaget, Jean. (1956) Les stades de developpemen intelectual del infant.
- Vigotsky, L. S. (1984). *El instrumento y el signo en el desarrollo del niño*. Obras escogidas. Tomo 6. Moscú: Pedagogía

- Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. J. Bruner & J. Linaza, Acción, pensamiento y lenguaje. arnaldomartinez.net.
- Calmels, Daniel (2004)“El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza” Buenos Aires, Biblos,
- Öfele M - (2002). El Juego en Psicopedagogía.
- Beatriz Janin (2006.). Algunas observaciones sobre el juego, el dibujo y las intervenciones del analista con los niños.
- Paredes Ortiz J. (2002). Capitulo primero. Del juego.
- Öfele, Regina. Revista electrónica trimestral. Año I No. 3 Holguín, 2003 El juego y su función integradora en el desarrollo del individuo
- Öfele, María, R. (2002)De juego, cuerpo y movimiento en la institución educativa)
- ORLICK, Terry en: NAVARRO A, Vicente. El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona. INDE. 2002
- ORLICK, Terry. Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. Paidotribo. 1996.
- ORLICK, Terry. Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. Paidotribo. 1996. AGUIRRE A, Anacilia y otros. Conflicto escolar: percepciones conceptuales y conductuales. Bogotá. Armada electrónica.
- Celia Rodríguez Ruiz,(2001). “*Hora de juego y tratamiento Infantil*”
- Ledda, M. A. y Ullman, A. L. (2016). Equipos de Orientación Escolar: espacios emergentes para la gestión de la comunicación (Tesis de grado). Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/59540/Documento_completo.pdf?sequence=3
- Himm, A. (2013). El quehacer de los Trabajadores Sociales en educación. Del control de ausentismo a la Inclusión educativa (Tesis de maestría). Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/34602>.
- GARCÍA CORREA, A. (2001): La violencia escolar en varios países y medidas políticas tomadas. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. N. 41.

- Bravo, A. I. y Herrera Torres, L. (2011). Convivencia escolar en Educación Primaria. Las habilidades sociales del alumnado como variable moduladora. *Dedica. Revista de educação e humanidades*, (1), 173-212. Recuperado de <http://revistaseug.ugr.es/index.php/dedica/article/view/7166/6254> [[Links](#)]
- Gobierno de la ciudad autónoma de Bs As. (2023) " *Ministerio de Educación Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa, Gerencia Operativa de equipos de apoyo*". Pauta de Trabajo. Equipos de Orientación Escolar en los Niveles Inicial y Primario.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2009). Juegos cooperativos y educación física. Barcelona, España: Paidotribo.
- Orlick, T. (2002). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona, España: Paidotribo
- Garaigordobil, M. (2007): "Intervención psicoeducativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los programas JUEGO" (Conferencia de Clausura). Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: "Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar. Castellón. Organizado por la Universitat Jaume I.
- Gimeno Sacristán, J. (2000). *Educación en lo público*. Morata.

- Aranda, G. M. (1978). Ver Torrente, D., Pastor, A. B., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M. A., Aranda, G. M.
- Arranz, E. (2012). *Metodología didáctica para la práctica de los Juegos Cooperativos en el ámbito escolar*.
- Bedoya, C.A. (s. f.) *Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando*.
- Díaz (2009). (Referenciado en el texto: "Los juegos cooperativos son actividades en las que...").
- Gimeno Sacristán, J. (2000). (Referenciado en el texto, con mención de página: "Esta idea se relaciona con la noción de tiempo vivido... pág. 6").
- Giraldo, Javier (2002). *JUEGOS COOPERATIVOS: JUGAR PARA QUE TODOS GANEN*. 32-34. 08027 BARCELONA.
- Hinojo, C. (1978). Ver Torrente, D., Pastor, A. B., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M. A., Aranda, G. M.
- Instituto Superior del Profesorado N°2 de Santa Fe. (s.f.). (Referenciado en el texto: "La concepción del tiempo en el ámbito escolar difiere del tiempo cronológico medido por el reloj").
- Luna, N. (1978). Ver Torrente, D., Pastor, A. B., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M. A., Aranda, G. M.
- Omeñaca & Ruiz (1999). (Referenciado en el texto: "Diversos autores destacan características de los juegos cooperativos...").
- Orlick, T. (1981). (Referenciado en el texto: "Una de las personas que más se ha centrado su actividad de investigación en los juegos cooperativos ha sido Orlick...").
- Orlick, T. (1990). (Referenciado en el texto: "Diversos autores destacan características de los juegos cooperativos...").
- Orlick, T. *JUEGOS Y DEPORTES COOPERATIVOS*. Ed. Popular.
- Orlick, T. *LIBRES PARA CREAR, LIBRES PARA COOPERAR*.
- Pastor, A. B. (1978). Ver Torrente, D., Pastor, A. B., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M. A., Aranda, G. M.
- Pérez-Oliveras (1998). (Referenciado en el texto: "Diversos autores destacan características de los juegos cooperativos...").

- Román, C. (1978). *Ver Torrente, D., Pastor, A. B., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M. A., Aranda, G. M.*
- Torrente, D., Pastor, A. B., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M. A., Aranda, G. M. (1978). *Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención. Lecturas: Educación Física y deportes, 12(109).*
- Torrente et al. (2007). (Referenciado en el texto: "Además, Torrente et al. (2007) establecen una serie de actitudes que desarrollan los alumnos durante los juegos cooperativos...").
- Úbeda, M. A. (1978). *Ver Torrente, D., Pastor, A. B., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M. A., Aranda, G. M.*