



Universidad
**Católica de
Valencia**
San Vicente Mártir

EL JUEGO COOPERATIVO COMO ELEMENTO TRANSMISOR DE VALORES

Presentado por:

D^a Ana Cárdeno Cervera

Dirigido por:

Dr. D. Joaquín García Sánchez

Valencia, a 23 de mayo de 2022



A mis padres, por el apoyo incondicional, el esfuerzo y por ser los referentes de mi vida.

A Laika, por llegar en el momento adecuado y por acompañarme en las interminables horas de estudio.

A Adrián, por el apoyo que me ha brindado en todo momento desde que llegó a mi vida.

A Marta y Andrea, por el apoyo, la ayuda y la cantidad de horas en la biblioteca que han dado su fruto.

A Joaquín García, mi director del TFG, por ajustarse a mi disponibilidad, por ayudarme y resolverme todas las dudas.

A Isabel, Patri, Sofía y Anna, las tutoras de prácticas que he tenido a lo largo de la carrera. Gracias por enseñarme tanto, por contagiarme la ilusión y por ayudarme a descubrir que enseñar es mi vocación.



ÍNDICE

1.	Introducción.....	1
2.	Marco Teórico	2
2.1	El juego.....	2
2.1.1	<i>Origen y definición de juego</i>	<i>2</i>
2.1.2	<i>Características y clasificación del juego.....</i>	<i>4</i>
2.2	El juego cooperativo	7
2.2.1	<i>Definición y características del juego cooperativo</i>	<i>7</i>
2.2.2	<i>El juego competitivo y el juego cooperativo.....</i>	<i>10</i>
2.2.3	<i>Inconvenientes que pueden surgir en el juego cooperativo.....</i>	<i>12</i>
2.3	Los valores	14
2.3.1	<i>Definición y características de los valores.....</i>	<i>14</i>
2.3.2	<i>Clasificación de valores</i>	<i>15</i>
2.3.3	<i>Los valores en la Educación Infantil.....</i>	<i>19</i>
2.4	El juego cooperativo y los valores	22
3.	Objetivos.....	24
3.1	Objetivos general.....	24
3.2	Objetivos específicos	24
4.	Metodología.....	25
5.	Desarrollo	27
5.1	Introducción.....	27
5.2	Propuesta de actividades.....	27
5.2.1	<i>Objetivos didácticos</i>	<i>27</i>
5.2.1.1	<i>Objetivo general.....</i>	<i>27</i>
5.2.1.2	<i>Objetivos específicos.....</i>	<i>27</i>
5.2.2	<i>Contenidos</i>	<i>28</i>
5.2.3	<i>Metodología.....</i>	<i>30</i>



5.2.4 <i>Juegos propuestos</i>	31
5.2.4.1 Juegos de mesa cooperativos	31
5.2.4.2 Juegos cooperativos de imagen y percepción corporal	38
5.2.4.3 Juegos cooperativos de habilidades motrices	43
5.2.4.4 Juegos cooperativos de expresión y comunicación corporal.....	48
5.2.5 <i>Evaluación</i>	53
6. Conclusiones.....	54
7. Referencias	56
8. Anexos	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Esquema sobre el juego cooperativo.....	10
Figura 2	Diferencias entre juego cooperativo y juego competitivo.....	11
Figura 3	Clasificación del sistema de valores	18
Figura 4	Factores influyentes en el sistema de valores del niño	22
Figura 5	Ficha 1. Juego de mesa: Little cooperation.....	31
Figura 6	Ficha 2. Juego de mesa: Mi primer frutal	33
Figura 7	Ficha 3. Juego de mesa: El monstruo de colores	34
Figura 8	Ficha 4. Juego de mesa: Karuba junior	35
Figura 9	Ficha 5. Juego de mesa: La torre del dragón.....	37
Figura 10	Ficha 6. Juego: Busco a mi pareja.....	38
Figura 11	Ficha 7. Juego: Aros cooperativos	39
Figura 12	Ficha 8. Juego: Construimos juntos	40
Figura 13	Ficha 9. Juego: El tren.....	41
Figura 14	Ficha 10. Juego: Dibujo	42
Figura 15	Ficha 11. Juego: Golpear el globo	43
Figura 16	Ficha 12. Juego: Transportando el agua.....	44
Figura 17	Ficha 13. Juego: Paracaídas	45
Figura 18	Ficha 14. Juego: El laberinto.....	46
Figura 19	Ficha 15. Juego: Cruzando el río	47
Figura 20	Ficha 16. Juego: La caja de las sorpresas.....	48
Figura 21	Ficha 17. Juego: La historia continúa	49
Figura 22	Ficha 18. Juego: Letras y formas	50
Figura 23	Ficha 19. juego: ¿Qué canción es?.....	51
Figura 24	Ficha 20. Juego: La fotografía	52
Figura 25	Little cooperation (Anexo 1).....	59
Figura 26	Mi primer frutal (Anexo 2)	59
Figura 27	El monstruo de colores (Anexo 3)	60
Figura 28	Karuba junior (Anexo 4)	60
Figura 29	La torre del dragón (Anexo 5).....	61
Figura 30	Juegos de mesa cooperativos (Anexo 6)	61
Figura 31	Juegos de imagen y percepción corporal (Anexo 7)	62
Figura 32	Juegos de habilidades motrices (Anexo 8).....	62
Figura 33	Juegos de expresión corporal (Anexo 9).....	63



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Clasificación de los valores siguiendo una educación integral	17
Tabla 2 Clasificación de los valores según las dimensiones	18



Resumen

El juego es una actividad innata, libre y placentera para el niño. Asimismo, es fundamental en la etapa de educación infantil debido a que permite desarrollar múltiples aspectos esenciales en la evolución del niño, tales como la creatividad y las habilidades cognitivas, motrices, expresivas y comunicativas.

Dentro del juego podemos encontrar el juego cooperativo una actividad que promueve la unión del grupo clase para conseguir un objetivo común, potenciando la cooperación y la comunicación y reduciendo la eliminación y competición.

Debido a que a través de juego se puede fomentar el aprendizaje, el presente trabajo de fin de grado tiene como objetivo realizar una propuesta didáctica para trabajar los valores a través del juego cooperativo.

Palabras clave: Juego, juego cooperativo, valores, Educación Infantil.



Resum

El joc és una activitat innata, lliure i plaent per al xiquet. Així mateix, és fonamental en l'etapa d'educació infantil pel fet que permet desenvolupar múltiples aspectes essencials en l'evolució del xiquet, com ara la creativitat i les habilitats cognitives, motrius, expressives i comunicatives.

Dins del joc podem trobar el joc cooperatiu una activitat que promou la unió del grup classe per a aconseguir un objectiu comú, potenciant la cooperació i la comunicació i reduint l'eliminació i competició.

Pel fet que a través de joc es pot fomentar l'aprenentatge, el present treball de fi de grau té com a objectiu realitzar una proposta didàctica per a treballar els valors a través del joc cooperatiu.

Paraules clau: Joc, joc cooperatiu, valors, Educació Infantil.



Abstract

Play is an innate, free, and pleasurable activity for the child. It is also fundamental in the early childhood education stage because it allows the development of multiple essential aspects in the child's evolution, such as creativity and cognitive, motor, expressive and communicative skills.

Within the game we can find the cooperative game, an activity that promotes the union of the class group to achieve a common goal, enhancing cooperation and communication and reducing elimination and competition.

Since learning can be promoted through play, the objective of this final degree project is to develop a didactic proposal to work on values through cooperative play.

Keywords: Play, cooperative play, values, Early Childhood Education.

1. Introducción

El juego es una actividad natural en el ser humano, como se mencionará en el marco teórico, el origen de este es muy antiguo. Asimismo, centrándonos en la etapa de educación infantil, el juego resulta muy beneficioso para los niños ya que, a través de él, los alumnos pueden desarrollar conocimientos tanto sobre sí mismos como sobre el entorno que le rodea, permite la posibilidad de expresar ideas o emociones. Además, es un elemento fundamental para el fomento de la creatividad y la imaginación. En conclusión, el juego es una herramienta muy eficaz en la que basar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Por otro lado, si se analizan los juegos tanto de mesa como aquellos que se pueden realizar en el área de educación física, la mayoría de ellos tienen como objetivo que haya un ganador, fomentando de forma inconsciente la competitividad. Sin embargo, a pesar de que no sea erróneo trabajar la competitividad, si no se trabaja de forma adecuada, esta puede ocasionar disputas entre los alumnos y generar sentimientos de inferioridad en aquellos alumnos que no sean tan hábiles o posean unas limitaciones que les impidan ganar el juego. Por eso mismo, el juego cooperativo es una estrategia que no da lugar a la eliminación de ningún alumno y, además, uno de los objetivos del juego cooperativo es la unión de los alumnos para conseguir un fin común. Por tanto, el juego cooperativo es un tipo de juego que fomenta la inclusión, la seguridad en uno mismo y también, debido a que los alumnos deben trabajar en equipo para lograr ganar el juego, es una herramienta que permite trabajar los valores de la cooperación, la ayuda entre los alumnos y el respeto.

Para finalizar, en el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se realizará una investigación sobre tres conceptos: el juego, el juego cooperativo y los valores. Además, se analizará la relación entre el juego cooperativo y la transmisión de valores. Por último, se propondrá un recurso de aula que consistirá en la creación de una serie de juegos que promuevan la transmisión de valores utilizando como eje el juego cooperativo.

2. Marco Teórico

En este apartado se pretende aportar la fundamentación teórica que ayude a sustentar el siguiente trabajo de fin de grado (TFG). Destacan tres distintos apartados referentes a la temática del trabajo. En primer lugar, se presentará la base científica relacionada con el concepto juego, su origen, sus características y su clasificación. En segundo lugar, se abarcará la temática del juego cooperativo, aportando su definición, las diferencias entre juego cooperativo y juego competitivo y los inconvenientes que pueden surgir. En tercer y último lugar, se investigará sobre el fomento de valores y actitudes positivas durante la etapa de educación infantil a través del juego cooperativo.

2.1 El juego

En el presente apartado se trata el origen del juego, así como también se podrá encontrar una selección de definiciones del juego propuestas por varios autores. Asimismo, se tratarán las características propias del juego y su clasificación correspondiente.

2.1.1 Origen y definición de juego

El juego es una actividad propia del ser humano y a pesar de que habitualmente se suele asociar a la infancia, es una actividad que se desarrolla a lo largo de toda la vida del ser humano. El origen del juego es muy antiguo, como afirma Paredes (2009, P.1) “la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad”. Delgado (2011), también declara que el juego existe desde el inicio de la historia de la humanidad. Para defender esta afirmación, se apoya en las investigaciones sobre las culturas antiguas las cuales muestran que, en la época clásica, el juego estaba presente en la vida de los niños y de las niñas y en la etapa medieval, la clase social más adinerada construía juguetes para los niños y niñas.

El término juego suele asociarse generalmente a una actividad que se realiza durante el tiempo libre de las personas y que conlleva diversión. Sin embargo, Montañés et ál. (2000, p.235) defienden que “su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de personalidad”.

Desde hace muchos años, existen multitud de autores que proponen diversas definiciones sobre el juego y a estas se van sumando nuevas aportaciones. Por tanto,

definir el concepto juego es bastante complejo, debido a la cantidad de definiciones e información que se pueden encontrar.

La Real Academia Española (RAE) define el juego como “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (Diccionario de la lengua española, 2021, 23ª ed., definición 2). Además, propone una segunda acepción donde relaciona el juego con la acción de jugar por entretenimiento.

Como ya se ha mencionado anteriormente, son muchos los autores que aportan definiciones sobre el juego con el objetivo de proporcionar una definición más concreta y específica.

Huizinga (1938) entiende el juego como:

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

El filósofo Herbert Spencer planteó la teoría de la energía sobrante donde se concluyó que el juego consistía en una liberación de energía acumulada (citado en Montañés et ál, 2000, p. 235). Sin embargo, la teoría de la relajación, definida por Lázarus, se opone a la teoría de Spencer debido a que este entiende el juego como un momento donde se descansa de aquellas actividades diarias que resultan agotadoras para los niños (Bermejo y Blázquez. 2016).

Según Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca (2007), el juego es una actividad placentera, que el niño ejerce de manera libre y, además, a través del juego, el niño desarrolla su aprendizaje y nuevos medios de comunicación y expresión. Asimismo, Gallardo (2018, p. 43), entiende por juego “la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse”.

