



**Universidad Internacional de La Rioja**  
**Facultad de Educación**

---

**Juegos cooperativos en el recreo: Una propuesta para fortalecer la cohesión grupal y favorecer las conductas prosociales en Educación Infantil.**

---

Trabajo fin de grado presentado por: M<sup>a</sup> Arritokieta Zabala Irastorza

Titulación: Grado de Educación Infantil

Línea de investigación: Propuesta de intervención

Director/a: José Argenis Rodríguez

Ciudad: Bilbao  
30 de Enero de 2015

Firmado por:

A handwritten signature in black ink, appearing to read "José Argenis Rodríguez".

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8 Métodos pedagógicos

## **AGRADECIMIENTO**

- A mi hijo Xanet, que a sus cinco años me repetía una frase que decímos en casa: “A base de esforzarte e intentarlo, seguro que lo consigues Ama”. Para él va esta frase en euskera: “Xanet, asko maite zaitut”.
- A mi marido Julen, mil gracias por llevar el peso silencioso que conlleva mi sueño.
- A mis hermanas, gracias por apoyarme en todo lo que he ido realizando.
- Para finalizar, a mi mago de la chistera le doy mil gracias por su eterna ayuda y paciencia, con el más cariñoso de los saludos: Agur Argenis!

## **RESUMEN**

En el presente trabajo se presenta una propuesta pedagógica fundamentada en el uso de los juegos cooperativos en el recreo, como recurso para favorecer la cohesión grupal y las conductas prosociales con niños de cinco años en el segundo ciclo de Educación Infantil. Para ello, se realizó una revisión teórica y empírica sobre los juegos en general y los juegos cooperativos en particular, así como el uso del recreo con fines pedagógicos. Esto permitió sustentar el desarrollo de una propuesta pedagógica que incidiera en el desarrollo de conductas prosociales y favoreciese la cohesión grupal a través de actividades de juegos cooperativos realizados en el recreo. Finalmente, se exponen las conclusiones y la prospectiva.

**Palabras claves:** juego, juego cooperativo, conductas prosociales, cohesión grupal, recreo.

# INDICE DE CONTENIDOS

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
1.1. JUSTIFICACIÓN .....	1
1.2. OBJETIVOS.....	3
1.2.1. <i>Objetivo General:</i> .....	3
1.2.2. <i>Objetivos Específicos:</i> .....	3
<b>2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>4</b>
2.1. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO.....	4
2.1.1. <i>El juego como instrumento de socialización y conductas prosociales.....</i>	9
2.2. JUEGOS COOPERATIVOS .....	9
2.2.1. <i>Características/ Valores de juegos cooperativos vs juegos competitivos..</i>	10
2.2.2. <i>Tipos de juegos cooperativos.....</i>	12
2.2.3. <i>Ventajas y limitaciones de los juegos cooperativos.....</i>	13
2.2.4. <i>Papel del juego cooperativo en el desarrollo social.....</i>	14
2.2.5. <i>Juegos cooperativos respecto a la cohesión grupal y las conductas prosociales .....</i>	15
□ <i>La cohesión grupal .....</i>	15
□ <i>Las conductas prosociales .....</i>	17
□ <i>Recursos para la valoración de las conductas prosociales .....</i>	21
2.3. EL RECREO COMO LUGAR DE GOZO Y APRENDIZAJE.....	22
<b>3. MARCO EMPÍRICO.....</b>	<b>26</b>
3.1. PRESENTACIÓN .....	26
3.2. OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD .....	28
3.3. ACTIVIDADES .....	28
3.3.1. <i>Sesión 0: Formación. ....</i>	29
3.3.2. <i>Sesión 1: Valorar lo que es competir y cooperar con el juego de las sillas:29</i>	29
3.3.3. <i>Sesión 2: Animales de la granja. ....</i>	31
3.3.4. <i>Sesión 3: Los Guglucitos.....</i>	32
3.3.5. <i>Sesión 4: El chicle saltarín .....</i>	34
3.3.6. <i>Sesión 5: Vagones ciegos.....</i>	35
3.3.7. <i>Sesión 6: Saquitos de Harina.....</i>	36

3.3.8. Sesión 7: <i>Letras humanas</i> :.....	37
3.3.9. Sesión 8 <i>Historia cooperativa</i> .....	38
3.3.10. Sesión 9 <i>Reflexión y evaluación final</i> .....	39
<b>4. CONCLUSIONES .....</b>	<b>40</b>
<b>5. PROSPECTIVA .....</b>	<b>41</b>
<b>6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>42</b>
<b>7. ANEXOS.....</b>	<b>44</b>
ANEXO I: SOCIOGRAMA INICIAL /FINAL.....	44
ANEXO II: ANALISIS/EVALUACIÓN GRUPAL INDIVIDUAL CADA SESIÓN .....	45
ANEXO III: EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN Y PAPEL DEL DOCENTE .....	49
ANEXO IV: GRUPOS CONDUCTAS PROSOCIALES.....	50

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 DEFINICIÓN DE JUEGO .....	5
TABLA 2 EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNITIVO.....	6
TABLA 3 LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO INFANTIL.....	8
TABLA 4 DIFERENCIAS ENTRE JUEGO COOPERATIVO / COMPETITIVO .....	11
TABLA 5 TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS .....	12
TABLA 6 BENEFICIOS DEL LOS JUEGOS COOPERATIVOS .....	13
TABLA 7 CONTRIBUCIONES DEL JUEGO COOPERATIVO.....	14
TABLA 8 DIMENSIONES DE LA COHESIÓN GRUPAL .....	16
TABLA 9 CARACTERÍSTICAS LIBERADORAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS.....	16
TABLA 10 CONDUCTAS PROSOCIALES/ P. CONDICIONADAS/ NO PROSOCIALES.....	17
TABLA 11 TEORÍAS CONDUCTAS PROSOCIALES .....	18
TABLA 12 FACTORES DE LA CONDUCTAS PROSOCIALES .....	19
TABLA 13 CLASIFICACIÓN CONDUCTAS PROSOCIALES.....	19
TABLA 14 OBJETIVOS A LOGRAR CON EL DESARROLLO DE HABILIDADES PROSOCIALES.....	20
TABLA 15 EJEMPLO POSIBLE SOCIOGRAMA INFANTIL.....	21
TABLA 16 EJEMPLO POSIBLE RESULTADO SOCIOGRAMA .....	22
TABLA 17 TEORÍAS SOBRE EL RECREO.....	23
TABLA 18 BENEFICIOS DEL RECREO.....	24
TABLA 19 FASES DE LAS SESIONES.....	26
TABLA 20 SESIONES DE INTERVENCIÓN .....	28
TABLA 21 CUESTIONARIO SOCIOMÉTRICO .....	44
TABLA 22 EVALUACIÓN INDIVIDUAL/GRUPAL DE LA SESIÓN.....	45
TABLA 23 EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN .....	49
TABLA 24 GRUPOS DE CONDUCTAS PROSOCIALES.....	50

## ÍNDICE DE FIGURAS

ILUSTRACIÓN 1 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....	27
ILUSTRACIÓN 2 JUEGO DE LA SILLA MODO COMPETITIVO /COOPERATIVO .....	29
ILUSTRACIÓN 3 JUEGO DE LOS ANIMALES EN LA GRANJA. ....	31
ILUSTRACIÓN 4 JUEGO DE LOS GUGLUCITOS.....	32
ILUSTRACIÓN 5 EL CHICLE SALTARÍN.....	34
ILUSTRACIÓN 6 JUEGO DE LOS VAGONES CIEGOS.....	35
ILUSTRACIÓN 7 JUEGO DE LOS SAQUITOS DE HARINA .....	36
ILUSTRACIÓN 8 JUEGO DE LAS LETRAS HUMANAS .....	37
ILUSTRACIÓN 9 JUEGO HISTORIA COOPERATIVA.....	38

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta de intervención, nace de la unión de dos reflexiones. La primera, se debe a mi condición de madre de un niño de cinco años llamado Xanet. Inevitablemente al comparar cómo jugábamos los niños de mi generación y cómo lo hacen los niños de hoy día, echamos mucho de menos el juego en grupo, ya que los niños de hoy apenas juegan y menos aún en grupo. Así, las madres y docentes nos extrañamos al observar que casi todos sus juegos tienden a ser individuales y de competencia.

La segunda reflexión, tiene que ver con mis prácticas en un centro educativo durante el tercer curso del grado de maestro de Educación Infantil. Las maestras del centro en prácticas, se quejaban que se les hacía complicado poner en marcha diferentes actividades de aprendizaje cooperativo con niños de 3 a 6 años. Según dichas profesoras, el problema radicaba en que los niños de esas edades no están acostumbrados a trabajar en grupo, y menos aún con un fin común. Por ello, las actividades mediante las cuales se fomentaba el aprendizaje cooperativo se solían posponer para cursos posteriores, con niños de 6 o 7 años.

En ese momento surgió en mí una pregunta: ¿Cómo van a trabajar en grupo, si no han aprendido a jugar en grupo?

En busca de opciones pensé en los juegos cooperativos, y que éstos podrían ser la base para iniciar a los niños en el aprendizaje cooperativo infantil. No hay duda de la importancia que tiene el juego en Educación y la disposición de los niños para practicarlos. Por ello, el juego puede ser una manera muy especial de lograr la cohesión grupal tan necesaria en un futuro aprendizaje cooperativo y favorecer la interacción social. Fomentado de esta manera conductas prosociales a través de estos juegos cooperativos.

La hora del recreo, es un momento perfecto para que los niños interactúen y se conozcan. Se puede decir que la hora del recreo, es una muestra de las situaciones que los niños pueden encontrar en nuestra sociedad. El patio, siendo una parte del centro escolar, tiene una connotación que irradia libertad, juego, alegría, e invita al divertimiento y a la interacción entre iguales.

¿No deberíamos aprovechar las riquezas que nos ofrecen nuestros centros, así como de los momentos de juego y convivencia que se dan en el recreo, para que los niños aprendan a jugar, cooperar y convivir juntos?

Esta es la razón, por la cual elegí el recreo como lugar idóneo para llevar a cabo esta propuesta de intervención. Se pretende de una manera lúdica, a través de los juegos cooperativos ayudar a los niños a aprender a cooperar y a convivir, favoreciendo con ello la cohesión grupal y fomentando las conductas prosociales. Estas competencias serán necesarias tanto para el futuro aprendizaje cooperativo en las aulas, como en sus proyectos personales de vida.

## 1.2. OBJETIVOS

### 1.2.1. Objetivo General:

- Elaborar una propuesta de intervención para favorecer la cohesión grupal y conductas prosociales, a través de juegos cooperativos en el recreo, para alumnos de Educación Infantil.

### 1.2.2. Objetivos Específicos:

- Recabar y analizar información de diferentes autores sobre la importancia de los juegos en Educación Infantil.
- Investigar y recopilar información sobre la importancia de los juegos cooperativos en Educación Infantil, sus características, y tipos, provenientes de estudios e investigaciones sobre esta temática.
- Analizar la relación de los juegos cooperativos en el desarrollo de conductas prosociales y la cohesión grupal.
- Recabar información sobre el recreo como espacio de aprendizaje en el ámbito educativo.
- Analizar la pertinencia de los juegos cooperativos en el recreo, para promover la cohesión grupal y las conductas prosociales.

## 2. MARCO TEÓRICO

En este apartado se expondrán las teorías de autores que han realizado trabajos en el área y su relación con la interacción entre iguales. Seguidamente se profundizará en la conceptualización de los juegos cooperativos, sus características y su papel para fomentar la cohesión grupal y conductas prosociales. Para finalizar el apartado, se analizará el recreo como lugar idóneo para realizar una intervención pedagógica basada en los juegos cooperativos.

### 2.1. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

*El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño*

Lev Vigotsky

El juego es una parte importante en el desarrollo del niño, ya que le ofrece beneficios en el plano cognitivo y social ideales para su correcta evolución integral. Se pueden recalcar entre otros, la motivación, cooperación, autoestima, y las habilidades sociales o comunicativas, como algunos de los beneficios que el juego brinda al niño.

La palabra juego proviene del vocablo latino “iocus”, que viene a significar diversión, broma (Coromies, 1990). Por ello, “El juego, siempre y cuando no pierda su profundo sentido de recreación, puede ser un espacio importante para vivir alternativas nuevas, un aporte hacia la construcción de una nueva sociedad basada en la solidaridad y la justicia” (Johnson & Johnson, 1999, pág. 27). Al pensar en las primeras interacciones con los niños, es evidente que todas las actuaciones son un juego en el que se repiten las acciones y se busca la atención del niño. Es decir, desde edades tempranas el juego y el niño van creciendo y evolucionando juntos. Por ello, la importancia del juego y la relación de éste en el desarrollo cognitivo del niño, han sido unos temas recurrentes y estudiados por grandes autores.

