



Universidad Abierta Interamericana

Facultad de Desarrollo e Investigación Educativos

Tesis de Licenciatura en Educación Inicial

***Los Juegos Cooperativos y su relación con el
desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación
Inicial***

Un estudio de casos

Tesista: Martínez Tamara Giselle

Sede: Centro

Marzo 2012

Agradecimientos

La vida me ha ido enseñando que todo lo que se consigue con esfuerzo, se valora el doble y que las piedras que uno sortea en el camino recorrido lo ayudan a crecer y a avanzar con pasos más firmes.

En este camino de la vida, me di cuenta de que mi vocación era educar a los más pequeños, por el hecho de considerar que es la única manera de lograr un mundo mejor. A lo largo de la carrera laboral, pude ir descubriendo que los niños con su magia e inocencia, presentan un gran deseo de aprender, no siempre observable a simple vista; pero definitivamente son como “esponjas” y absorben todo lo que los adultos podamos ofrecerles.

Es por esa razón, que me siento moralmente obligada a continuar perfeccionándome, con el anhelo de ser una mejor docente día a día. Este deseo no solo implica aprender nuevas Teorías de Educación o nuevas Estrategias Metodológicas, sino lograr ser más perceptiva a las necesidades de los niños y estimularlos en la adquisición de valores que los ayuden a ser mejores personas.

Por tal motivo, hace dos años decidí comenzar la Licenciatura en Educación Inicial y hoy me encuentro en la etapa final de la carrera, escribiendo estas líneas con el afán de que este Estudio de Casos sirva para lograr la reflexión y el sentido de autocrítica laboral de más colegas. Todo el recorrido, implicó horas de lectura, estudio, investigación y escritura, por eso quiero dedicar este trabajo a las personas que supieron valorar mi esfuerzo:

A mi mamá, que desde niña supo enseñarme que el esfuerzo vale la pena y que siempre hay que luchar por lo que se desea. En esta ocasión, me acompañó adaptándose a todos mis horarios y compromisos, así como también estimulándome a seguir.

A mi abuela, quien ya no está físicamente, pero con su sonrisa y sus palabras de dulzura supo darme la paz que necesitaba cada vez que se aproximaba algún parcial, entrega o final.

A mis tíos y primos, por adaptar todas las reuniones familiares para que yo pueda ir y por brindarme su apoyo.

A mis amigas/os quienes lograron entenderme cuando suspendía algún plan, por quedarme estudiando. También por darme palabras de aliento y siempre ofrecer su ayuda.

A mis compañeras de trabajo, por hacerme sentir capaz en lo que hago, por interesarse en que les cuente que material estaba leyendo y siempre estar atentas a preguntarme: - *¿y cómo te fue?*

A mis compañeras de la Facultad:

- A
Soledad, porque además de ser una gran amiga y colega, resultó una excelente compañera de estudio, brindándome siempre energía positiva.
- A
Georgina, por ofrecerme en cada clase una sonrisa y la posibilidad de debatir acerca de alguna idea.
- A
Marcela, de quien aprendí a mirar muchas cosas de otra manera.

A mis profesores, porque más allá de los Contenidos Curriculares, me dieron herramientas fundamentales para la vida, tanto personal, como profesional. Me enseñaron que no hay un modo único de educar, pero sí que se elija el que se elija, uno debe perfeccionarlo de manera continua.

Resumen

El presente estudio aborda el modo mediante el cual los docentes de los Jardines de Infantes generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar en sus alumnos habilidades sociales.

Se trata de una indagación que utiliza un Diseño cualitativo puro de tipo documental, de alcance descriptivo.

El trabajo de campo se llevó a cabo en tres Jardines de Infantes de la localidad de Caseros, Partido de Tres de Febrero, Provincia de Buenos Aires, dos de ellos de gestión privada con subvención estatal y uno de gestión estatal.

Dicho estudio se establece sobre la base de la comparación de los resultados obtenidos de las entrevistas a las docentes de la tercera sección de los Jardines de Infantes seleccionados y el análisis de documentación (Carpetas Didácticas).

Los resultados permiten observar que no se ha hallado una verdadera articulación entre los juegos cooperativos y la promoción de habilidades sociales; dado que los docentes no poseen conocimientos suficientes acerca de este tipo de juegos y en relación al trabajo para la adquisición de habilidades sociales, se han encontrado controversias.

Su contenido intenta ser un aporte para el Nivel Inicial, contribuyendo a la construcción del conocimiento, otorgando a los docentes la posibilidad de conocer, ampliar y enriquecer sus conocimientos acerca del tema a tratar, al igual que reflexionar acerca la labor diaria.

Palabras Claves: Juego - Juego Cooperativo - Habilidades Sociales – Nivel Inicial -Derechos del Niño.

Abstract

The present study deals with the way Kindergarten teachers generate proposals for cooperative games to develop social abilities in children.

The research uses a pure qualitative design of documental type and descriptive reach.

The field study was implemented in three Kindergarten located in Caseros, Partido de Tres de Febrero, Provincia de Buenos Aires, two of them under private management with state subvention and the third one under state management.

The study is based on the comparison of data obtained from interviews to teachers of the Third Section of the selected Kindergarten and the analysis of documental data (educational folders).

The results show that there is no real coordination between cooperative games and the promotion of social abilities, due to the fact that teachers don't have enough knowledge about this kind of games. Regarding the work for the adquisition of social abilities, controversies were found.

By its contents, the present study hopes to be a contribution for Initial Level, helping to create knowledge and giving teachers the possibility to learn, widen and enhance their knowledge of the subject and think about their every day work.

Key Words: Games - Cooperative Games - Social abilities - Initial Level - Children Rights.

Índice

Introducción	6
Problema	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	8
Contexto	8
Marco teórico	9
<i>Antecedentes de investigación</i>	9
<i>Conceptualizaciones</i>	14
<i>El juego como derecho de la niñez</i>	14
<i>El juego y sus diversas concepciones</i>	16
<i>El juego desde un marco normativo</i>	20
<i>Juego cooperativo</i>	23
<i>Estructura cooperativa</i>	24
<i>Juegos competitivos / Juegos cooperativos</i>	25
<i>Habilidades sociales</i>	27
Abordaje metodológico	29
<i>Método</i>	29
<i>Unidades de análisis</i>	30
<i>Limitaciones del estudio</i>	30
<i>Procedimientos e Instrumentos de recolección de datos</i>	30
<i>Procedimiento para el análisis de datos</i>	30
Resultados	31
Conclusiones	36
Bibliografía citada	40
Bibliografía consultada	41
Anexo	42
<i>Tabla base de datos</i>	42
<i>Lista de Cotejo</i>	43
<i>Documentación Analizada: Carpetas Didácticas</i>	43
<i>Entrevista</i>	47

“Y cuando los polos del diálogo se ligan, con amor, esperanza y fe uno en el otro, se hacen críticos en la búsqueda de algo”.

Paulo Freire

Introducción

En la actualidad, se puede considerar que existen valores sociales que entraron en crisis, observándose la fuerte presencia del individualismo, las dificultades para lograr acuerdos entre pares, la promoción de la competitividad y la falta de solidaridad. Por dicha razón, se decide investigar acerca de los Juegos Cooperativos, por considerarse que si desde el Nivel Inicial se promueven en los niños valores tales como solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha y respeto por la palabra del otro, es probable que se formen futuros sujetos con valores.

Teniendo en cuenta que la finalidad prioritaria de la Educación Inicial es la socialización del niño, la construcción de Habilidades Sociales debería ser parte del trabajo en las Instituciones, no como un “contenido” que el alumno deba aprender en un área específica, sino trabajada transversalmente, en diferentes áreas y actividades.

Los juegos cooperativos y las habilidades sociales forman parte de la agenda educacional. Por un lado, en la Convención acerca de Los Derechos del Niño (1989), se establece el derecho al juego, por otro, en la Declaración de Derechos Humanos (1948), se establece el respeto por el otro. Frente al desafío de construir una sociedad más justa, las Instituciones Educativas deben llevar a cabo la tarea de transmitir a las nuevas generaciones los saberes y experiencias que son parte del patrimonio cultural.

