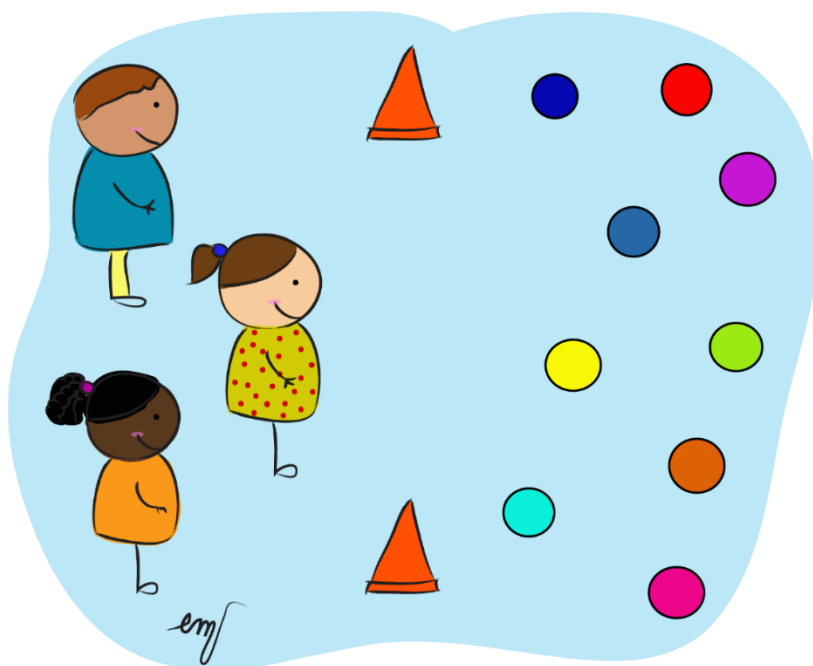


# Juegos cooperativos



Elaborado por:

Yanitza Elizondo Carvajal  
Katherine Solano Rojas

## Tabla de contenidos

Dedicatoria y agradecimiento.....	4
Introducción.....	5
Juego cooperativo.....	6
Importancia del juego en la infancia.....	7
Características del juego.....	7
El barco se hundió.....	9
Conejos, casas y cazadores.....	10
Abrazo musical.....	11
Recorrido con colchonetas.....	12
El hospital.....	13
Pasamos el globo.....	14
La serpiente del bosque.....	15
¿Quién falta?.....	17
Paseo por el lago encantado.....	18
Círculo Afectivo.....	19
Islas.....	20
Tortuga gigante.....	21
Vente con nosotros.....	22
La guía.....	23
Serpiente gigante.....	25
A que construimos una torre.....	26
Montaña rusa.....	27
¿Qué podemos hacer juntos?.....	28
Saltamontes.....	29
La colchoneta nos separa.....	30
Transporte de tacitas en equipo.....	31
Vaciando la casa.....	32
Cambio de trono.....	33
Llevemos la bola.....	34

El Tobogán .....	35
Pasemos debajo .....	36
Aros musicales cooperativos.....	37
Encuentra el rompecabezas.....	38
Pásame la bola.....	39
Recorrido en parejas.....	40
La serpiente busca su cola .....	41
El imán .....	42
Teléfono roto.....	43
El arcoíris de globos .....	44
Conclusiones y recomendaciones .....	45
Interacciones sociales.....	45
Afectividad.....	45
Juego cooperativo .....	46
Rol docente .....	46
Recomendaciones.....	46
En función al Ministerio de Educación Pública.....	46
En función a la Universidad Nacional .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Para docentes, ya sea que estén en formación o ejercicio de la profesión .....	47
En función del Centro Infantil Los Ositos .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
A las familias.....	47
Referencias bibliográficas.....	48

## **Dedicatoria y agradecimiento**

Dedicamos este compendio primordialmente a Dios y a la Virgen de los Ángeles, quienes nos dieron la paciencia y sabiduría en cada uno de nuestros pasos hasta llegar a este resultado, iluminando nuestra mente y espíritu para la realización, aplicación y resultados cooperativos en los niños y niñas de la primera infancia; y nos han bendecido con la vocación para elegir una profesión tan importante para el país como lo es la Educación.

A nuestros padres que nos han apoyado en cada una de las metas propuestas, a ellos que han sido nuestra guía y fuerza para seguir adelante. A aquellos familiares que han estado cerca de nosotras apoyándonos y brindándonos aliento en cada una de las etapas que atravesamos.

Por último, dedicamos nuestra tesis a todos esos niños y niñas participantes, que con su ilusión por aprender a compartir y a jugar en equipo nos han motivado a culminar este proceso satisfechas por todo el esfuerzo realizado y sobretodo, por los resultados cooperativos obtenidos de todo el proceso.

## Introducción

“Es en el juego y sólo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y solo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo”.

Donald Woods Winnicott

El ser humano aprende todos los días, la educación no es una etapa de la vida, sino más bien la vida misma; es un proceso complejo, holístico y dinámico que impulsa al desarrollo de capacidades, fortalezas y habilidades cotidianas. Estas son las herramientas necesarias para crear, construir y levantar los cimientos fundamentales para un desarrollo de las personas a nivel integral.

Desde esta premisa, podemos aclarar que son el niño y la niña por excelencia, quienes mediante el juego y la interacción con los demás descubren su propia vida, tal como lo menciona Machado (2008) “el juego es la actividad por excelencia de la infancia; es algo inherente a su misma naturaleza y una necesidad vital, hasta el punto de que se podría afirmar que cuando un niño no juega algo anda mal” (p. 2).

Mediante este compendio queremos facilitarles a los profesionales, amas de casa y diversos encargados de grupos infantiles, una herramienta de juegos cooperativos por medio del cual los niños y las niñas puedan aprender a convivir entre ellos de una forma cooperativa, pero también profundizando en las relaciones entre ellos y fortaleciendo la afectividad.

A continuación, presentamos una pequeña información sobre los juegos cooperativos y los objetivos que se proponen con este compendio, para luego culminar con los juegos cooperativos escogidos.

## **Juego cooperativo**

Definiremos la conceptualización del juego y de cooperatividad, además profundizaremos sobre la importancia del juego cooperativo en la infancia. A su vez, mencionaremos algunas características que presenta este tipo de juego para el niño, desde las interacciones sociales y la afectividad.

Cuando escuchamos la palabra "juego" automáticamente se piensa en todas las posibilidades de divertirnos, disfrutar, movernos y expresarnos libremente. Jiménez (2008) expresa que "el juego, al igual que el deseo, el gozo, o cualquier otra emoción, es un producto mental del cerebro humano" (p. 26), sin duda alguna, los efectos que produce el juego van más allá de una sensación superficial, pues, el cerebro conlleva a conexiones sinápticas, que producen procesos cognitivos y que éstos hacen que el niño pueda construir o resolver incógnitas mediante esta acción.

Aunque todas estas teorías tienen un valor único y significativo para el desarrollo de las diversas áreas de la cultura y de la historia, a partir de ellas podemos crear una nueva definición sobre lo que es juego: es un método de independencia y expresión propia, espontánea y liberadora del niño y la niña, en donde es él y ella tiene la posibilidad de ser protagonista de su propia historia y en donde tiene la libertad de expresar lo que vive, siente, critica, analiza y piensa acerca de su entorno, sus contextos, sus realidades y fantasías físicas, cognitivas y emocionales.

El juego es una expresión pura y real de lo que el infante es o anhela en su interior, o lo que no desea vivir jamás y lo expresa en el juego como una salida emergente. Es una forma de aprender y de establecer relaciones afectivas con los demás, interactuar con el medio y las personas que le rodean, pero también es una forma de crear aprendizajes significativos.

Por su parte, Johnson, Johnson y Holubec (1999), explican que: "La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo." (p. 5). Entonces, podemos comprender, según los autores, como se construye el pensamiento de la cooperación, el cual se basa en obtener resultados exitosos de forma conjunta, es decir, el éxito no lo recibe una minoría, es grupal. Además, se puede afirmar, que la cooperación se fundamenta en objetivos y logros comunes, es decir, sus planes y proyectos se fundan en comunidad, nunca individual. Hay un común denominador en todo esto, el cual es el beneficio para la sociedad. El trabajo y esfuerzo es entonces una tarea mutua.

## **Importancia del juego en la infancia.**

Analizándolo desde el desarrollo socioemocional, podríamos decir que la importancia del juego radica en que puede influenciar en la construcción de aprendizajes e inclusive en el fortalecimiento de áreas del desarrollo, tales como la socialización, la independencia, autoestima, el autoconocimiento y auto concepto, entre otros.

El juego propone una gran apertura de posibilidades para experimentar acerca de la relación de sí mismo para con los demás y de sí mismo introspectivamente, para conocerse y analizarse. Mediante el juego se pueden mejorar, evidenciar y cambiar aquellas cosas que le están imposibilitando sus buenas relaciones con los demás (egocentrismo, pelear, aislarse, entre otros).

## **Características del juego**

Romero y Gómez, (s. f.) explican algunas características “liberadoras” que tienen coherencia con el trabajo cooperativo. Esas características son:

- Liberan de la competencia: El objetivo es que todos participen para lograr una meta común.
- Liberan de la eliminación: El juego busca la incorporación de todos.
- Liberan para crear: La importancia del aporte de todos es fundamental. Las reglas son flexibles.
- Liberan de la agresión física de tipo destructivo. Se busca eliminar estructuras que predispongan a la agresión contra los demás. (Romero y Gómez, s. f., p. 2).

El juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en el proceso: lo importante es que los participantes gocen participando. El juego cooperativo siempre va a ser diseñado para hacerse en equipos, no es un juego individual, y estos equipos no deben ser siempre los mismos. No demanda competencia o luchas entre equipos, sino más bien estrategias de unidad en donde se desarrollen valores. Lo importante del juego cooperativo es que genere disfrute entre los participantes, no busca un enfrentamiento, sino más bien la convivencia y la meta común. Estas características son rescatadas de Romero y Gómez (s. f.), los cuales han brindado los insumos necesarios para comprender ampliamente lo que son los juegos cooperativos y su diferencia con los juegos competitivos.