En el plano conceptual, diversos autores han planteado su definición, una muestra de la variedad de estas se presenta en la siguiente tabla:

**Tabla 1 Definición de juego**

DEFINICIÓN DEL JUEGO	AUTOR
El juego brinda al niño la posibilidad de adquirir destrezas para poder sobrevivir en este mundo, sirviéndole de referente.	Lee (1977)
El juego se convierte para el niño su principal modo de aprendizaje. A través del juego va aprendiendo valores, aprende a establecer juicios, analizar, sintetizar, y a imaginar.	Des (1967)
El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar, además lleva al trabajo, sin el cual no habría ciencia ni arte (pág.146)	Chateau, (1959/1973)
El juego es una forma de creatividad ligada al funcionamiento mismo del organismo (asimilación), que incluso suele tener la función de equilibrar al sujeto frente a una agresión (pág.69).	Oliveira (1986)
El juego es una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión, alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente (pág.8).	Huizinga (1938)

Elaborado a partir de la revisión del área de Romero & Gómez (2003); Montañes et al. (2000).

Si bien no hay una definición consensual o única que abarque la variedad expuesta, es posible afirmar que el juego implica comunicación, que favorece la diferenciación entre fantasía y realidad, promueve la capacidad creadora, desarrolla el pensamiento abstracto y favorece el desarrollo del lenguaje.

Además de la conceptualización, otro aspecto de los juegos que ha llamado la atención de los investigadores del área es la estrecha relación que parece existir entre el juego y el desarrollo cognitivo:

**Tabla 2 El juego y el desarrollo cognitivo**

EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNITIVO		
El juego manipulativo: instrumento de desarrollo del pensamiento.	Piaget 1945/1979	Las actividades motrices y sensoriales están en la base del desarrollo de la inteligencia.
	Kammii y Devrías 1980/1988	El niño construye el conocimiento al actuar sobre los objetos y las personas (pág.14).
	Gross 1899	El juego es algo innato en los niños, que le ayuda a prepararse para la vida adulta.
El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.	Garaigordobil 1992	El niño en el juego aprende con facilidad, ya que recibe con gran disposición lo que la actividad lúdica le ofrece.
	Toro 1979	Lo que el niño aprende a través del juego se verá reflejado en otros contextos
	Sylva, Bruner y Genova 1976	Los grupos que juegan, están más dispuestos a afrontar los ejercicios sin abandonarlos y están más capacitados para superar las frustraciones
	Vygotsky 1933	El juego requiere el empleo de recursos superiores, por lo que crea áreas de desarrollo potencial.
	Ortega 1986	El niño ensaya en el juego situaciones de su vida real, pero sin sufrir las consecuencias negativas que conlleva el error en la vida real
	Bruner 1986	En las situaciones reales emplean estructuras gramaticales más simples que en las situaciones lúdica.
El juego es un estímulo para la atención, memoria y la memoria.	Mujina 1975/1978	Para no ser expulsado del juego, el niño debe de aprender a concentrarse en los objetos.
	Hetzer 1965/1918	Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (pág.19).
El juego fomenta el descentramiento cognoscitivo.	Piaget 1945/1919	El egocentrismo del niño va evolucionando hasta convertirse en la imitación que representa la realidad. El querer jugar le lleva a tener que compartir el simbolismo.
	Nedospásova 1972; Elkonin 1978/1980	El juego favorece el paso desde un pensamiento centrado a hacia un pensamiento descentrado. Ya que realiza cambio de roles y se pone en el punto de vista de otros.
El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad.	Winnicott 1971/1982	El juego es el primer medio de creación del niño.

	Udwin 1983	El juego imaginativo, repercute en el incremento del pensamiento divergente y en la capacidad de contar historias.
	Bruner 1986	El juego es una forma de usar la inteligencia. Es un barco de pruebas en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía (pág.85).
	Garaigordobil 1994	El desarrollo de la creatividad y el del juego están muy relacionados.
El juego estimula la discriminación fantasía-realidad.	Saltz, Dixon y Johnson 1977	Evidencias empíricas han puesto de manifiesto un positivo efecto de la actualización de programas de entrenamiento en juego imaginativo, en la habilidad para distinguir fantasía y realidad.
El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje.	Garvey 1971/1983	Recalcó la importancia de los juegos lingüísticos, los ruidos y las rimas en el desarrollo del lenguaje.
	Bruner 1986	Lo que le permitió a un niño desarrollar todo su poder combinatorio no es el aprendizaje de la lengua o de la forma de razonar, sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y el pensamiento (pág.83).
	Mujina 1975/1978, (pág.121)	La propia necesidad de comunicarse para poder jugar con los otros estimula el lenguaje coherente.
	Zabalza 1987	El niño necesita poner nombre a los objetos con los que juega y a sus funciones, lo que le lleva a una gran expansión lingüística. El lenguaje se aprende mejor y más rápidamente en situaciones lúdicas, observando que las expresiones idiomáticas más complicadas gramaticalmente aparecen primero en actividades de juego.
	Bruner 1986	
La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento	Vygotsky 1933/1982	La ficción del juego puede ser el camino hacia el desarrollo del pensamiento abstracto.
	Wallon 1941/1980	A través de la ficción del juego el niño se inicia mentalmente en el uso del simulacro.
	Ortega 1986	A través del juego el niño aprende a actuar en unas situaciones mentales o reales, basado en sus impulsos o motivaciones

Cuadro de elaboración personal a partir de la revisión del área de Romero & Gómez (2003); Garaigordobil (2005); Montañés et al. (2000); Rodriguez & Costales( 2008).

En atención a lo expuesto en esta tabla, es posible afirmar que el juego es relevante para el buen desarrollo cognitivo, para fomentar la creatividad, para la buena evolución de habilidades superiores, o como un instrumento para evitar problemas de agresividad en la etapa adolescente. Así, en una entrevista al hablar de la importancia de los juegos, y

compartiendo la misma idea que Bruner, Garaigordobil nos menciona que: “El juego prepara al niño incluso para el trabajo” (Garaigordobil, 2002, pág. 4). Para esta autora, la actitud del niño ante el juego se podría equiparar a la de un adulto cuando se enfrenta a las obligaciones en su trabajo.

Las características del juego infantil han sido investigadas por Garaigordobil (2003), las cuales se enuncian y describen en la siguiente tabla:

**Tabla 3 Las características del juego infantil**

<b>PLACER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego es una actividad que origina placer en el niño.</li> <li>• Los diferentes tipos de juegos generan diversos tipos de placer.</li> <li>• Ejemplos de tipos de placer: sensoriomotor, de crear, destruir, realizar algo prohibido, expresarse, interactuar, etc.</li> </ul>
<b>LIBERTAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego ofrece libertad, libertad de elección.</li> <li>• El juego no admite imposiciones externas.</li> <li>• Paradójicamente en esa libertad se debe cumplir un rol, autorregularse, cumplir normas de juego, etc.</li> </ul>
<b>PROCESO</b>	Lo importante en el juego es el proceso más que el resultado final, aunque los niños le den relevancia también a que el resultado del producto sea lo mejor posible.
<b>ACCIÓN</b>	El juego implica acción, participación activa del jugador.
<b>FICCIÓN</b>	Es jugar a “como si”, de la realidad. Jugar en un contexto protegido, una ficción que puede ser ensayo de una realidad futura. Jugar implica liberarse de imposiciones y reglas externas. Pero se cumplen las normas que ellos mismos se han impuesto.
<b>SERIEDAD</b>	El juego es una actividad seria. En el juego proyecta el niño todas sus capacidades y recursos. Es comparable a la seriedad ante el trabajo de un adulto. El juego puede mejorar la autoestima en el niño.
<b>ESFUERZO</b>	El juego puede requerir del niño, esfuerzo, concentración, perseverancia. El juego sin obstáculos o esfuerzo para superarlo, puede aburrir al niño.

Tabla de elaboración propia a partir de la revisión del área de Garaigordobil (2003).

Estas características de los juegos infantiles permiten comprender y valorar su potencial pedagógico, aspectos destacados por la autora: jugar a “como si”, de la realidad y jugar en un contexto protegido, llevan la mirada al potencial del juego para desarrollar la comprensión del otro, ensayar roles y para el docente crear ambientes de aprendizaje donde esto se ejercita (Redondo, 2008).

Se muestra en el siguiente apartado, cómo el juego tiene especial relevancia en el proceso de socialización del niño.

### **2.1.1. El juego como instrumento de socialización y conductas prosociales**

El juego es un laboratorio donde se ejercita y simula el mundo de los adultos a través de la comunicación social. Mediante los juegos, los niños ensayan situaciones de la vida real que les rodea, quedando patente las características de las diferentes culturas a las que pertenecen. No hay duda que el niño a través del juego interactúa con otros niños, esto les lleva a relacionarse, a ponerse en el punto de vista del otro, a tomar acuerdos y a cooperar (Rodriguez & Costales, 2008).

El juego va evolucionando y madurando con el transcurso de los años. Teniendo en cuenta este dato, se explica que el juego en preescolar sea repetitivo y que según pase el tiempo los niños realicen juegos donde se relacionen más con los otros. Aproximadamente, hacia los cinco años suelen demostrar mayor interés por los juegos de reglas (Garaigordobil & Berrueco, 2007).

El juego es una oportunidad que el niño tiene para explorar su lugar en el mundo, siendo a la vez una vía para conocer y comprender a los otros y a él mismo. Lo que le lleva, a tener que negociar y desarrollar habilidades de comunicación, logrando así una mejora de las conductas prosociales (Garaigordobil & Berrueco, 2007). Diversas investigaciones ponen en evidencia el buen resultado de programas de juego para favorecer las habilidades sociales y por ello, el docente debe de conocerlos y valorarlos (Pujolás & Lago, 2012; Gómez, Carreras, Valentí, & Nadal, 2005).

A continuación, se analizará la relación del juego con las conductas prosociales en otro apartado posterior.

### **2.2. JUEGOS COOPERATIVOS**

Una vez analizada la importancia del juego a continuación se consideran los juegos cooperativos. En el plano conceptual, siguiendo a Giraldo (2005), los juegos cooperativos son: "Aquellos donde la diversión prima por encima del resultado, en los que no suele existir ni ganadores ni perdedores, en los que no se excluye sino que se integra, y es necesario cooperar para conseguir un objetivo común" (pág. 29).

En situaciones cooperativas, los individuos intentan obtener resultados favorables para ellos y para los otros, logrando así maximizar el aprendizaje de todos. En los juegos cooperativos todos tienen el mismo objetivo común y ninguno aumenta su autoestima a costa de otro. Los niños en situaciones cooperativas juegan unos con otros y no unos contra otros como

suele ocurrir en las situaciones competitivas (Johnson, Johnson, & Holubec, 1999). Por lo tanto los jugadores dan y reciben ayuda, de este modo promueven la comunicación y se favorece la cohesión grupal, el cooperar, el acercarse y el compartir (Romero & Gómez, 2003).

En otro plano Orlick (1995), refiere la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo del niño. Según este autor, la práctica de los juegos cooperativos promueve el desarrollo de valores como el respeto, la cooperación y el sentimiento de pertenencia a un grupo.

Tanto los juegos tradicionales como los juegos cooperativos contribuyen a la formación en valores, pero el origen de los juegos cooperativos lo encontramos en los “New Games” de Estados Unidos en los años 70. Fueron una reacción con planteamiento pacífico, para evidenciar el horror de la guerra de Vietnam (Giraldo, 2005).

Por otro lado, los juegos cooperativos tienen unas características liberadoras que se nombrarán más adelante, que propician el trabajo grupal y la cohesión grupal.

Como se muestra en el siguiente apartado, los juegos cooperativos tienen diferencias importantes respecto a los juegos competitivos. Los juegos competitivos han sido muy utilizados en la educación tradicional, donde ser el primero y el mejor de clase prevalecía respecto a la cooperación grupal.

### **2.2.1. Características/ Valores de juegos cooperativos vs juegos competitivos**

Se ha mencionado anteriormente que la situación cooperativa es aquella donde las personas se relacionan y en la que el individuo logra su objetivo si todos lo consiguen. Por el contrario, en las situaciones competitivas, la persona logra su meta sólo si los otros no lo logran (Johnson & Johnson, 1999 ;Garaigordobil, 2003). En los juegos cooperativos todos trabajan por un fin común y la cohesión grupal, conductas prosociales, la creatividad y otros aspectos positivos se ven beneficiados. (Garaigordobil, 2004).

Según Orlick (1995), “La cooperación es una parte integral de la escuela infantil, desde ayudar a otros a encontrar objetos, a jugar a juegos para el inicio de la lectura” (pág. 58).

Los hermanos (Johnson & Johnson, 1999) también, investigaron las diferencias entre situaciones competitivas y las cooperativas:

En las situaciones competitivas, la comunicación y el intercambio de información tienden a no existir o a ser confusos y la competencia desvía las percepciones y la

comprensión de los puntos de vista de los demás. Las situaciones individualistas suelen estructurarse deliberadamente para asegurar que las personas no se comuniquen ni intercambien información (pág. 17).