Haciendo referencia al juego, no se debe dejar de mencionar que para diferentes autores, es considerado como la actividad del niño por excelencia. Es mediante el mismo que los niños logran modificar el mundo exterior, según sus necesidades y deseos, permitiéndoles expresarse libremente.

La actividad lúdica es su propia posibilidad de acción y por lo tanto, su medio privilegiado de expresión, a través de la cual logrará construir diversos conocimientos. Además, facilita una mayor tolerancia al error y evita

frustraciones, ya que permite modificar la realidad, mediante la representación de un juego.

Teniendo en cuenta lo expresado, se considera que los juegos cooperativos ofrecen, dadas sus características, un recurso para desarrollar habilidades sociales de un modo significativo.

Se parte del supuesto de que muchos docentes no ofrecen a sus alumnos propuestas de juego cooperativo por no conocerlos, o bien que los llevan a cabo con el propósito de divertir, sin tener como finalidad el desarrollo de habilidades sociales. También se observa que en reiteradas ocasiones, cuando aparecen dichas propuestas, son en relación al área de Educación Física, como si no resultase productivo para un docente de Sala desarrollar propuestas de juego cooperativo, en lugar de esmerarse porque los niños “aprendan buenos valores” mediante la creación de reglas de convivencia.

Concluyendo, se puede decir que el propósito de esta investigación es describir la situación real de los Jardines relevados, en relación al desarrollo de juegos cooperativos para favorecer la adquisición de habilidades sociales y de este modo contribuir a la construcción del conocimiento, otorgando a los docentes la posibilidad de conocer, ampliar y enriquecer sus conocimientos acerca del tema a tratar.

Es importante destacar que la Investigación Científica tiene como finalidad no sólo conocer sino transformar la realidad.

Problema

¿De qué modo los docentes de los Jardines de Infantes del Partido de Tres de Febrero generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales?

Objetivo general

Indagar el modo mediante el cual los docentes de los Jardines de Infantes del Partido de Tres de Febrero generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales.

Objetivos específicos

- Describir qué entienden los docentes de Educación Inicial del Partido de Tres de Febrero por juego cooperativo .
- Explicar cómo articulan los docentes los Contenidos Curriculares relacionados con el Juego, en concordancia con las actividades propuestas.
- Explicitar de qué manera los docentes trabajan los Contenidos Curriculares correspondientes a habilidades sociales.

Contexto

Se han seleccionado tres Jardines de Infantes de la Localidad de Caseros, Partido de Tres de Febrero, Provincia de Buenos Aires, dos de los mismos son de gestión privada con subvención estatal y uno es de gestión estatal.

En cuanto a la estructura edilicia, las tres Instituciones poseen una sola planta y cuentan con tres salas, un salón de usos múltiples, un patio descubierto, dirección, preceptoría, cocina, baños para niños y baño para docentes.

En relación a la matrícula, los tres Jardines cuentan con tres secciones (1°, 2° y 3°), con un total aproximado de 70 alumnos por turno.

Dichas Instituciones Educativas se encuentran ubicadas en la zona céntrica de la Localidad antes mencionada y la comunidad que concurre a las mismas es de clase socio-económico media.

El criterio de selección responde al hecho de que todas estas Instituciones son representativas de la zona.

Marco Teórico

Antecedentes de Investigación

Diversas investigaciones se relacionan con el tema a investigar, en esta oportunidad se tomarán las tres que resultan significativas.

El primer artículo hallado se encuentra publicado en una revista digital de origen española, junto a otros diez artículos que centraron su trabajo en el aprendizaje cooperativo como metodología aplicable en el área de Educación Física. Bund (2008), el autor de este artículo llamado *Aprendizaje cooperativo en Educación Física*, desarrolla el concepto de *aprendizaje cooperativo* y explicita las investigaciones realizadas en Alemania, por el grupo de Aprendizaje Cooperativo en Educación Física de la Universidad de Frankfurt, en las cuales se trata el tema del remate en Voleibol.

Los objetivos de este estudio, si bien no figuran explícitamente, pueden ser recogidos durante el transcurso de la lectura, giran en torno a definir el método de aprendizaje cooperativo y los aspectos que caracterizan al mismo, las metas que este tipo de aprendizaje busca, resultados empíricos existentes con relación al aprendizaje cooperativo en clases de Educación Física y su aplicación de manera concreta.

Dicho artículo no especifica la metodología utilizada, pero se considera que se ha realizado un estudio de corte cualitativo y dentro del mismo un estudio de corte cuantitativo (en relación a las investigaciones llevadas a cabo por la Universidad de Frankfurt).

En este trabajo se define al aprendizaje cooperativo como aquel que integra dos aspectos fundamentales de la educación escolar, por un lado, el aprendizaje específico de una determinada materia y por el otro, el aprendizaje social.

También se especifican sus características esenciales, entre las que se pueden mencionar:

- El aprendizaje en grupos reducidos (3 a 5 niños); el docente debe conformar pequeños grupos, atendiendo a que los niños tengan diversos niveles de conceptualización para que puedan ayudarse entre sí,

- La auto-organización de los aprendizajes dentro de cada grupo,
- La responsabilidad individual por parte de cada integrante del grupo,
- Los diferentes intercambios durante el proceso de aprendizajes.

En el desarrollo del artículo puede vislumbrarse que el éxito del aprendizaje cooperativo consiste en que todos y cada uno de los integrantes del grupo comprenda que la única manera de llegar a la meta, es buscando las soluciones de manera conjunta; es prioritario el dar al otro el espacio para expresar su opinión y ser verdaderamente escuchado, ayudar a quien lo necesite, dado que al adquirir los nuevos roles de tutores, al mismo tiempo que ofrecen su colaboración, también aprenden explicando. Un estudiante alcanza la meta, solamente si sus pares logran, al igual que él avanzar en sus conocimientos.

El autor establece que el desarrollo social requiere de competencias sociales y capacidad de cooperación, que se desarrollarán a lo largo de toda la vida, pero su base de sustentación debe encontrarse en la educación escolar. Por tal motivo incluye en su artículo las investigaciones realizadas en Alemania, ya que desde hace varios años, plantean las clases de educación física desde una doble función, por un lado los alumnos deben aprender los contenidos y destrezas puntuales de los deportes, pero a su vez deben adquirir competencias sociales y capacidad de trabajar conjuntamente para alcanzar las metas. El aprendizaje cooperativo apunta al desarrollo integral de la persona.

Desde el campo de la Psicología, luego de poner a prueba el método de aprendizaje cooperativo, se llegó a la conclusión de que mediante el mismo, los niños “aprenden a aprender”, obtienen mejores resultados en sus aprendizajes, en relación a la estabilidad y transferencia de lo aprendido, los grupos son más tranquilos y comunicativos en relación a grupos en los que se imparten clases de modo tradicional (actividad de grupo total).

Las investigaciones llevadas a cabo en Frankfurt, arrojaron los siguientes resultados: el aprendizaje cooperativo en el deporte, no lleva a mejores resultados en las prácticas a corto plazo, pero si produce mejor transferencia y estabilidad en los movimientos aprendidos.

Los resultados obtenidos, en todos los casos, muestran que el aprendizaje cooperativo garantiza mejores resultados que el método tradicional de aprendizaje; siempre y cuando el profesor organice de modo adecuado la propuesta, iniciando y acompañando a sus alumnos en este tipo de prácticas, de lo contrario la situación será desorganizada y no permitirá al grupo adquirir ninguna de las habilidades antes mencionadas.

Del desarrollo de la totalidad del artículo, se concluye que la implementación del aprendizaje cooperativo es posible para cualquier grupo y edad, siempre y cuando se realicen las orientaciones necesarias, ya que se trata de un método de enseñanza que implica un alto grado de exigencia, para ambas partes (alumnos y profesores); pero cuando los alumnos verdaderamente logran comenzar a aprender cooperativa y autodirigidamente los logros son notorios.