A través del juego, el niño desarrolla una conciencia perceptiva que le permite conocer el mundo que le rodea. Además, jugando, los niños adquieren estrategias para resolver problemas en la vida real. Por último, el juego es elemento a través del cual el niño desarrolla la conciencia sobre él mismo. (Bornstein y O'Reily. 1993).

Viciana y Conde (2002), citado en Gallardo (2018), afirman que el juego es un elemento clave para desarrollar eficazmente las habilidades expresivas, comunicativas, motrices, cognitivas y sociales del niño. Además, Garaigordobil (2008, p.5) citado en Bañeres (2008) defiende que “el juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo”. Asimismo, Solís (2019), afirma que el juego tiene un papel fundamental en la etapa de educación infantil debido a que contribuye al desarrollo de numerosos aspectos relacionados con el desarrollo integral del niño. Entre ellos, podemos encontrar el desarrollo de la afectividad, la imaginación, la socialización y las estructuras cognitivas.

Una vez planteadas algunas de las definiciones del término juego propuestas por diferentes autores, nos centraremos en lo que la legislación propone sobre el juego. El Decreto 38/2008, de 28 de marzo, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Valenciana, defiende que las actividades lúdicas son básicas en esta etapa debido a que, a partir de estas, el niño descubre sus posibilidades de acción, sus limitaciones y desarrolla aspectos perceptivo-motrices, afectivos y cognitivos que le permitirán desenvolverse en actividades de la vida cotidiana y en la resolución de problemas.

Para concluir, recogiendo las definiciones aportadas anteriormente podríamos definir el juego como una actividad libre y espontánea, que resulta placentera para el niño y que, además, potencia su desarrollo integral. Aparte, el juego ejerce como un medio de expresión y comunicación donde el niño puede transmitir sus ideas, pensamientos, emociones y sentimientos.

2.1.2 Características y clasificación del juego

Llull (2009), resume las características del juego recogidas por diversos autores. El juego es una actividad innata, libre y de carácter no obligatorio que proporciona placer y satisfacción al niño. Según afirma Llull (2009, p.12) “El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad”. El juego ayuda a descubrir herramientas para la resolución de problemas y, además, ejerce como un medio socializador debido a que a través del juego los niños aprenden las normas de convivencia y a interactuar con los demás. La existencia de los juguetes no es fundamental para el desarrollo del juego, estos son simplemente una herramienta para el juego. Sin embargo,

el juego puede llevarse a cabo sin ellos o con elementos naturales, fabricados o reutilizables.

Para entender el papel fundamental que posee el juego sobre el desarrollo del niño, es importante conocer la clasificación de los diferentes tipos de juegos. Los juegos se clasifican en función de los contenidos que se trabajen o del número de jugadores, es decir, individuales, colectivos o sociales (Chamorro, 2010). Por otra parte, la elección de un tipo de juego o de otro, dependerá en su mayoría de la etapa madurativa en la que se encuentre el niño. Es decir, un niño del primer ciclo de Educación Infantil no tendrá las mismas preferencias en cuanto al juego se refiere que un niño del segundo ciclo de Educación Infantil.

Tal y como sucede con la definición del juego, varios autores proponen distintas clasificaciones de los juegos. Sin embargo, nos centraremos en la clasificación propuesta por Piaget (citado en Chamorro, 2010).

- Los juegos de ejercicio

Este tipo de juego es propio del período sensoriomotor que se produce entre los 0 y los 2 años. Durante este período, los niños repiten acciones visuales, sonoras y motrices por puro placer. Esta repetición puede o no tener un objetivo específico.

- Los juegos simbólicos

Durante este tipo de juego, los niños representan situaciones ficticias convirtiéndose ellos mismos en personajes y atribuyendo a los objetos significados reales o ficticios.

Este tipo de juego tiene su origen en la etapa preconceptual que abarca el período entre los 2 y los 4 años. En este momento, los objetos se transforman en otros no reales, por ejemplo, una caja de cartón puede convertirse en un coche, y los niños empiezan a “hacer como si”, atribuyendo a los objetos todo tipo de significados y representando situaciones y roles ficticios o reales. El lenguaje, que también se desarrollará durante esta etapa, será un elemento clave en el progreso del juego simbólico.

A partir de la etapa intuitiva (4-7 años) “el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados” (Chamorro, 2010, p.30). Este juego se realiza de manera colectiva y surge una preocupación por realizar

una imitación exacta de la realidad. Jugar a mamás y a papás, a médicos o a compradores y vendedores son algunos ejemplos de los juegos de rol que se pueden producir en esta etapa.

Son muchas las ventajas que posee el juego simbólico, este fomenta la capacidad de combinar situaciones reales y ficticias. Además, favorece la imaginación y el desarrollo cognitivo y social del niño.

- Los juegos de construcción o montaje

Este tipo de juegos constituyen un paso intermedio entre los diferentes tipos de juego y suele desarrollarse, en su versión más simple, a partir de los 18 meses.

Consiste en que el niño se propone una meta fija y la consigue a través de la construcción coordinada de elementos, acciones o movimientos. Por ejemplo, si durante el juego simbólico una caja podía simular un barco, durante esta etapa, esa misma caja puede utilizarse para construir ese barco. Por tanto, este tipo de juego consiste en la “capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para formar un todo” (Chamorro, 2010, p.31).

- Los juegos de reglas

Son aquellos juegos en los que los jugadores deben conocer y cumplir una serie de reglas para conseguir el objetivo del juego. Pecci, Herrero, López y Mozos (2010) afirman que “habitualmente creemos que solo existen reglas en los juegos colectivos, como en los deportes o en los juegos de mesa. Sin embargo, el juego de regla aparece en el niño mucho antes”.

Existe dos tipos de juego de reglas, cada uno correspondiente a una etapa distintas.

- Juego de reglas simples

Este tipo de juego es característico de la etapa de operaciones concretas que se produce entre los 7 y los 12 años. A partir de aquí, el niño desarrolla un pensamiento lógico pero concreto. Es decir, los niños creen que la forma que ellos conocen de jugar a un juego es la única posible.

- Juego de reglas complejas

Montañés et ál. (2000) defienden que en este tipo de juegos el pensamiento es mucho más abstracto, a diferencia de los juegos de reglas

simples, y el niño es capaz de relacionar con estos juegos, conocimientos que haya adquirido tiempo atrás.

En conclusión, a partir de los juegos de reglas, los niños desarrollan habilidades sociales, aprendiendo a “saber perder” y a controlar la agresividad, además de potenciar la responsabilidad y la confianza en los demás (Chamorro, 2010).

2.2 El juego cooperativo

En este apartado se recoge tanto la definición de juego cooperativo como sus características. Además, se hace hincapié en las diferencias entre juego cooperativo y juego competitivo. También se plasman los inconvenientes que pueden surgir a partir del juego cooperativo.

2.2.1 Definición y características del juego cooperativo

La RAE entiende como cooperación la acción de trabajar con otro u otros para conseguir un fin común. Además, Johnson, Johnson y Holubec (1999, p.5) defienden que “en una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo”. Por tanto, podríamos definir como juego cooperativo, aquella actividad lúdica en la que los jugadores se unen para conseguir un objetivo común.

Omeñaca y Ruiz (2007), entienden por juego cooperativo aquel en el que los objetivos de cada persona están relacionados con los demás. Es decir, cada persona logrará su objetivo únicamente si el resto de los jugadores también logran los suyos.

Velázquez (2004, p.29), afirma que “en este tipo de actividades la gente juega con, y no contra, los demás para superar uno o varios desafíos colectivos que en ningún caso suponen superar a otras personas”.

Berger (2004) entiende por juego cooperativo aquella actividad lúdica en la que los niños disfrutan jugando a partir del respeto a una serie de turnos establecidos.

Terry Orlick (2002), uno de los pioneros en el juego cooperativo considera este tipo de juego como una actividad liberadora ya que:

- Libera de la competición

Es un aspecto fundamental del juego cooperativo. En él, los jugadores se unen para lograr un objetivo común. Sin embargo, en el juego competitivo obliga a los jugadores a actuar todos contra todos con el objetivo de que solo quede una persona que sea el ganador. Según Orlick (2002), si se fomenta el juego competitivo entre los niños, pueden surgir problemas como la autoexigencia, la angustia o la violencia.

- Libera para creer

Los niños poseen una curiosidad innata y esta curiosidad da lugar a la imaginación y a la creatividad. Para que estos aspectos se mantengan en el niño, deben darse situaciones que las refuercen. Tal y como afirma Orlick (2002, p.18)” Si destruimos la curiosidad de los niños, su creatividad y la originalidad de sus pensamientos nos arriesgamos a destruir el futuro de la humanidad”. Por tanto, el juego cooperativo permite al niño encontrar soluciones a problemas además de generar una satisfacción personal.

- Libera de la exclusión

Los juegos cooperativos se oponen a la eliminación de los jugadores debido a que impide la mejora de la habilidad o destreza que se esté poniendo en práctica durante el juego. En los juegos cooperativos todos son ganadores o perdedores.

- Libera para elegir

En la estructura cooperativa, se pretende ofrecer a los niños la posibilidad de tomar pequeñas decisiones, fomentando de esta manera su autonomía y responsabilidad y aumentando notablemente su motivación en el juego. Orlick (2002, p.19) afirma que “esto les hace sentirse importantes, les da una sensación de control personal, resuelve muchos problemas y les ayuda a aprender a tomar decisiones por sí mismos”.

- Libera de la agresión

En el juego cooperativo, las actitudes agresivas y violentas desaparecen debido a que se fomenta la colaboración y la unión entre todos los miembros del grupo.

Torres (2008, p.2), afirma que “las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación en valores”. Esta afirmación se debe a que en los juegos cooperativos priman los objetivos comunes frente a los individuales, trabajando de esta manera la cooperación y la comunicación.

Para que la actividad lúdica sea cooperativa, se debe establecer un objetivo común y todos los participantes deben colaborar entre sí. Además, Slavin (1990), citado en Omeñaca y Ruiz (2007), añade la condición de que los jugadores deben poseer habilidades y capacidades motrices y cognitivas para superar la finalidad del juego.

Por otro lado, Guitart (1999), no emplea el término juego cooperativo, sino que se refiere a este tipo de juegos como juegos no competitivos. Sin embargo, de igual forma que los autores mencionados anteriormente, insiste en que este tipo de juego participan todos los alumnos, tanto los más hábiles como los que lo son menos, eliminando de esta manera las figuras de perdedores y ganadores.

A continuación, en base a la fundamentación teórica proporcionada por Guitart (1999) y Omeñaca y Ruiz (2007), las características que podríamos destacar del juego cooperativo son las siguientes:

- Es una actividad conjunta que requiera de la participación de todos los jugadores.
- Necesita la cooperación de los participantes para conseguir un objetivo común.
- Potencia la búsqueda de soluciones.
- Fomenta las relaciones “empática, cordiales y constructivas” (Omeñaca y Ruiz, 2007, p.46).
- Prevalece el proceso frente al resultado final. Por tanto, los participantes juegan con el objetivo de disfrutar del juego y no de conseguir un premio específico.
- Permite el aprendizaje de valores y el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.
- No fomenta la eliminación, de manera que no existen ni ganadores ni perdedores.
- Los jugadores no se sientan rechazados ya que son aceptados independientemente de sus habilidades o capacidades.
- Fomenta la ayuda entre iguales.

Asimismo, Cuesta et ál. (2016, p.101) destacan tres características principales de los juegos cooperativos “la ausencia de oposición, la inclusión de todos y la diversión y el disfrute”.

La figura 1 muestra un esquema que recoge las características del juego cooperativo y los aspectos a los que contribuye, favorece y libera.

Figura 1

Esquema sobre el juego cooperativo



Nota: Elaboración propia

Para finalizar con las definiciones de juego cooperativo, Almedia (2006), defiende que el juego cooperativo fomenta la propia seguridad de los jugadores. Además, se crea un sentimiento de pertenencia al grupo debido a que, en este tipo de juego, todos cooperan y se ayudan entre sí para lograr una meta común, eliminando de esta manera la competitividad. A partir de la cooperación y ayuda que requieren este tipo de juegos, la satisfacción y el disfrute de los participantes aumenta.