Para finalizar, podemos entonces divisar que el juego cooperativo es la forma más directa de compartir, interactuar, jugar y relacionarse con los demás. Romero y Gómez, (s. f.) lo explican de la siguiente forma:

Son actividades divertidas en las que participan todas las niñas y niños del grupo. No se elimina a nadie. No se ponen castigos ni penitencias. No juegan unos contra otros. Todo el grupo gana cuando todas las niñas y niños colaboran mutuamente. (p. 2).

Desde lo anterior, el juego cooperativo permite al niño y la niña compartir, divertirse, trabajar en equipo, relacionarse. Eso es lo que pretende este compendio, que, por medio del juego, los niños y las niñas sean capaces de compartir y de crear juntos como un equipo y no de manera aislada, ni de forma competitiva, entendiéndose esta última como jugar "eliminando" a los demás jugadores, sino más bien aprendiendo a llegar a la meta de forma conjunta.



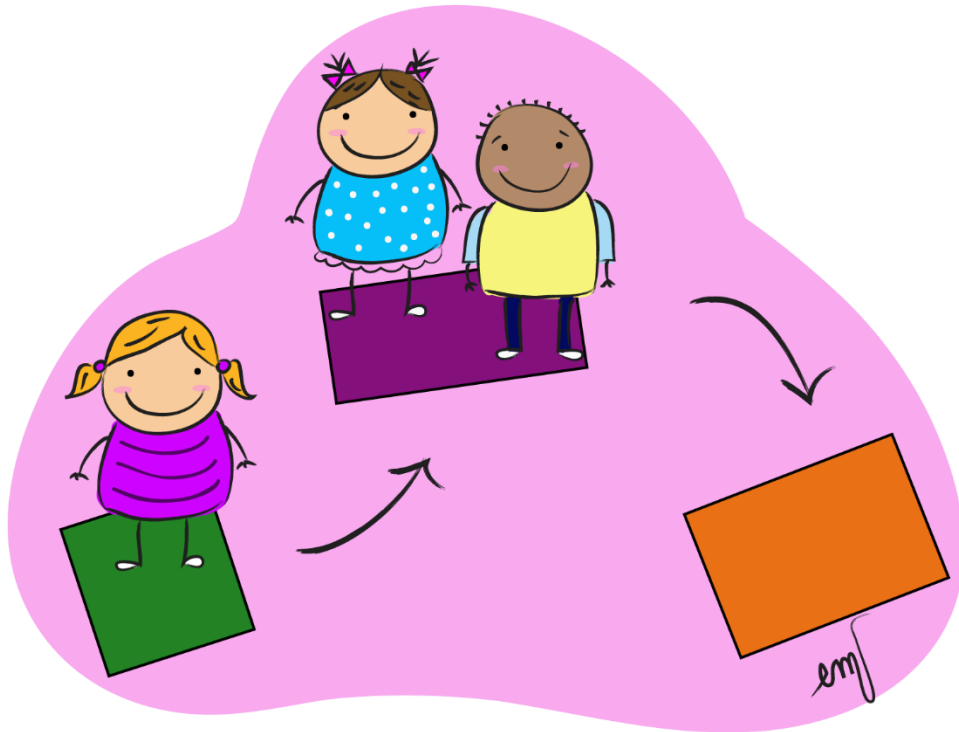
## El barco se hundió.

Materiales:

- Colchonetas o trozos de cartón.

Espacio: Abierto.

La actividad consiste en que los niños y las niñas imaginan que están en el mar y que el barco en el que navegaban se hundió, por lo tanto, deben ir simulando que nadan por el espacio buscando unos pedazos de madera para salvar sus vidas. Los trozos de madera van a ser las colchonetas o trozos de cartón, todos deben trasladarse de cartón a cartón cruzando el espacio hasta llegar a la isla más cercana (la meta). Los trozos de cartones deben moverse para poder llegar a la meta.



## Conejos, casas y cazadores.

Materiales:

- No requieren de materiales.

Espacio: Abierto y cerrado.

La docente les reparte a los niños y las niñas un personaje (casa, cazador y conejo). Todos los niños y niñas forman una ronda. Deben ser más casas en el salón, unos cuantos conejos y de dos a tres cazadores. Tanto los conejos como los cazadores deben moverse por el espacio, los conejos van saltando por el espacio, los niños que son "las casas" deben colocarse de dos en dos para armar un techo de una casa con sus brazos. Cuando la maestra dice: ¡cazadores! Las casas deben correr y armarse y los conejos deben entrar en las casas. Los cazadores deben intentar atrapar a los conejos antes de que entren a las casas, si los atrapan se los comen, únicamente entra un conejo por casa.



## **Abrazo musical**

Materiales:

- Música variada.

Espacio: Abierto y cerrado.

El juego del abrazo musical consiste en que todos los y las estudiantes se distribuyen por el espacio para realizar el juego. Para este juego es importante tener acceso a electricidad para reproducir música en un espacio abierto. La docente pone música y los y las estudiantes bailan al ritmo de la melodía. Cuando la música se detiene, los niños y las niñas buscan a un compañero para abrazarlo. Cada vez que el juego avanza los y las estudiantes abrazan a un compañero más que la ocasión anterior, hasta lograr hacer un abrazo grupal.



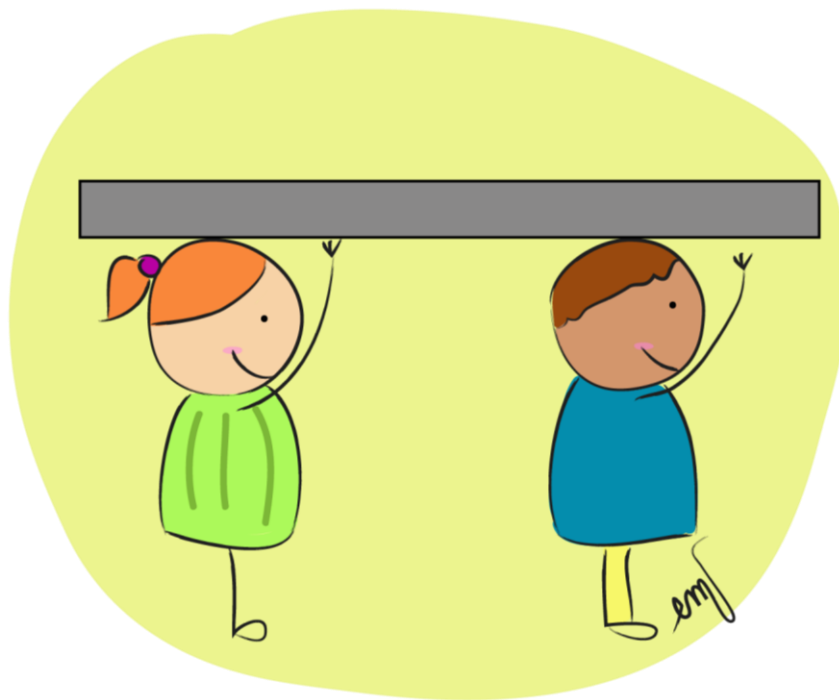
## Recorrido con colchonetas

Materiales:

- Tiza, mecate o masking.
- Colchonetas.
- Diferentes obstáculos (opcional).

Espacio: Abierto y cerrado.

Se delimita un recorrido en el suelo, ya sea con tiza, alguna cuerda o masking. Dos o tres niños se colocan en su cabeza una colchoneta, la cual llevan juntos hasta el final del recorrido. Pueden presentarse diferentes obstáculos que sean parte del recorrido, como sillas, mesas, cajones, almohadones, entre otros; para provocar en el niño y la niña una mayor dificultad. Todos realizan el recorrido con la colchoneta en grupos de tres en tres o en parejas. La actividad finaliza hasta que todos los integrantes del grupo participen.



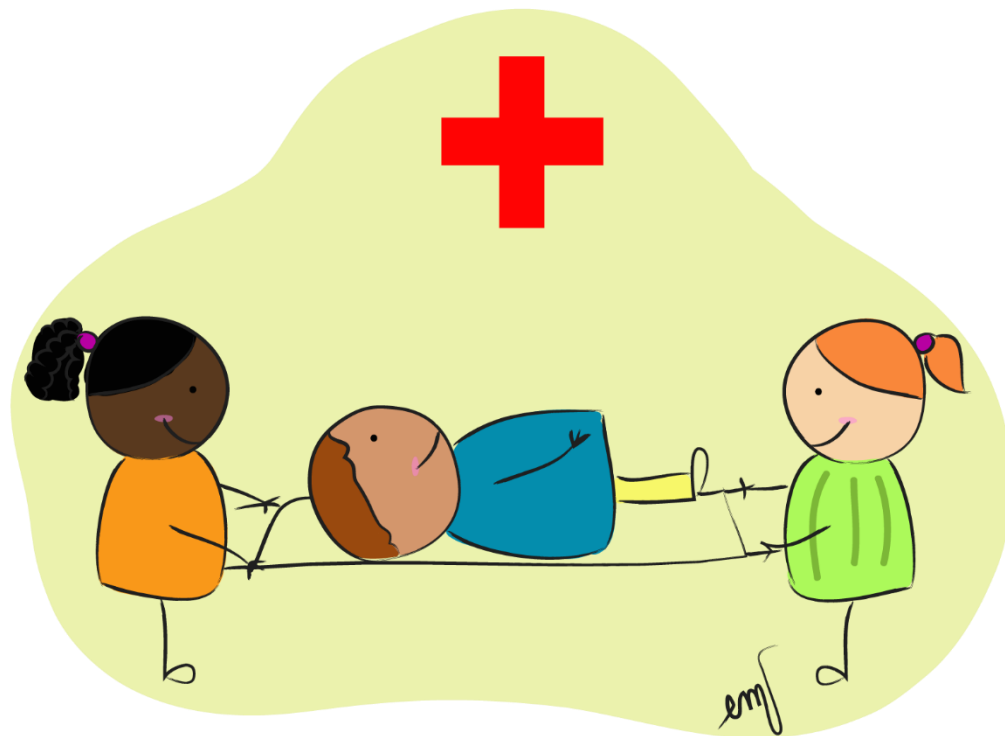
## El hospital

Materiales:

- Colchonetas.