El segundo artículo al cual se hará referencia, lleva por nombre *Educación para la paz desde la Educación Inicial* y fue desarrollado en Venezuela.

El objetivo de este estudio fue proporcionar a los profesionales de la educación y también a los padres herramientas pedagógicas que permitan promover en los niños de Educación Inicial el desarrollo del autoconocimiento, la capacidad de comunicación y la capacidad creadora, empatía y resolución no violenta de los conflictos.

La investigación es de tipo documental, llevada a cabo mediante la técnica de análisis de contenidos, lo cual implica la búsqueda, descripción, análisis e interpretación de datos documentales en torno al tema. Su modalidad es documental autónoma, ya que cumple con tres etapas básicas: planificación, manifiesta con la elaboración de un plan de trabajo; la ejecución, llevada a cabo con la localización, selección y registro de la información necesaria, sumado el análisis e interpretación del contenido de la misma; y la etapa de comunicación, establecida en la elaboración de un informe.

La misma parte de un análisis de la sociedad actual, que se encuentra en crisis, por la presencia de antivalores, se establece la necesidad de incorporar dentro del sistema educativo la *formación en la cultura de paz*. Debe ser tomado como un componente curricular, el cual tiene que ser abordado a partir de un proceso continuo, sistemático y permanente; también debe contar con una intencionalidad precisa, tendiente a desarrollar la paz interna, social y ambiental de los alumnos, garantizando su formación integral y una

convivencia armónica con sus semejantes. Se trata entonces de educar en valores y fomentar una cultura de la paz.

Durante el desarrollo del artículo, se explicita que a causa de la presencia de antivalores en la humanidad, la realidad social se complejiza, se vuelve inestable y conflictiva, y como la realidad de Venezuela no está fuera de esta realidad mencionada, esta investigación pretende generar un cambio, comenzando a trabajar con los más pequeños.

Educar para la paz supone un aprendizaje colectivo, en donde cada individuo se dispone al diálogo, a la cooperación, a la disciplina, al autocontrol, a la tolerancia y a la ejercitación de la no violencia. Pero para poder ser puesto en práctica, no debe restringirse solamente a las Instituciones Educativas, sino que debe adoptarse como una forma de vincularse en todas las Instituciones: familias, organizaciones, entre otras, a través del entendimiento y la no violencia.

Se establecen algunos aspectos básicos para una educación para la paz, tales como: pretender alcanzar la resolución de problemas de un modo no violento, abarca la realidad total de la persona, la sociedad y el mundo en constante desarrollo, por tanto se configura desde múltiples dimensiones. Por lo cual puede decirse que la educación para la paz es aquella que enseña para el entendimiento con uno mismo, con los otros seres humanos y con la naturaleza; es una educación fundamentada en la ética de los seres humanos, de manera que busca transformar la sociedad a partir de una educación integral de los estudiantes.

Esta investigación arriba a la conclusión de que la planificación educativa debe tener una intencionalidad pedagógica precisa, establecida por el docente. La educación para la paz, actualmente debe formar parte de esa intencionalidad, y al otorgarle una dimensión transversal en la propuesta didáctica, se integra a todos los contenidos y áreas de aprendizaje.

Esta mirada propone una perspectiva integradora, educar para la paz en la Educación Inicial se concibe como un proceso dinámico, permanente, que parte de una mediación activa y planificada, con el objetivo de garantizar aprendizajes significativos para el desarrollo integral de los niños.

El último trabajo al cual se hará mención, es una investigación realizada en la Universidad de Sevilla, en donde se desarrolla el proyecto de construcción del Espacio Europeo de Educación Superior, el cual plantea

cambios profundos y sustanciales en el paradigma docente. Los participantes de la investigación, cuyo nombre es *¿Aprende en grupo el alumnado mayor? Aspectos psicosociales del aprendizaje activo-cooperativo* fueron todos los alumnos matriculados, que asistían a la materia de “Aprendizaje Social de personas adultas: ser mayor hoy”.

Este estudio tiene como objetivo analizar en qué medida los alumnos desarrollan estrategias de aprendizaje cooperativo.

La metodología utilizada fue: método descriptivo de frecuencias.

Para lograr los objetivos planteados, se realizaron experiencias prácticas con los alumnos del Aula de la Experiencia de la Universidad de Sevilla, en donde ellos expresaban con qué frecuencia ponían en juego cada uno de los elementos cooperativos.

El planteamiento que se desarrolla a lo largo del estudio implica una educación universitaria en sentido amplio, mucho más que la actual, dado que supone la formación de alumnos con sentido crítico (ciudadanía crítica), en donde la preparación técnica debe ser complementada con el desarrollo de valores propios del ciudadano; este modelo de educación pretende formar buenos ciudadanos y buenos profesionales, fusionados a la par. Formación integral de la persona basada en valores y competencias para la vida.

Se plantea el aprendizaje cooperativo como una forma de trabajo en grupo, basado en la construcción colectiva de conocimiento y desarrollo de habilidades, en donde cada integrante del grupo es responsable de igual modo, de su aprendizaje, como del de los otros integrantes del grupo. En este tipo de dinámicas los docentes cumplen un rol fundamental, dado que deben ofrecer espacios en los cuales los alumnos tengan la posibilidad de trabajar de manera independiente, autónoma, ejerciendo el autocontrol/autorregulación y logrando intercambios con sus pares, para lograr acuerdos; sin la guía y control constante por parte del docente.

Se ha realizado un trabajo de campo en donde se investigaron los programas educativos llevados adelante en los años 2004 y 2005 y los resultados obtenidos. Como la información recabada mostraba que los alumnos presentaban diversos problemas con los programas de estudio tradicionales, tales como abandono de la carrera, aburrimiento, frustración, entre otras, se hacía precisa la necesidad de generar cambios.

Los resultados de dicha investigación dejan a la luz que se debe potenciar el aprendizaje cooperativo en las aulas de adultos, dado que son pocas las ocasiones en las que pueden ponerlo en juego. Además el aprendizaje cooperativo genera en los estudiantes vínculos positivos, solidaridad, autonomía, actitud crítica y solidifica los aprendizajes a largo plazo.

La conclusión obtenida es que si los adultos implementan estrategias cooperativas, obtienen mejores resultados en sus aprendizajes y aumentan la confianza en si mismos y la capacidad de trabajo en grupo.

Conceptualizaciones

A fin de comprender la temática planteada en este estudio, resulta menester conceptualizar algunos términos a los cuales se hará mención a lo largo del mismo. Entre ellos, *juego, juego cooperativo y habilidades sociales*.

El juego como derecho de la niñez

Vigotsky considera: *“El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio”* (en Delval, 1991, p. 287).

Esta investigación acuerda con la postura de Vigotsky, quien considera al juego como construcción social, diferenciándose de otras que consideran al juego como un rasgo natural de la infancia. El juego es tanto una expresión cultural como social, que se transmite y recrea en la interacción con los otros. Es importante comprender que a jugar se aprende.

Para Glanzer:

Podemos considerar al juego como la actividad del niño por excelencia. Asidua, cotidiana, la actividad lúdica es su propia posibilidad de acción y, por lo tanto, su medio privilegiado de expresión. Por esa razón se puede estimar al juego en sí como una actividad necesaria y formativa durante los primeros años de vida, es decir, durante la niñez, y más adelante como una actividad de placer y de distracción. Es interesante destacar que con el transcurrir del tiempo no es el proceso del juego en sí lo que ha ido cambiando: sus

bases se mantienen a través de los años y sus secuencias son las mismas. El niño de todas las épocas ha jugado según el momento de su desarrollo personal, de acuerdo a las posibilidades que le ofrecen las circunstancias que lo rodean, enriquecidas generalmente por su fantasía (2000, p. 108).