En la siguiente tabla se observan las diferencias entre juego competitivo (base de los juegos en la escuela tradicional) y los juegos cooperativos (base de la nueva perspectiva en los centros educativos). Así como los valores que se favorecen con los juegos cooperativos:

**Tabla 4 Diferencias entre juego cooperativo / competitivo**

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS	CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COMPETITIVOS	VALORES DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS
Los individuos se percatan que la consecución del objetivo se basa en que todos lo logren. Lo que lleva a la cooperación.	La consecución de objetivos es incompatible con la consecución de objetivos de los otros. Lo que lleva a acciones individuales.	La cooperación
Valoran las acciones de sus compañeros.	No valoran las acciones sus compañeros.	La empatía
Se sensibilizan ante las solicitudes y necesidades de sus compañeros.	No se sensibilizan con las solicitudes de sus compañeros.	La comunicación
Se ayudan con frecuencia.	Se ayudan con poca frecuencia.	La participación
Mayor producción a través de la cooperación.	La competencia les hace ser menos productivos.	La construcción de una realidad social positiva
Se desarrolla mayor interacción y amistad entre sus miembros.	Se desarrolla menos interacción y amistad entre sus miembros.	El aprecio y el autoconcepto positivo
		La alegría

Tabla de laboración propia a partir de la revisión de área de Romero & Gómez (2003); Johnson et al. (1999).

Existen evidencias que señalan la importancia de la interdependencia positiva (cooperación), ya que, lleva a una interacción y con ello se estimulan los esfuerzos para aprender por parte de sus miembros (Díaz Aguado, 2013). Sin embargo, todavía hoy día, es oportuno realizar una reflexión desde los centros educativos. Las escuelas deben reflexionar sobre su propia estructura y organización, ya que puede ser uno de los motivos por el cual el aprendizaje a base de modelos competitivos, esté tan arraigado en la práctica docentes (Johnson & Johnson, 1999).

Enlazando esta idea con los juegos cooperativos, se aprecia claramente que los juegos con reglas basadas en la competición, deben ser adaptados y encaminados hacia una

perspectiva cooperativa. Analizando la tabla queda patente la relevancia de los juegos cooperativos en el desarrollo integral del niño, fomentando valores como el compañerismo, la empatía y la comunicación.

### 2.2.2. Tipos de juegos cooperativos

Se ha expuesto la importancia de los juegos cooperativos, ahora se va a considerar cómo se han categorizado en atención a las características del grupo y el objetivo que se pretende lograr:

**Tabla 5 Tipos de juegos cooperativos**

TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS	CARACTERÍSTICAS
JUEGOS DE PRESENTACIÓN	Se emplean para que los miembros del grupo se conozcan. Crea ambiente de participación y confianza. Favorece la comunicación activa.
JUEGOS DE CONOCIMIENTO	Favorece que el niño se conozca mejor a sí mismo y a los demás. Crea un ambiente participativo. Estimula la comunicación en el grupo.
JUEGOS DE AFIRMACIÓN (Persiguen 5 objetivos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorecer la seguridad en sí mismo y en el grupo.</li> <li>• Potenciar la aceptación de los integrantes del grupo.</li> <li>• Valorar las cualidades y limitaciones del grupo.</li> <li>• Ayudar a formar un autoconcepto positivo.</li> <li>• Aprender a comunicarse a través del lenguaje no verbal.</li> </ul>
JUEGOS DE CONFIANZA	Favorece la confianza en uno mismo y en el grupo. Crea ambiente de apoyo y ayuda mutua
JUEGOS DE COMUNICACIÓN	Desarrollan la comunicación interna del grupo. Favorece el conocimiento de los integrantes. Facilita la apertura a los otros. Aprendizaje de lenguajes no verbales.
JUEGOS DE COOPERACIÓN (Persiguen 3 objetivos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar estrategias de juegos que impliquen cooperar.</li> <li>• Fomentar la participación de todos.</li> <li>• Crear ambiente de grupo.</li> </ul>
JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	Desarrolla capacidades de escucha y síntesis. Favorece la afirmación de uno mismo. Desarrolla la capacidad de resolver conflictos, de llegar a acuerdos de forma creativa.
JUEGOS DE DISTENSIÓN	Intenta crear ambientes que provoquen risa. Favorece la relajación del grupo.

Tabla de elaboración propia a partir de la revisión del área de Romero & Gómez (2003).

Este punto es de gran relevancia en cuanto a la labor de los docentes, ya que se deben marcar unos objetivos educativos y a razón de éstos, elegir los diferentes tipos de juegos cooperativos más adecuados para cada situación dependiendo de las características del grupo en cuestión. No es lo mismo un grupo al inicio del curso escolar donde no se conocen entre ellos, que otro en el que exista cierta relación. Tampoco se realizará el mismo tipo de

juego cooperativo con grupos donde exista una gran confianza y respeto, que en grupos en los que exista cierto tipo de discriminación o problemas de empatía. A continuación, se expondrán evidencias sobre los beneficios de los juegos cooperativos y se valorarán sus posibles limitaciones.

### 2.2.3. Ventajas y limitaciones de los juegos cooperativos

Las investigaciones en el área de acuerdo con (Garaigordobil, 2003), han dejado patente la necesidad de desarrollar programas de juegos cooperativos frente a los juegos competitivos. Ya que se logran efectos como una mayor cohesión grupal, mayor creatividad en la resolución de conflictos, menor agresividad en el grupo y mayor interdependencia.

**Tabla 6 Beneficios de los juegos cooperativos**

ESTUDIOS	RESULTADOS
Grossack, 1954; Johnson & Johnson, 1999.	Mayor cohesión grupal.
Sherif et al. 1961; Garaigordobil 2003, 2004.	Reducción de conflictos intergrupos.
Deutsch, 1972, 1977; Garaigordobil 2003, 2004.	Originan mayor coordinación, comunicación en el grupo, respeto hacia las ideas ajenas, y se ayudan más.
Markell y Asher, 1984; Garaigordobil, 2005.	Menos conductas inapropiadas de los niños impopulares con sus iguales y mayor tolerancia de los compañeros hacia ellos.
Wilder y Shapiro, 1989; Johnson & Johnson, 1999.	La competitividad genera ansiedad y disminuye las conductas positivas entre los miembros. La competición produjo más ansiedad que el contacto cooperativo.
Lanzetta y Eglis, 1989; Johnson & Johnson, 1999; Garaigordobil 2003.	Las experiencias cooperativas implicaron experiencias emocionales empáticas, las experiencias competitivas generaron contraempatía.
Markell y Asher, 1984; Gelb y Jacobson, 1988.	Se dan menos situaciones de intolerancia y negativas con los impopulares y más tolerancia hacia los compañeros en actuaciones cooperativas que en competitivas.
Fernández, 1998; Johnson & Johnson, 1999; Garaigordobil 2003, 2004.	Mejora la autoestima.

Cuadro de elaboración propia a partir de la revisión del área de Garaigordobil (2005); Johnson & Johnson (1999).

Respecto a las limitaciones de los juegos cooperativos, se refiere en especial a los factores que entorpecen el buen desarrollo de los juegos cooperativos. Entre ellos se mencionan: la desconfianza por parte de los integrantes del grupo, la falta de claridad respecto a los objetivos que se quieren lograr con los programas, la ausencia de comunicación, el arraigo

de la competición como esencia de juego, falta de organización en el planteamiento y ausencia de liderazgo al organizar la propuesta (Montañes et al. 2000).

#### 2.2.4. Papel del juego cooperativo en el desarrollo social

Anteriormente, se nombraron diferentes autores que ponen de relieve la importancia del juego cooperativo. En este apartado, se expone un cuadro a modo de síntesis sobre el valor del juego cooperativo en el desarrollo del niño, pero se recalca sobre todo, la importancia de este tipo de juegos en la sociabilidad del niño. De este modo en otro apartado posterior, se analizará cómo el juego cooperativo puede favorecer el aprendizaje de las destrezas prosociales a través de la interacción social.

**Tabla 7 Contribuciones del juego cooperativo**

CONTRIBUCIONES DEL JUEGO COOPERATIVO AL DESARROLLO COGNITIVO	
Desarrollo Intelectual:	A través de juego el niño aprende. El juego le ofrece oportunidad de cometer errores/aciertos. El juego fomenta la creatividad, pensamiento.
Desarrollo social:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con iguales.</li> <li>• Conoce a las personas que lo rodean.</li> <li>• Conoce las normas de comportamiento.</li> <li>• Se descubre él mismo y a los demás.</li> <li>• Promueven la comunicación, la cohesión y la confianza.</li> <li>• Enseñan a los niños a cooperar y a compartir.</li> <li>• Potencian el desarrollo de la conducta prosocial.</li> <li>• Disminuyen las conductas pasivas y agresivas.</li> <li>• Facilitan la aceptación interracial.</li> </ul>
Desarrollo afectivo-emocional:	El juego ofrece entretenimiento, libertad, rebaja tensiones. Además sirve de refugio ante dificultades y es un factor equilibrador.

Tabla realizada a partir de la revisión del área de Johnson & Johnson (1999); Garaigordobil (2003, 2005).

No hay duda que el juego cooperativo lleva a la interacción entre iguales y que les ayuda a desarrollar habilidades sociales potenciando las conductas prosociales, a la vez que disminuyen las conductas agresivas. El juego cooperativo al igual que el aprendizaje cooperativo, son instrumentos que podrían emplearse en los centros escolares para que valores como la cooperación, la empatía, la aceptación interracial y la comunicación entre personas pudiesen ser una realidad (Pujolás & Lago, 2012).

Es importante como base del aprendizaje cooperativo, que se suele llevar a cabo en muchos de los centros escolares de hoy día, fomentar primero la cohesión grupal y la interacción

grupal mediante habilidades prosociales. En el siguiente apartado, veremos cómo los juegos cooperativos pueden ayudarnos a lograr este objetivo.

### **2.2.5. Juegos cooperativos respecto a la cohesión grupal y las conductas prosociales**

- ***La cohesión grupal:***

En ocasiones, a la hora de introducir el aprendizaje cooperativo en el aula, se da el caso que el grupo no está preparado para hacerlo. El juego cooperativo puede ser un instrumento válido para lograr esta puesta a punto del grupo. Se sabe que es muy difícil lograr que los niños cooperen, se ayuden y trabajen juntos en un grupo donde no se respetan como personas, o si el grupo no está mínimamente cohesionado. A través de experiencias positivas, de actividades y juegos cooperativos, la cohesión grupal podría aumentar fomentando así el conocimiento mutuo y mejorando sus relaciones a la vez que se toman las decisiones consensuadas (Pujolás & Lago, 2012).

Es evidente, que antes de iniciarse en el aprendizaje cooperativo, se debe de preparar al grupo, e ir creando un ambiente que promueva la cooperación y la solidaridad. Por lo tanto, se trata de organizar actividades o situaciones que favorezcan y contribuyan a crear una conciencia de grupo colectiva.

Po otro lado, las relaciones que surgen al realizar el trabajo con los demás integrantes del grupo pueden ser tan importantes como el mismo desempeño de la actividad. Por ello, mejor si éstos están basados en el respeto, el aprecio y el compañerismo en vez de en la indignación o el rechazo (Johnson & Johnson, 1999). Los alumnos que juegan y aprenden a base de actuaciones cooperativas, desarrollan mayor afecto y compromiso que si lo hacen con unas acciones más competitivas o individualistas (Martinez, 2012).

Gracias a ese ambiente de aprecio y compañerismo, se irá forjando el sentimiento de pertenencia a un grupo, se respetarán y actuarán en base a ese respeto.

Podemos considerar 5 dimensiones en la cohesión del grupo según Pujolás & Lago:

**Tabla 8 Dimensiones de la cohesión grupal**

DIMENSIONES DE LA COHESIÓN GRUPAL
1-Todo los alumnos participan y toman decisiones conjuntamente.
2- Existe mayor conocimiento mutuo, mayor relación y amistad dentro del grupo.
3-Mayor conocimiento y aceptación del grupo hacia alumnos con discapacidad o con origen cultural distinto al grupo.
4- Valoran el trabajo en equipo como algo positivo y necesario en nuestra sociedad. Por encima del trabajo individual y la competencia.
5-.Mayor respeto a diferencias, mayor disposición a ayudar.

Tabla de elaboración propia a partir de la revisión del área de Pujolás & Lago (2012).

Como se ha mencionado en otro apartado, los juegos cooperativos tienen varias características liberadoras, que tienen coherencia con el trabajo grupal y la cohesión grupal. A través de estas liberaciones, el juego cooperativo consigue propiciar el clima necesario para que se forje el sentimiento de grupo.