2.2.2 *El juego competitivo y el juego cooperativo*

La dinámica que se cree en cualquier tipo de actividad lúdica depende en parte de la estructura de meta que se plantee, Johnson (1981), citado en Antón (2011), distingue tres tipos de juego según la estructura de meta:

- Juegos con estructura de meta individualizada: Cada jugador tiene su propio objetivo independiente al del grupo clase. Por tanto, la interacción entre los jugadores es inexistente.
- Juegos con estructura de meta de competición: Cada jugador compite contra el resto y los objetivos entre los jugadores son incompatibles. Omeñaca y Ruiz

(2007, p.45), defienden que en este tipo de juegos “los éxitos individuales en la consecución del objetivo del juego van unidos al fracaso del resto de participantes”.

- Juegos con estructura de meta de cooperación: Los objetivos de todo el grupo están relacionados de manera que un jugador alcanza su objetivo solo si todo el grupo también consiguen los suyos.

En la figura 2, se refleja un cuadro comparativo que muestra las diferencias entre el juego cooperativo y el juego competitivo.

Figura 2

Diferencias entre juego cooperativo y juego competitivo

Juego competitivo	Juego cooperativo
Conllevan una división por categorías en función de las habilidades, potenciando la exclusión y la inseguridad en uno mismo.	Conllevan una mezcla de personas heterogéneas fomentando la inclusión de todos y la seguridad en uno mismo.
Destaca el resultado final.	Prima el proceso frente al resultado final.
Se generan situaciones de rivalidad.	Se ocasionan situaciones de ayuda.
Los perdedores abandonan el juego y se convierten en espectadores.	Todos inician y finalizan el juego al mismo tiempo.
Son divertidos para algunos.	Son divertidos para todos.

Nota: Adaptado de Brotto (1999), citado en Velázquez (2004), y Omeca y Ruiz (2007)

En conclusión, el juego cooperativo fomenta una serie de aspectos totalmente opuestos a los que se trabajan durante el juego competitivo. Teniendo en cuenta que el objetivo fundamental del juego cooperativo, y del juego en general, es que los alumnos disfruten jugando, en el juego competitivo no existe esta posibilidad. Como afirma Garaigordobil (2007, p.14), “La competitividad en la mayor parte de las situaciones frustra la diversión y el placer, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino

para obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que impide la diversión”

2.2.3 Inconvenientes que pueden surgir en el juego cooperativo

A la hora de poner en práctica un juego con una estructura de meta cooperativa pueden surgir ciertos obstáculos que dificulten el desarrollo de los juegos de cooperación.

- Egocentrismo

Según Piaget, los niños entre 2 y 6 años se encuentran en un estado cognitivo que recibe el nombre de pensamiento operacional. Berger (2004), afirma que, durante este estado, los niños son incapaces de pensar utilizando un razonamiento lógico. Una de las características de esta etapa es el egocentrismo, Berger expone que “El niño egocéntrico contempla el mundo exclusivamente desde su perspectiva personal” (2004. Pp. 264).

Omeñaca y Ruiz (2007), realizaron un estudio en el cual propusieron un juego de cooperación en un aula del primer ciclo de Educación Primaria. Durante el juego, una alumna se les acercó y les comentó que cómo su grupo no iba a solucionar el problema que les había surgido si no estaban haciendo lo que ella había propuesto. A partir de este ejemplo se puede observar cómo esta alumna considera su propuesta la única solución para resolver el conflicto.

Sin embargo, Nelon (1992), citado en Omeñaca y Ruiz (2007), critica el pensamiento de Piaget afirmando que “El mismo hecho de proponer juegos cooperativos representa, en principio, un modo de fomentar la capacidad para romper con el egocentrismo y valorar las formas ajenas de percibir la realidad” (p.78).

Omeñaca y Ruiz (2007), defienden que, durante el desarrollo de un juego cooperativo, se detectan conductas egocéntricas, los docentes deben de actuar. Este modo de actuación debe basarse en que los alumnos experimenten todas las posibles soluciones que aporte todo aquel que lo desee con el objetivo de que los alumnos sean conscientes de los diferentes modos de pensar y de actuar. De esta manera, Omeñaca y Ruiz (2007), afirman que se consigue la superación del egoísmo.

- Tendencia a la competición y respeto a la individualidad

Durante el desarrollo de los juegos cooperativos, puede aparecer fácilmente la competición entre los miembros del grupo y el deseo individual de sobresalir y demostrar que es mejor que los demás. Omeñaca y Ruiz (2007), defienden que el entorno del niño bien sea la familia, la escuela, su grupo de iguales o los medios de comunicación, son agentes que influyen notablemente en la concepción que este tiene sobre el juego.

Además, Omeñaca y Ruiz (2007), proponen uno de los objetivos que deben plantearse los docentes durante los juegos cooperativos debe ser lograr una armonía entre la satisfacción personal y los logros colectivos.

Por tanto, los docentes deben de reforzar personalmente a todos los alumnos con el fin de que estos sean conscientes de su evolución y para que esta individualidad no se vea distorsionada por el grupo. Asimismo, Omeñaca y Ruiz (2007), afirman que “No es necesario ser el mejor, lo que implica que los demás son peores; sí es necesario sentirse importante, lo cual no significa que los demás no puedan sentir lo mismo”.

- El incumplimiento de las reglas del juego

En los juegos competitivos, debido al clima de competición que estos generan y al deseo de ganar de los alumnos, el incumplimiento de las normas lleva comprendido una llamada de atención por parte de aquellos que se ven afectados.

Mientras tanto, en los juegos cooperativos, dado que los alumnos no están compitiendo entre sí, el incumplimiento de las normas puede resultar beneficioso para el grupo de modo que los compañeros se convierten en cómplices de la acción.

- La reacción hacia los menos capacitados

Durante los momentos de juego es posible que si no se consigue la victoria se generen situaciones de enfrentamiento contra aquellas personas a las que acusan de ser las responsables del fracaso. A partir de esto, Omeñaca y Ruiz (2007), defienden que, con el fin de prevenir y solucionar estas situaciones, es importante reflexionar con los alumnos sobre la prevalencia en los juegos cooperativos del disfrute, tanto individual como colectivo, y del aprendizaje sobre

el resultado final. Para que esto se logre, es esencial que el clima de la clase esté basado en la cooperación, la ayuda y el respeto hacia los demás.

- El clima social de clase

La actuación de los alumnos durante el desarrollo de los juegos se ve condicionada por el ambiente existente en el aula, el cual está determinado por factores ecológicos (distribución del espacio, material, nivel de ruido...) y humanos (disposición del profesor, cohesión, relación entre los iguales...).

Es por esta razón que, con el fin de eliminar estas conductas y formas de actuar, Omeñaca y Ruiz (2007), proponen clarificar los objetivos del juego, reflexionar sobre las actitudes que pueden ser perjudiciales para las relaciones sociales y trabajar las conductas prosociales.

Para concluir, el juego cooperativo puede utilizarse como un medio para la mejora del bienestar individual y sociales trabajando valores como la cooperación, la inclusión y la tolerancia. Sin embargo, es importante recalcar que esta forma de actuar no se consigue en un solo día, para ello es necesario la realización de una gran cantidad juegos cooperativos durante un largo período de tiempo. Asimismo, fomentar durante los juegos cooperativos la interdependencia positiva, creando la necesidad de ayudarse entre todos para conseguir el objetivo del juego, es una estrategia fundamental para dirigir a los alumnos hacia la cooperación.

2.3 Los valores

En los presentes subapartados se tratarán varias definiciones del término valor, así como sus características y varias clasificaciones propuestas por diferentes autores. Además, se tratará la importancia de trabajar los valores en la etapa de educación infantil y la metodología para llevarlos al aula.

2.3.1 Definición y características de los valores

Según Sánchez (2008):

Los valores son cualidades de hechos y cosas, de las mismas realidades y fenómenos sociales. Tales hechos y realidades se convierten en valores, adquieren la cualidad de un valor, en la medida que son valorados. En otras palabras, no hay valores si no son valorados. (p.80)

Asimismo, Carranza (2003, p.18), afirma “un valor es un principio normativo que preside y regula el comportamiento de las personas en cualquier situación y momento”.

Por otro lado, Fabelo (2003), afirma que el tema de los valores siempre ha sido una cuestión que ha preocupado al hombre, este tenía una necesidad de conocer qué calificar como justo o adecuado y qué calificar como injusto o inadecuado con el fin de valorar las actitudes y las conductas que realizaba durante su vida. Asimismo, Gervilla (2003), citado en Salmerón (2005), entiende que los valores son cualidades relacionadas con la identidad cultural de la sociedad que se convierten en reguladores de las acciones que el ser humano realizado, orientándole así en su vida.

Salmerón (2005) propone las siguientes características relacionadas con los valores:

- Polaridad

Los valores siempre van a poseer su correspondiente antivalor (bueno-malo, justo-injusto...). Estos siempre van a ser reconocidos y aceptados por los demás debido a su beneficio. Mientras que los antivalores van a ser rechazados por su connotación negativa o los prejuicios existentes sobre ellos. Frondizi (2001), defiende que los valores negativos no dependen de los positivos, sino que existen por ellos mismos.

- Gradación

Debido a que no todos los valores o antivalores valen lo mismo, la gradación hace referencia a la fuerza que posee o presenta un valor o antivalor. Además, la gradación está relacionada con la polaridad.

- Infinitud

Esta característica tiene una dimensión ideal debido a que los valores son cualidades que nunca llegan a lograrse del todo porque el hombre puede llegar a ser tan inconformista que siempre intentará aspirar a más.

2.3.2 Clasificación de valores

En primer lugar, Seijo (2009), afirma que se pueden encontrar diversas clasificaciones de los valores debido a su extensa diversidad. Además, comenta que uno de los aspectos que permite categorizar los valores es aquel relacionada con su análisis y estudio.

A lo largo del tiempo, los investigadores han ido planteando diversas clasificaciones de los valores:

Münsterberg, citado en Marín (1996), presentaba una clasificación primaria la cual se dividía en valores vitales y valores culturales, los dos respondiendo ante la identidad. Esta identidad viene determinada por el valor de conservación, el valor de concordancia, el valor de corroboración y el valor de ejecución.

Rickert (1921), citado en Marín (1968), elabora una clasificación de los valores según los bienes en los que se realizan, la subjetividad con la que se reflexiona sobre ellos y la consideración reflexiva de cada zona de valor en la que aparecen. Para esta clasificación, Rickert se basa en tres criterios: persona o cosa, actividad o contemplación y social o asocial.

Scheler, citado en Marín (1968), propone una organización jerárquica basada en cinco criterios: El primer criterio al que hace referencia es el de la duración, destacando que los valores inferiores son aquellos que tienen una breve duración como el placer corporal. Mientras que reconoce que existen otros valores, como la verdad, que tienen una duración que va más allá. El segundo criterio que establece es el de la apropiación afirmando que existen algunos valores cuya apropiación por alguna persona hace que ese valor sea excluyente para el resto. Sin embargo, defiende que existen otros valores los cuales no se ven afectados por esa divisibilidad. El tercer criterio que propone es el de agrado o desagrado, defendiendo que a pesar de que un valor resulte agradable puede ser que no sea beneficioso debido a que tal y como afirma Marín (1968, p.33) “Es absurdo tomar un alimento por muy grato que sea si tiene consecuencias mortales”. El siguiente valor al que Scheler hace referencia es el de la satisfacción, destacando que existen algunos valores que producen un placer superficial y momentáneo, mientras que otros valores llegan hasta lo más profundo de nuestro ser “Cuando los realizamos parecemos quedar justificados. Sentimos que estamos en nuestro propio camino” (Marín, 1968, p.33). Scheler afirma que el carácter absoluto o relativo de un valor también es un criterio determinante para la jerarquización de los valores, destacando que existen algunos valores con un poder absoluto donde el agrado o el desagrado no influyen para nada. Vinculado a esto, Marín afirma “Estos valores absolutos se presentan ante el puro sentir independiente de la sensibilidad y de las exigencias orgánicas” (1980, p.34).

Ortega y Gasset, citado en Marín (1968),) amplía la clasificación proporcionada por Scheler añadiendo los valores morales. Por tanto, las categorías en la clasificación de valores propuesta por Ortega y Gasset serían: Valores útiles, Vitales (Intelectuales, Morales y Estéticos) y Religiosos. Además, refleja la polaridad de los valores destacando los valores positivos y negativos.