El juego es patrimonio privilegiado de la infancia y un derecho establecido por la Convención sobre los Derechos del Niño (1989); su artículo 31 establece que el niño tiene derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y a participar en actividades artísticas y culturales.

Cabe recordar que la Convención sobre los Derechos del Niño fue adoptada por la Asamblea de las Naciones Unidas en noviembre de 1989, ratificada por 191 países, convirtiéndose en el primer tratado internacional de derechos humanos con una aprobación casi universal.

En Argentina, el Congreso de la Nación la ratificó en noviembre de 1990 a través de la ley 23.849 y en agosto de 1994 fue incorporada a la Constitución Nacional, Artículo 75.

A partir de ese momento nuestro país asumió el compromiso de asegurar que todos los niños y niñas gocen de todos los derechos establecidos en la Convención.

Para comprender a qué se hace alusión cuando se habla de *niño*, es necesario definir el término. La Organización de Naciones Unidas, a través de la Convención de los Derechos del Niño, denomina *niño* a todo ser humano menor de 18 años de edad, salvo que en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad.

La legislación internacional establece que los niños son sujetos, que deben contar con la protección y el cuidado de los adultos en todos los aspectos que hacen a su vida cotidiana. Determina que deben contar con derechos esenciales tales como el derecho a la familia, a la educación, a la vivienda, a la alimentación y a la salud, siendo su cumplimiento responsabilidad de los adultos.

Caruso y Dusel (2001) hacen alusión al término *niñez*, expresando que si bien en diversas ocasiones parece ser tomado como una identidad única, es preciso comprender que no sólo se ha ido transformando a lo largo de la historia, sino que ha cobrado otro lugar en la sociedad. En relación a los cambios históricos, políticos, económicos y sociales, en la actualidad, el término resulta emblemático; hay niños con diversas realidades, niños que

viven en la calle, que trabajan, así como niños que practican diferentes deportes, niños pertenecientes a familias adineradas, entre otros, por lo cual no se puede hablar de *infancia* dado que hay un amplio espectro de variantes, resulta más apropiado hablar *infancias*.

Es interesante recalcar que desde hace varios años que el mundo se preocupa por los niños, como sujetos diferentes a los adultos, estableciendo sus derechos y obligaciones, pero hace poco tiempo que se reflexiona acerca de los mismos.

El juego y sus diversas concepciones

Retomando el concepto de juego, se considera fundamental en primer lugar establecer qué se entiende cuando se hace referencia al término *Juego*, dado que en relación al mismo existe diversidad de concepciones, que varían según las diferentes corrientes ideológicas, la época o el lugar en el cual fueron gestadas.

Fingermann (1970) hace un recorrido por las diferentes concepciones de juego a lo largo del tiempo, mencionando a diversos autores, entre los que se destaca: Claparède, Spencer, Stanley Hall, Groos, Carr, Wundt, Scheneersohon y Freud que permiten vislumbrar con claridad sus criterios.

Según Claparède, una de las teorías más antiguas es la que toma al juego como descanso, como un recreo. Recrearse es formarse. Por lo tanto el juego es una reparación, una restitución de las fuerzas físicas y mentales agotadas por el trabajo.

Esta teoría encuentra la razón del juego en la necesidad de reparar las fuerzas gastadas. Su explicación es causal, ya que busca el por qué de la actividad lúdica.

Otra concepción es la desarrollada por Spencer, quien basándose en el poeta alemán Schiller plantea su teoría del excedente de energía, en la cual establece que los seres jóvenes juegan para descargar un exceso de fuerzas.

El autor distingue entre dos clases de actividades: la primera es el trabajo, actividad seria, útil, dirigida a un fin práctico y la segunda es el juego, actividad desinteresada y de lujo, que tiene un fin en si misma, cuya forma más

avanzada es el arte. Considera al juego como una parodia de la vida seria en la que se emplea la energía sobrante. Es una copia de los actos de los adultos.

Stanley Hall plantea otra teoría, considera que el niño realiza por atavismo (tendencia a continuar o a imitar costumbres y formas de vida arcaicas) los actos que ejercieron nuestros remotos antepasados. Al igual que éstos, los niños construyen sus arcos y flechas. Por lo tanto, el juego responde a instintos hereditarios.

Por su parte, Groos se opone principalmente a la Teoría de Spencer y plantea una teoría que engloba en una explicación más general las teorías anteriores, en la cual propone al juego como un ejercicio preparatorio para la vida seria.

Para el autor, el juego es el medio por el cual se ejercitan las disposiciones naturales, desarrollando y educando estas actitudes innatas con que los hombres y animales superiores cuentan al nacer.

Los niños y los animales jóvenes reproducen solamente aquellos actos para los cuales sienten una predisposición hereditaria, un instinto que se desarrollará con el ejercicio y se irá perfeccionando hasta llegar a la vida adulta; no tiene la tendencia de reproducir todos los actos que ve llevar a cabo.

Carr, concuerda con Groos acerca del papel del juego y señala además el papel social de éste. Actividades, reuniones, entre otras, sirven para desarrollar sentimientos sociales, como la solidaridad.

Para el Psicoanálisis, el niño a partir de sencillos movimientos corporales (como puede ser el balbuceo o los pataleos) llega paulatinamente a todas las manifestaciones espirituales. Es mediante la ejercitación del juego que surgen la imaginación, el pensamiento y la acción. Los sentimientos son considerados como reguladores de la acción.

Es importante destacar que esta corriente se basó fundamentalmente en los juegos simbólicos, en donde se plasman tendencias más o menos ocultas. En los juegos de la infancia se expresan sentimientos y fantasías, que luego se reflejarán en la vida adulta.

Es de suma importancia destacar que el concepto de *juego* y el de *seriedad* no pueden ubicarse como opuestos, ya que el juego es una actividad que es tomada muy en serio por quien es parte del mismo, de este modo es seria como cualquier ocupación lucrativa, con la diferencia de que no puede valorizarse económicamente.

Wundt, plantea la teoría tridimensional de las emociones, en la cual *tensión* y *alivio* son dos estados contrapuestos. Al intentar lograr determinada acción se produce tensión, la cual se alivia al cumplir con el objetivo establecido; esto se da tanto en los seres humanos como en los animales.

El juego animal es instintivo y propio de cada especie, en cambio el juego humano es un producto cultural, que puede consistir en formas muy simples o muy complejas.

Huizinga (1968) considera que el juego tiene por un lado una función biológica, fundamental para el sujeto y por el otro una función social y cultural referida a satisfacer la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Es una creación humana que puede ir desde las más simples hasta las más complejas estructuraciones.

Cuando un juego adquiere una forma especial puede ser repetido y transmitido de generación en generación por tiempo indefinido.

Los juegos se desenvuelven dentro de un espacio real o ficticio determinado, ajeno al mundo circundante. También tienen reglas que hacen que los mismos se mantengan dentro de ciertos límites. Esta función limitativa que desempeñan las reglas de juego, es lo que diferencia los juegos humanos, de las actividades lúdicas instintivas.

Huizinga (1968) destaca que el niño juega porque le da placer, no sólo para satisfacer sus impulsos.

Por otro lado, Scheneersohon, en Fingermann (1970), ha hecho un aporte considerable al plantear que el juego es el mejor factor para asegurar la confianza en uno mismo y afianzar la personalidad. Por tal razón establece que es el mejor elemento para el equilibrio psíquico del niño, a su vez afirma que un déficit de juego puede originar otro en cuanto al dominio del carácter.

Según Caillois, (en Glanzer, 2000), el juego es una actividad:

-Voluntaria: ya que es el niño, quien decide jugar o no hacerlo, aunque dicha voluntad este sujeta a determinadas circunstancias que la influirán; aquí la motivación ocupará un lugar importante.

-Espontánea o libre: dado que son los jugadores los que deciden cuándo y cómo comienza, continúa y finaliza el juego.

-Separada: delimitada por un espacio y un tiempo fijados con anterioridad.

-Reglada: ya que se atiene a las reglas internas del propio juego.