**Tabla 9 Características liberadoras de los juegos cooperativos**

CARACTERÍSTICAS LIBERADORAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS:	
1-Liberan de la competencia:	Ya que el objetivo es lograr una meta común. La estructura asegura, que todos jueguen, eliminando la presión de la competencia por lo que no soportan la presión por ganar o perder.
2-Liberan de la eliminación:	El diseño del juego cooperativo busca incorporar a todos, busca incluir y no excluir. Los niños se sienten seguros y participan.
3- Liberan para crear:	Lo importante es crear por lo que las normas son flexibles y se adaptan a los participantes.
4-Liberan de la agresividad:	En los juegos cooperativos se busca eliminar estructuras que requieran agredir a los demás.

Tabla de elaboración propia a partir de la revisión del área de Brown (1987).

Sin duda, en un grupo donde la cohesión grupal y la conciencia de grupo son una realidad, de forma natural irán desarrollándose las conductas prosociales. Dado que sus interacciones estarán basadas en el compañerismo, la cooperación, el respeto al próximo y

consensuarán la resolución de cualquier conflicto. Todo ello favorecerá un clima propicio para que se desarrollen habilidades o destrezas prosociales de forma natural.

- **Las conductas prosociales:**

Como se ha mencionado, el clima positivo que conlleva la cooperación hace que un grupo de personas trabajen juntos y se relacionen formando de este modo una comunidad. Es lo primero que se debe conseguir en la comunidad escolar y dar ejemplo de estos valores a los alumnos. Que vean que la cooperación y las relaciones sociales son necesarias para formar esta sociedad, empezando por simples actividades en el centro. Siendo el centro ejemplo de cooperación, ya que éstas son unas características esenciales a la hora de formar una comunidad (Pujolás & Lago, 2012).

Según (Garaigordobil, 2005), las conductas prosociales son “todas las conductas positivas con o sin motivación altruista. Conductas como dar, ayudar, cooperar, compartir, consolar, etc” (pág. 44). Se pretende ir por esta vía, al proponer una propuesta de intervención en el recreo para fomentar la cohesión grupal y las conductas prosociales. De manera abreviada a continuación se exponen unas aclaraciones sobre lo que son las conductas prosociales, de este modo, se entenderá mejor lo que se quiere lograr con la intervención que se plantea para el recreo.

**Tabla 10 Conductas prosociales/ P. Condicionadas/ No prosociales**

Conductas Prosociales:	Conductas Prosociales Condicionadas:	Conductas No Prosociales:
Son aquellas que involucran acciones cuyo resultado directo es el beneficio de un tercero.	Son aquellas que involucran beneficiar a un tercero, pero con una condición ya establecida anteriormente por la persona que realiza la acción prosocial.	Son aquellas que rehúsan prestar beneficio a un tercero, incluso pueden llegar a dañar o agredir a un tercero.

Cuadro de elaboración propia a partir de la revisión del área de Bravo & Lagunes (2009).

Si bien existen diferentes teorías que intentan explicar cómo surgen las conductas prosociales en las personas, hay un elemento común en ellas. Todas ellas afirman que tiene un impacto positivo tanto en el desarrollo personal, como en la mejora de las relaciones sociales (Garaigordobil, 2003; Pujolás & Lago, 2012; Bravo & Lagunes, 2009).

A través de la siguiente tabla, se presentan diferentes teorías explicativas sobre las conductas prosociales:

**Tabla 11 Teorías conductas Prosociales**

TEORÍAS EXPLICATIVAS SOBRE CONDUCTAS PROSOCIALES	
Perspectiva etológica y sociobiológica: Wilson, 1975/1980; Buck, Ginsburg, 1990	Las conductas altruistas son biológicas, necesarias para sobrevivir.
Cognitivo-Evolutivo: Kolberg ,1969	La conducta altruista está relacionada con el desarrollo moral y cognitivo. Cuanto mayor sea el desarrollo moral y cognitivo, mayores serán las conductas prosociales. Las fases son: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase heteronomía: son externas, y se cumplen.</li> <li>• Fase autonomía: gracias a la interacción, se han interiorizado las normas.</li> </ul>
Psicoanalítica: Freud, 1921/1960 Erikson, 1963	La conducta humana busca autogratificarse y satisfacer sus impulsos Freud 1921/1960. La conducta que le ayuda a fortalecer su yo. A la vez que controla sus impulsos.
Teorías del aprendizaje: Grusec, 1991; Davidoff, 1984	La conducta prosocial está condicionada por factores externos. El comportamiento del entorno influye en gran medida en el niño, por lo que es relevante el refuerzo positivo.

Tabla de elaboración propia a partir de la revisión del área de Garaigordobil (2005); Artavia (2011).

Teniendo en cuenta que las conductas prosociales están condicionadas por diversos factores interrelacionados entre ellos, como los valores familiares y culturales, el contexto escolar, los factores cognitivos, sociales, emocionales, etc.

Es evidente que las normas y valores que se aprenden a través de la cultura y en el hogar, serán extrapolados al contexto escolar y a la inversa. Por ello, es necesario desarrollar programas y acciones en el aula que desarrollen estas competencias.

Con la ayuda de la siguiente tabla, se mostrarán estos factores, recalando los que se dan en el contexto escolar (ya que la propuesta se realizará en ese contexto):

**Tabla 12 Factores de la Conductas Prosociales**

FACTORES DETERMINANTES DE LAS CONDUCTAS PROSOCIALES	
Factores Culturales:	Normas y valores de una cultura se interiorizan en el proceso de socialización, condicionando que sus integrantes integren en mayor o menor medida las conductas prosociales.
Factores familiares:	En cuanto a conductas y valores, los niños tomarán a sus padres como modelos a seguir.
Factores del contexto escolar:	Los profesores y compañeros son modelos y agentes de refuerzo a seguir en conductas prosociales.
Factores personales:	A mayor edad, mayor desarrollo cognitivo y moral, mayor perspectiva social, empatía y mayor habilidad para conductas prosociales.
Factores situacionales:	Presencia de observadores, modelos de conductas a seguir, familiaridad, identidad y conocimiento son factores que influyen para que aparezcan conductas prosociales.

Tabla de elaboración propia a partir de la revisión del área de Garaigordobil, (2003).

A continuación se especifica en qué consisten las conductas prosociales, a través de diferentes clasificaciones en los que se ejemplariza claramente lo que son. El autor Strayer, clasifica las conductas prosociales en 4 categorías:

**Tabla 13 Clasificación Conductas Prosociales**

Actividades con objetos:	Incluyen conductas como: dar, ofrecer, compartir, cambiar objetos.
Actividades cooperativas: Incluido los juegos cooperativos	Se busca un objetivo común, ayudándose mutuamente.
Actividades de ayuda:	El objetivo no es la meta común, sino el ayudar o ser ayudado. Los roles no son igualitarios, ya que uno da y otro recibe.
Actividades empáticas:	Mirar, aproximarse a otro niño, consolar, reconfortar.

Tabla de elaboración propia a partir de la revisión del área de Artavia (2011).

Ahora, es pertinente exponer qué se aspira realmente lograr a través de las conductas prosociales en Educación Infantil. En la tabla siguiente se sintetizan los objetivos a alcanzar.

**Tabla 14 Objetivos a lograr con el desarrollo de habilidades prosociales**

OBJETIVOS	CARACTERÍSTICAS
Ofrecer a los niños elementos de Socialización y cortesía:	Por ejemplo destrezas como: dar las gracias, ser amables, pedir permiso para hablar, etc.
	A menudo en aulas de infantil la agresión entre iguales surge porque un niño no sabe cómo interactuar, o pedir un juguete. Lo que puede originar aislamiento e incluso agresiones.
Dotar a los niños de herramientas de asertividad:	Adquirir competencias de expresión sobre los deseos y las necesidades (tanto los propios como los ajenos). Aprender a expresar sus sentimientos, aprender a compartir, etc.
	Cuando un niño no tiene recursos para interactuar puede aislarse, e incluso convertirse en víctima.
Dotar a los niños elementos que les sirva de prevención y manejo de conflictos.	Tener herramientas ante la frustraciones, aceptar un no.
	Aprender a autoregularse y que eviten entrar en escenas violentas.
Propiciar en los niños la construcción de vínculos sociales.	Que tome conciencia que todos somos seres humanos que podemos propiciar felicidad o sufrimiento al que está a nuestro alrededor.
	Desarrolla conceptos como solidaridad, compañerismo, cooperación, etc.

Cuadro de elaboración propia a partir de la revisión del área de Bravo & Lagunes (2009).

En el Anexo IV, se agrupan detalladamente diferentes ejemplos de las conductas prosociales para reflejar de forma clara, cuales son y en qué contextos y momentos se pueden trabajar.

Se ha comprobado que la conducta de ayudar tiene consecuencias psicológicas muy positivas para la persona que la emite. De acuerdo con Díaz Aguado (2013), “Los niños tienen pocas oportunidades de comprobar su eficacia ayudando y por ello, a veces se debe de forzar estas situaciones. De este modo, se mejora su autoestima y sentido de autoeficiencia” (pág. 113).

Otro aspecto de interés, son los valores que interiorizan los niños desde edades tempranas. Hay que procurar estimular actuaciones sociales saludables donde se den oportunidades continuadas para la adquisición de los mismos, ya que, como consecuencia de ello los niños interactuarán más, se ayudarán, darán mayor relevancia al cooperar, entenderán con

mayor facilidad el punto de vista del otro y adquirirán mayor conciencia de la interdependencia mutua (Johnson & Johnson, 1999).

En el siguiente apartado se analiza el motivo por el cual esta intervención se decanta por la elección del patio como lugar para el desarrollo de los juegos cooperativos, para fomentar las conductas prosociales y el sentimiento de grupo. Pero antes se expondrá el valor del sociograma como instrumento válido para evaluar la cohesión grupal y las conductas prosociales.

- **Recursos para la valoración de las conductas prosociales:**

La valoración de logros en niños a nivel de Educación Infantil plantea retos, a la hora de valorar si se han alcanzado los propósitos, o la forma de recabar información sobre el pensamiento del niño. No obstante, en diversos programas de investigación de esta área el sociograma adaptado a base de fotos, ha sido un recurso empleado con gran éxito para el estudio de la cohesión y estructura grupal (Garaigordobil, 2004; Gómez, Carreras, Valentí, & Nadal 2005).

El sociograma nos permite apreciar la estructura del grupo y la posición del niño respecto al grupo. Al analizar las respuestas permite apreciar la representación que cada participante tiene del compañero, y de éste hacia el grupo.

**Tabla 15 Ejemplo posible sociograma infantil**

¿A QUIÉN DARÍAS...?				
	GLOBOS	CUENTO	JUGUETE	CROMOS
				
 JON				
 EIDER				
 IDOIA				
 IKER				

Tabla de elaboración propia a partir de la revisión del área de Gómez et al. (2005).

Se amplía este punto mediante el sociograma del Anexo I, empleado para fines de este trabajo. Una posible agrupación de los resultados podría ser según estas características: Baja integración, moderada integración, alta integración o líderes.

**Tabla 16 Ejemplo posible resultado sociograma**

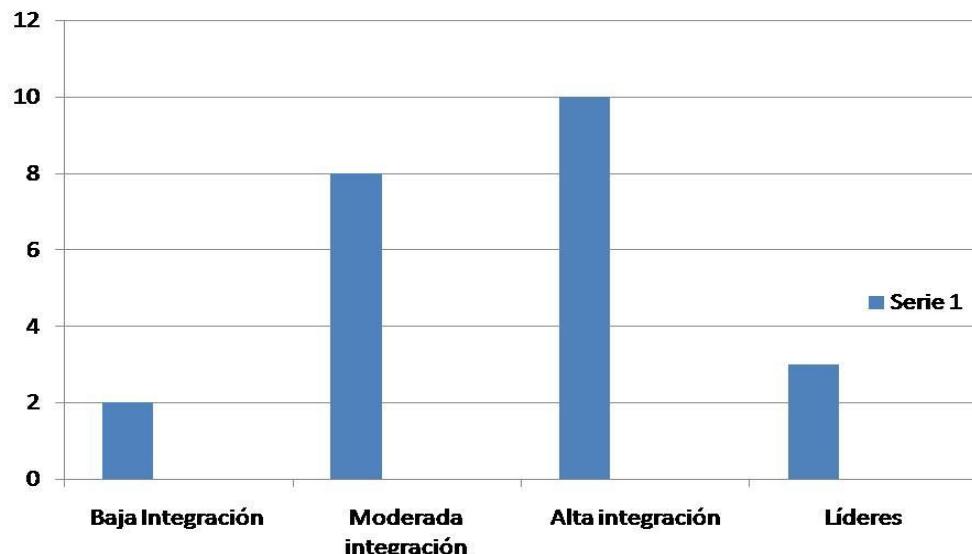


Tabla de elaboración propia.

En el siguiente apartado, se analiza el motivo por el cual esta intervención se decanta por la elección del patio, como lugar para el desarrollo de los juegos cooperativos para fomentar las conductas prosociales y el sentimiento de grupo.