El modelo axiológico propuesto por Gervilla (2000), es uno de los más difundidos en la actualidad. Gervilla (2000), relaciona los valores y antivalores con las dimensiones de la persona a través de una perspectiva integradora.

En la tabla 1, se recoge la clasificación de los valores propuesta por Gervilla, asociando a las diferentes dimensiones de las personas, una categoría del valor, unos valores y unos antivalores.

Tabla 1

Clasificación de los valores siguiendo una educación integral

Dimensión	Categoría del valor	Valores-Antivalores
Cuerpo	Corporal	Salud-Enfermedad
Razón	Intelectual	Sabiduría-Ignorancia
Afecto	Afectiva	Solidaridad-Egoísmo
Singularidad	Individual	Independencia- Dependencia
	Liberadora	Libertad-Esclavitud
	Moral	Justicia-Injusticia
Apertura	Social	Amistad-Enemistad
	Ecológica	Purificación- Contaminación
	Instrumental	Suficientismo- Consumismo
	Estética	Agradable-Desagradable
	Religiosa	Dios, oración, fe- increencia

Nota: Tomada de Gervilla (2000, p.53)

Mientras tanto, adoptando un punto de vista más didáctico, nos encontramos por dos clasificaciones del sistema de valores.

Por un lado, la figura 3, se recoge la clasificación del sistema de valores propuesta por Quintana (1992), citado en Parra (2003), es la siguiente:

Figura 3

Clasificación del sistema de valores



Nota: Elaboración propia a partir de Quintana (1992), citado en Parra (2003, p.77)

Por otro lado, la tabla 2 muestra la clasificación del sistema de valores propuesta por Marín (1976), citado en Parra (2003), propone teniendo en cuenta las dimensiones del ser humano y relacionado estas con diferentes áreas curriculares.

Tabla 2

Clasificación de los valores según las dimensiones

Dimensión	Valores	Área curricular
Dimensión de la supervivencia	Valores técnicos	Área tecnológica
	Valores vitales	Educación física y deporte

Dimensión cultural	Valores estéticos	Expresión plástica Expresión musical Expresión literaria
	Valores intelectuales	Lenguajes Matemáticas Área de las ciencias naturales Área sociocultural
	Valores éticos	Educación cívica
Dimensión trascendental	Cosmovisión	Filosofía
	La religión	Educación religiosa

Nota: Elaboración propia a partir de Marín (1976, citado en Parra 2003, p.77)

2.3.3 Los valores en la Educación Infantil

Cada sociedad, dependiendo del contexto en el que se encuentre, selecciona el sistema de valores que sea más apropiado para satisfacer las necesidades de la comunidad. Parra (2003), afirma que la escuela es la institución encargada de la difusión y el fomento de este sistema de valores. Asimismo, Parra (2003, p.70) afirma:

Si la transmisión de unos valores considerados como fundamentales, era indispensable en las sociedades más tradicionales con el fin de preservar sus tradiciones y sus formas de vida-marcadas por su uniformidad-cuanto más complejas y plurales son las sociedades, como acontece en las sociedades democráticas actuales, tanto más necesaria se hace la tarea de una educación en valores para el mantenimiento de la cohesión social.

Tal y como afirma Limón (1994), el maestro es una figura referente en la vida de sus alumnos. Por eso, este debe ejercer de ejemplo con el fin de demostrar que los valores pueden llevarse a la práctica durante la vida cotidiana.

En el momento de poner en práctica la educación de valores en el aula, Domínguez (1996), afirma que uno de los objetivos que el maestro debe plantearse respecto a la educación moral es trabajar aquellos valores que tengan una fácil conceptualización y funcionalidad en el aula. Sin embargo, el objetivo no es que los alumnos aprendan las definiciones de los valores, sino que, relacionando las acciones diarias con estos valores, los alumnos se familiarizarán más fácilmente con ellos y los comprenderán.

Por otro lado, Domínguez (1996), comenta otra estrategia para llevar a cabo el fomento de la educación de valores que consiste en trabajar la reflexión sobre acciones cotidianas que le sucedan al alumno tanto en la escuela como en su entorno y que estas supongan un conflicto de valor. El objetivo de estas reflexiones es que los alumnos se acostumbren a juzgar todas aquellas situaciones con las que se encuentra.

Para concluir con los objetivos que Domínguez (1996), propone con el fin de llevar a cabo una educación en valores con éxito en el aula, el último objetivo al que se hace referencia es el conseguir que los alumnos sean conscientes de la relación ente juicio y acción moral. A pesar de que los alumnos tengan claro las definiciones de los valores y sean capaces de reflexionar sobre acciones que son justas o injustas, si luego ellos mismos no son capaces de ponerlo en práctica, los dos aspectos anteriores no sirven de nada. Por eso, es necesario una educación en valores que proponga situaciones donde el alumno pueda experimentar diferentes situaciones con sus respectivas consecuencias.

Así pues, Domínguez (1996, p.26), concluye que “De esta manera van tomando progresivamente conciencia del sentido de la responsabilidad, de lo que supone la obediencia o no a unas normas y las consecuencias positivas o negativas de la acción”.

Piaget (1935), citado en Gutiérrez (1968), distingue tres etapas en el proceso de adquisición de valores:

La primera etapa, conocida como el proceso de aceptación de valores, consiste en la aceptación, por parte de los niños, de aquellos valores que su entorno le proporciona.

En la segunda etapa, identificación de valores, a los niños ya no les sirve lo que su entorno le aporte, sino que se esfuerza por buscar sus propios valores. Asimismo, Gutiérrez (1968, p.102), afirma “Aquí surgen numerosas dudas y se plantean importantes dilemas, procesos que llevarán al niño a incorporar una decisión propia y a consolidar los criterios valores que le servirán en adelante”.

La tercera y última etapa, se basa en la convicción del niño en los valores y en la realización del valor.

Valseca (2009), afirma que, debido al aumento de problemas sociales, la sociedad exige que en la escuela se proporcione una educación en valores que permita a los alumnos vivir en sociedad de una manera pacífica y respetuosa. De manera que la sociedad delega a las escuelas la labor de educar en valores. Sin embargo, la escuela no es la única institución que puede y debe fomentar la educación en valores.

En primer lugar, la educación en valores comienza en la familia debido a que esta es una institución muy influyente en la vida de los niños. En el momento en el que los niños entran en contacto con el entorno social, estos pueden encontrarse con las faltas de respeto hacia otras personas, el consumismo, las conductas agresivas y discriminatorias. Asimismo, Valseca (2009, p.3), afirma que “Los valores familiares definirán el buen criterio de los niños para reflexionar y decidir si estos contravalores son aceptables o no”.

En segunda instancia, la educación en valores prosigue en la escuela destacando también la importancia de la figura del profesorado ya que también será un modelo de comportamiento para los alumnos. Valseca (2009), sostiene que en la escuela se presentan situaciones problemáticas actuales y se hace hincapié en los valores que favorecen el desarrollo integral de los alumnos.

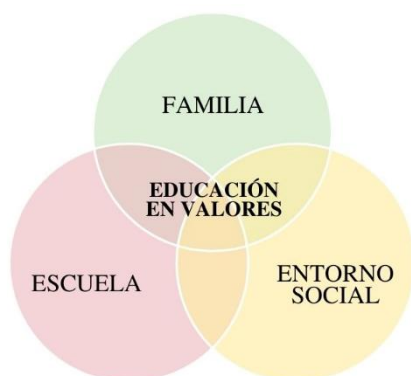
Asimismo, Valseca (2009), manifiesta que la mejor estrategia para trabajar la educación en valores es a través de una educación transversal. Los temas transversales, según Valseca (2009, p.4), “son contenidos de enseñanza-aprendizaje que no hacen referencia a ningún área en concreto si no que deben tratarse de forma global mediante proyectos compartidos por el profesorado de los centros educativos”. De este modo, la educación en valores debe trabajarse de manera global en todas las áreas curriculares.

Para concluir, la educación en valores es, según Valseca (2009), “un proceso de desarrollo construcción moral” el cual no debe fomentarse en una única institución, sino que todas las instituciones y agentes con las que los niños interactúan deben de cooperar para conseguir que los niños se conviertan en persona reflexivas y autónomas capaces de enfrentarse a la realidad de una manera crítica.

Asimismo, la figura 4 refleja que con el fin de conseguir que el niño reciba una educación en valores adecuada y útil para su vida, esta debe ser impartida de manera coordinada por su entorno.

Figura 4

Factores influyentes en el sistema de valores del niño



Nota: Elaboración propia a partir de Valseca (2009, p.3)

2.4 El juego cooperativo y los valores

En primer lugar, Gutiérrez (1968), afirma que debido a que la sociedad es competitiva, esto supone una crisis en el sistema de valores. Por tanto, surge una preocupación por parte de los profesores y entrenadores relacionada con la utilidad de transmitir un sistema de valores en el aula si cuando los alumnos salgan de allí volverán a integrarse en la competitividad propia de la sociedad. Según Gutiérrez (1968, p.101) y en relación con lo anteriormente descrito, “Resulta muy difícil competir en el aula contra los sugestivos modelos propugnados por la sociedad y los medios de comunicación”.

En ese mismo contexto, Brenda Bredemeier (1986), citado en Gutiérrez (1968), realizó un estudio para comprobar si a partir de la actividad física se podía transmitir un adecuado sistema de valores. Este estudio se llevó a cabo en un campamento de verano y consistió en dividir a los niños en tres grupos: Con el primer grupo, utilizaron el método tradicional para la enseñanza de la educación física, a partir del sometimiento a unas reglas. Respecto al segundo grupo, con ellos utilizaron “un programa de resolución de dilemas morales mediante estrategias de desarrollo estructural” (Gutiérrez, 1968, p.103). Al tercer grupo, se le aplicaron los principios del aprendizaje social. Respecto a los resultados del estudio, Gutiérrez (1968, p.103), afirma “Los resultados demostraron que los grupos enseñados mediante aprendizaje social y desarrollo estructural dieron lugar a

cambios en el razonamiento moral durante el programa, mientras que el grupo enseñado mediante el seguimiento de las reglas no manifestó cambios significativos”. Es así como se puede observar que la educación física es un medio muy eficiente como transmisor de un sistema de valores, siempre y cuando la metodología que se lleve a cabo sea la adecuada.

Bredemeier (1984), citado en Carranza (2003), defiende que la educación física, por sí misma, no tiene la capacidad de ejercer como transmisor de valores. Sin embargo, según Carranza (2003, p.16), “Dependerá del uso, correcto o incorrecto, que de la actividad física se haga”. Asimismo, Huxley (1969), citado en Gutiérrez (1968, p. 101), sobre el buen uso del deporte, declara que “Bien utilizado, puede enseñar resistencia y estimular un sentimiento de juego limpio y un respeto por las reglas, un esfuerzo coordinado y la subordinación de los intereses personales a los de grupo”.

Según Flores y Zamora (2009, p.136), la actividad física es importante porque:

Permiten construir y consolidar valores como la cooperación y la solidaridad, mejoran la confianza y el respeto hacia sí mismos y hacia los demás, mejoran el desarrollo social, preparan a las personas para que compitan en el mundo laboral, para que aprendan a trabajar en equipo y a coexistir en armonía, respeto y tolerancia con sus semejantes.

Asimismo, Arnold (1991), citado en Gutiérrez (1968), afirma que “a través de la participación en juegos y deportes surgen cualidades tan admirables como la lealtad, la cooperación, el valor, la resolución, la fuerza de voluntad, el dominio de sí mismo, la resistencia, la perseverancia y la determinación”.

En conclusión, debido a que el juego es una actividad natural propia del niño, es muy conveniente utilizar dicha actividad para el fomento de un sistema de valores correcto que afectará al desarrollo integral del niño

3. Objetivos

A continuación, se van a exponer los objetivos, tanto generales como específicos, que se pretenden conseguir con el presente TFG.

3.1 Objetivos general

- Diseñar un recurso educativo para trabajar los valores a través del juego cooperativo.