-Ficticia: dado que no responde al principio de realidad, no utiliza la lógica de la vida real.

La dinámica del juego pone en acción el cuerpo y la mente.

Como se puede vislumbrar en los párrafos precedentes el concepto de juego ha atravesado un amplio espectro de variables, con algunos puntos comunes y otros contrapuestos entre los diferentes autores. Pero, la finalidad de realizar ese breve relato, ha sido más que para recopilar información, para comenzar a reflexionar acerca de que según el modo en el cual sea considerado el juego, será la manera en la cual se articularán las condiciones para que el mismo se desarrolle.

El curso que toma la investigación, adhiere entre otras, a la visión que establece Bruner (1990) acerca del juego, ubicándolo en relación directa con el lenguaje y el pensamiento. Considera que en el juego se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. El juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. Es una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia, el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo. Por otra parte, se caracteriza por presentar una conexión débil entre medios y fines, dado que mientras los niños desarrollan su juego, los objetivos pueden variar, por tanto los medios para alcanzarlos también varían.

Es importante destacar que el juego sirve como medio de exploración e invención, lo cual afirma lo antes establecido, que los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino que modifican sus acciones libremente en relación a su fantasía. Pero si a los niños no se les permite cambiar de actividad o se les ofrece un panorama amplio, rápidamente se aburrirán.

Lo expresado anteriormente, no debe llevar a considerar que el juego es casual, sino que por el contrario, responde a un plan.

Además el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, jugando el niño transforma el mundo de acuerdo con sus propios deseos.

Para Freud, (en Fingermann, 1970), el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no puede satisfacerse en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Por tanto se considera al juego como una actividad fundamental en la vida del ser humano, jugar ayuda al niño a desarrollar su potencial y vivir plenamente, procesando sus angustias y expresando sus deseos.

El juego es fuente de diversión y dentro de la dinámica que establece, es necesaria la aparición de obstáculos de juego, cuya superación otorgará al niño gran satisfacción. En cierta forma los obstáculos son necesarios, ya que de otro modo el niño se aburriría y dejaría rápidamente el juego. Por eso es pertinente decir que el juego se asocia a la resolución de problemas.

Los juegos reflejan algunos ideales de los adultos, por eso se dice que el juego es transmisor de cultura, así como también es una construcción social, que se da determinado por un tiempo, un espacio y un grupo de pares.

La humanidad ha jugado desde siempre, incluso los animales lo hacen, por eso el juego se considera previo a la cultura misma; existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos.

Platón fue uno de los primeros filósofos en abordar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción realizada en las Leyes, en donde indicaba que los niños debían utilizar manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serían constructores, debían servirse de útiles auténticos, pero de un tamaño reducido.

Las siguientes líneas describen de modo sintético el concepto de *juego*, con la mirada que esta Investigación pretende otorgarle.

El juego como exploración de diferentes modalidades relacionales: a través de él, el niño vive situaciones diversas en las que desenvuelve sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales de diverso signo. Casi podríamos decir que es en ese contexto donde los “aprenden”: la cooperación, el sentimiento de propiedad (eso es “mío”), la agresividad, la participación, la competencia, el ser aceptado o rechazado, la constatación de la imagen que los otros tienen de él, la expresión de la que él tiene de los otros (“escojo primero a Luis porque es el que mejor juega”), etc.

El juego crea un contexto relacional de amplio espectro, en el que se van sucediendo momentos emotiva, actitudinal y comportamentalmente muy diferentes (Zabalza, 1987, p. 197).

El juego desde un marco normativo

El Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires (2008) establece algunas características fundamentales de la situación de juego, entre las que se puede mencionar, que el juego es una *actividad libre*, elegida por el sujeto

que juega y por tanto comienza y termina cuando éste lo decida. Se entiende por libre, la acción desinteresada, asociada al hecho del poder de elección. Además se plantea que el juego causa placer, lo cual lleva al niño a jugar. También tiene reglas (implícitas o explícitas) que permiten que el mismo se desarrolle.

Por todo lo dicho anteriormente, es imprescindible comprender que el juego es el camino de las manifestaciones creativas y culturales por donde transita la infancia.

Habiendo sido ya desarrollado el concepto de *juego*, resulta pertinente mencionar su relación con Los Derechos del Niño. En relación a los mismos, es necesario informar, concientizar y dar a conocer a los adultos dichos derechos y las implicancias de cada uno de ellos. Así como también es necesario que los niños desde la más temprana edad, conozcan cada uno de sus derechos, que logren entenderlos, interiorizarlos y difundirlos dentro de las posibilidades acordes a su edad.

Todos y cada uno de los derechos de la infancia son inalienables e irrenunciables, por lo que ninguna persona puede vulnerarlos o desconocerlos bajo ninguna circunstancia. Existen diferentes documentos que consagran los derechos de la infancia en el ámbito internacional, entre ellos, la Declaración de los Derechos del Niño y la Convención sobre los Derechos del Niño (mencionada anteriormente).

Resulta de suma importancia mencionar a la Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar (International Association for the Child's Right to Play) **IPA**, que es una organización interdisciplinaria no gubernamental fundada en Dinamarca en 1861 y reconocida por el Consejo Económico y Social de las Naciones (ECOSOC) y tiene estatus consultivo con UNESCO y UNICEF. Provee un foro internacional y defensa de la promoción de las oportunidades de juego.

IPA internacional ofrece asesoramiento a gobiernos y agencias de la ONU sobre problemas y asuntos relacionados con la implementación del Derecho del Niño a Jugar. Así como también, organiza conferencias, talleres, simposios, tours de estudios regionales y nacionales y celebra un Congreso Mundial trienal, **IPA** también publica una revista "PlayRights - Derecho a Jugar" y produce publicaciones y material audiovisual sobre juego.

En Argentina, IPA se constituye como una (ONG.), Asociación Civil sin fines de lucro que crea proyectos y programas, da asesoramientos y capacitación brindando así servicios para la recaudación de fondos que posibiliten concretar sus objetivos. Está conformada por profesionales de diferentes áreas que trabajan para difundir el Derecho del Niño/a a *Jugar*, a través de acciones concretas, siendo su misión facilitar y reconocer al juego como derecho y como necesidad para la construcción subjetiva, el aprendizaje creativo, la inclusión social y la identidad cultural del desarrollo integral de la infancia en todas las áreas del conocimiento y en todos los ámbitos (educativo, salud y comunitario) donde los niños/as se desarrollan.

Todo su accionar lo realiza sobre la base de la Declaración IPA por el Derecho del Niño a jugar, producida en Viena en 1977 en la Reunión de Consejo IPA en Malta, en preparación del Año Internacional del Niño (1979); revisada por el Consejo Internacional IPA en Viena en 1982 y en Barcelona en la Convención de los Derechos del Niño, que en su Artículo 31 establece que el niño tiene derecho al tiempo libre, al juego y a participar en actividades culturales y artísticas.

Por lo expuesto, existen una serie de prescripciones que establecen que el niño tiene derecho a jugar y por tanto el Jardín de Infantes, como Institución Educativa, debe garantizárselo.

Habiendo ya desarrollado el marco legal en el cual se encuentra inmerso el concepto de *Juego*, se mencionarán dos aspectos importantes a destacar sobre dos autores antes mencionados, para dar lugar al desarrollo del concepto de *Juego Cooperativo*.

Huizinga (1968) tituló a uno de sus libros "Homo Ludens", allí explicita que en el siglo XVIII a la especie humana se la denominó "Homo Sapiens", dado que somos seres racionales; luego la modernidad decidió que sería mejor la denominación de "Homo Faber" o hombre hacedor. Pero dado que jugar es tan importante como razonar y hacer, el autor propone la denominación de "Homo Ludens" u hombre jugador.

Huizinga considera al juego como un fenómeno cultural y Vigotsky lo considera una actividad social, "*El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio*" (en Delval, 1991, p. 287).

Resulta pertinente transcribir nuevamente estas líneas dado que hacen mención a la *cooperación*, un tema que nos compete por completo.