### 2.3. EL RECREO COMO LUGAR DE GOZO Y APRENDIZAJE

No es deseable que el recreo se convierta en un sitio donde todas las actividades sean guiadas por los adultos. Pues ahí es donde tienen cabida todos los juegos y actividades que surgen en los niños de forma natural y es un lugar idóneo para poner en práctica todos los juegos que se les ocurra (Flodorf & Rieder, 1980).

Pero el recreo puede ser un lugar donde periódicamente se puedan aplicar sesiones con algún objetivo educativo específico, ya que, como menciona Díaz Aguado (2013): “No todos los alumnos están al llegar a la escuela capacitados para relacionarse adecuadamente con los otros niños” (pág. 57).

Los educadores deberán organizar y supervisar situaciones en las que se vaya forjando esa habilidad de socialización en el niño (Artavia, 2014). Algunos docentes no le otorgan

al recreo tal valor pedagógico que merece, por ello es conveniente reflexionar sobre el valor que se le da al recreo en los centros educativos (Pellegrini, 2005).

Nuestra propuesta se basará sobre las teorías de la energía sobrante y de la novedad de Evans y Pellegrini (1997, citados por Artavia 2011, pág. 131). Estos autores, mencionan la existencia de dos teorías en favor de la creación de los recreos en el horario escolar: la teoría de la energía sobrante y la teoría de la novedad.

**Tabla 17 Teorías sobre el recreo**

TEORÍAS SOBRE EL RECREO	
La teoría de la energía sobrante:	Cuando los estudiantes pasan un gran período de tiempo en actitud sedentaria o pasiva, por lo que su capacidad de atención disminuye y se vuelven más inquietos. El recreo consigue que los estudiantes liberen la energía sobrante y se reincorporen a la actividad educativa de las clases, con facultades de atención, motivación y capacidad de trabajo.
La teoría de la novedad:	Es necesario introducir el recreo en el proceso educativo. Como una variante de clase que procure eliminar la rutina diaria y lograr que el estudiante se integre en el proceso de aprendizaje con más entusiasmo e interés.

Tabla de elaboración propia a partir de la revisión del área de Evans y Pellegrini (1997, citado por Artavia 2011).

Se está de acuerdo con el autor Artavia (2011), en que “el recreo podría convertirse en un espacio escolar que ofrezca al docente la oportunidad de acercarse más al estudiante y por ende, colaborar eficientemente en su desarrollo integral” (pág. 214). El recreo brinda al docente la oportunidad de poder desarrollar actividades de forma lúdica pero con un contenido y objetivo educativo, por lo que requiere una mayor atención por parte del contexto educativo en general y de los docentes en particular (Pellegrini, 2005). Por otro lado, los niños se implican con gran emoción a los juegos en el recreo, ya que el juego es una actividad a la que los niños se entregan con gran emoción y empeño (Garvey, 1985).

Mantener relaciones interpersonales efectivas resulta una tarea fundamental para la escuela y el centro debe de poner medios para que se den esas interacciones. “En el patio escolar, los estudiantes tienen la oportunidad de aprender y practicar habilidades sociales que van a favorecer la capacidad socializadora y autónoma del estudiante” (Artavia, 2011, pág. 215).

Los docentes, en el recreo deben de buscar el equilibrio entre la necesidad de ser meros observadores de los juegos libres de los niños y de ser mediadores, al ser el patio un foco

usual de pequeñas y grandes trifulcas entre iguales (Artavia, 2014; Pellegrini, 2005). A continuación, se nombran ciertos beneficios que plantea el recreo en el proceso educativo:

**Tabla 18 Beneficios del recreo**

BENEFICIOS DEL RECREO EN EL PROCESO EDUCATIVO	
Permite hacer ejercicio y socializarse:	Desarrolla y mejora la coordinación motora, a la vez que interactúa con los otros niños.
Beneficios emocionales:	Se desprende de unas situaciones de estrés que se dan en la escuela y la familia.
Valiosos procesos de aprendizaje:	Como la resolución de conflictos, aprender a convivir, cumplir normas marcadas por ellos mismos. Valores como la solidaridad, cooperación, tolerancia.
Para el docente:	El recreo el niño libera energía y está más atento en clase e interrumpe menos.

Tabla de elaboración propia realizada a partir de la revisión del área de Artavia (2011).

Se puede destacar que, muchos de los valores que surgen en situaciones de juego que se dan en los recreos son precisamente los que se pretenden promover en la educación escolar. Por ejemplo, la sensibilidad, la ayuda mutua, la coordinación de esfuerzos y la amistad.

Promover una dinámica en el recreo con los juegos cooperativos, da una posibilidad para explorar estas actitudes a la vez que se previenen otras más negativas, como el rechazo y la violencia. Por lo tanto, el recreo puede ser una excusa y un lugar adecuado para organizar estas actuaciones. Siguiendo la idea de la teoría del contacto de Allport (1954, citado por Artavia 2011):

Para favorecer las interacciones es necesario promover actividades que difícilmente se dan de forma espontánea: que produzcan contacto intragrupal con la suficiente duración e intensidad como para establecer relaciones estrechas, en la que tengan un estatus similar, y cooperen en la consecución de los mismos objetivos (pág. 113).

A estas alturas del trabajo es pertinente recordar, que existen evidencias teóricas y empíricas sobre el beneficio del juego en relación al desarrollo del niño y en concreto el valor de los juegos cooperativos para aprender a cooperar.

Por todo ello, y tomando de referencia la teoría de la novedad de Evans y Pellegrini (1997) mencionada anteriormente, se evidencia la viabilidad de poder desarrollar una propuesta en el recreo que introduzca novedades pedagógicas. Siendo de este modo el recreo, una

variante de la clase que estimule a los niños a través de actividades lúdicas y que sirva de puente para que los docentes introduzcan propuestas pedagógicas, haciendo del recreo, ese espacio de gozo y a la vez de aprendizaje.

Se pretende ir por esta vía, al proponer en esta propuesta pedagógica unas actividades basadas en el juego cooperativo desarrolladas en un lugar de libertad y gozo como es el recreo, con el objetivo de favorecer la cohesión grupal y las conductas prosociales en niños de educación infantil.

### 3. MARCO EMPÍRICO

#### 3.1. PRESENTACIÓN

Ha llegado el momento de llevar a la práctica la realización de la propuesta de intervención, en base a todo el marco teórico mencionado. Esta propuesta se ha diseñado pensando en niños de 5 años de edad, pertenecientes al segundo ciclo de educación infantil. La propuesta se efectuará durante el primer trimestre escolar, dos veces al mes. Es clave empezar al inicio del curso escolar, para favorecer las relaciones entre el alumnado y conseguir arraigar en ellos el valor de la cooperación.

La estructura de la intervención será la siguiente:

- En primer lugar, teniendo en cuenta el objetivo de la propuesta se aplicará un cuestionario sociométrico a base de fotos (ya que son pequeños y no saben escribir). De éste modo se verá la situación real del grupo antes de la intervención. Se analizará la relación entre los niños, y cómo son vistos y aceptados por sus compañeros (Ver Anexo I).
- En segundo lugar, se realizarán las sesiones de juegos, cada una de ellas con sus tres fases: Fase de inicio/apertura, fase de desarrollo/realización, fase cierre/final.

**Tabla 19 Fases de las sesiones**

<b>FASE DE APERTURA</b> <b>5 Minutos</b>	Sentados en el suelo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrucciones del juego: se recalca el compromiso de divertirse y no dañarse.</li> </ul>
<b>FASE DE DESARROLLO DEL JUEGO</b> <b>20 Minutos</b>	Se realizará el juego: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo del juego.</li> </ul>
<b>FASE DE CIERRE</b> <b>5-10 -minutos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexión y diálogo sobre lo sucedido en la sesión. Se rellena el cuestionario para evaluar la sesión de juego (ver Anexo II), para un posterior análisis.</li> <li>• Los niños hablan de cómo se han sentido en la sesión. El adulto promueve la comunicación y aporta refuerzo.</li> </ul>

Tabla de elaboración propia

- En tercer lugar, La evaluación:

1. Se realizará una evaluación individual y grupal de cada sesión, analizando todas sus facetas (estructura del juego, psicopedagogía, el clima, etc. Ver Anexo II). De esta forma se analizará si el juego era adecuado, cómo lo han vivido los niños, el modo de relacionarse en el mismo, etc.
  2. Al término de todas las sesiones, se realizará el sociograma final a base de fotos (más completo que el inicial, Ver Anexo I). Se observará si existen diferencias con el inicial, se analizará si han conseguido relacionarse con más niños y si se valoran más entre ellos.
  3. A su vez, se realizará una evaluación sobre el desarrollo de la intervención (Ver Anexo III).
- El último paso, será la de sacar conclusiones sobre la intervención con los resultados obtenidos en los pasos anteriores.

**Ilustración 1 Estructura de la propuesta de intervención**



### 3.2. OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD

Los objetivos que se pretenden lograr a través de esta propuesta de intervención serían los siguientes:

- Aprender a cooperar.
- Potenciar el conocimiento de los niños entre sí, interacción multidireccional, amistosa, positiva.
- Favorecer la participación grupal en los juegos.
- Aumentar las conductas prosociales: ayudar, cooperar, ofrecer y recibir ayuda, etc.
- Desarrollar valores morales: diálogo, tolerancia, solidaridad.
- Favorecer la aceptación e interiorización de normas sociales (turnos, interacción cooperativa, roles).

### 3.3. ACTIVIDADES

**Tabla 20 Sesiones de intervención**

SESIÓN		OBJETIVOS DEL JUEGO	JUEGO
0	FORMACION	Formar.	Formar docentes
0		Sociograma de fotos	A los alumnos
1		Valorar lo que es competir y cooperar	Juego sillas musicales modo competitivo/ cooperativo.
2	JUEGOS	Comunicación, cohesión grupal y cooperación.	Animales de la granja.
3		Comunicación, cohesión grupal y cooperación.	Guglucitos.
4		Comunicación, cohesión grupal y cooperación.	Chicle saltarín.
5	JUEGOS	Ayuda, confianza y de cooperación.	Vagones ciegos.
6		Ayuda, confianza y de cooperación.	Saquitos de harina.
7	JUEGOS	Comunicación, conducta prosocial y cooperación.	Letras humanas.
8		Comunicación, conducta prosocial y cooperación.	Historia cooperativa.
9		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación y reflexión</li> <li>• Autoevaluación de los niños: Sociograma más completo.</li> <li>• Evaluación de cada sesión de juego: Individual, grupal.</li> <li>• Evaluación de la intervención: Autoevaluación del profesor y de la propuesta.</li> </ul>	

Juegos a partir de Garaigordobil (2003, 2004, 2005), y otros de creación propia.

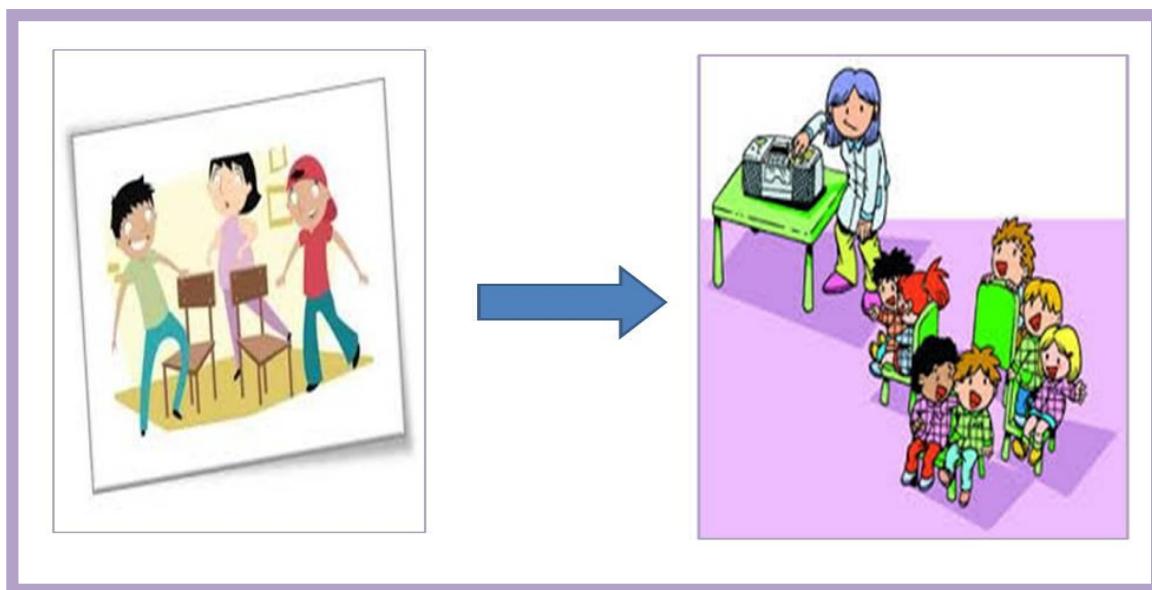
Al realizarse la propuesta dos viernes al mes durante el primer trimestre escolar, se realizarán 9 sesiones (añadiendo un día si fuese necesario). Previamente se ha tenido que formar a los docentes del ciclo, sobre los juegos cooperativos a desarrollar y los objetivos que se pretenden lograr con la presente intervención.