Espacio: Cerrado.

En este juego se les cuenta una historia a los niños y las niñas acerca de un terremoto que dejó muchos heridos en la ciudad; y que, por lo tanto, hay que llevarlos urgentemente al hospital más cercano. En el aula se marca un espacio asignado que funciona como si fuera el hospital. Se seleccionan 5 niños y niñas que serán los heridos y que estarán tendidos en el suelo en diferentes espacios, dentro y fuera del aula. El resto de los y las estudiantes son médicos, enfermeros, paramédicos, entre otros, y deben llevar a los heridos al hospital con la colchoneta que funciona como camilla. Para curarlos deben ayudarse unos a otros y colaborar juntos. Cuando todos los heridos han logrado mejorarse, se pueden seleccionar otros 5 afectados, cambiando los personajes del juego.



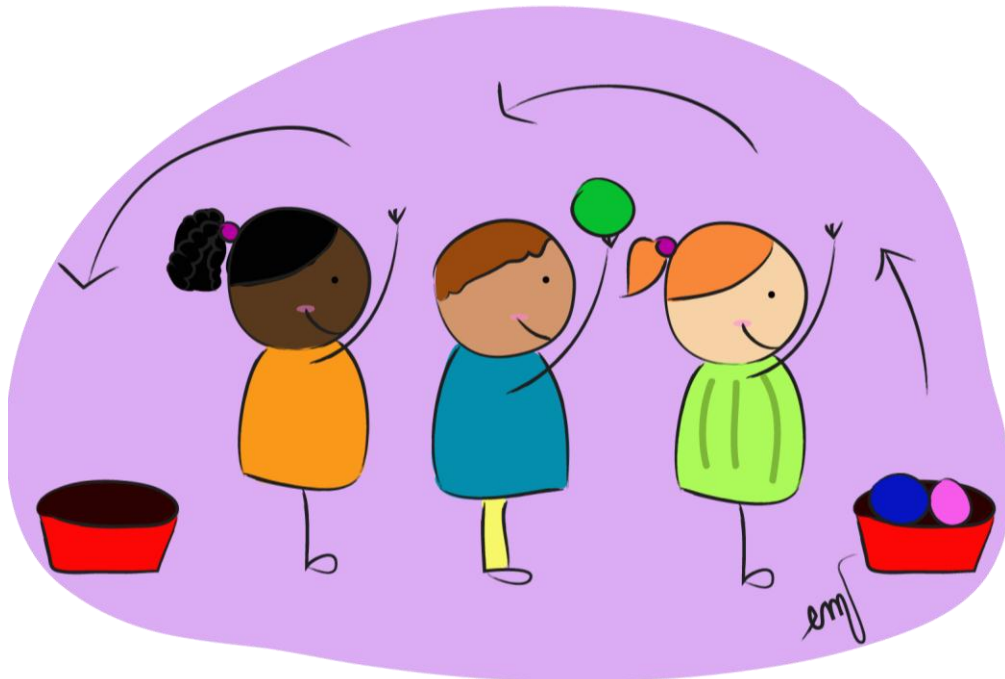
## Pasamos el globo

Materiales:

- Dos tinas.
- Globos o bolas plásticas.

Espacio: Abierto.

En este juego todos los y las estudiantes se colocan formando una hilera, uno detrás del otro (si son muchos se forman dos o más hileras). Al inicio y al final de la hilera se coloca una tina. La primera contiene varios globos y la segunda se encuentra vacía. El objetivo del juego es que los y las estudiantes se pasen el globo por encima de la cabeza hasta llegar a la tina vacía, y hasta que se acaben los globos de la tina inicial. El objeto puede variar según el interés, pueden ser globos inflados, llenos de agua o bolas plásticas, entre otros.



## La serpiente del bosque

Materiales:

- Ninguno.

Espacio: Cerrado.

Se realizará una canción llamada: La serpiente. Los niños y las niñas van a estar sentados formando una ronda o en una línea, la docente inicia la actividad siendo la cabeza de la serpiente y canta la siguiente canción:

*Soy una serpiente, que anda por el bosque,*

*buscando una parte de su cola,*

*¿Quiere ser usted, una parte de mi cola?*

Cuando ella la canta debe ir pasando frente a todos los niños y niñas, de forma que cuando llega a donde termina de cantar el niño o la niña le responde si quiere aprobando con la cabeza, la docente abre las piernas y él o ella pasa por debajo de la docente y se coloca detrás de ella. Se repite la dinámica hasta que todos los participantes de la ronda lo hayan hecho, la actividad termina cuando todos caminan formando una serpiente completa.





## ¿Quién falta?

Materiales:

- Vendas o pañuelos para cubrir los ojos.

Espacio: Cerrado.

Los niños y las niñas forman una ronda, pero esta vez viendo hacia afuera. Todos deben cubrirse los ojos y no pueden ver. La docente saca a uno de sus compañeros del espacio donde están, lo hace en silencio y sin que los demás vean; el niño o niña seleccionado se esconde. La docente les pide al resto de la clase que abran sus ojos o que se quiten la venda y luego pregunta ¿quién falta? Los niños deben intentar reconocer y decir quien falta. La actividad se repite con diferentes niños y niñas y puede ir aumentando la cantidad.



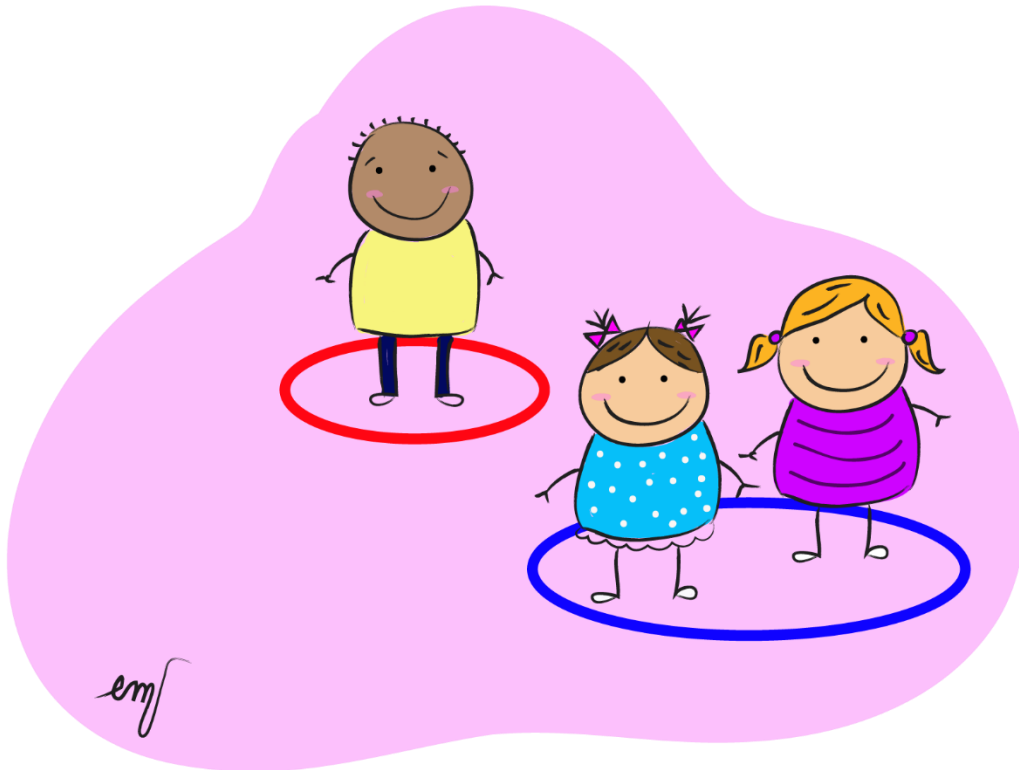
## Paseo por el lago encantado

Materiales:

- Muchos aros.

Espacio: Abierto y cerrado.

Se les introduce a los niños y niñas con el relato de que estamos en un lago encantado. En el espacio destinado para la actividad se colocan varios aros que forman una especie de camino. Se les indica a los niños y niñas que al ser un lago encantado nadie puede pasar por otra zona que no sea dentro de los aros, ya que si alguien cae o se sale accidentalmente del espacio señalado se le congela el corazón y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello cualquier otro jugador que no esté congelado puede descongelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo. Solo se puede poner el pie en el interior de los aros, que son pequeñas islas o piedras que sobresalen en la superficie del lago y así lograrán cruzar al otro lado. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados. Se pueden poner obstáculos sencillos en medio de los aros, o separarlos a diferentes distancias, de forma que propicie dificultad y soluciones en equipo.



## Círculo Afectivo

Materiales:

- Música variada.

Espacio: Cerrado.

Los y las estudiantes deberán formar dos círculos, el primero será pequeño, y el segundo tendrá una mayor cantidad de participantes. El círculo pequeño debe ubicarse dentro del otro círculo, y debe mirar hacia afuera. El círculo grande debe mirar hacia adentro, de forma que puedan verse de frente. En ambos círculos los y las estudiantes bailarían al ritmo de la música todos hacia la derecha. Cuando la canción se detenga, los niños y las niñas que están en el círculo de afuera deberán buscar a un niño de adentro y brindarle un beso y un abrazo. Es importante recalcar que muchos deberán compartir al niño o la niña que se ubica en el círculo de adentro, porque hay más estudiantes en el círculo de afuera, y los niños de adentro no alcanzarán.