Juego Cooperativo

Para introducirnos en el concepto de *Juego Cooperativo*, mencionaremos a Brown (1998), quien plantea que estos juegos se presentan como una posibilidad diferente, dándonos la posibilidad de sentir felicidad, alegría y placer, sin tener la necesidad de “aplastar” al otro, por tanto ofrece una posibilidad que elimina el binomio (ganadores-perdedores), que tantas dificultades genera en los niños, en más de una ocasión.

El autor considera el *juego* como una posibilidad de integración y transmisor de valores.

En concordancia con el autor, se establece que si verdaderamente se quieren fomentar valores humanos que impliquen el respeto a la persona, que incentiven relaciones sociales justas y se basen en la solidaridad, entonces las acciones deben ser coherentes con estos valores.

En la relación docente-alumno, se debe tener somero cuidado con el mensaje transmitido, dado que se enseñan diversas cuestiones ligadas a la convivencia entre pares: no se debe mentir, robar, pelear, entre otras; pero en el momento de juego, el niño aprende que lo más importante es ganar, sin importar el costo.

Al elevar la competencia como un gran valor, al enarbolarla como bandera, el hombre ve al otro como su enemigo. Prevalece entonces la ley de la selva donde sobrevive el más fuerte, el más vivo; y al haber un ganador, el más fuerte, surge irremediamente la marginalidad y la opresión (Rey, 1987, p. 5).

Puede definirse como situación cooperativa a aquella en la cual los objetivos de los individuos, en una situación dada, son de tal naturaleza que, para que el objetivo de un individuo pueda ser alcanzado, todos los demás integrantes de dicha situación deberán igualmente alcanzar sus respectivos objetivos. En oposición a este concepto, se encuentra el de competición. Una situación se define como competitiva, cuando la consecución de los objetivos de uno de sus miembros impide la consecución de los objetivos de los demás.

Los niños no son seres competitivos por naturaleza, como se pensó en alguna época, sino que desde pequeños aprenden, socialmente, comportamientos competitivos o cooperativos.

Brown (1998) destaca que los individuos en situaciones cooperativas se percatan con facilidad de que la resolución de las mismas es consecuencia del trabajo de todos. Estos miembros, tendrán mayor aptitud para valorizar las acciones de sus compañeros tendientes a lograr los objetivos comunes, en comparación con grupos competitivos, así como también tenderán a ayudarse mutuamente con mayor frecuencia.

Estructura cooperativa

Brown (1998), hace mención a otros dos autores:

Los hermanos David y Roger Johnson, investigadores y educadores, hicieron un resumen de los efectos que produce la estructura de la cooperación en los procesos educativos. Un elemento que destacan es el intercambio e interacción entre los miembros de grupos que funcionan dentro de estructuras cooperativas (y no dentro de estructuras de competencia).

Algunas características de los integrantes de los grupos cooperativos son:

1. Ofrecen apoyo y ayuda a los demás miembros.
2. Intercambian recursos necesarios, tales como datos, materiales y procesan más eficientemente la información.
3. Ofrecen reflejos a los demás para poder mejorar su actuación.
4. Cuestionan las conclusiones y reflexionan para entender los problemas y promover un mejor proceso de toma de decisiones.
5. Actúan con confianza.
6. Reciben una motivación especial para lograr un objetivo común.
7. Tienen un bajo nivel de angustia y de "stress".

(Brown, 1998, p. 23).

Si bien las investigaciones fueron realizadas en situación de aula, sus resultados pasan los límites de la misma, dado que cuando los niños logran aprender a trabajar cooperativamente para una tarea escolar, también pueden

comprender que esta dinámica es aplicable a la comunidad. Quizá lo más importante de la estructura cooperativa sea, no solo que se logre cumplir el objetivo, sino que cada integrante cumpla con lo que pueda para llegar todos a la meta.

En concordancia con Brown (1998), se expresa que la *cooperación* es la capacidad de trabajar hacia una meta común. Por tal motivo, se puede decir que tiene relación directa con el desarrollo de destrezas que implican la resolución de problemas de manera conjunta. A su vez se relaciona con la organización y la solidaridad.

Según Brown:

¿Cómo es el juego cooperativo?

La gente juega con los demás y no contra los demás.

Juega para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Busca la participación de todos.

Le da importancia a metas colectivas y no a metas individuales.

Busca la creación y el aporte de todos.

Busca eliminar la agresión física contra los demás.

Busca desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación (1998, p. 30).

Juegos competitivos / Juegos cooperativos

Parece oportuno realizar un breve listado de algunas de las características que pueden presentar los juegos competitivos y los juegos cooperativos y de ese modo vislumbrar con claridad la diferencia:

Juego competitivo	Juego cooperativo
Competencia	Cooperación
Individualista	Grupal
Participación limitada	Todos participan
Desorden	Organización
Ganador/perdedor	Todos ganan
Desunión	Unión

Trampa	Honesto
Frustración	Reconfortante
Conformismo	Desafío colectivo
Soy el protagonista del juego	Los protagonistas somos todos



No debe considerarse que porque no hay competencia, el juego pierde el sentido. En el caso de los juegos cooperativos, el desafío se establece en la superación colectiva de algún obstáculo externo al grupo y para lograrlo es necesario el aporte de todos los integrantes; en cambio en los juegos de competencia, el obstáculo a superar para que un participante pueda seguir jugando es otro participante o grupo.

Un aspecto importante a mencionar, al cual aún no se ha hecho mención, es el papel del *error* en este tipo de juegos. El grupo, muchas veces descubre que se ha equivocado en la toma de decisiones, no logrando el objetivo, pero en lugar de tomarlo como fracaso, debe tomarlo como parte del aprendizaje, el cual les permitirá realizar nuevos intentos. El grupo reflexiona acerca de su propio accionar.

Otro aspecto interesante, en el cual se coincide con Brown (1998), es la presencia de *liderazgo compartido* presente en los juegos cooperativos. Todos los integrantes del grupo coordinan las ideas para solucionar el problema planteado, dado que por las características del mismo no es posible que el liderazgo sea ejercido por un solo integrante.

Habilidades Sociales

Pozo Muncio (1996), considera a las *habilidades sociales* como formas de comportamiento propias de la cultura, adquiridas por las personas de modo implícito en la interacción cotidiana con otras personas; son un tipo de aprendizaje social. La adquisición y el cambio de actitudes, valores y normas no se adquieren solamente por la interacción individual de los sujetos con otros sujetos y/o objetos, sino que requieren de la presencia de los mismos a determinado grupo social.

A lo largo de la vida se adquieren muchas habilidades sociales, pautas de interacción o cortejo social, pero por ser implícitas a todos, las personas no se dan cuenta de ello, al menos que cambien de cultura o de contexto social, en donde determinados hábitos podrán resultar grotescos o muy íntimos. Por tanto, en la socialización de los niños, la instrucción debe ser más explícita.

Otro tipo de aprendizaje social, es la *adquisición de actitudes*, tendencia a comportarse de un determinado modo ante determinadas personas y/o situaciones. Las actitudes proporcionan identidad social, permiten a los sujetos por un lado diferenciarse y por otro identificarse. Tanto la adquisición, como el cambio de actitudes están determinados socialmente.

La adquisición de *representaciones sociales* es otro de bs tipos de aprendizaje social, el cual hace referencia a sistemas de conocimiento socialmente compartido, que sirve para organizar la realidad social, facilitar la comunicación y el intercambio de información dentro de grupos sociales. Las mismas resultan más complejas que las *habilidades sociales* y la *adquisición de actitudes*, dado que reconstruyen la realidad dándole forma por medio de un modelo.

En relación al aprendizaje, se ha demostrado que los resultados suelen ser mejores cuando la organización social de los mismos favorece la interacción y la cooperación entre los aprendices o alumnos, para fijar metas conjuntas y buscar la forma de alcanzarlas, que cuando las tareas se organizan de modo individual, en donde cada aprendiz lleva a cabo la tarea en forma solitaria, compitiendo de forma explícita o implícita con el resto de los aprendices.