3.2 Objetivos específicos

- Promover el respeto a través de juegos cooperativos.
- Potenciar la cooperación a partir de juegos cooperativos.
- Generar la ayuda entre los miembros del aula a través de juegos cooperativos.
- Desarrollar las habilidades motrices utilizando como eje el juego cooperativo.
- Trabajar la expresión corporal a partir del juego cooperativo.
- Fomentar el conocimiento del esquema corporal a través de los juegos cooperativos.

4. Metodología

En primer lugar, desde que empezaron los seminarios del TFG en septiembre tuve claro que quería basar mi TFG entorno a algún aspecto relacionado con el juego. Sin embargo, me costó bastante decidirme dado que todo lo que se me ocurría era demasiado general y mi tutor me recomendó buscar algún tema que fuese más específico.

Una vez tuve claro la temática, me dispuse a buscar bibliografía relacionada con ella. Consulté varias fuentes de información como Dialnet, Scielo o la base de datos EBSCO. Sin embargo, fueron Google académico y Google libros las fuentes de dónde más documentos puede recopilar. Las palabras clave que utilicé para buscar fueron juego infantil, juego cooperativo y valores en educación infantil. Asimismo, también consulté libros de la biblioteca de la universidad y asignaturas de años anteriores.

En segundo lugar, cuando ya tuve varios artículos seleccionados me dispuse a realizar el marco teórico. Me resultó bastante complicado empezar este apartado debido a que estaba bastante bloqueada y no sabía por dónde empezar. No obstante, consultar el repositorio RIUCV y encontrar trabajos de años anteriores relacionados sobre mi temática, me fue de gran ayuda puesto que me dieron una idea sobre cómo empezar. Para la realización del marco teórico, consulté muchos artículos y seleccioné aquellos que consideré que serían más útiles. Tal y como iba eligiendo los artículos, los leía y subrayaba lo más importante. Al mismo tiempo que iba añadiendo una cita al trabajo, apuntaba la fuente en el listado de referencias con el objetivo de no perder ninguna fuente y tenerlas todas a mano.

A continuación, cuando terminé el marco teórico decidí realizar los objetivos, sin embargo, solo pude redactar el general debido a que me estaba resultando muy difícil la redacción de los objetivos específicos y tras habar con mi tutor, me recomendó redactar estos últimos una vez tuviera hecha la propuesta didáctica.

En tercer lugar, respecto al apartado de desarrollo del trabajo, durante una reunión que realicé con mi tutor, llegamos a la conclusión de que teniendo en cuenta el enfoque de mi trabajo, lo mejor sería proponer en vez de una secuencia didáctica, una batería de juegos con el objetivo de crear un libro con una serie de juegos cooperativos organizados en distintos bloques y al que podrían acceder todos los docentes.



Para la realización de esta batería de juegos, me sirvieron de inspiración el libro *juegos cooperativos y educación física* escrito por Jesús Vicente Ruiz Omeñaca y Raúl Omeñaca Cilla y mis últimas prácticas. Tras seleccionar aquellos juegos que quería plasmar en mi trabajo, realicé las fichas de cada uno. Además, consulté el currículum con el fin de contextualizar y relacionar adecuadamente los juegos con los objetivos y contenidos que se proponen para trabajar en la etapa de educación infantil.

Una vez tuve realizada la batería de juegos y todas las fichas correspondientes, me dispuse a realizar los últimos apartados del trabajo: la metodología y las conclusiones.

Por último, maqueté todo el trabajo añadiendo los índices, encabezado, el numerado de páginas etc.... y añadí el listado de las referencias bibliográficas.

5. Desarrollo

5.1 Introducción

El presente recurso educativo consiste en el desarrollo de una batería de juegos disponible para todos los docentes con la finalidad de tener diferentes opciones para empezar a introducir la cooperación y los valores que se trabajan a través de esta (ayuda, respeto) en el aula.

Vargas (2017, p.68) entiende por recurso educativo como “el apoyo pedagógico que refuerza la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza aprendizaje”.

El objetivo de estos juegos es iniciar a los alumnos en la cooperación fomentando la autoestima y la seguridad en ellos mismos debido a que en los juegos cooperativos nadie va a ser excluido por carecer de habilidades. Asimismo, estos juegos cooperativos contribuyen a la generación de situaciones de ayuda entre el grupo de iguales y un aspecto esencial en el aprendizaje, todos los alumnos disfrutan durante el momento de juego.

5.2 Propuesta de actividades

5.2.1 *Objetivos didácticos*

En el siguiente apartado se van a exponer los objetivos didácticos, tanto generales como específicos, que se pretenden conseguir durante el desarrollo de los juegos.

5.2.1.1 **Objetivo general**

Proponer una serie de juegos, organizados en distintos bloques que además de trabajar distintos aspectos del alumno, fomenten el trabajo cooperativo, la ayuda y la inclusión.

5.2.1.2 **Objetivos específicos**

Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.

Conocer las normas y modos de comportamiento social de los grupos con los que interactúa y establecer vínculos fluidos de relación interpersonal.

Iniciarse en las habilidades numéricas básicas, la noción de cantidad y la noción de orden de los objetos.

Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas, adoptando posturas y actitudes adecuadas a las diversas actividades que desarrolla en su vida cotidiana.

Conocer, manifestar y explicitar los propios sentimientos, emociones y necesidades, y respetar los de los demás.

Adquirir coordinación y control dinámico en el juego, en la ejecución de tareas de la vida cotidiana y en las actividades en las que tenga que usar objetos con precisión, de acuerdo con su desarrollo evolutivo.

Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, adquiriendo de manera progresiva una mayor precisión en sus gestos y movimientos.

Relacionarse con los demás y aprender las pautas elementales de convivencia.

Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas, adoptando posturas y actitudes adecuadas a las diversas actividades que desarrolla en su vida cotidiana.

Explorar y observar su entorno familiar, social y natural, para la planificación y la ordenación de su acción en función de la información recibida o percibida.

Descubrir a través de los diferentes lenguajes su propio cuerpo y sus posibilidades de expresión y comunicación.

5.2.2 Contenidos

Según el DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consejo, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Valenciana, los contenidos se agrupan en diferentes áreas y distintos bloques.

Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen

El cuerpo humano. Características diferenciales del cuerpo. El esquema corporal. El tono, la postura, el equilibrio

La confianza en las posibilidades y capacidades propias para realizar las tareas. Las necesidades básicas del cuerpo.

Valoración y actitud positiva ante las demostraciones de sentimientos, de emociones y de vivencias propias y de los demás. El control gradual de las mismas.

Bloque 2. El juego y el movimiento

La conciencia de las posibilidades y las limitaciones motrices del cuerpo.

La coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino y grueso.

La actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos y en la vida cotidiana.

El control dinámico y estático del propio cuerpo y de los objetos y su valoración en el desarrollo funcional de las actividades cotidianas y en los juegos específicos y generales.

Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana

La percepción de los deseos y de los estados de ánimo, su manifestación y comunicación. La práctica de destrezas, actitudes, normas y la consolidación de hábitos positivos.

La interacción y colaboración con actitudes positivas para establecer relaciones de afecto con los otros.

Área 2. El medio físico, natural, social y cultural

Bloque 1. Medio físico: relaciones y medidas

El número cardinal y ordinal.

La utilización de la serie numérica para contar elementos de la realidad cotidiana.

Área 3. Los lenguajes: Comunicación y representación

Bloque 2. Lenguaje verbal

2.1 Escuchar, hablar y conversar

La utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio lingüístico, sobre todo el respeto al turno de palabra y la escucha atenta y respetuosa.

Bloque 6. Expresión musical

El conocimiento de la música como medio de expresión y como sistema de representación.

Bloque 7. Lenguaje corporal

El descubrimiento de las posibilidades del cuerpo para expresar y comunicar sentimientos y emociones.

El descubrimiento del espacio a través de movimientos diversos.

La vivencia del lenguaje corporal con intencionalidad comunicativa y expresiva en actividades motrices del propio cuerpo.

La imitación y representación de situaciones, de personajes, de historias sencillas, reales y evocadas individualmente y en pequeño grupo.

5.2.3 Metodología

En Educación Infantil, la metodología debe estar sustentada en estructuras activas y participativas donde el maestro ejerza de guía y el alumno sea el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, el juego es un recurso fundamental debido a que utilizamos una actividad de gran interés para ellos con el objetivo de desarrollar su aprendizaje.

En la presente batería de juegos se va a intentar conseguir un clima agradable, basado en la cooperación y la unión de todos los alumnos, fomentando la inclusión y el respeto a todos los individuos. Además, también se pretende potenciar aspectos fundamentales en el desarrollo cognitivo, físico, social y afectivo del niño. A partir de estos juegos se favorecerá también el aprendizaje tanto individual como colectivo.

Después de cada juego, o bien tras haber realizado algunos de ellos, sería conveniente llevar a cabo una asamblea con ellos donde se reflexione sobre los juegos que han realizado. Para poder realizar esta reflexión, se les iría planteando a los alumnos una serie de preguntas, algunas de estas podrían ser:

¿Os ha gustado el juego?

¿Ha habido conflictos? Si es así, ¿cómo los habéis solucionado?

¿Qué habéis aprendido?

¿Os gustan más los juegos dónde solo ganan algunos y la mayoría pierde o los juegos en los que ganamos o perdemos todos?

En cuanto a los materiales utilizados, se especifican a continuación en la parrilla del juego correspondiente.

Debido a que estos juegos no van a ponerse en práctica durante este momento no se han especificado las posibles adaptaciones al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Sin embargo, durante el momento de puesta en práctica de cualquiera de los juegos, estos estarían sujetos a cualquier modificación o adaptación que fuera necesaria.

5.2.4 Juegos propuestos

A continuación, se van a plasmar los juegos propuestos que pertenecen a este recurso del aula.

En primer lugar, se podrán encontrar con cinco juegos de mesa cooperativos. Seguido de estos juegos, se redactarán juegos cooperativos de imagen y percepción corporal. Después, se encontrarán con una serie de juegos los cuales permitirán el desarrollo de las habilidades motrices a través de juegos cooperativos. Por último, se podrán observar juegos cooperativos con el objetivo de trabajar la expresión corporal.

5.2.4.1 Juegos de mesa cooperativos

En este apartado se describen distintos juegos de mesa que tienen como objetivo principal la cooperación entre los jugadores para lograr el fin de cada juego.

A continuación, la figura 5 refleja el primer juego de mesa cooperativo.

Figura 5

Ficha 1. Juego de mesa: Little cooperation

Little cooperation
Objetivos
<p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p> <p>Conocer las normas y modos de comportamiento social de los grupos con los que interactúa y establecer vínculos fluidos de relación interpersonal.</p>

Iniciarse en las habilidades numéricas básicas, la noción de cantidad y la noción de orden de los objetos.

Desarrollo

El objetivo principal del juego es conseguir transportar a los animales desde la placa de hielo hasta el iglú a través de un puente.

El puente estará sostenido por seis pilares de hielo.

Los alumnos deberán tirar el dado y realizar los movimientos que este dicte. Si en la cara del dado, sale el dibujo de un bloque de hielo, deberán quitar un pilar que sostiene el puente.

Si sale en el dado el dibujo del puente, deberán coger un animal y colocarlo sobre él. Además, en el caso de que saliera la imagen de un iglú, los alumnos podrán transportar a cualquier animal que se encuentre en el puente hasta el iglú.

El juego puede terminar de dos formas.

Por un lado, todos los alumnos habrán perdido si el puente se destruye antes de que hayan colocado a todos los animales en el iglú.

Por otro lado, todos los alumnos habrán ganado si consiguen transportar a todos los animales desde la placa de hielo hasta el iglú.

Agrupamiento

PG (Pequeños grupos)

Material

Juego de mesa (Ver anexo 1)

Espacio

Aula

Seguidamente, la figura 6 muestra la ficha del segundo juego de mesa cooperativo el cual recibe el nombre de mi primer frutal.