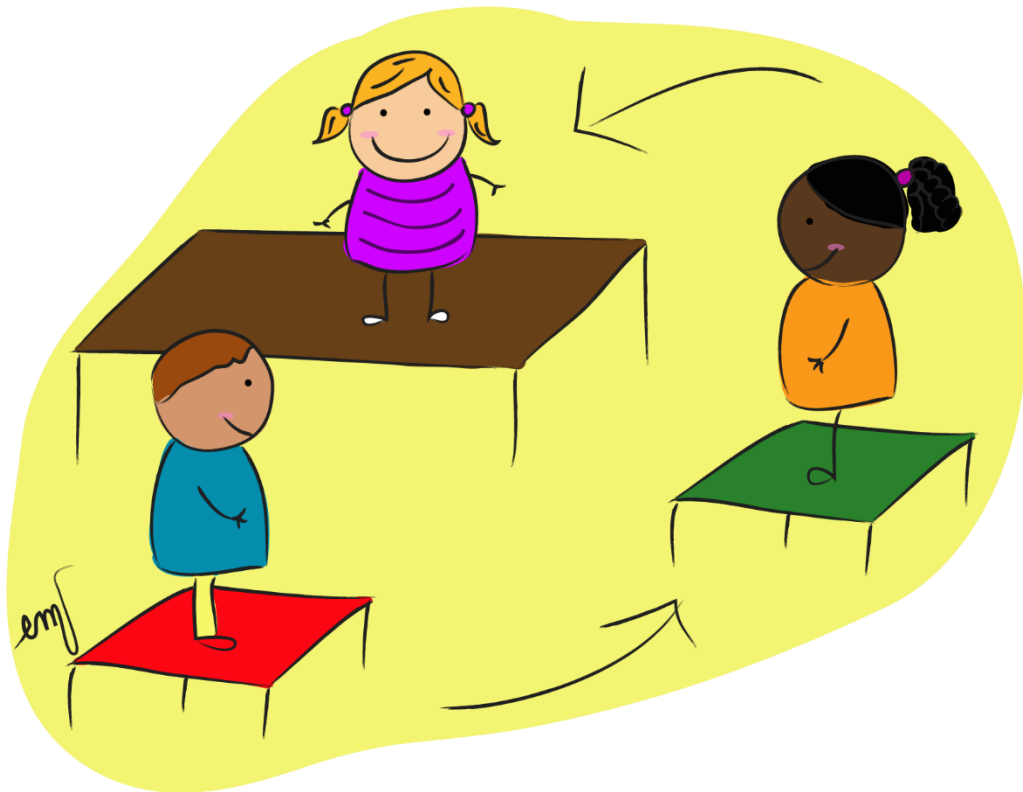
## Islas

Materiales:

- Sillas
- Mesas

Espacio: Cerrado.

Se les narra a los niños y las niñas que estamos en el mar y que somos náufragos. El aula debe tener un punto de partida y un punto de llegada. Todos debemos tratar de cruzar el mar (espacio) y llegar a la Isla más próxima (punto de llegada). Los niños y niñas están en la mar y deben rescatarse unos a otros en pequeñas islas hasta llegar a tierra firme. Algunas islas irán desapareciendo. Todos deben colaborar para llegar a Tierra firme. Las pequeñas islas son sillas y mesas, y todos ayudándose mutuamente, deben desplazarse de forma que puedan llegar a la tierra (mesa que indica la docente con anterioridad). Algunas sillas y mesas irán desapareciendo en el transcurso, pues no son lo suficientemente firmes (la encargada las irá retirando), por eso todos los integrantes deben trabajar en equipo, diciendo por favor y gracias.



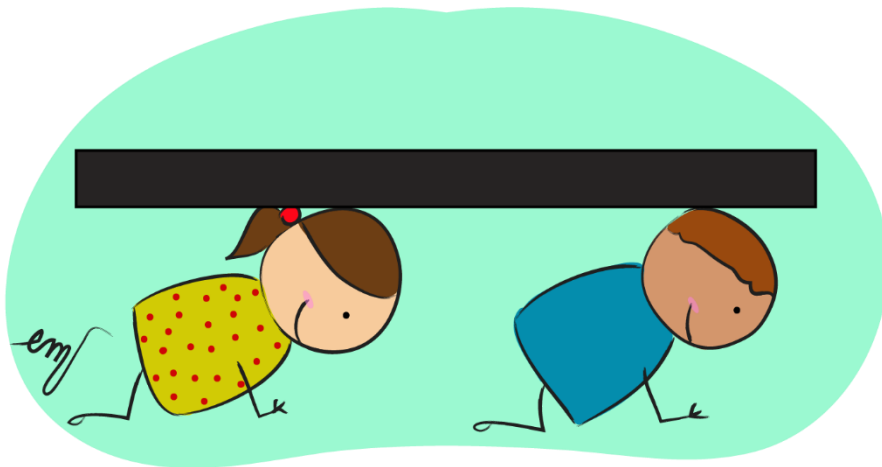
## Tortuga gigante

Materiales:

- Colchoneta.
- Diferentes obstáculos como sillas, mesas, botellas, libros, entre otros.

Espacio: Abierto y Cerrado.

El juego debe tener un punto de partida y un punto de llegada. Se forman dos filas, una en el punto de partida y otra en el punto de llegada. El juego consiste en que varios participantes del punto de partida se pondrán en posición de gateo, y se les colocará una colchoneta en la espalda, todos juntos deberán de caminar en coordinación para poder llegar al punto de llegada, donde estarán otros niños esperando regresar la colchoneta en la misma posición de gateo al otro extremo de la clase. Así, la colchoneta deberá ir y venir con diferentes niños y niñas hasta que todos hayan realizado la dinámica. Dependiendo de la reacción de los y las participantes se les puede agregar obstáculos en el camino como sillas, almohadones, mesas, libros, entre otros; o bien, en la colchoneta como más peso, agua o algo que pueda derramarse, entre otros.



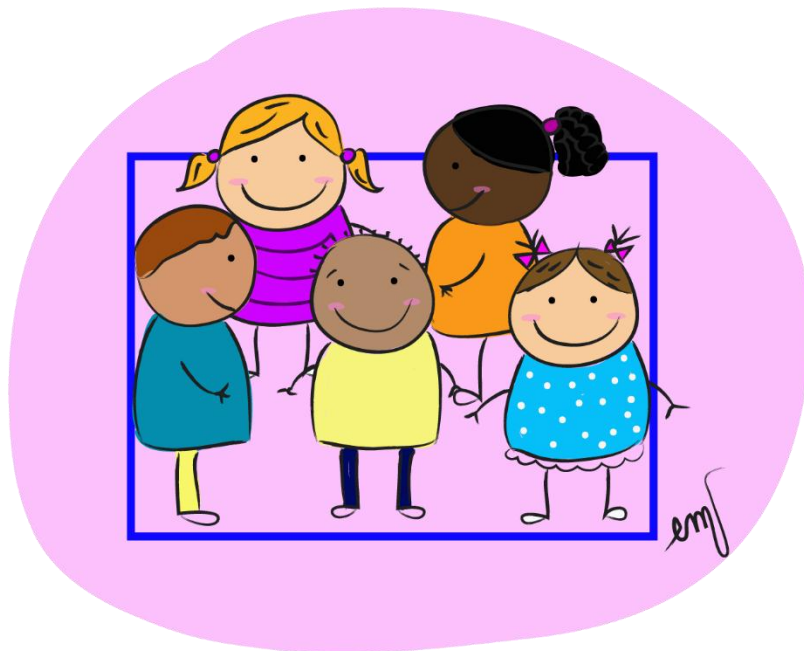
## Vente con nosotros

Materiales:

- Música.
- Cinta adhesiva, tiza o masking

Espacio: Abierto y cerrado.

Se traza uno o más cuadrados de 1 metro aproximadamente con cinta adhesiva, tiza o masking en el suelo. Todos los niños y las niñas bailan por el espacio y al detenerse la música deben ubicarse en él o los espacios marcados sobre el suelo. Todos los y las participantes deben entrar sin tocar el espacio fuera de la línea marcada. El tamaño de la figura o la cantidad de figuras varía según la cantidad de niños y niñas. Pueden dibujarse figuras geométricas distintas.



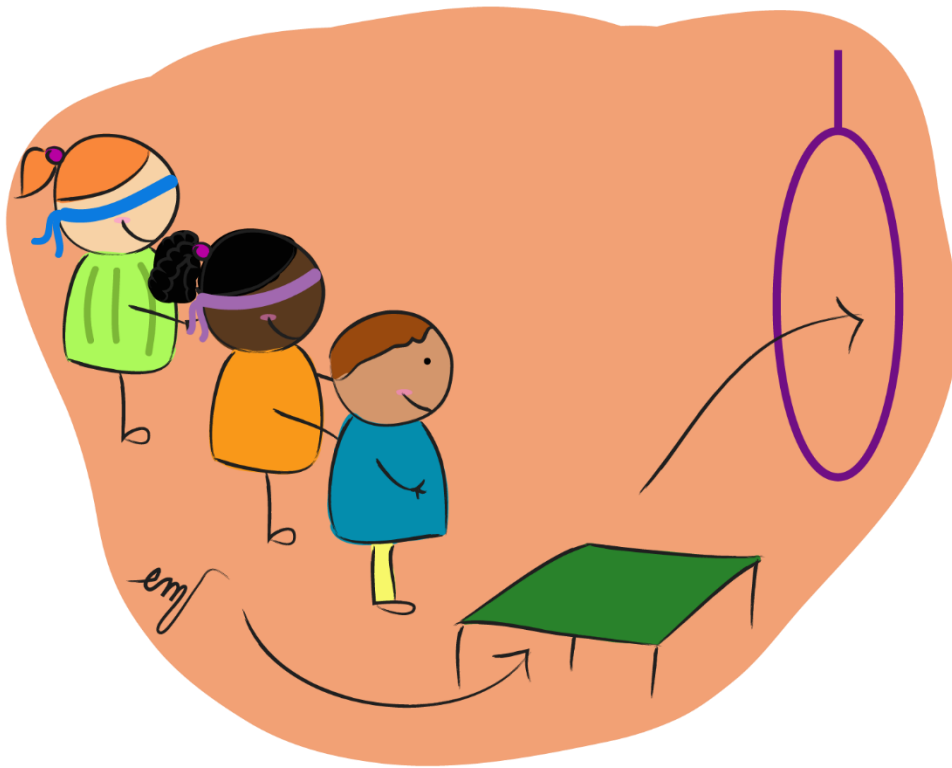
## La guía

Materiales:

- Sillas.
- Mesas.
- Mecates.
- Aros.
- Conos.
- Muchas vendas para los ojos.

Espacio: Abierto y cerrado.