Según Brown y Palincsar, Coll y Colomina, (en Pozo Muncio, 1996), cooperar para aprender suele mejorar la orientación social que poseen los

alumnos, así como favorece el aprendizaje constructivo, la reflexión y la toma de conciencia acerca del propio aprendizaje. Además promueve la generación de conflictos cognitivos entre los alumnos y también el apoyo mutuo, la ayuda de unos a otros para avanzar.

En acuerdo con Pozo Muncio, se piensa que es el docente quien fomenta en sus alumnos un determinado tipo de interacción, el cual también condiciona su tarea a desempeñar en las actividades de aprendizaje. Dado que el sistema educativo se ha ido complejizando y globalizando a gran escala, los docentes debieron comenzar a ejercer diversas tareas, por lo cual puede decirse que asumen varios personajes.

Pozo Muncio lo desarrolla con claridad:

- El maestro *proveedor*, que proporciona a los aprendices información, hechos y datos, pero también da instrucciones o administra premios y castigos. Es el maestro que tiene las respuestas que el aprendiz necesita.
- El maestro *modelo*, que ilustra modos de comportamiento, actitudes o destrezas motoras, a través de su propio comportamiento, actitudes o destrezas. Es el espejo en el que miran los aprendices para saber qué tienen que hacer. Con mucha frecuencia es un papel más implícito que explícito.
- El maestro *entrenador*, que fija con detalle lo que deben hacer los aprendices, cuándo, cómo y cuánto, como un médico con sus pacientes. Fija el tratamiento y el aprendiz se debe limitar a cumplirlo a rajatabla. Es el papel complementario al proveedor. Se puede proveer información sin entrenar en su uso, pero no al revés.
- El maestro *tutor* o *guía*, que deja que los aprendices asuman parte de la responsabilidad de su aprendizaje, pero una vez que les ha fijado bien las metas y los medios para lograrlo. El tutor dice lo que hay que hacer y cómo, pero deja que sean los aprendices quienes organicen su propia práctica, que él supervisa y regula. Pregunta a los aprendices en vez de darles respuestas.
- El maestro *asesor* o *director de investigación*, que deja que sean los

aprendices los que fijan sus propios objetivos concretos y diseñen su propio aprendizaje, a partir de un marco general previamente establecido (1996, pp. 117-118).

Los diferentes papeles a asumir por el docente, responden a necesidades de aprendizaje distintas, en función de la edad de los alumnos, de las metas y de las condiciones sociales e institucionales, en las cuales se produzcan.

Resulta enriquecedor retomar el concepto de *aprendizaje social*, ya que es mucho más que un aprendizaje que tiene lugar en la sociedad. Lo social afecta los resultados de aprendizaje, así como los procesos mediante los cuales se logra.

“El aprendizaje forma parte de nuestra cultura, de los hábitos y formas de comportamiento sociales, pero también de las representaciones culturalmente generadas y compartidas” (Pozo Muncio, 1996, p. 244).

Continuando con esta línea de pensamiento, diremos que aprender es una actividad social. La adquisición de *habilidades sociales* es seguramente el modo más sencillo del aprendizaje social, dado que para lograr comportarse en sociedad, primero resulta necesario poseer determinadas habilidades para afrontar situaciones sociales conflictivas o no habituales.

En los procesos de socialización, los niños adquieren habilidades para el intercambio y la comunicación social, así como representaciones culturalmente compartidas, modos comunes de ver el mundo y de comportarse en él. Al aprender acerca de la propia cultura, se adquieren representaciones sociales, las cuales permiten a los niños y a los adultos predecir, controlar e interpretar la realidad de una manera, en concordancia con las personas que la rodean.

Estas representaciones, tienen su origen en lo colectivo o cultural, pero luego son asimiladas individualmente por cada sujeto.

Abordaje metodológico

Método

Este estudio de casos utiliza un Diseño cualitativo puro de tipo documental, de alcance descriptivo. El mismo se establece sobre la base de la comparación de los resultados obtenidos de las entrevistas a las docentes de la

tercera sección de los tres Jardines de Infantes del Partido de Tres de Febrero seleccionados y el análisis de documentación (Carpetas Didácticas).

Unidades de análisis

Las unidades de análisis son las tres docentes a cargo de la tercera sección (sala de cinco años) de las Instituciones elegidas y sus Carpetas Didácticas.

Limitaciones del estudio

Las conclusiones a las que se arriba no pueden ser generalizadas por tratarse de un estudio de casos que indaga y releva lo que ocurre en tres Instituciones Educativas de Nivel Inicial.

Procedimientos e Instrumentos de recolección de datos

Se confeccionó una entrevista semiestructurada para realizar a cada una de las docentes a cargo de la tercera sección de las Instituciones seleccionadas. Para tal fin se utilizó un grabador de periodista, para asegurar la certeza de los datos recogidos. También se ha trabajado con el análisis de la información recopilada de las Carpetas Didácticas de dichas docentes, abarcando el ciclo lectivo 2011.

Procedimiento para el análisis de datos

Para analizar la información resultante de la salida a campo se creó una base de datos, la cual sirve a los fines de dar cuenta de los datos solicitados. Por otra parte, se ha construido un instrumento (lista de cotejo), el cual permite reconocer las coincidencias y divergencias entre lo expresado por las docentes al momento de la entrevista y lo desarrollado en sus Carpetas Didácticas.

Resultados

En líneas generales puede decirse que las tres docentes analizadas reconocen en su discurso, otorgar mayor importancia al trabajo “real” en el aula, que a la Planificación del mismo, por lo cual en sus Carpetas Didácticas no se ven reflejados determinados Propósitos o Actividades que ellas en la entrevista mencionan como trabajados.

- La docente “A” en la entrevista expresa proponer a sus alumnos juegos tradicionales, juegos de persecución, juego trabajo, juego centralizador y juego libre, pero en su Carpeta Didáctica no se hace mención a este tipo de juegos; si bien la docente a lo largo del año, en diversas Unidades Didácticas o Proyectos hace alusión al Área *El Juego* colocando Propósitos y Contenidos, los mismos tienden a repetirse y no se desarrollan de manera exhaustiva, así como tampoco aparece clasificación alguna.

Haciendo referencia a la Carpeta Didáctica como insumo para dicho análisis, se vislumbra que aunque la docente en sus clases proponga diferentes tipos de juego, según lo enunciado, no da cuenta de ello en el planeamiento escrito de su labor, lo cual no permite distinguir con certeza cuál es la lógica de trabajo que ha guiado a esta docente durante el año.

En cuanto a la Fundamentación de sus propuestas, en su discurso se percibe con claridad, en cambio en la Carpeta Didáctica se diluye esta claridad, en el caso de los Proyectos se observa una Fundamentación escrita, aunque escueta y en el caso de las Unidades o Secuencias Didácticas la misma podría encontrarse implícita en los Propósitos y Objetivos explicitados, pero no resulta relevante dado que por lo general se repiten los mismos a lo largo del año, diferenciándose por áreas.

En relación a las propuestas grupales, desde la oralidad la docente establece como un punto importante el trabajo en grupo, tanto en grupo total, como en pequeños grupos y logra fundamentar con claridad el por qué, en cambio en la planificación escrita de su labor resulta complejo visualizar el reflejo de sus palabras, es necesario desentramar las mismas para poder dar cuenta de ello, dado que a simple vista no se observa como prioritaria esta dinámica de trabajo, por el contrario los Propósitos tienden a buscar la promoción individual de determinadas habilidades.

Guiándonos por las palabras de la docente podemos decir que parece valorar más el trabajo grupal que el trabajo individual, pero al momento de plasmar sus ideas al papel, parece entrar en contradicción con estos pensamientos, ya que el modo en el cual redacta las metas a alcanzar por los niños y las Actividades a realizar, enfatiza propuestas individuales, dejando de lado el trabajo en equipo y la resolución conjunta de diferentes inconvenientes surgidos por el mismo.