Figura 6

Ficha 2. Juego de mesa: Mi primer frutal

<p>Mi primer frutal</p>
<p>Objetivos</p>
<p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p> <p>Conocer las normas y modos de comportamiento social de los grupos con los que interactúa y establecer vínculos fluidos de relación interpersonal.</p> <p>Iniciarse en las habilidades numéricas básicas, la noción de cantidad y la noción de orden de los objetos.</p>
<p>Desarrollo</p>
<p>El objetivo principal del juego es conseguir, entre todos los jugadores, todas las frutas de los diferentes árboles frutales antes de que el cuervo se las coma. Este juego también se desarrollará a través del lanzamiento de un dado.</p> <p>Si al caer el dado aparece la figura del cuervo, deberán colocar una figura del camino en el centro de la mesa, a un lado estarán los árboles frutales y al otro lado estará la cesta para recoger las frutas.</p> <p>Cada vez que al tirar el dado salga uno de los cuatro colores (rojo, amarillo, verde y azul) los alumnos tendrán que coger una fruta del color correspondiente y colocarla en la cesta. Sin embargo, cada vez que aparezca la figura del cuervo, este avanzará una casilla.</p> <p>El juego puede terminar de dos maneras.</p> <p>Por un lado, todos los alumnos habrán perdido si el cuervo llega a la cesta antes de que todas las frutas se hayan recogido. Por otro lado, si sucede la situación contraria, es decir, si los alumnos consiguen recoger todas las frutas antes de que llegue el cuervo, habrán ganado.</p>
<p>Agrupamiento</p>
<p>PG (Pequeños grupos)</p>
<p>Material</p>
<p>Juego de mesa (Ver anexo 2)</p>

Espacio
Aula

La figura 7 refleja el tercer juego de mesa cooperativo el cual está basado en un cuento muy utilizado en la etapa de Educación Infantil, el monstruo de colores.

Figura 7

Ficha 3. Juego de mesa: El monstruo de colores

El monstruo de colores
Objetivos
<p>Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas, adoptando posturas y actitudes adecuadas a las diversas actividades que desarrolla en su vida cotidiana.</p> <p>Conocer, manifestar y explicitar los propios sentimientos, emociones y necesidades, y respetar los de los demás.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p> <p>Iniciarse en las habilidades numéricas básicas, la noción de cantidad y la noción de orden de los objetos</p>
Desarrollo
<p>El objetivo del juego es ordenar las emociones, colocando cada ficha de color en su jarra correspondiente. Sin embargo, hay tres jarras que contienen la imagen del monstruo de colores con todas las emociones revueltas. Todas las jarras estarán colocadas en las estanterías giradas de modo que los jugadores no sabrán cuál de ellas contiene el desorden de emociones.</p> <p>Para el desarrollo del juego, los alumnos deberán lanzar un dado y realizar los movimientos y las acciones correspondientes.</p> <p>Si al lanzar el dado sale el número 1 o el 2, los alumnos deberán coger la figura del monstruo y avanzar una o dos casillas en el sentido que ellos quieran, según el número que haya salido.</p>

En el caso de salir en la cara del dado la forma de una espiral, los alumnos podrán mover al monstruo hacia la casilla que quieran.

También puede darse la opción de que al lanzar el dado aparezca la imagen de la niña, en este caso se presenta la oportunidad de volver a dar la vuelta a un bote que contiene las emociones desordenadas.

Para poder coger la ficha de cada casilla, los alumnos deberán explicar una situación o un aspecto que les transmita la emoción que representa la figura.

Una vez conseguida la ficha pueden darse tres situaciones diferentes.

En primer lugar, lo que puede pasar es que los alumnos coloquen la ficha en un bote y al girarlo, se den cuenta de que no es el bote correspondiente. Por lo tanto, deberán dejar la ficha en la casilla y darle la vuelta al bote otra vez, recordando en qué lugar se encontraba y qué emoción representaba.

En segundo lugar, puede pasar que los alumnos coloquen la ficha en un bote de manera aleatoria y al girarlo, se den cuenta de que es el bote correspondiente con la emoción.

Por último, puede suceder que al dar la vuelta a un bote aparezca el monstruo con todas las emociones desordenadas. Si a lo largo del juego, nos aparecen los tres monstruos antes de colocar cada ficha en el bote correspondiente, el juego terminaría.

Agrupamiento
PG (Pequeños grupos)
Material
Juego de mesa (Ver anexo 3)
Espacio
Aula

Como se puede observar en la figura 8, el siguiente juego de mesa propuesta es el llamado “Karuba junior”.

Figura 8

Ficha 4. Juego de mesa: Karuba junior

Karuba junior
Objetivos

<p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p> <p>Iniciarse en las habilidades numéricas básicas, la noción de cantidad y la noción de orden de los objetos.</p>
<p>Desarrollo</p>
<p>El objetivo principal del juego es conseguir encontrar los tres tesoros antes de que los piratas lleguen a la isla.</p> <p>Por turnos, los alumnos deberán ir levantando las fichas. Si la ficha que levanten es parte de un camino, deberán colocarlo en el tablero para ir creando el camino hasta el tesoro. Asimismo, si levantan la tarjeta y aparece un cofre del tesoro habrán encontrado uno de los tres tesoros que tienen que localizar para ganar el juego.</p> <p>Sin embargo, si aparece la figura de un barco, los piratas deberán avanzar tantas casillas como indique la ficha.</p> <p>También puede aparecer la figura de un tigre y esta ficha cortará el camino donde se coloque.</p> <p>Para finalizar el juego pueden darse diversas situaciones.</p> <p>Por un lado, nos pueden aparecer tantos tigres que todos los caminos estarán cortados y no se podrá continuar.</p> <p>Por otro lado, puede pasar que los piratas lleguen antes que los aventureros a la playa y se queden con los tesoros o viceversa.</p>
<p>Agrupamiento</p>
<p>PG (Pequeños grupos)</p>
<p>Material</p>
<p>Juego de mesa (Ver anexo 4)</p>
<p>Espacio</p>
<p>Aula</p>

La figura 9 refleja el último juego de mesa cooperativo, llamado la torre del dragón.

Figura 9

Ficha 5. Juego de mesa: La torre del dragón

La torre del dragón
Objetivos
<p>Adquirir coordinación y control dinámico en el juego, en la ejecución de tareas de la vida cotidiana y en las actividades en las que tenga que usar objetos con precisión, de acuerdo con su desarrollo evolutivo.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p>
Desarrollo
<p>El objetivo principal del juego es rescatar a la princesa de la torre.</p> <p>Este juego consta de dos fases.</p> <p>En primer lugar, los alumnos deberían construir el andamio. Para ello, deberán ir destapando las fichas de construcción. Si en estas sale el dragón, el cual estará sujetando la primera plataforma del andamio, deberán moverlo una casilla hacia atrás.</p> <p>Los alumnos deberán construir el andamio a partir de las fichas donde aparezcan la figura de un camarada, la de un andamio o la del comodín.</p> <p>Una vez terminada la plataforma se pasará a la siguiente fase que consistirá en salvar a la princesa. Para conseguirlo, deberán utilizar los pasadores e ir moviendo al peón, que simulará a la princesa, a lo largo de todo el andamio. Si el peón se cae de la plataforma, tendrán que volver a empezar.</p> <p>Habrán ganado el juego si logran sacar a la princesa antes de que el andamio se derrumbe. Sin embargo, si el dragón consigue su piedra antes de que hayan sacado a la princesa, el andamio se destruirá y habrán perdido el juego.</p>
Agrupamiento
PG (Pequeños grupos)
Material

Juego de mesa (Ver anexo 5)
Espacio
Aula

5.2.4.2 Juegos cooperativos de imagen y percepción corporal

En este apartado se encuentran, a continuación, una serie de juegos donde a través de juegos cooperativos, se trabajará el esquema corporal, el conocimiento del propio cuerpo, así como sus capacidades y limitaciones motrices.

A continuación, la figura 10 refleja el primer juego cooperativo de imagen y percepción corporal.

Figura 10

Ficha 6. Juego: Busco a mi pareja

Busco a mi pareja
Objetivos
<p>Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, adquiriendo de manera progresiva una mayor precisión en sus gestos y movimientos.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p>
Desarrollo
<p>El juego consistirá en asignar a cada alumno un animal, a continuación, se tapan los ojos y deberán desplazarse por el espacio haciendo el sonido correspondiente al animal asignado. Los alumnos deberán encontrar al compañero que está realizando el mismo sonido que él.</p> <p>Al principio, se juntarán únicamente en parejas de animales. Sin embargo, para aumentar la dificultad, podrían ser más los alumnos que tuvieran el mismo animal de manera que el grupo sería más amplio.</p> <p>Se repartirán seis animales (vaca, gato, perro, oveja, pato y pollo), dando la posibilidad a los alumnos de juntarse primer por parejas y después por grupos.</p> <p>Además, los alumnos deberán moverse por todo el espacio realizando los siguientes desplazamientos: andando normal, andando lento, reptación y cuadrupedia.</p>

Agrupamiento
GG (Gran grupo)
Material
Pañuelos
Espacio
Aula de psicomotricidad

Como se puede observar en la figura 11, el siguiente juego que se presenta recibe el nombre de aros cooperativos, un juego similar al clásico juego de las sillas musicales.

Figura 11

Ficha 7. Juego: Aros cooperativos

Aros cooperativos
Objetivos
<p>Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, adquiriendo de manera progresiva una mayor precisión en sus gestos y movimientos.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p>
Desarrollo
<p>Para poder jugar a este juego, se colocarán en forma circular tantos aros como alumnos haya en clase.</p> <p>A continuación, se hará sonar música y en ese momento los alumnos deberán empezar a dar vueltas alrededor de los aros. En cuanto la música pare, los alumnos tendrán que colocarse dentro de un aro.</p> <p>A medida vaya avanzando el juego, se irán quitando aros. Sin embargo, a diferencia del juego tradicional, en este juego no se eliminará a ningún alumno por lo que entre todos deberán conseguir que nadie se quede sin aro.</p>
Agrupamiento

GG (Gran grupo)
Material
Aros
Espacio
Aula/Aula de psicomotricidad

La figura 12 refleja el siguiente juego donde los alumnos tendrán que cooperar para construir una serie de torres con unas características determinadas.

Figura 12

Ficha 8. Juego: Construimos juntos

Construimos juntos
Objetivos
<p>Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas, adoptando posturas y actitudes adecuadas a las diversas actividades que desarrolla en su vida cotidiana.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p> <p>Relacionarse con los demás y aprender las pautas elementales de convivencia.</p>
Desarrollo
<p>Los alumnos se encontrarán con diferentes objetos esparcidos por el aula. Por pequeños grupos, deberán recoger esos objetos y utilizarlos para construir torres que comprendan la característica que se les comunique: una torre alta, una torre solo con objetos de color rojo, una torre pequeña y una torre con un objeto de color azul arriba de la torre.</p>
Agrupamiento
PG (Pequeños grupos)
Material
Bloques, conos, picas, pelotas, aros y saquitos.

Espacio
Aula de psicomotricidad

Tal y como se puede observar en la figura 13, el siguiente juego que se presenta tiene como objetivo desplazarse por el espacio y cooperar para lograr que ninguna pelota caiga.

Figura 13

Ficha 9. Juego: El tren

El tren
Objetivos
<p>Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, adquiriendo de manera progresiva una mayor precisión en sus gestos y movimientos.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p>
Desarrollo
<p>Los alumnos se colocarán en fila de 6 alumnos, se agarrarán a los hombros del compañero de delante y deberán desplazarse por el espacio. Entre cada compañero se colocará un balón, el objetivo del juego es que no se caiga ningún balón. A modo de variante, los alumnos podrían taparse los ojos excepto el primer y el último de la fila los cuales se encargarán de guiar.</p>
Agrupamiento
GG (Gran grupo)
Material
Pañuelos y pelotas.
Espacio
Aula de psicomotricidad

La figura 14 refleja el último juego cooperativo relacionado con la imagen y la percepción corporal.

Figura 14

Ficha 10. Juego: Dibujo

Dibujo
Objetivos
<p>Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas, adoptando posturas y actitudes adecuadas a las diversas actividades que desarrolla en su vida cotidiana.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p> <p>Descubrir a través de los diferentes lenguajes su propio cuerpo y sus posibilidades de expresión y comunicación.</p>
Desarrollo
<p>Para el desarrollo de este juego, los alumnos deberán sentarse en círculo y colocarse cada uno detrás del compañero. A continuación, se irán diciendo objetos relacionados con una serie de temáticas, los alumnos deberán dibujar lo que el maestro diga.</p> <p>Las temáticas que se trabajarán serán frutas, transportes, animales y formas geométricas.</p> <p>Con el objetivo de crear un clima relajante para los alumnos, se apagaron las luces y se pondrá música calmada.</p>
Agrupamiento
GG (Gran grupo)
Material
Reproductor de música
Espacio
Aula/Aula de psicomotricidad

5.2.4.3 Juegos cooperativos de habilidades motrices

Las habilidades motrices básicas en la etapa de Educación Infantil son los desplazamientos, los giros, los saltos, los lanzamientos y las recepciones. Por tanto, en este apartado se encontrarán diversos juegos cooperativos donde se trabajan las habilidades motrices mencionadas anteriormente.