Se prepara el espacio con varios obstáculos: una mesa (para pasar debajo de ella), unos aros guindados con un mecate en el techo (para que pasen a través de ellos), conos (para brincarlos), unas sillas formando una hilera (para pasar encima de ellas como barra de equilibrio), todo esto sin que los estudiantes lo vean. Luego se realizan equipos, en los que el primer niño o la primera niña será la guía, y el resto estarán con los ojos vendados y no podrán ver el recorrido. El guía, debe llevar a sus compañeros por el camino, indicándoles que es lo que deben hacer (agacharse porque van por un túnel, brincar, pasar por los aros, etcétera...)





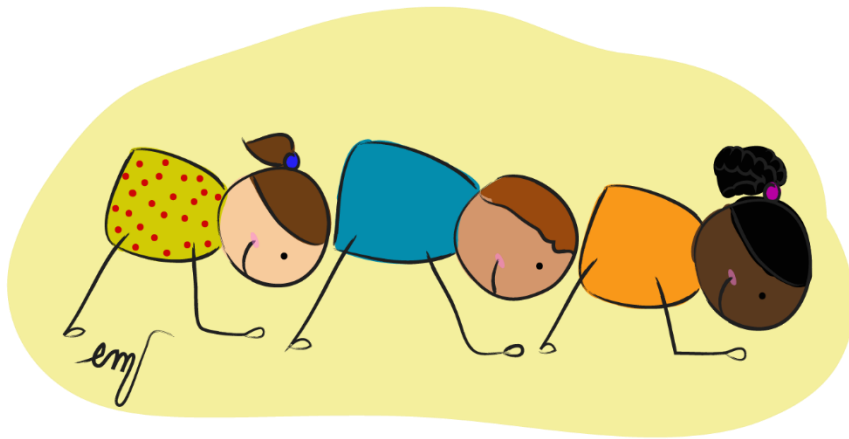
## Serpiente gigante

Materiales:

- Música.

Espacio: Abierto o cerrado.

Para este juego es importante que tenga acceso a reproducción de música. Se forman parejas, las cuales deben agacharse o colocarse en posición de gateo, uno delante del otro como formando una fila. Deben sujetarse de los tobillos. Al escuchar la música deben desplazarse juntos como serpientes al ritmo de la música sin soltar los tobillos del compañero. Cuando la música cambie, o el ritmo de la canción de aligere; las parejas deben unirse a otra pareja, y así poco a poco hasta formar una serpiente gigante.



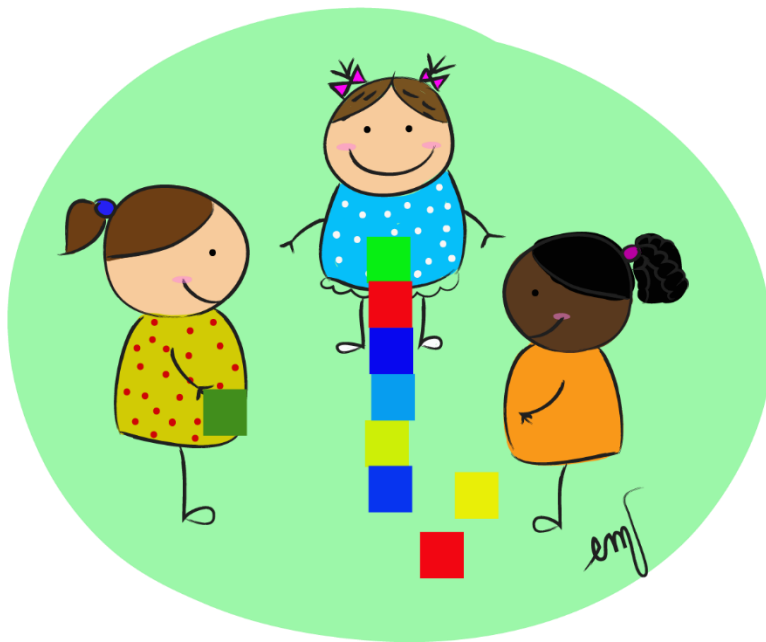
## A que construimos una torre

Materiales:

- Tucos o legos.

Espacio: Cerrado.

Se forman varios subgrupos entre 4 o 5 personas. A cada subgrupo se le da una cantidad de tucos (pocos al principio) y se les indica que entre todos deben armar una torre que no se puede caer y en la que todos deben participar. Cuando todos los grupos armen la primera torre, se les reparte más tucos, para que vayan agregándolas a la torre anterior y esto hará que se aumente la dificultad ya que además de construir la torre deben evitar que ésta se caiga y para ello deben trabajar en equipo.



## Montaña rusa

Materiales:

- Ninguno.

Espacio: Cerrado.

Los niños y las niñas se sientan en el suelo formando una fila con las piernas abiertas para quedar encajados unos con otros. La docente podrá sentarse con ellos al inicio o al final. Luego da las indicaciones como que fuera una montaña rusa: subir, bajar, sacudirse, doblar hacia la derecha o izquierda, todos deben realizar los movimientos en equipo.



## ¿Qué podemos hacer juntos?

Materiales:

- Variable.
- Música.

Espacio: Abierto o cerrado.

Se les pregunta a los niños ¿Qué pueden hacer juntos? y se les da ideas, como hacer un círculo, pasar uno debajo del otro, sentarse uno encima del otro, hacer una carreta, brincar, caminar espalda con espalda, hacer un tren, todos abrazados, mantener una bola con alguna parte del cuerpo juntos... La idea es que ellos mismos imaginen que acciones puede realizar con su compañero o compañera. Los objetos varían respecto a lo que ellos propongan.



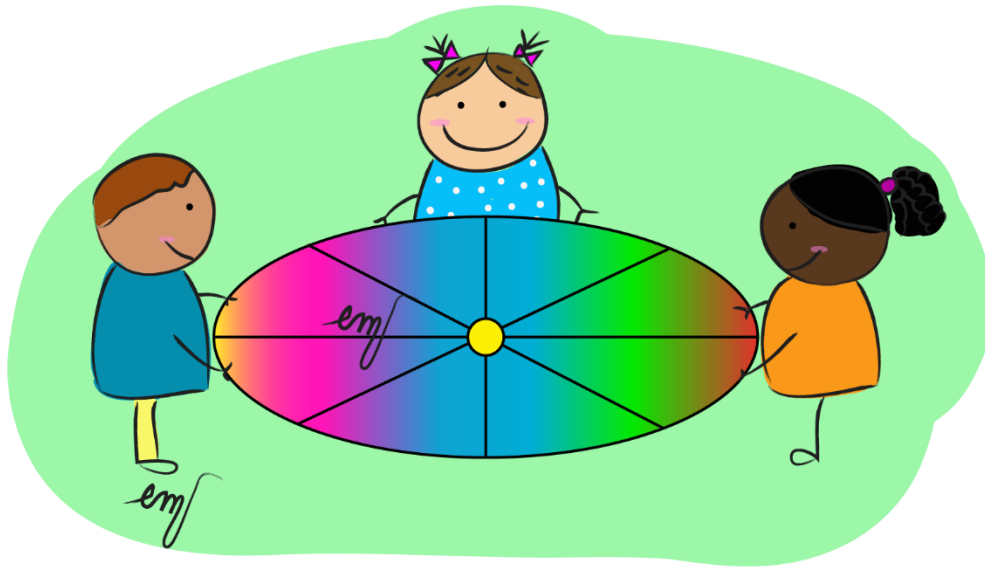
## Saltamontes

Materiales:

- Bolitas plásticas.
- Paracaídas o sábana grande.

Espacio: Abierto.

Se coloca a los y las estudiantes alrededor de un paracaídas, y se les explica que anda por el aula un saltamontes (una bola) y que se necesita de la ayuda de todos para mantener al saltamontes dentro del paracaídas para poder atraparlo, la idea es que el "saltamontes" no se salga del paracaídas y para ello deben trabajar todos en equipo. Se le pueden sumar más "saltamontes" u otros insectos al juego (más bolitas plásticas) pero todas deben permanecer dentro del paracaídas.



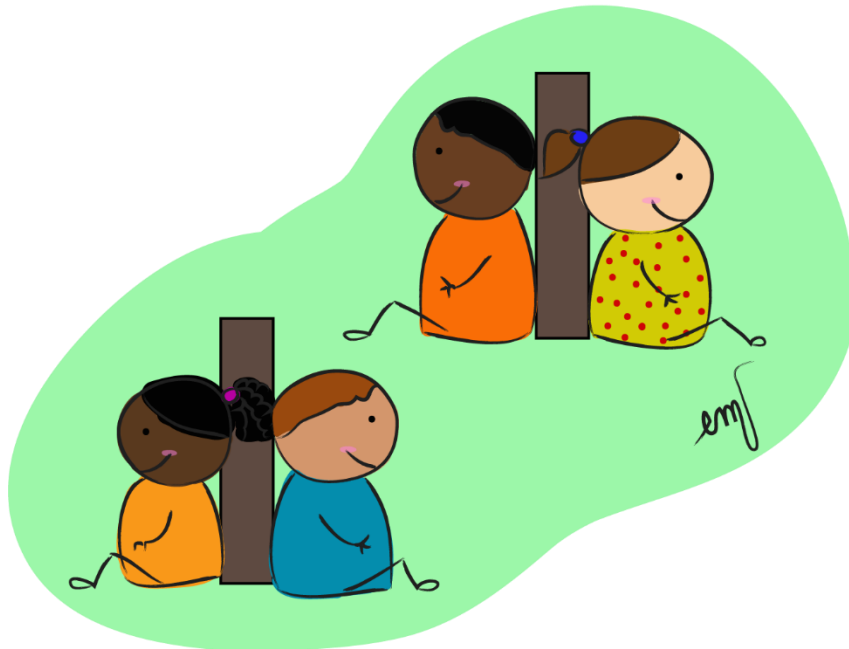
## La colchoneta nos separa

Materiales:

- Colchonetas.

Espacio: Abierto o cerrado.