### 3.3.1. Sesión 0: Formación.

**Formar a los docentes:** Se propone realizar unas sesiones previas para formar a los docentes del aula que van a realizar la intervención, fundamentalmente sobre la importancia del juego cooperativo y lo que se pretende lograr mediante la siguiente intervención.

**Sociograma a los alumnos:** Para tener constancia sobre su grado de relación (Ver Anexo I).

### 3.3.2. Sesión 1: Valorar lo que es competir y cooperar con el juego de las sillas: *Ilustración 2 Juego de la silla modo competitivo /cooperativo*



**Objetivo:** Reflexionar sobre el juego competitivo y cooperativo.

**Estructura:** Gran grupo.

**Apertura:** Sentados todos en círculo se les explica a los alumnos que dos veces al mes a la hora del recreo, se van a realizar unos juegos con los que lo pasarán en grande y aprenderán muchas cosas en grupo.

**Desarrollo:** A modo de ejemplo se realiza una pequeña sesión.

Se primer lugar se introduce el “juego de la silla a modo competitivo” que induce a la competencia y se basa en ganar o perder: En esta modalidad los niños bailan alrededor de las sillas y cuando la música se para, deben de sentarse en una de ellas. Si no se sientan quedan eliminados del juego.

En segundo lugar, se juega al “juego de la silla al modo cooperativo” que induce a la cooperación para conseguir un fin común: En esta modalidad los niños bailan alrededor de las sillas al son de la música, y cuando ésta se para deben de compartir las sillas para que todo el grupo quede sentado en ellas. Es decir no se excluye a nadie.

**Cierre de la sesión:** sentados en círculo, preguntaremos a los alumnos:

¿En cuál de las dos formas de jugar os habéis sentido mejor?

¿Dónde estamos mejor, compitiendo o cooperando?

Se realiza una reflexión conjunta, y de este modo tan natural se les explica que las siguientes sesiones se realizarán juegos parecidos que se conocen con el nombre de juegos cooperativos. Para terminar, entre todo el grupo se va a elegir un nombre para los juegos cooperativos que se van a realizar en las siguientes sesiones en el recreo. De este modo, se les involucra desde el inicio como miembros activos dentro de la experiencia.

**Materiales:** Sillas y música.

Comentario: Anteriormente a la realización de esta intervención, la autora y otra docente llevaron a la práctica esta sesión con niños de 3 años.

Se observó que en la modalidad de la silla competitiva los niños se sintieron frustrados al quedar excluidos del juego. Sin embargo al incorporar la modalidad cooperativa, se ayudaban unos a otros durante el juego y terminaban todos con una sonrisa. Reflexionando después de forma muy natural, sobre los sentimientos positivos que les aportó el juego de la silla cooperativa.

### 3.3.3. Sesión 2: Animales de la granja.

#### Ilustración 3 Juego de los animales en la granja.

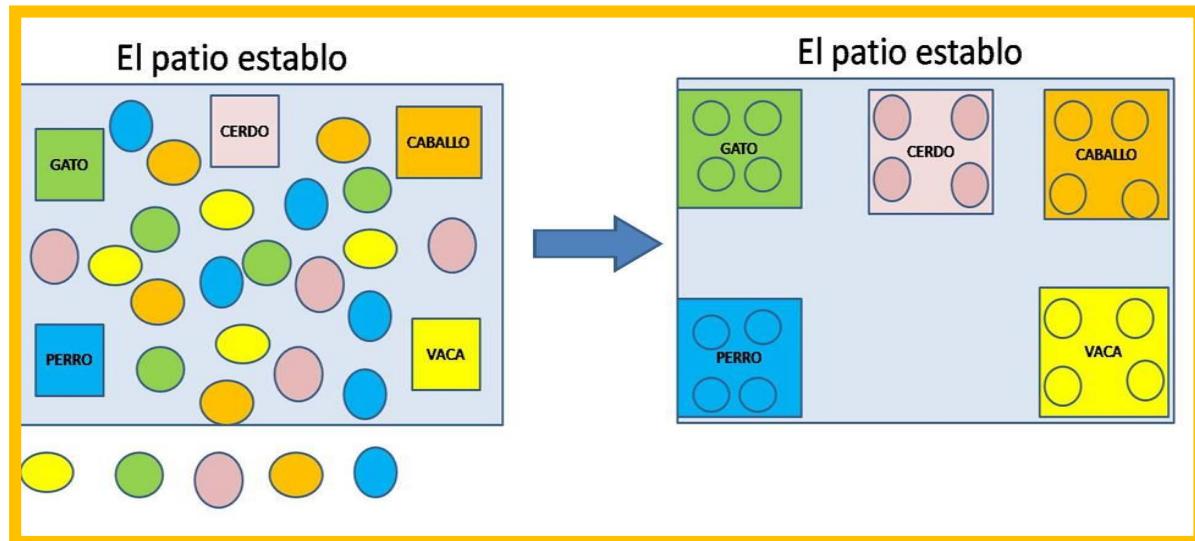


Ilustración de elaboración propia.

**Objetivos:** Comunicarse, cooperar, favorecer el sentimiento de pertenencia grupal, escucharse y ayudarse mutuamente.

**Estructura:** Gran grupo.

**Apertura:** Sentados en círculo en el suelo, la profesora va a mostrar a los alumnos unas cajas en las que se simula una cuadra de una granja. En cada caja vive un tipo de animal: Perro, vaca, cerdo, gato, caballo.

**Desarrollo:** El docente repartirá al azar una carta a cada niño con la foto de un animal (habrá unos 4/5 niños por cada tipo de animal). Al poner una música suave, los niños deben de simular los movimientos y sonidos de los animales que les ha tocado. Cada animal debe unirse a su familia y cuando estén todos juntos entrar a la cuadra.

**Cierre:** Sentados en círculo en el suelo, se realizan unas cuestiones que induzcan a la reflexión conjunta. Las cuestiones deberán ser respondidas por los niños, y el docente puede impulsar el diálogo:

¿Lo habéis pasado bien? ¿Es difícil ser ese tipo de animal? ¿Os ha tocado el animal que queríais? ¿Qué os ha gustado más de ese animal que habéis representado? ¿Ha sido difícil

encontrar vuestra familia de animal? ¿Qué habéis sentido al encontrar vuestra familia? ¿Se ha perdido alguien?

**Materiales:** Tarjetas con fotos de animales, caja que simule una cuadra para cada tipo de animal.

Comentario: Se presenció este juego durante los talleres a los que se acudió para realizar con más rigor esta intervención. Se realizó esta sesión con niños de 5 años. Los niños se agruparon con gran facilidad según los sonidos emitidos y no hubo ningún impedimento a la hora de colaborar juntos para llegar a los establos. Se puede añadir mayor dificultad al juego con las luces apagadas.

### 3.3.4. Sesión 3: Los Guglucitos.

#### *Ilustración 4 Juego de los guglucitos*

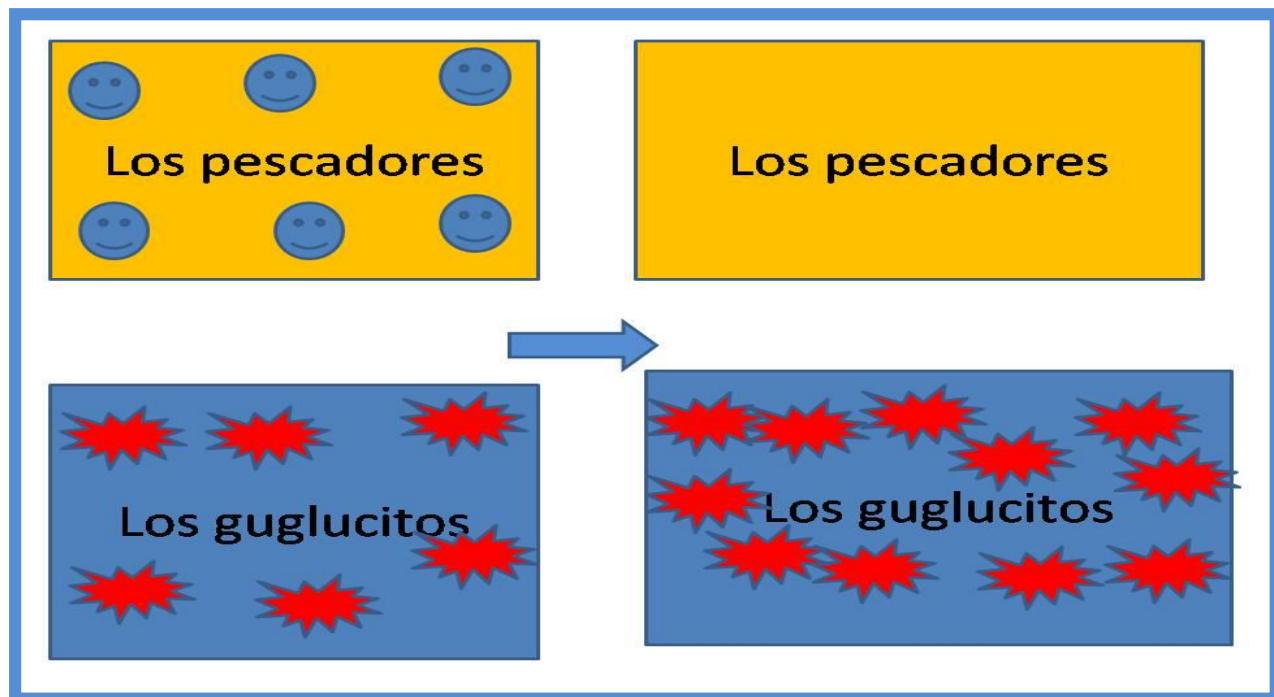


Ilustración de elaboración propia

**Objetivos:** Comunicarse, cooperar, favorecer el sentimiento de pertenencia grupal, favorecer el uso de conductas prosociales como (ayudarse, hablar con respeto, etc.).

**Estructura:** Gran grupo.

**Apertura:** Sentados en círculo, la docente dará indicaciones sobre el juego y formará dos grupos. Los guglucitos, que son los monstruos que están dentro del agua y los pescadores que son los que están fuera del agua.

**Desarrollo:** El profesor dividirá los alumnos en dos grupos. Por un lado en una colchoneta alta estarán los pescadores que intentan pescar peces. Por otro lado, en la otra colchoneta más baja están los guglucitos que son monstruos que viven dentro del agua. Cuando la música deja de sonar los guglucitos adquieren poderes para salir del agua y hacer que los pescadores caigan al mar. Siempre con amabilidad y buena comunicación, deben conseguir entre varios bajar a los pescadores al mar. El juego termina cuando todos se han convertido en guglucitos.

**Cierre:** Sentados todos en círculo se les pregunta para que todos participen y reflexionen sobre el juego: ¿Os ha gustado el juego? ¿Os han bajado con amabilidad al mar? ¿Habéis ayudado a alguien a bajar a los pescadores? ¿Os habéis sentido mejor cuando trabajabais en grupo? ¿Os ha gustado ser todos guglucitos? ¿Hay alguien que no quiere ser guglucito con los demás?

**Materiales:** Colchoneta alta, colchoneta baja, música.

Comentario: Se presenció la ejecución de este juego en los talleres arriba mencionados. Para el desarrollo es importante que el docente oriente antes y durante el juego la regulación de la actividad, pues los niños deben de controlar sus fuerzas para no dañarse unos a otros. Específicamente recalcar el control de la fuerza en la fase de apertura del juego y en su desarrollo atender a la interacción de los niños. Como antecedente, añadir que es un juego muy valorado por los niños y docentes, se ha practicado en múltiples oportunidades en la institución donde se observó.

### 3.3.5. Sesión 4: El chicle saltarín.

#### Ilustración 5 *El chicle saltarín*

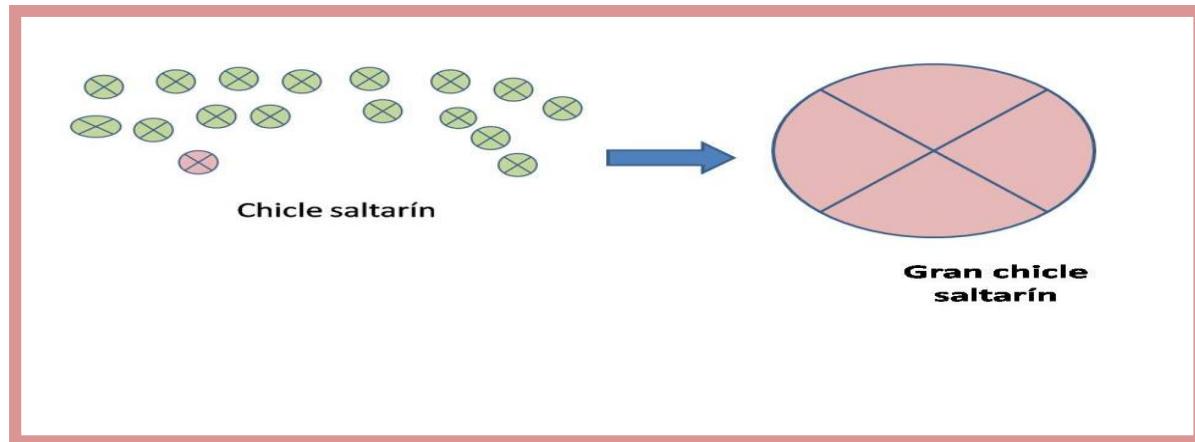


Ilustración de elaboración propia.