La figura 15 refleja el primer juego cooperativo de este apartado.

Figura 15

Ficha 11. Juego: Golpear el globo

Golpear el globo
Objetivos
<p>Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, adquiriendo de manera progresiva una mayor precisión en sus gestos y movimientos.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p> <p>Relacionarse con los demás y aprender las pautas elementales de convivencia.</p>
Desarrollo
<p>El objetivo principal del juego es que todos los alumnos golpeen un globo y que este no caiga al suelo. Durante cada ronda, cada alumno solo podrá tocar una vez el globo con la finalidad de que todos los alumnos puedan tener la oportunidad de darle al globo. Solo cuando hayan hecho un toque con el globo podrán repetir.</p> <p>Además, cada ronda se tendrá que tocar el globo con una parte distinta del cuerpo (palma de la mano, dedo y codo). También se irán añadiendo más de un globo al juego.</p>
Agrupamiento
GG (Gran grupo)
Material
Globos
Espacio

Aula de psicomotricidad

Tal y como nos muestra la figura 16, el siguiente juego cooperativo de habilidades motrices es un juego de agua, idóneo para realizarlo durante el verano y en el exterior del aula.

Figura 16

Ficha 12. Juego: Transportando el agua

Transportando el agua
Objetivos
<p>Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, adquiriendo de manera progresiva una mayor precisión en sus gestos y movimientos.</p> <p>Adquirir coordinación y control dinámico en el juego, en la ejecución de tareas de la vida cotidiana y en las actividades en las que tenga que usar objetos con precisión, de acuerdo con su desarrollo evolutivo.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p>
Desarrollo
<p>Los alumnos se colocarán en una fila, uno delante del otro y cada uno tendrá un recipiente (vaso).</p> <p>El juego consistirá en que el primero de la fila, el cual tendrá que un cubo lleno de agua al lado tendrá que llenar su vaso y pasarlo por el lado el agua a su compañero. Así sucesivamente hasta que el agua llene al último de la fila el cual tendrá que vaciar el agua</p> <p>El primero de la fila tendrá al lado un cubo lleno de agua.</p> <p>El juego consistirá en que Deberá llenar su vaso y por encima pasarle el agua a su compañero. Cuando le llegue al último de la fila, deberá vaciar el agua del vaso en un cubo que tendrá al lado vacío.</p> <p>El objetivo del juego es llenar el cubo vacío de agua y que durante el transporte caiga la menor cantidad posible de agua.</p>
Agrupamiento

GG (Gran grupo)
Material
Vasos de plástico
Espacio
Patio (zona al aire libre)

La figura 17 evidencia el siguiente juego cooperativo de habilidades motrices el cual consiste en realizar varios juegos a partir de un material muy utilizado en la etapa de infantil: el paracaídas.

Figura 17

Ficha 13. Juego: Paracaídas

Paracaídas
Objetivos
<p>Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas, adoptando posturas y actitudes adecuadas a las diversas actividades que desarrolla en su vida cotidiana.</p> <p>Adquirir coordinación y control dinámico en el juego, en la ejecución de tareas de la vida cotidiana y en las actividades en las que tenga que usar objetos con precisión, de acuerdo con su desarrollo evolutivo.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p>
Desarrollo
<p>A través de este material se realizarían varios juegos.</p> <p>El primero, a modo de calentamiento, consistiría en que el maestro deberá decir una serie de premisas y solo aquellos alumnos que las cumplan deberán meterse dentro del paracaídas.</p> <p>Las premisas que se darán serán: Que entren dentro del paracaídas solo las chicas, que entren solo los chicos, los que lleven zapatillas blancas, los que tengan el pelo corto y los que tengan el pelo largo.</p>

Otro que podríamos realizar con el paracaídas podría ser colocar una pelota en el centro e ir moviéndola con el objetivo de que no caiga al suelo.

Por último, un juego que también se podría realizar con este material sería que el maestro eligiera cuatro colores (rojo, amarillo, verde y azul) y asignara a cada alumno uno de esos cuatro. A continuación, el profesor diría un color y los alumnos a los que se les haya asignado dicho color, deberán correr por debajo del paracaídas e intercambiarse el lugar de posición.

Agrupamiento
GG (Gran grupo)
Material
Paracaídas y pelota
Espacio
Patio (zona al aire libre)

A continuación, la figura 18 muestra el siguiente juego cooperativo donde predomina la habilidad del desplazamiento.

Figura 18

Ficha 14. Juego: El laberinto

El laberinto
Objetivos
<p>Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, adquiriendo de manera progresiva una mayor precisión en sus gestos y movimientos.</p> <p>Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas, adoptando posturas y actitudes adecuadas a las diversas actividades que desarrolla en su vida cotidiana.</p> <p>Adquirir coordinación y control dinámico en el juego, en la ejecución de tareas de la vida cotidiana y en las actividades en las que tenga que usar objetos con precisión, de acuerdo con su desarrollo evolutivo.</p>

Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.
Desarrollo
<p>Para poder realizar este juego los alumnos deberán distribuirse en parejas y manteniendo siempre un punto de contacto entre ellos, tendrán que realizar un circuito.</p> <p>Durante el desarrollo del circuito, cada pareja no se puede separar debido a que deberán de realizar el circuito a la vez y juntos.</p>
Agrupamiento
PG (Pequeños grupos)
Material
Aros, conos, bancos, picas y bloques
Espacio
Aula de psicomotricidad

Tal y como se puede observar en la figura 19, el último juego cooperativo de habilidades motrices recibe el nombre de cruzando el río.

Figura 19

Ficha 15. Juego: Cruzando el río

Cruzando el río
Objetivos
<p>Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas, adoptando posturas y actitudes adecuadas a las diversas actividades que desarrolla en su vida cotidiana.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p>
Desarrollo
<p>Para la puesta en práctica de este juego, se dividirá a la clase en pequeños grupos entre tres y cuatro alumnos.</p>

A cada grupo se le repartirán cinco bloques con los que tendrán que formar una fila y subirse sobre ellos. Para avanzar, deberán ir pasando los bloques de atrás hacia adelante y a su vez, los alumnos deberán ir avanzando.
Agrupamiento
PG (Pequeños grupos)
Material
Bloques
Espacio
Aula de psicomotricidad

5.2.4.4 Juegos cooperativos de expresión y comunicación corporal

En este último apartado de juegos propuestos, se pretende fomentar la expresión corporal de los alumnos a partir de juegos cooperativos.

En primer lugar, la figura 20 refleja el primer juego cooperativo de expresión corporal.

Figura 20

Ficha 16. Juego: La caja de las sorpresas

La caja de las sorpresas
Objetivos
<p>Descubrir y utilizar las propias posibilidades motrices, sensitivas y expresivas, adoptando posturas y actitudes adecuadas a las diversas actividades que desarrolla en su vida cotidiana.</p> <p>Explorar y observar su entorno familiar, social y natural, para la planificación y la ordenación de su acción en función de la información recibida o percibida.</p> <p>Descubrir a través de los diferentes lenguajes su propio cuerpo y sus posibilidades de expresión y comunicación.</p>
Desarrollo

Los alumnos deberán colocarse en círculo, a continuación, uno de ellos se colocará en medio y dirá “Se abre la caja y aparece (lo que quiera)” realizando la acción que represente la frase que acaba de decir. El resto de los alumnos deberá imitar la acción propuesta por el compañero.

Por ejemplo, “Se abre la caja y aparece un payaso”, el alumno que esté situado en el centro del círculo deberá representar a un payaso y el resto del grupo deberá imitarlo.

Agrupamiento
GG (Gran grupo)
Espacio
Aula/Aula de psicomotricidad

Seguidamente, la figura 21 muestra el siguiente juego cooperativo de expresión corporal, a través del cual se trabajará el lenguaje corporal y verbal a partir de la cooperación.

Figura 21

Ficha 17. Juego: La historia continúa

La historia continúa
Objetivos
<p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p> <p>Relacionarse con los demás y aprender las pautas elementales de convivencia.</p> <p>Descubrir a través de los diferentes lenguajes su propio cuerpo y sus posibilidades de expresión y comunicación</p> <p>Conocer los diferentes lenguajes y aplicar técnicas para que desarrollen la imaginación y la creatividad.</p>

Desarrollo
Los alumnos se sentarán formando un círculo y se elegirá a un alumno de forma aleatoria para que comience la historia. A continuación, el compañero de al lado deberá repetir lo que ha dicho el compañero anterior y utilizar el conector “y además” para continuar la historia. Así sucesivamente hasta que llegue el turno del último compañero, este deberá encontrar una forma de concluir la historia.
Agrupamiento
GG (Gran grupo)
Espacio
Aula/Aula de psicomotricidad

La figura 22 muestra el siguiente juego de expresión corporal, donde los alumnos tendrán que cooperar para representar letras y formas geométricas.

Figura 22

Ficha 18. Juego: Letras y formas

Letras y formas
Objetivos
<p>Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, adquiriendo de manera progresiva una mayor precisión en sus gestos y movimientos.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p> <p>Descubrir a través de los diferentes lenguajes su propio cuerpo y sus posibilidades de expresión y comunicación.</p>
Desarrollo
Por pequeños grupos tendrán que representar, haciendo uso de su propio cuerpo, las letras (A, E, I, O, U, D, M y p) y las formas (cuadrado, círculo, triángulo y corazón) que se les vaya diciendo.

En el caso de que lo necesiten, los alumnos contarán con imágenes que ejemplifican la letra o la forma que deberán representar y podrán utilizarlas para guiarse.
Agrupamiento
PG (Pequeños grupos)
Espacio
Aula de psicomotricidad

A continuación, la figura 23 refleja el siguiente juego cooperativo de expresión corporal donde a través de la cooperación y el pensamiento deliberativo, los alumnos deberán representar y cantar una canción.

Figura 23

Ficha 19. juego: ¿Qué canción es?

¿Qué canción es?
Objetivos
<p>Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, adquiriendo de manera progresiva una mayor precisión en sus gestos y movimientos.</p> <p>Conocer las normas y modos de comportamiento social de los grupos con los que interactúa y establecer vínculos fluidos de relación interpersonal.</p> <p>Descubrir a través de los diferentes lenguajes su propio cuerpo y sus posibilidades de expresión y comunicación.</p>
Desarrollo
<p>Para la realización de este juego, los alumnos se dividirán en pequeños grupos y a continuación, deberán coger una tarjeta que contendrá tres palabras que harán referencia a canciones conocidas por ellos. Después, deberán ponerse de acuerdo para elegir la canción y por último deberán cantarla y bailarla y el resto de los grupos deberán adivinar de qué canción se trata.</p>
Agrupamiento
PG (Pequeños grupos)

Espacio
Aula/Aula de psicomotricidad

Para finalizar, en la figura 24 podremos encontrar el último juego cooperativo de expresión y comunicación corporal.

Figura 24

Ficha 20. Juego: La fotografía

La fotografía
Objetivos
<p>Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción, adquiriendo de manera progresiva una mayor precisión en sus gestos y movimientos.</p> <p>Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.</p> <p>Descubrir a través de los diferentes lenguajes su propio cuerpo y sus posibilidades de expresión y comunicación.</p>
Desarrollo
<p>La clase se dividirá en pequeños grupos. Por turnos, cada grupo deberá representar una escena y es muy importante que los alumnos espectadores observen muy bien las posiciones de sus compañeros debido a que después de un tiempo, sus compañeros se cambiarán de posición y el resto tendrá que volver a colocarles en la posición inicial. A modo de ayuda, los alumnos contendrán fotografías que muestren la posición de los compañeros.</p>
Agrupamiento
PG (Pequeños grupos)
Espacio
Aula de psicomotricidad

5.2.5 Evaluación

El DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consejo, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Valenciana afirma que “la evaluación será global, continua y formativa. La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal del proceso de evaluación” (p.55020).

Los docentes cuentan con una gran variedad de instrumentos de recogida de información que permiten la posterior evaluación de los alumnos. En este caso, las técnicas escogidas han sido la observación sistemática y el diario de aula.