Se colocan tres o cuatro parejas de estudiantes sentados en el suelo de espaldas, y la colchoneta en medio de ellos. Trabajando en equipo los y las estudiantes deben levantarse del suelo subiendo con ellos la colchoneta, e intentar trasladarla de un punto a otro sin que se caiga. No deben tocar con las manos la colchoneta. Debe permanecer siempre en medio de ellos. Pueden variar las posiciones de los niños, pueden estar de frente, de espaldas, de lado, entre otros, la colchoneta siempre en medio de ellos. Al llegar a su destino otros niños y niñas de la clase pueden participar.



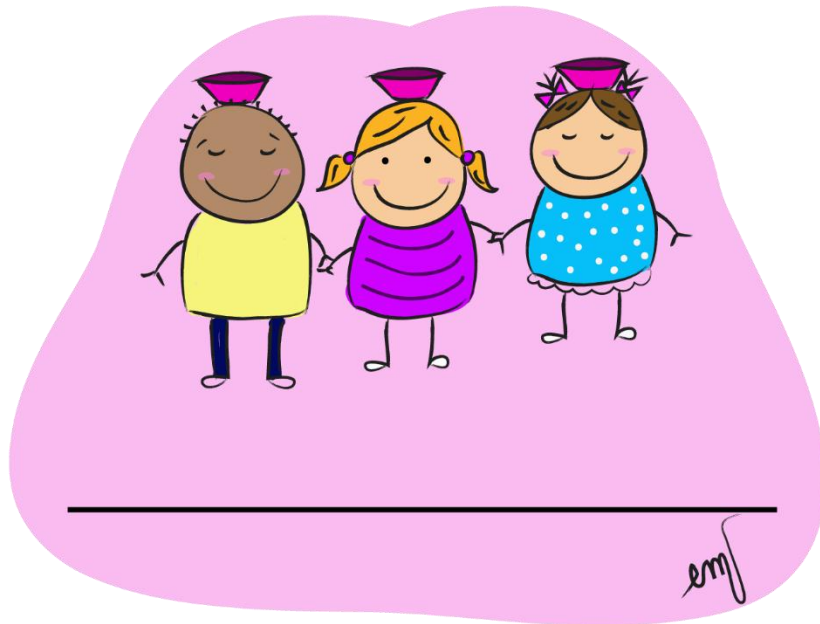
## Transporte de tacitas en equipo

Materiales:

- Tacitas.
- Objetos varios.

Espacio: Abierto y cerrado.

Se colocan cuatro niños y niñas en una hilera de manera que se puedan dar las manos, luego se les pone una tacita a cada uno de ellos sobre su cabeza. Entre todos, sin soltarse de las manos, deben llegar a la meta sin dejar que las tacitas se caigan de sus cabezas. Al llegar a la meta otros niños pueden continuar con la actividad, y así hasta que todos los estudiantes del grupo participen. Pueden irse agregando más niños y más tazas. También puede cambiar la posición de los recipientes, o se le puede agregar objetos o líquidos, para mayor complejidad.



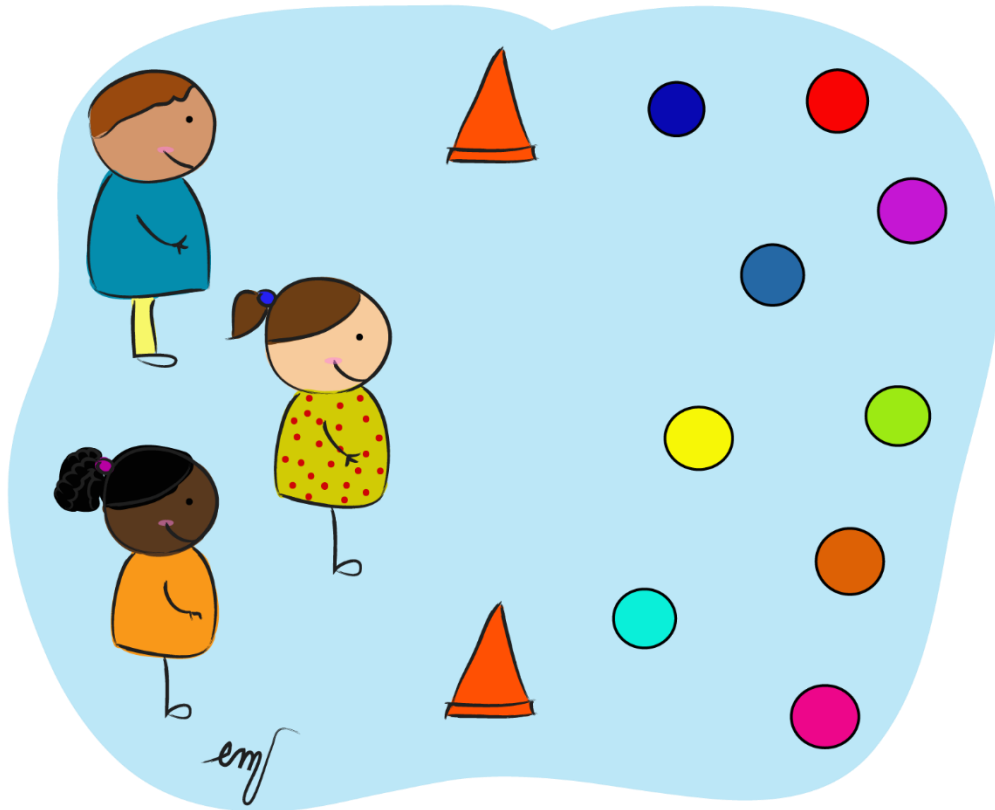
## Vaciando la casa

Materiales:

- Conos.
- Bolas plásticas de colores.

Espacio: Cerrado.

Se divide el espacio a la mitad, por medio de conos. Los y las estudiantes se colocarán en un lado del espacio, en el otro se esparcirán bolas plásticas de colores. En el momento que la docente indique, los niños y las niñas deben correr hacia las bolas y lanzarlas al lado contrario, en equipo y sin lastimarse. Para vaciar la casa tienen un tiempo límite, el cual se determina cuando la docente aplauda.





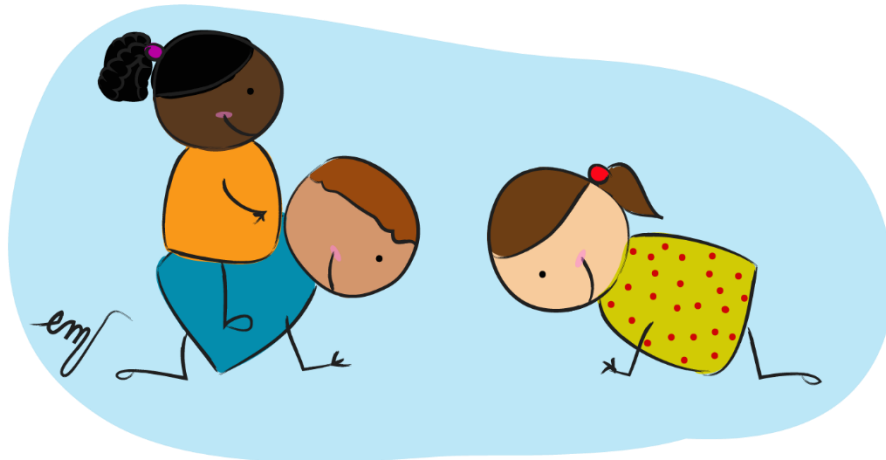
## Cambio de trono

Materiales:

- Almohada.

Espacio: Abierto.

Se colocan dos niños en posición de cuatro puntos, de extremo a extremo de la clase. En la espalda se les pone una almohada. Cuando tienen la almohada en la espalda, se sube un niño o niña y se sienta en uno de los niños que está de cuatro puntos. Una vez estando sentado, los que están en posición de ganeo deben avanzar buscando encontrarse, y cuando están cerca, el niño que está sentado en la almohada debe pasarse de lugar, montándose en el otro niño que lo espera, para que continúe su camino y regresar al punto de partida. El niño que no tiene montador continúa gateando hasta el otro extremo de la clase y busca a otro niño montador.



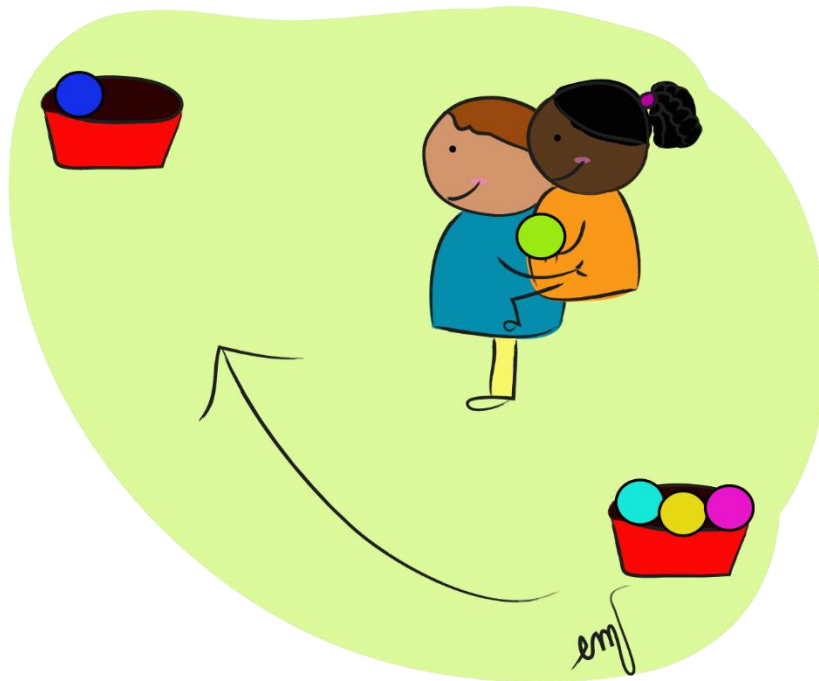
## Llevemos la bola

Materiales:

- 2 tinas.
- Bolas plásticas.

Espacio: Abierto.