**Objetivos:** Comunicación, cohesión grupal, cooperación, ayudar.

**Estructura:** Gran grupo.

**Desarrollo:** Cada jugador representa un trozo de chicle que bota al ritmo de la música. Cuando un trozo de chicle toca a otro se van quedando pegados y van a por otro trozo de chicle. Al finalizar, se convierten en un chicle gigantesco compuesto por todos los niños que bota al son de la música.

**Cierre:** Sentados en círculo:

¿Ha sido divertido ser un chicle? ¿Os gusta ser un chicle gigantesco pegados unos a otros y botar juntos? ¿Habéis respetado las normas, es decir, al tocaros os habéis pegado unos a los otros?

**Materiales:** Música

**Comentario:** La autora de este trabajo, realizó este juego en los talleres del juego con niños de 5 años: Es un juego de fácil comprensión en el que los niños participan activamente. Al terminar todos unidos como un gran chicle, los niños se sienten contentos de ser parte de un grupo.

### 3.3.6. Sesión 5: Vagones ciegos.

#### *Ilustración 6 Juego de los vagones ciegos*



**Objetivos:** Comunicación, cohesión grupal, cooperación, dar y pedir ayuda, aprender a respetar turnos y a escucharse.

**Estructura:** Gran grupo.

**Apertura:** Todos en círculo. El profesor tendrá un número marcado en su blog y quien lo acierte será el guía de este juego. A continuación al resto se les pondrá una venda en los ojos.

**Desarrollo:** Con una música suave de fondo, un niño hará de guía del grupo. En un inicio todos los niños con los ojos vendados son vagones que van a la deriva sin rumbo. El niño guía debe de unirles y formar una fila para que entre todos formen un gran tren. A continuación deben de lograr llegar a una estación que hemos dibujado en una cartulina llamada “la estación del cole”.

**Cierre:** En círculo sentados en el suelo. ¿Qué habéis sentido cuando estabais solos sin rumbo? ¿Os han ayudado a poneros en fila? ¿Os habéis sentido bien cuando estabais con todo el grupo y habéis logrado llegar a la estación?

**Materiales:** Cartulina para la estación, cintas para tapar los ojos, música.

### 3.3.7. Sesión 6: Saquitos de Harina.

#### *Ilustración 7 Juego de los saquitos de harina*



**Objetivos:** Comunicación, cohesión grupal, cooperación, dar y pedir ayuda, asimilar normas sociales acatando las reglas.

**Apertura:** Se forma a los niños en dos filas por parejas cara a cara. Cada alumno tendrá en su cabeza un saquito de harina, que se les ha dado previamente. Se les indica que deben de llegar todas las parejas a la panadería que se ha dibujado previamente en un mural y colocado en la pared.

**Estructura:** Por parejas.

**Desarrollo:** Con música suave de fondo deben de ayudarse por parejas para llegar con los saquitos que lleva cada niño encima de la cabeza. Si a un miembro se le cae el saquito de harina, se queda congelado hasta que su compañero le coloque el saquito en la cabeza sin perder el suyo. El juego termina cuando todos llegan a la panadería.

**Cierre:** todos en círculo reflexionan sobre el juego: ¿Qué tal habéis trabajado con vuestras parejas? ¿Os habéis ayudado mutuamente? ¿Habéis seguido las reglas con educación y sin enfadaros? ¿Qué os ha costado más estar congelados o ayudar a vuestras parejas?

**Materiales:** Saquitos de harina, mural dibujado con una panadería, música.

Comentario: La autora de este trabajo realizó este juego con niños de 5 años en el taller de juegos. Es un juego que puede ser difícil para jugar en pareja, se puede variar el juego sosteniendo el saco con una mano para que no se caiga con tanta facilidad, y así consiga su finalidad que es la cooperación.

### 3.3.8. Sesión 7: Letras humanas:

#### *Ilustración 8 Juego de las letras humanas*



**Objetivos:** Comunicación, cooperación, Hábitos de escucha activa, Cohesión grupal, desarrollar sentimientos de aceptación de los compañeros.

**Estructura:** 2 grupos.

**Apertura:** Sentados en círculo, el profesor repartirá al azar una cartulina azul o roja a cada niño. De este modo se formarán dos grupos. Se repasarán previamente las letras que se han aprendido en el aula. Se puede realizar los dibujos de la letra en una bandeja llena de tierra.

**Desarrollo:** Cada grupo debe cooperar para formar en el suelo unas letras con el cuerpo de sus integrantes. Cuando terminen se sentarán todos en círculo y propondrán una palabra, para escenificarla entre todos.

**Cierre:** Se reflexiona en grupo sobre la experiencia.

¿Ha sido divertido formar letras y palabras con el cuerpo? ¿Cómo nos hemos sentido siendo parte de una palabra? ¿Todos habéis aportado ideas para la palabra común?

### 3.3.9. Sesión 8 Historia cooperativa.

**¿Cómo les explicaríais a vuestros padres lo que hemos hecho estos días en el recreo?**

**Ilustración 9 Juego historia cooperativa**



**Objetivos:** Comunicación, cooperación, hábitos de escucha activa y comunicación verbal, Cohesión grupal, desarrollar sentimientos de aceptación de los compañeros, verbalización de sentimientos.

**Estructura:** Gran Grupo.

**Apertura:** Sentados en círculo, se menciona hoy es la última sesión. Para ello, se ha pensado elaborar un juego especial, donde se trata de desarrollar una historia común

**Desarrollo:** El profesor plantea realizar un cuento para los padres. El profesor empieza con una frase: “Papa y mama, os voy a explicar lo que hemos hecho estos días a la hora del recreo...”. Cada alumno debe de aportar una parte a la historia, que irá uniendo a lo que el anterior haya dicho. Así entre todos, inventarán un cuento sobre los juegos cooperativos que se han realizado en el recreo. De manera, que puedan contar luego a sus padres en casa cómo lo han pasado, cómo se han sentido, si les ha gustado la experiencia, etc.

**Cierre:** Todos sentados reflexionarán sobre los juegos que más les han gustado. Si la historia tiene sentido o no. ¿Os ha gustado la experiencia? ¿Os gustaría repetirla? ¿Habéis aportado todos en la historia? ¿Vais a contar esta historia a vuestros padres para que conozcan lo que hemos hecho estos días en el recreo?

### **3.3.10. Sesión 9 Reflexión y evaluación final.**

**Objetivos:** Reflexionar en grupo sobre los aspectos globales de la propuesta.

Los alumnos rellenarán el sociograma final (Ver Anexo I, Tabla Cuestionario sociométrico).

El profesor evaluará cada sesión de juego tanto grupal como individualmente, mediante la tabla elaborada para tal fin (Ver Anexo II Tabla evaluación individual/grupal de la sesión de juego. En el mismo Anexo II se adjuntan, los indicadores para llenar adecuadamente la tabla).

De igual modo, el docente deberá reflexionar sobre el logro de los objetivos marcados en la intervención y su papel en ella. Para ello, se ha elaborado una tabla que servirá para tal fin (Ver Anexo III Tabla evaluación de la intervención).

## 4. CONCLUSIONES

Este trabajo de fin de grado tenía una pretensión desde sus orígenes: La elaboración de una propuesta pedagógica sustentada en los juegos cooperativos en el recreo, para niños de Educación Infantil, con el objetivo de favorecer la cohesión grupal y las conductas prosociales.

En relación a los objetivos específicos:

- Las referencias teóricas y empíricas consultadas en esta área, han aportado evidencias para apreciar la importancia del juego en general y el juego cooperativo en particular en Educación Infantil. Ya que el juego ofrece beneficios en el plano cognitivo y social ideales para la evolución integral del niño.
- La revisión de programas de intervención en aprendizaje cooperativo, aportan evidencias para considerar la pertinencia del uso del juego cooperativo como recurso pedagógico. La investigación indica que el juego cooperativo en el ámbito educativo desarrollado con actuaciones continuadas, puede promover el sentido de pertenencia al grupo y favorecer las conductas prosociales.
- En referencia al juego cooperativo se ha evidenciado que el recreo le brinda una amplia gama de posibilidades para poder ser utilizado con fines pedagógicos. Así, la investigación del área ha permitido valorar su pertinencia para el desarrollo de la propuesta.

En este contexto se puede afirmar que una propuesta de intervención con juegos cooperativos en el recreo, va en esta dirección y puede ser un medio para lograr que los niños aprendan a cooperar. Ya que gracias a los juegos cooperativos, irán aumentando experiencias positivas y cuanto más cohesionado se sienta el grupo más favorables serán sus experiencias de trabajo en equipo y se fomentará mayor interdependencia positiva.

En definitiva se disponen de referencias teóricas y evidencias empíricas sobre el recreo y los juegos cooperativos, como un tandem pertinente para sustentar la presente propuesta.

## 5. PROSPECTIVA

Los niños de hoy, futuros ciudadanos del mundo, deben desarrollar competencias sociales y hábitos de convivencia para que en un futuro puedan emprender proyectos compartidos en la sociedad en la que les toque vivir.

Todo esto se puede aprender en el hogar y en la escuela, y para ello considero que la intervención pedagógica planteada puede ser uno de tantos recursos al alcance de los docentes, para lograr estos objetivos.

Por motivos de extensión, no se han podido desarrollar las sesiones para todo un curso escolar pese a ser la idea inicial. Por ello, han quedado dos cuestiones pendientes para una posible futura propuesta más profunda:

- Por un lado, terminar las sesiones de juegos que abarquen la totalidad del curso escolar. Con la posibilidad de trabajar un tipo u otro de juego cooperativo según el trimestre escolar.
- Por otro lado, en un futuro se podría proponer otra intervención de este tipo en el que no se limite la edad de los niños. Es decir, una intervención en el que el objetivo sea mezclar a niños de diferentes edades en el recreo con juegos cooperativos.

Después de realizar este trabajo, creo que el ambiente cooperativo instaurado como cultura en el aula, debe llevar a los docentes a aprovechar cualquier actividad en el centro escolar que sea relevante para tal propósito educativo. Es importante que dichas actuaciones tengan una continuidad, ya que no se trata de realizar actividades puntuales exclusivamente durante la tutoría para trabajar la cooperación, sino que el docente debe aprovechar cualquier oportunidad para lograr y afianzar este propósito.

En el plano personal añadiré, que la realización de este trabajo me ha abierto más los ojos hacia una realidad palpable de hoy día: la necesidad de aprender a cooperar. Por ello, creo que debo formarme más en el uso de los juegos cooperativos como recurso pedagógico para desarrollar dicha competencia en los niños. El juego es un recurso poco valorado por ciertos docentes o padres, pero creo que tiene un potencial enorme como ha quedado patente a través de los datos aportados en este trabajo.

Terminaré el trabajo con una idea inspiradora del Doctor Jorge Batllori (1993): “el juego es el aprendizaje de la vida” (pág. 203).

## 6 REFERENCIAS

- Artavia, J. (2014). El papel de la supervisión del personal docente durante el desarrollo del recreo escolar. *Revista educación* , 38 (2), 23-25.
- Artavia, J. (2011). *Juegos e interacción social en los recreos y su relación con los comportamientos violentos: El caso de las y los estudiantes de VI año de una escuela de la Dirección Regional de Educación Occidente (Tesis Doctoral)*. Recuperado el 2014 de 12 de 20, de Repositorio de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica: de <http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/handle/120809/1002?mode=full>
- Batllori, J. (1993). *Cómo educar jugando*. Madrid: Palabra.
- Bravo, C., & Lagunes, I. (2009). Aproximaciones metodológicas en la medición de la conducta prosocial en niños de edad escolar. *Revista iberoamericana de diagnóstico y evaluación psicológica*, 1 (27), 29-44.
- Brown, G. (1987). *Qué tal si jugamos... otra vez...* Caracas: Gurarura.
- Coromies, J. (1990). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Madrid: Gredos.
- Díaz Aguado, M. J. (2013). *Eduación intercultural y aprendizaje cooperativo*. Madrid: Pirámide.
- Flodorf, P., & Rieder, H. (1980). *Deportes y juegos en grupos*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Garaigordobil, M. (2002). Elkarrizketa. *Revista de enseñanza vasca Hik-hasi*, 18-25.
- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar el juego infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 12 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia* (Vol. 160). Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Garaigordobil, M. (2005). *4-12 Urte bitarteko haurren garapenerako kooperazio eta sormen jolasak*. Madrid: Ibaizabal.