Por un lado, la observación sistemática nos permitirá recoger información sobre situaciones o hechos que puedan surgir de manera natural durante la realización de los juegos y que es posible que de otra manera no se vieran. Esta observación se llevará a cabo de manera continua, es decir, se prestará atención tanto al inicio, como al desarrollo y al final del juego. Esto será de gran ayuda para percibir las conductas y la evolución del alumnado.

Para poder llevar a cabo una observación sistemática durante todos los juegos propuestos, se realizarán unas listas de chequeo las cuales contendrán los diferentes ítems a observar durante cada tipo de juego. Asimismo, cada lista de chequeo contendrá los ítems que se quieren observar durante el juego y a continuación, se deberá marcar la casilla correspondiente teniendo en cuenta si el alumno no ha conseguido lograr el objetivo, si ha cumplido el objetivo en ocasiones o si ha superado con éxito el objetivo.

En primer lugar, la lista de chequeo sobre el primer tipo de juego, los juegos de mesa cooperativos evaluarán si el alumno no ha conseguido, ha conseguido en ocasiones o ha conseguido con éxito respetar las normas del juego, relacionar la cantidad que marque el número con el movimiento que debe realizar en el tablero, colaborar con sus compañeros y respetarlos. (Véase anexo 6)

En segundo lugar, durante los juegos cooperativos de imagen y percepción corporal, la lista de chequeo ayudará a evaluar si el alumno, ha conseguido, debe mejorar o no ha conseguido ayudar a sus, respetar las normas del juego y ser respetuoso con su compañero. (Véase anexo 7)

En tercer lugar, la siguiente lista de chequeo se utilizará para evaluar los juegos cooperativos de habilidades motrices. Además de observar si el alumno ha conseguido en

todo momento, en ocasiones o si no ha conseguido respetar las normas del juego, cooperar con sus compañeros y ser respetuoso con ellos, se observará si respecto a las habilidades motrices que se trabajan en los juegos, el alumno ha conseguido desarrollar con éxitos las habilidades, si lo ha logrado en algunas ocasiones o si no ha podido desarrollarlas en ningún momento. (Véase anexo 8)

La última lista de chequeo servirá para evaluar los juegos cooperativos de expresión y comunicación corporal. En ella, se observará si el alumno ha sido capaz en todo momento, en ocasiones o no ha conseguido en ningún momento respetar las normas del juego, cooperar con sus compañeros y respetar sus producciones en los juegos y utilizar su propio cuerpo para expresar situaciones. (Véase anexo 9)

Por otro lado, dado que esta observación debe recogerse en un registro, el instrumento que se considera más adecuado en esta situación es el diario de aula. En él se recogerán aquellos hechos que se consideren relevantes para la posterior evaluación. Este instrumento deberá elaborarse de manera clara y regular para facilitar la posterior comprensión del maestro. A parte de anotar hechos, también pueden incluirse comentarios o percepciones del maestro. Asimismo, el diario de aula es un instrumento que servirá para la mejora de la práctica docente.

6. Conclusiones

En este apartado se analizará el grado de consecución de los objetivos, tanto el general como el específico, propuestos en el presente trabajo.

En primer lugar, es posible afirmar que se ha logrado el objetivo general ya que se ha diseñado un recurso de aula que contiene una serie de juegos a través de los cuales se pueden promover distintos valores.

Por un lado, los tres primeros objetivos específicos del trabajo están relacionados con el fomento de tres valores: el respeto, la ayuda y la cooperación entre los alumnos. Considero que estos objetivos se cumplirían, en el caso de llevarse a cabo este recurso en el aula, debido a que los alumnos deberán de trabajar en equipo y ayudarse entre ellos para superar con éxito cada juego. Además, durante todos los juegos se fomentará el respeto hacia todos los alumnos con el fin de que todos ellos se sientan incluidos en el aula y apoyados por sus compañeros.

Por otro lado, se pueden observar tres objetivos distintos relacionados con la tipología de los juegos propuestos. Se podría afirmar que los siguientes tres objetivos, desarrollar las habilidades motrices, trabajar la expresión corporal y fomentar el conocimiento del propio cuerpo, se conseguirían con este recurso de aula debido a que, a través de estos juegos, a parte de trabajar los valores mencionados anteriormente, también se desarrollan los aspectos mencionados recientemente.

Una propuesta de mejora que se podría incluir en este trabajo es la posibilidad de poner en práctica este recurso en el aula con el objetivo de poder analizar cuáles son los juegos que funcionarían mejor y qué juegos son los que necesitarían alguna modificación.

Para finalizar, considero que puede resultar interesante la propuesta de juegos cooperativos ya que a pesar de que los alumnos de educación infantil posean una característica natural de la etapa como es el egocentrismo, este tipo de juegos puede ayudarnos a conseguir que los alumnos adquieran, de manera progresiva, un pensamiento cooperativo.

Además, como se ha mencionado en el marco teórico, los valores son un tema bastante complejo debido a que poseen una gran subjetividad para cada persona. Por eso, se puede llegar a pensar que puede resultar complicado trabajar los valores en el aula, sobre todo en educación infantil. Sin embargo, cuando hablamos de fomentar los valores en el aula, no nos referimos a trabajarlos de la misma forma que se podrían trabajar las matemáticas o la lectoescritura, sino a incluirlos dentro de todas las actividades que se planteen y hacer reflexiones posteriores con el objetivo de que vayan interiorizando progresivamente estos valores. Por eso, dado que el juego es una herramienta a través de la cual se pueden trabajar una gran variedad de aspectos, considero que es la más adecuada para transmitir valores.

En conclusión, los docentes de educación infantil estamos acostumbrados a escuchar que nuestros alumnos aprenden jugando. Por tanto, el juego es la herramienta adecuada para el aprendizaje y sobre todo para la transmisión de algo que puede resultar tan complejo como lo son los valores.

7. Referencias

- Almedia, M. (2006). *El juego cooperativo y la cultura de la paz en la educación infantil*.
- Antón, E. (2011). *Los juegos cooperativos en educación física*.
- Bañeres, D., Bishop, A., Claustre, M^a., Cardona, O., Escuela Infantil Platero y yo., Garaigordobil, M., Hernández, T., Lobo, E., Marrón, M^a T., Ortí, J., Pubill, B., Ruiz, A., Soler, M^a P. y Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Editorial Laberinto educativo.
- Berger, K. (2004). *Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia*. Editorial medica panamericana.
- Bermejo, R y Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*.
- Bolívar, A. (1998). *Educación en valores: una educación de la ciudadanía*.
- Bornstein, M. y O'Reilly, A. (1993). *The role of play in the development of thought*.
- Carranza, M., Carranza, M., y Mora, J. (2003). *Educación física y valores: educando en un mundo complejo: 31 propuestas para los centros escolares*.
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I.M., M.X y Gil, P. (2016). *La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil*.
- Chamorro, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Revista de la educación en Extremadura. Pp. 19-37.
- Decreto 38/2008, de 28 de marzo, del Consejo, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Valenciana, DOGV núm. 5734 (2008).
- Delgado, M.E. (2011). *Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil*.
- Domínguez, G. (1996). *Tratamiento de los valores en la educación infantil*.
- Fabelo, J, R. (2003). *Los valores y sus desafíos actuales*. Editorial libros en red.
- Flores, R. y Zamora, J.D. (2009). *La educación física y el deporte como medios para adquirir y desarrollar valores en la educación primaria*.

Fronidzi, R. (1995). *¿Qué son los valores?*

Gallardo, J.A. y Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Revista educativa Hekademos, 24, pp.41-51-

Garaigordobil, M. (22 y 23 de noviembre de 2007). *Intervención psicoeducativa para el desarrollo de la personalidad infantil: Los programas juego*. [Discurso de clausura]. Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: “Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar”. Universidad del País Vasco.

Gervilla, E. (2000). *Un modelo axiológico de educación integral*. Revista española de pedagogía, n°125, pp.39-58.

Guitart, R. (1999). *Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos*. Editorial Graó.

Gutiérrez, M. (1968). *Desarrollo de valores en la educación física y el deporte*.

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Alianza Editorial.

Johnson, D., Johnson, R y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Editorial Paidós SAICF.

Limón, M^a.R. (1994). *Valores sociales y trabajo en equipo en la educación infantil*.

Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*.

Marín, R. (1968). *La jerarquía, axiológica y su proyección educativa*.

Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J, Serrano, J.P. y Turégano, P. (2000). *El juego en el medio escolar*.

Omeñaca, R. y Omeñaca, J.V. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial Paidotribo.

Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Editorial Paidotribo.

Paredes, J. (2003). *Desde la corporeidad hasta la cultura*.
[<https://www.efdeportes.com/efd62/corpo.htm>]

- Parra, J.M. (2003). *La educación en valores y su práctica en el aula*.
- Pecci, M^a C., Herrero, T., López, M y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología: El juego en el desarrollo infantil*. Mc Graw Hill Editorial.
- Real Academia Española (RAE). (2021). *Diccionario de la lengua española* (23. Ed.).
- Salmerón, P. (2005). *Transmisión de valores a través de los cuentos clásicos infantiles*. (Tesis doctoral, Universidad de Granada).
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/696/15487441.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, J. (2008). *Valores y contravalores en la sociedad de la plusvalía*.
- Seijo, C. (2009). *Los valores desde las principales teorías axiológicas: Cualidades apriorísticas e independientes de las cosas y los actos humanos*.
- Solís, P. (2019). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*.
- Torres, E. (2008). *Juego cooperativo en la educación*.
- Valseca, M.P. (2009). *Los valores en la educación*.
- Vargas, G. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*.
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas: Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaria de Educación Pública.

8. Anexos

Figura 25

Little cooperation (Anexo 1)



Nota: Materiales del juego de mesa “Little cooperation”

Fuente: Imagen recogida de: <https://mimundoshop.com/producto/juego-little-cooperation/>

Figura 26

Mi primer frutal (Anexo 2)



Nota: Materiales del juego de mesa “Mi primer frutal”

Fuente: Imagen recuperada de <https://www.minikidz.es/juego-mi-primer-frutal>

Figura 27

El monstruo de colores (Anexo 3)



Nota: Materiales del juego de mesa “El monstruo de colores”

Fuente: Imagen recuperada de: <https://www.elcorteingles.es/juguetes/A30871491-juego-de-mesa-monstruo-de-colores/#>

Figura 28

Karuba junior (Anexo 4)



Nota: Materiales del juego de mesa “Karuba junior”

Fuente: Imagen recuperada de <http://apegoyliteratura.es/juego-de-mesa-cooperativo-karuba-junior/>

Figura 29

La torre del dragón (Anexo 5)



Nota: Materiales del juego de mesa “Karuba Junior”

Fuente: Imagen recuperada de <https://bebeamordor.com/juegos-mesa-la-torre-del-dragon-haba/>

Figura 30

Juegos de mesa cooperativos (Anexo 6)

Indicadores de logro	No conseguido	Debe mejorar	Conseguido
Respetar las normas del juego			
Asocia el número del dado con el movimiento en el tablero (conteo)			
Desarrolla actitudes de colaboración con sus compañeros			

Es respetuoso con sus compañeros			
----------------------------------	--	--	--

Nota: Lista de chequeo para evaluar los juegos de mesa cooperativos

Fuente: Elaboración propia

Figura 31

Juegos de imagen y percepción corporal (Anexo 7)

Indicadores de logro	No conseguido	Debe mejorar	Conseguido
Ayuda a sus compañeros			
Respeto las normas del juego			
Es respetuoso con sus compañeros			

Fuente: Elaboración propia

Figura 32

Juegos de habilidades motrices (Anexo 8)

Indicadores de logro	No conseguido	Debe mejorar	Conseguido
Coopera con sus compañeros			
Respeto las normas del juego			
Es respetuoso con sus compañeros			

Desarrolla la habilidad motriz del lanzamiento			
Se desenvuelve en la habilidad motriz de la recepción			

Fuente: Elaboración propia

Figura 33

Juegos de expresión corporal (Anexo 9)

Indicadores de logro	No conseguido	Debe mejorar	Conseguido
Respeto las producciones de sus compañeros			
Coopera con sus compañeros			
Respeto las normas del juego			
Expresa acciones o situaciones utilizando su propio cuerpo			

Fuente: Elaboración propia