Hay dos tinas, una llena de bolas y la otra vacía. Los y las participantes deben pasar todas las bolas de una tina a la otra, esto lo harán en parejas, una pareja por turno. Deberán llevar la bola únicamente de dos maneras: la primera es montar a caballo, un compañero se sube a la espalda del otro, el que está arriba lleva la bola y debe evitar que se caiga y el que está abajo transporta a su compañero. La otra forma es hacer una carreta, en donde un compañero se pone de cuatro puntos, y el otro estando de pie toma los pies del compañero que está en el suelo elevando sus piernas formando una carreta, la bola se coloca en la espalda del niño o la niña que simula ser la carreta y se transporta hasta la tina correspondiente. Se pueden utilizar otras formas para transportar las pelotas, puede ser de espaldas y la bola en medio de ellos, entre otros.



## El Tobogán

Materiales:

- Rollos de cartón de papel higiénico o papel toalla.
- Tina, recipiente o canasta.
- Bolitas plásticas.

Espacio: Abierto.

Los niños y las niñas deben tomar un rollo de cartón de papel higiénico o de papel toalla partido por la mitad. Deben formar una hilera uniendo entre todos los rollos y formando un túnel o recorrido. Luego la docente colocará una bolita plástica, de forma que cruce el recorrido desde el primer niño que forma la hilera hasta el punto de llegada, donde va a recibir la bolita una tina, recipiente o canasta. La bolita puede ser sustituida por carritos, bolitas de plasticina, entre otros objetos que puedan rodar o deslizarse.



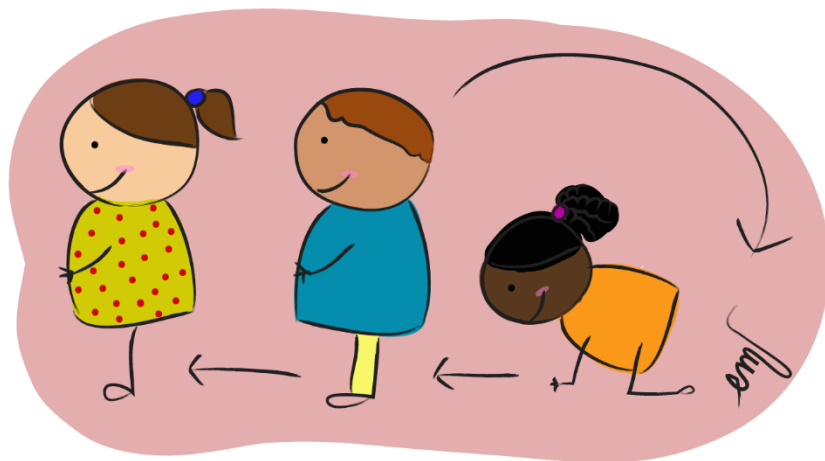
## Pasemos debajo

Materiales:

- Ninguno.

Espacio: Abierto o cerrado.

Todos los y las participantes forman una hilera con las piernas abiertas, el último niño o niña debe pasar entre las piernas de cada compañero hasta colocarse delante del primero. Cuando esto sucede el que está de último en la fila debe realizar el mismo recorrido. El ejercicio se repite hasta que todos los niños hayan pasado de primeros en la hilera y el primero llegue a quedar de nuevo al inicio de la fila.



## Aros musicales cooperativos

Materiales:

- Aros.
- Música variada y movida.

Espacio: Abierto.

Para este juego es importante tener acceso a la reproducción de música, también para este juego se deben colocar aros por todo el espacio disponible. Los niños se agrupan en parejas. Se les pone música y ellos deben bailar por todo el espacio. Pueden ir saltando, bailando, caminando, aplaudiendo, entre otros, y en cada una de las acciones pueden meterse en los aros. Deben moverse al ritmo de la música. Cuando la música se detiene todos los niños deben quedar dentro de los aros, no debe quedar un niño por fuera.



## Encuentra el rompecabezas

Materiales:

- Rompecabezas.

Espacio: Cerrado.

Se llevarán rompecabezas de dos, tres o más piezas, y se repartirán los diferentes rompecabezas en el aula. Cuando la docente indique todos y todas deberán buscar la persona que tiene la pieza que completa su rompecabezas.



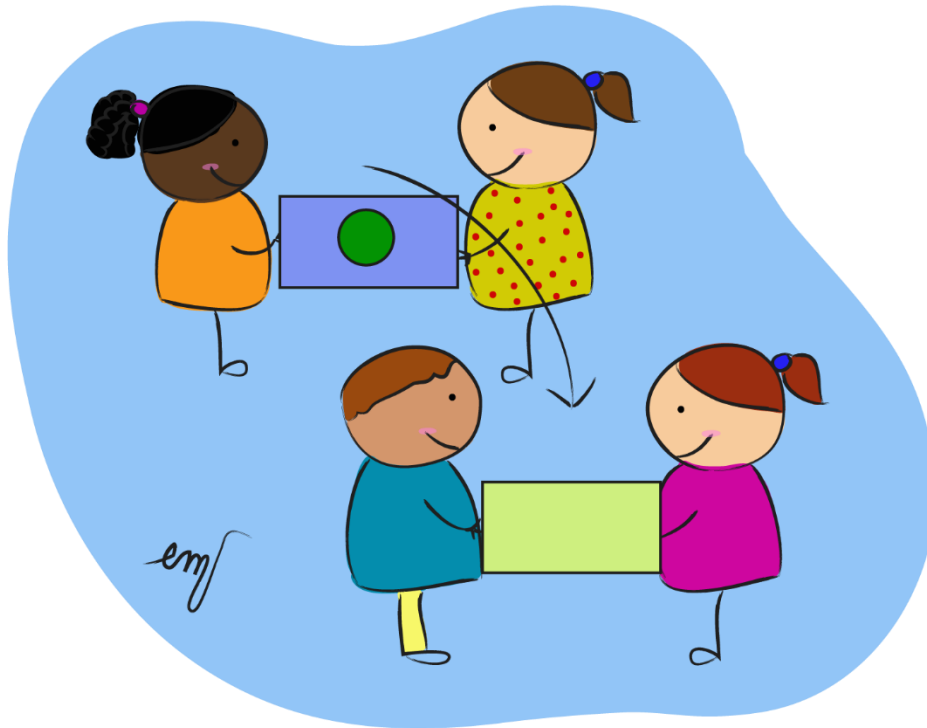
## Pásame la bola

Materiales:

- Tina.
- Paños o sábanas pequeñas.
- Bolitas plásticas o globos de agua.

Espacio: Abierto.

Los y las estudiantes se colocan en parejas (uno delante del otro) sujetando una sábana pequeña o un paño. El objetivo del juego es pasar una bola pequeña lanzándola a la pareja más cercana con la manta sin que la bola se caiga. Todos deben pasarla de unos a otros por parejas, de forma que la última pareja pueda lanzar la bola a una tina. Si la bolita se cae lo pueden intentar desde el inicio con una nueva bola. Puede variar la bolita plástica por globos de agua.



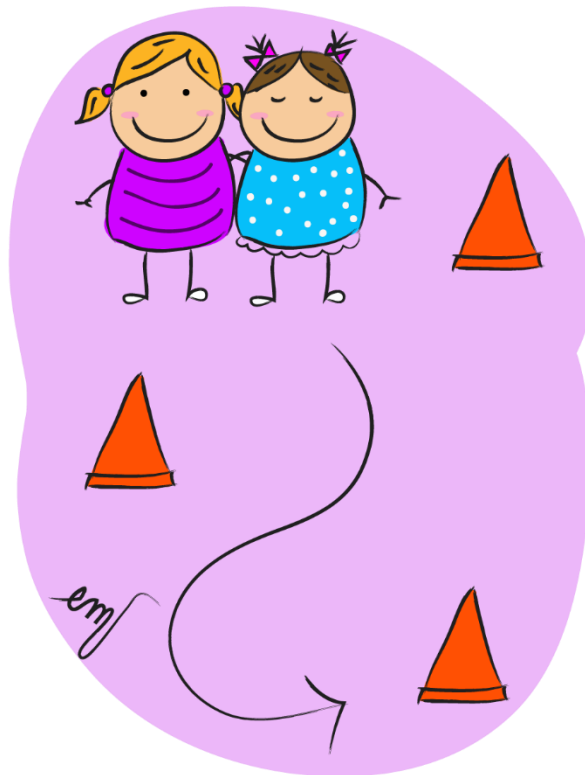
## Recorrido en parejas

Materiales:

- Mecate.
- Conos.
- Colchonetas.
- Aros.
- Recipientes plásticos o tazas.

Espacio: Abierto.

Los y las estudiantes realizarán un recorrido en parejas abrazados. Deberán cruzar algunos obstáculos, los cuales deben intentar superarlos sin soltarse, siempre unidos por el abrazo. Algunos de los obstáculos pueden ser: pasar por encima o por debajo del mecate, saltar los conos, rodar por la colchoneta, pasarse los aros por el cuerpo y hacer un recorrido en zigzag delimitado por recipientes plásticos, tazas o conos, entre otros.





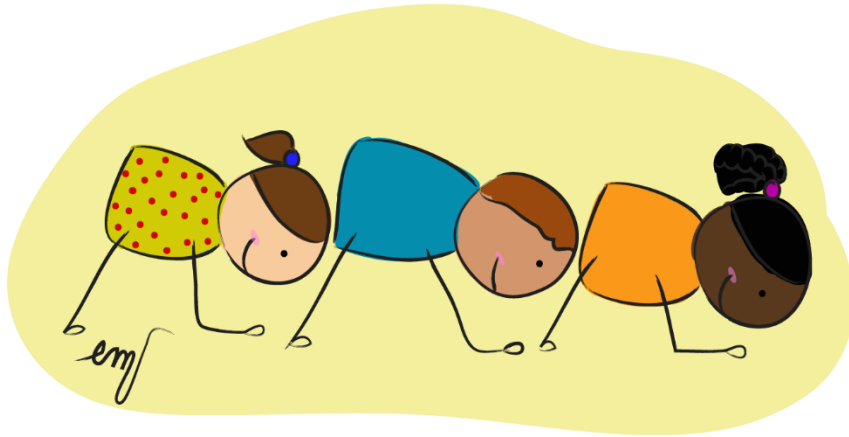
## La serpiente busca su cola

Materiales:

- Ninguno.