- Garaigordobil, M., & Berrueco, L. (2007). Efectos de un programa de intervención en niños de 5-6 años: evaluación del cambio proactivo en factores conductuales y cognitivos del desarrollo. *Summa Psicológica* , 3-23.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos: jugar que todos ganen*. Barcelona: Océano.
- Gómez, V., Carreras, L., Valentí, M., & Nadal, A. (2005). *Evaluación y postevaluación en Educación Infantil: Cómo evaluar y qué hacer...* Madrid: Narcea.
- Johnson, D., & Johnson, R. (1999). *Aprender juntos y solos*. Buenos Aires: Aique.
- Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Martinez, G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial.*(Tesis). Recuperado el 5 de 12 de 2014, de Universidad Abierta Interamericana: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Montañes, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, P., y otros. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista ensayos* , 241-270.
- Orlick, P. (1995). *Libres para cooperar, libres para crear: nuevos juegos y deportes cooperativos*. Barcelona: Pairotribo.
- Pellegrini, A. D. (2005). *Recess its role in education and development*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Pujolás, P., & Lago, J. (2012). *Cooperar para aprender/aprender a cooperar: Algunas actuaciones para implementar el aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Universidad de Vic.
- Redondo, M. (12 de 2008). *El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo*. Recuperado el 18 de 12 de 2014, de Revista digital innovación y experiencias educativas: [http://goo.gl/HVxzVrO\\_2.pdf](http://goo.gl/HVxzVrO_2.pdf)
- Rodriguez, E., & Costales, S. (2008). El juego como escuela de la vida: Karl Gross. *Magister: Revista miscelánea de investigación* , 7-22.
- Romero, V., & Gómez, M. (2003). *Metodología del juego*. Barcelona: Altamar.

## 7 ANEXOS

### ANEXO I: SOCIOGRAMA INICIAL / FINAL:

Realizaremos un cuestionario sociométrico al inicio y final de la intervención, de este modo podremos analizar el cambio que se ha realizado en los niños, y en el grupo.

**Tabla 21 Cuestionario sociométrico**

CUESTIONARIO SOCIOMÉTRICO (Inicio /final intervención)		
Alumno:		
Curso -Edad:		
Fecha:		
Indicaciones: Se te realizarán unas preguntas y debes de pegar una o varias fotos de tus compañeros (que se te proporcionarán), según la respuesta que quieras dar. Responde con sinceridad, ya que nadie conocerá tus respuestas.		
Indica con cual de tus compañeros te gusta jugar. Indica de tus compañeros quienes son los que más colaboran, comparten, ayudan, etc. Indica qué amigos elegirías para formar un grupo.		

Tabla de elaboración propia adaptada a partir de Garaigordobil (2003).

Añadimos en la evaluación final por el alumno:

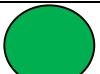
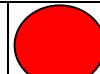
Pon una pegatina roja o verde a tus acciones		
Ayudo a otros en el juego y en clase.		
Me siento bien con los niños con los que he jugado.		
Me he sentido bien ayudando a los demás en el juego.		
Intento jugar con todos los niños		

Tabla de elaboración propia

**ANEXO II: ANALISIS/EVALUACIÓN GRUPAL INDIVIDUAL cada sesión:  
ESTRUCTURAL /PSICOPEDAGÓGICA Y LA SESIÓN DE JUEGOS:**

**Tabla 22 Evaluación individual/grupal de la sesión**

<b>ANALISIS DE LA ESTRUCTURA DEL JUEGO</b>														
<b>NIVEL DE DIFICULTAD:</b>		BAJO			MEDIO			ALTO						
<b>N.D</b>														
<b>MATERIAL:</b>														
<b>ORGANIZACIÓN GRUPAL:</b>		GRUPO GRANDE			GRUPO PEQUEÑO			PAREJA						
<b>O.G</b>														
<b>ANÁLISIS PSICOPEDAGÓGICO DEL JUEGO según tipo de desarrollo:</b>														
<b>SOCIAL:</b>		<b>AFECTIVO:</b>			<b>INTELECTUAL</b>			<b>PSICOMOTRIZ</b>						
<b>CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE JUEGOS:</b>														
<b>Indicadores</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
<b>NIVEL DE PLACER</b>														
<b>IMPlicación</b>														
<b>AMBIENTE DEL GRUPO</b>														
Estructurado														
Contento														
Tranquilo														
<b>CONDUCTAS PROSOCIALES RELACIONES.</b>														
Amables														
Flexibles														
De Ayuda														
De escucha activa														
De Cooperación														
<b>ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS</b>														

**Desarrollo del juego:****IMPRESIÓN SUBJETIVA DE LA SESIÓN, ELEMENTOS POSITIVOS O DIFICULTADES:**

Tabla de elaboración propia realizada a partir de Garaigordobil (1994).

Para llenar este cuadro vamos a tener en cuenta las siguientes consideraciones que se adjuntan a continuación:

**ANALISIS DE LA ESTRUCTURA DEL JUEGO**

<b>NIVEL DE DIFICULTAD:</b>	<b>BAJO:</b>	<b>MEDIO:</b>	<b>ALTO</b>
Adecuados al nivel, edad, momento evolutivo de los niños, se codifican los juegos en 3 niveles de dificultad:	Aquellos que se pueden plantear en cualquier momento.	Aquellos que requieren una evolución grupal anterior (con 5 ó 7 sesiones previas)	Requieren haber realizado sesiones previas (10-12)

**ANÁLISIS PSICOPEDAGÓGICO DEL JUEGO:**

<b>DESARROLLO SOCIAL:</b>	<b>DESARROLLO AFECTIVO:</b>	<b>DESARROLLO INTELECTUAL:</b>	<b>DESARROLLO PSICOMOTRIZ:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>.Conocimiento de los miembros entre sí.</li> <li>.Aceptación personal y grupal.</li> <li>.Comunicación verbal y no verbal.</li> <li>.Cohesión grupal.</li> <li>.Cooperación: por un fin común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Placer en el juego, por crear, por descargar tensiones, hacer lo prohibido.</li> <li>.Expresión de emociones.</li> <li>.Descarga tensiones.</li> <li>.Mejora autoconcepto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Atención, observación.</li> <li>.Memoria: visual, auditiva, táctil. Inmediata, remota.</li> <li>.Función simbólica.</li> <li>.Comunicación /lenguaje.</li> <li>.Aritmética, lógica matemática, deducción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>.Coordinación motriz: Gruesa, fina.</li> <li>.Percepción espacio-temporal.</li> <li>Percepción ritmo.</li> <li>.Percepción táctil, olfativa, auditiva.</li> </ul>

## **EVALUACIÓN SOBRE LA ESTRUCTURA DE LA SESIÓN DE JUEGOS: DEL 0 AL 10**

### **NIVEL DE PLACER:**

- Observando cómo acogen las actividades, y cómo se desenvuelven en ellas (conductas amistosas, espontáneas, manifestaciones de alegría...)

(0= Desgana, conductas enemistadas, tristeza, etc

10= Máximo grado de placer, alegría, etc.)

### **PARTICIPACIÓN-COHESIÓN GRUPAL:**

- Observar si todos participan o son muchos niños los que quedan fuera.
- Verificar si en los juegos se consigue la cohesión grupal.
- Analizar si el grupo se orienta a la finalidad de la actividad grupal o por el contrario se observa mucha dispersión y no consiguen llegar a la meta del juego.

(0=No participan, muchos se quedan fuera, se dispersan, no unión de grupo, ni llegan a la finalidad del juego, etc.

10= Máxima participación, llegan a la meta del juego, cohesión grupal total).

### **AMBIENTE DEL GRUPO:**

- **Estructurado:** Atienden concentrados la explicación del juego, se orientan en la actividad, se coordinan entre sí para realizar la actividad, etc.

(0= no están concentrados a las explicaciones, se desorientan, no se coordinan, etc.

10=Máxima concentración y coordinación para realizar la actividad).

- **Tranquilo:** Siendo el ejercicio de movimiento e interacción intensa, prevalece en él un carácter amistoso.

(0=Intercambios hostiles verbales, físicos. 10=Interacciones amistosas y de respeto).

### **CONDUCTAS PROSOCIALES/ RELACIONES:**

- **Amables:** Actitudes cariñosas entre ellos, tratan de hacer reír, refuerzo positivo entre ellos. No hay agresiones ni físicos ni verbales.

(0=No se ayudan, se empujan, intención de hacer daño, insultos, etc.

10=Respeto total entre ellos, hacen reír unos a otros, etc.).

- **Ofrecer ayuda:** Si se dan ayuda unos a otros, o por el contrario no se ayudan en general.

(0=No se ayudan, se entorpecen,

10=Se ayudan en lo máximo).

- **Escucha activa:** (Tanto en las explicaciones del profesor o como en las reflexiones finales, así como en el transcurso de las sesiones en sus comunicaciones), se escuchan o por el contrario no se comunican ni atienden.

(0=No atienden a las indicaciones al inicio, ni en la reflexión, ni en sus comunicaciones durante el juego.

10=Atienden al máximo en las indicaciones del inicio, en la reflexión y en sus comunicaciones durante el juego).

- **Cooperar:** Todos colaboran por un fin común. No se dan actuaciones competitivas.  
(0=Ni dan ni reciben nada de ayuda para contribuir a un fin común.

10=Se dan y reciben toda la ayuda posible contribuyendo a un fin común).

- **Interacciones no conflictivas:** No se dan conflictos importantes en la interacción grupal, ni emergen situaciones en las que se rompe la dinámica grupal que conduce al fracaso de la actividad.

(0=Enormes conflictos que llevan al fracaso de la actividad.

10=No hay conflictos que lleven al fracaso de la actividad).

#### **ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS:**

- Acatan en su mayoría las normas de los juegos, y la dinámica que implican (ayudar, cooperar, etc.)

(0= No acatan ninguna norma en los juegos, ni en las dinámica del juego.

10=Acatan en su totalidad las normas del juego y las dinámicas de la misma).

**ANEXO III: EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN Y PAPEL DEL DOCENTE.****Tabla 23 Evaluación de la intervención**

Evaluación de la intervención	Poco	Algunas veces	Casi Siempre	Siempre
La intervención ha sido adecuada.				
Los juegos elegidos han sido satisfactorios.				
Se han conseguido los objetivos marcados en la intervención.				
Los alumnos han entendido la dinámica de la intervención.				
El papel del docente ha sido el requerido.				
Aspectos a mejorar:				

Tabla de elaboración propia

**ANEXO IV: GRUPOS CONDUCTAS PROSOCIALES****Tabla 24 Grupos de Conductas Prosociales**

<b>HABILIDADES PROSOCIALES CATALOGADOS POR GRUPOS</b>		
<b>Grupo I: Habilidades Sociales Básicas:</b>	<b>Grupo II: Habilidades Relacionadas con la Escuela:</b>	<b>Grupo III: Habilidades Para Hacer Amistades:</b>
1-Saber escuchar 2-Hablar con educación. 3-Hablar con propiedad. 4-Ser agradecido. Decir gracias. 5-Saber recompensarse. 6-Solicitar ayuda. 7-Pedir algo con educación. 8-Saber evitar a alguien en ciertos momentos..	9-Saber Preguntar adecuadamente. 10-Seguir las indicaciones. 11-Ser perseverante. 12-No cortar una conversación.	13-Ser amable con los otros. 14-Entender a los otros. 15-Juntarse a un grupo. 16-Saber esperar turnos. 17-Compartir. 18-Ayudar al otro. 19-Saber pedir que jugar. 20-Participar en un Juego.
<b>Grupo IV: Manejo de los Sentimientos:</b>	<b>Grupo V: Alternativas ante la Agresión:</b>	<b>Grupo VI: Manejo del Estrés:</b>
21- Reconocer los sentimientos. 22-Manejar sentimientos de exclusión. 23- Saber pedir ayuda cuando quiere hablar. 24- Hacer frente al miedo. 25- Valorar cómo se sienten los demás. 26- Ofrecer Afecto	27-Enfrentar el ser Molestado. 28-Manejar el Enojo. 29-Decidir si es Justo. 30-Resolver un Problema. 31-Aceptar las Consecuencias.	32-Aprender a relajarse. 33-Saber sobrellevar errores. 34.-Ser Honesto. 35-Reconocer el momento de decir algo. 36-.Hacer frente a la derrota. 37-Querer ser el Primero. 38-Saber decir un “No”. 39-Acatar un “no” por respuesta. 40-Aprender a decidir.

Cuadro de elaboración propia a partir de la revisión del área de Contreras Bravo & Reyes Lagunes (2009).