Espacio: Abierto.

Los niños y las niñas formados en fila en posición de ganeo, toman el pie del compañero que está delante de ellos. Todos juntos tratan de unir la cabeza (el primero de la fila) con la cola de la serpiente (el último de la fila). El juego puede variar la cantidad de niños, de forma que la serpiente pueda hacerse más grande, agregando más niños a la cola.



## El imán

Materiales:

- Ninguno.

Espacio: Abierto.

Se divide el grupo en dos, y se colocan ambos equipos en lados opuestos del espacio. Cada equipo forma una fila. Se elige a un niño o niña y se coloca en medio de los dos equipos. Cuando el juego dé inicio el niño que está en el centro debe desplazarse de la forma que elija hacia uno de los equipos y tocará la mano del primero en la fila. Juntos tomados de la mano, se desplazan hacia el primero del otro equipo, el ejercicio se repite hasta que todos se estén desplazando juntos.



## Teléfono roto

Materiales:

- Ninguno.

Espacio: Cerrado.

Se coloca todo el grupo en ronda. La docente le dice una frase en el oído a uno de los niños. Este debe pasar el mensaje al niño que está a la par en el oído, de forma que nadie pueda escuchar. Se repite el ejercicio de manera que todos hayan pasado el mensaje al compañero más cercano. Cuando llegue el mensaje al último estudiante debe decirlo en voz alta para comprobar que sea el mismo que se dio al principio.



## El arcoíris de globos

Materiales:

- Globos de colores.
- Nylon o algún tipo de mecate.
- Música variada y movida.

Espacio: Abierto.

Se ata un globo al tobillo de cada participante. Todos deben bailar al ritmo de la música. Cuando se detiene la música, deberán agruparse los niños con el color de globo que la docente indique.



## **Conclusiones y recomendaciones**

En este apartado se recopilan las conclusiones más relevantes que se obtuvieron gracias a la aplicación de juegos cooperativos. Para una mejor comprensión del lector serán descritas en función de los ejes centrales de interés:

### **Interacciones sociales**

Podemos afirmar que los niños y las niñas de tres años son egocéntricos. Sin embargo, eso no impide que haya entre ellos transformaciones en los comportamientos por medio de la mediación pedagógica. Uno de esos cambios es que buscan compartir, sin pelear con sus compañeros; reparten equitativamente los materiales, lograron dar un giro a un sentimiento más altruista cuando se preocupan por el bienestar de los demás. Esto ha logrado fortalecer lazos de amistad y las interacciones que tenían entre sus pares.

Por otra parte, se incrementó la práctica de valores como el respeto. Los niños y las niñas vivenciaron una serie de modificaciones en su manera de jugar, ya que inicialmente era un juego individual, a medida que se desarrollaba el trabajo de campo se evidenció juego social; y, por último, se logró reflejar el trabajo en equipo por medio del juego cooperativo. Esto provocó en los estudiantes comportamientos más afectivos, conformando nuevas relaciones de amistades y reflejando en los juegos unión de grupo; también han desarrollado una habilidad más: el compañerismo.

Otra conclusión que podemos observar en las interacciones sociales gracias a la cooperatividad es que los niños y niñas disfrutaban más llegar a la meta en equipo, que ganar individualmente. Al final del proceso concluimos que los niños y las niñas lograron desarrollar un mayor autoconocimiento y autocontrol ante las situaciones de conflicto.

### **Afectividad**

A nivel de la afectividad, los niños y las niñas desde un inicio mostraban afecto a sus compañeros y compañeras, pero al mismo tiempo eran agresivos y peleaban por los objetos que deseaban. En muchas de las aplicaciones de los juegos cooperativos, pudimos observar cómo los y las estudiantes ayudaban a sus compañeros a llegar a la meta en el juego, ya sea incentivándolos, o pidiéndole a los demás que los ayudaran.

Pudo determinarse como ellos dependían totalmente de las indicaciones de la docente. Conforme se implementaron los juegos cooperativos, lograron encontrar las respuestas por ellos mismos, y con ello, su independencia; mayor cooperatividad, se fueron desatacando por su capacidad para la toma de decisiones, la libertad de expresión y opinión, todas estas acciones evidencian un fortalecimiento en su afectividad.

## **Juego cooperativo**

El juego cooperativo, fue el medio oportuno para el desarrollo de las áreas socioemocionales de nuestra investigación. Estos coadyuvaron en la relación con otros para hacer amigos, confrontar, corregir o enseñarle a los demás.

Mediante el juego cambiaron sus opiniones, crearon nuevos espacios y oportunidades para aprender y relacionarse, construyeron sus propios límites, implementaron reglas y aprendieron a crear en equipo las directrices de los diferentes juegos.

Un valor que logró fortalecerse para las buenas relaciones con los demás fue la perseverancia. Con ello nos atrevemos a concluir que fue gracias a la mediación y aplicación de los juegos cooperativos que los y las participantes aprendieron a apoyar y guiar a sus compañeros. Además, se formaron algunos líderes gracias al trabajo en equipo, destacándose niños con altas posibilidades de enseñar y ayudar a los demás.

El juego cooperativo es, entonces, un medio para que el niño y la niña aprendan a relacionarse con otros; organizarse y trabajar juntos. Cada niño y niña participante forma parte importante del logro de nuestro objetivo de investigación, porque cada uno ha logrado que el juego cooperativo fortalezca sus interacciones y su afectividad; y estamos seguras de que eso fue lo más enriquecedor del proceso.

## **Rol docente**

El rol docente fue vital para nuestra investigación, ya que mediante este las docentes guiaban a los y las estudiantes en el alcance de los objetivos planteados, tanto para cada juego como el objetivo general del trabajo.

La mediación docente enamora al estudiantado, lo engancha en la actividad y esto genera mayor interacción en los y las participantes. Mediante actividades previamente planeadas y la intervención oportuna de la docente, las investigadoras logran que los y las estudiantes participen con entusiasmo de los juegos, y se ayuden entre sí.

## **Recomendaciones**

### **En función al Ministerio de Educación Pública**

Promover la metodología de trabajo cooperativo en los diversos centros tanto de educación formal como no formal. Tomar en cuenta el compendio de juegos cooperativos para implementarlo en los programas de estudio de educación preescolar. Concientizar a los docentes de educación pública y privada sobre la forma de pensar colectiva y no competitiva en sus estudiantes.

### **Para docentes, ya sea que estén en formación o ejercicio de la profesión**

Tomar en cuenta en su metodología de trabajo la importancia que tiene el trabajo en equipo. Recordar la importancia de velar siempre por las necesidades de sus estudiantes a nivel socioemocional. Al utilizar la herramienta del compendio, tener presente la flexibilidad al momento de aplicar los juegos cooperativos y hacer las modificaciones pertinentes, buscando siempre el alcance del objetivo del juego; ya que se debe tomar en cuenta el contexto, necesidades y características de sus propios estudiantes.

### **A las familias**

La familia debe propiciar la visión cooperativa en su hogar, de forma que los niños y las niñas fortalezcan su desarrollo socioemocional, autonomía y seguridad; para que en un futuro pueda sea más fácil insertarse tanto en el ámbito educativo como laboral, destacándose por su capacidad para relacionarse y desempeñarse exitosamente. Apoyar a sus hijos a un apego afectivo seguro, para promover en ellos en un futuro, facilidad para tener relaciones estables emocionalmente.

Con el fin de fortalecer futuras investigaciones, este compendio de juegos cooperativos servirá como un recurso importante para aquellas instituciones de educación formal y no formal, que deseen incorporar el tema del juego cooperativo como herramienta para el fortalecimiento de las interacciones sociales y la afectividad en niños; formando parte del compromiso con la educación integral del niño y la niña; con el propósito de formar personas con capacidades para desenvolverse en una sociedad de forma exitosa.

## Referencias bibliográficas

- Arranz, E. (2013). Juegos Cooperativos y conducta prosocial con niñas y niños de tres años. Experiencia de juegos cooperativos y conductas prosociales con niñas y niños de tres años. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=I65s94JMh-E>
- Arranz, E. (1993). Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. Jugamos a la paz con niños y niñas de dos, tres, cuatro y cinco años. Recuperado de:  
[http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/\\_juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/_juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)
- Castro, M. (2009). Dinámicas de Grupo. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=BRbHTxdJIOo>
- Gonher, D. (2012). Desafíos físico-cooperativos con colchonetas. Clases de AST, en DNM. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=cZ0MaUKmTmY>
- Informatief spelmateriaal. (1976). Aktiviteitenboek. Spelend werken aan bevrijding. (Libro de actividades, trabajar para la liberación jugando), Lovaina, Belgia.
- Jiménez, C. (2008). El juego: Nuevas miradas desde la Neuropedagogía. Bogotá: Colombia. Editorial Magisterio.
- Johnson, M., Johnson, R. y Holubec, E. (1994). El aprendizaje cooperativo. Recuperado de:  
<http://cooperativo.sallep.net/El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Limpens, F. (1986). La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos. Barcelona. Seminario de educación para la paz (Asociación pro-derechos humanos)
- Machado, A. (2008). El juego en educación Infantil. Recuperado de:  
<http://www.st2000.net/cdocencia/numero010/art01004.pdf>



Orlick y Terry. (2001). Juegos y Deportes cooperativos. Desafíos divertidos y sin competición. Madrid, Editorial Popular.

Romero, V. y Gómez, M. (s. f.). Metodología didáctica para la práctica de los juegos cooperativos en el ámbito educativo. Recuperado de:  
<https://pazuela.files.wordpress.com/2015/12/00-bases-tec3b3ricas-y-didc3a1cticas-de-los-juegos-cooperativos-2015.pdf>.

Vicente, V. (2018). 9 divertidos juegos cooperativos con niños para trabajar en equipo. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/jugar-y-aprender/adivinanzas/juegos-y-juguetes/9-divertidos-juegos-cooperativos-con-ninos-para-trabajar-en-equipo/>

Vázquez, F. (2015). 6 juegos de equilibrio cooperativo y algo más. Recuperado de:  
<https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/equilibrio-cooperativo-y-resolucion-de-problemas/>