Haciendo referencia a la promoción de valores para la convivencia puede decirse que la docente en su discurso menciona como importante la realización de actividades que permitan a los niños dialogar, buscar acuerdos, ser solidarios y tolerantes; en su Carpeta Didáctica también se establecen Propósitos y Objetivos tendientes a lograr dichas metas.

En cuanto a la gestión positiva de conflictos, por lo que deja ver su discurso, es ella quien intenta buscar estrategias para que el problema no surja, más que poner a la luz de los niños un problema áulico para ver como lo resuelven; en sus planificaciones no se hace alusión a la resolución de problemas, más que como un Objetivo a ser alcanzado de modo individual.

Con relación a los juegos cooperativos, si bien la docente no realiza este tipo de juegos, sí los conoce y menciona las posibilidades que los mismos pueden otorgar a un grupo. Por lo que pudo observarse de la Carpeta Didáctica del Profesor de educación física y el relato de la docente a cargo de la Sala, durante el año se han realizado algunos juegos cooperativos de forma aislada, pero no como modo habitual de trabajo; por lo descrito por ella acerca de dichas clases, el juego comenzaba con la explicación de lo que podía o no hacerse, luego los niños jugaban y finalmente se conversaba sobre lo ocurrido. Teniendo como único material el discurso de la docente, parecería que no se buscaba que los niños comprendan verdaderamente la dinámica del juego cooperativo para luego poder aplicarla en la cotidianidad, sino simplemente que logren jugar adecuadamente ese día.

- La docente “B” en la entrevista manifiesta su desconocimiento acerca de los juegos cooperativos y su interés por comenzar a buscar información, a partir de la solicitud de dicha entrevista. En la misma, ella expresa con claridad que si bien no realiza una planificación anual escrita, sí organiza un plan mental de cómo espera que sea el año y su objetivo anual es

que los niños terminen el año habiendo aprendido a jugar y compartir con otros, por tanto trabaja consecuentemente para lograrlo.

Dejando de lado la planificación anual, no se vislumbran en la Carpeta Didáctica, Proyectos, Unidades o Secuencias que hagan hincapié en el juego, como parte relevante de las mismas. En la planificación del Período de Inicio se mencionan dentro de las Actividades algunos juegos a realizar, pero no se explicitan Objetivos, ni Contenidos específicos. También hay una Secuencia de juegos reglados, la misma cuenta con Objetivos, Contenidos y Actividades.

Si bien teniendo en cuenta lo expresado en su discurso el juego parece ocupar un lugar importante en la labor diaria de la docente, al no estar explicitado en sus planificaciones, no puede darse cuenta de ello.

Por otro lado, resulta interesante detenerse a reflexionar acerca de los Propósitos de la Educación Inicial establecidos por la docente en la primera parte de su carpeta, dado que allí se hace mención, entre otros, a asegurar el respeto por los Derechos de Niño, favorecer el desarrollo de la comunicación entre pares y promover la integración grupal. Si se cruza toda la información, el resultado esperado sería una Carpeta Didáctica en donde se vislumbre claramente la articulación de los diferentes Contenidos Curriculares a trabajar, a través de diversas propuestas de juego, pero en este caso no se evidencia esa articulación.

En relación a la Fundamentación, tanto en la Carpeta Didáctica, como en la entrevista, la docente parece tener en claro los propósitos de su labor diaria, logrando fundamentar sus propuestas. Además, parece no cerrarse a lo desconocido, dado que no poseía conocimientos acerca de los Juegos Cooperativos, pero al buscar información, rápidamente comenzó a reflexionar, según menciona en la entrevista, acerca de los beneficios que les otorgaría a los niños el desarrollo de este tipo de juegos. Quizá resulte interesante retomar sus palabras: *-“Creo que los juegos cooperativos le ofrecen al grupo una oportunidad ideal para conocerse, para reflexionar acerca de muchas cosas que los docentes damos en la teoría, pero es bueno que ellos puedan verlas en la práctica. Estos juegos le dan la posibilidad de actuar de manera social, buscando estrategias conjuntas para ayudarse entre pares y lograr el objetivo, dado que ganan todos o pierden todos”*. Si bien la docente no ha realizado a lo largo de su carrera ninguna propuesta de Juego Cooperativo, por

desconocimiento, a partir de la búsqueda de información y la reflexión acerca de los mismos, comenzará a generar para sus grupos este tipo de propuestas.

Con respecto a las propuestas grupales, según la información ofrecida por la docente en la entrevista, en ocasiones se realizan propuestas que implican la participación de todos los integrantes de la Sala y en otras se trabaja en pequeños grupos, pero siempre buscando la participación conjunta de más de un niño. Sin embargo, en la Carpeta Didáctica no se especifica el modo de trabajo, por lo cual quien lee la misma no puede dar cuenta de cuales fueron las propuestas para trabajar de modo individual y cuales de forma grupal; si se repara minuciosamente en la redacción de algunos de los Objetivos o Actividades, quizá se pueda visualizar la intención de la docente de generar propuestas grupales.

Haciendo referencia a la promoción de valores para la convivencia puede decirse que la docente, tanto en su discurso, como en su Carpeta Didáctica, prioriza el aprendizaje de dichos valores. Sin embargo, por lo expuesto anteriormente queda claro que ella considera que en muchas ocasiones los docentes, incluida ella misma, intentan conversar con los alumnos de determinadas cuestiones o reflexionar sobre alguna problemática puntual y si bien ese diálogo sirve, muchas veces no logra resolver el problema de fondo, dado que los niños no comprenden con certeza el entramado del tema.

En cuanto a la gestión positiva de conflictos, por lo expuesto en la entrevista, ante una situación problemática, la docente saca a luz el conflicto, busca generar en los niños el debate, la puesta en común, la búsqueda de acuerdos y finalmente la resolución positiva del conflicto. En ocasiones asigna a un líder, uno de los niños del grupo quien intenta mediar en los problemas entre pares, actúa como vocero y recurre a la docente solamente cuando el grupo no logra acuerdos o no puede hacer algo, de esa forma, primero tratan de resolver diferentes situaciones solos, sin recurrir a ella.

- La docente “C” no realiza juegos cooperativos, si bien por lo que menciona en la entrevista ella ya conocía este tipo de juegos, nunca se había interiorizado en la dinámica de los mismos, hasta el momento en el cual surge la solicitud de la entrevista y comienza a averiguar.

En la entrevista, ella expresa no planificar los juegos realizados durante el año y su Carpeta Didáctica da cuenta de ello, ya que si bien en diferentes Proyectos, Unidad Didácticas y/o Secuencias figura *El Juego* como Área, con diversos contenidos, estos no siempre concuerdan con las Actividades planteadas, por lo cual no otorgan información real acerca del trabajo desarrollado en el aula. Ella menciona presentar juegos en relación a las temáticas que va trabajando o realizar juegos propuestos por los niños, pero habitualmente no los planifica. Considera que el juego debe ser libre, sin consigna alguna, o por el contrario debe ser un juego que les ofrezca algún aprendizaje.

Retomando el tema de los juegos cooperativos, la docente, como puede leerse en la entrevista, considera que los mismos pueden ayudar a los niños a dejar de lado el individualismo, generar la ayuda mutua y no competir, sintiéndose “par” del otro.

En relación a la Fundamentación de sus propuestas, de la entrevista se desprende la idea de que para ella es primordial que los niños se diviertan en el Jardín, que puedan sentirse cómodos, generar amistades y respetarse, siendo éstos aspectos que no siempre encuentran en sus hogares. Si bien la docente parece tener en claro aquellos aspectos que son importantes a trabajar con su grupo durante el año, la Carpeta Didáctica no da cuenta de ello, dado que no se ha registrado ninguna Fundamentación de modo escrito.

En relación a las propuestas grupales, la docente considera que las mismas aportan a los niños la posibilidad de compartir, de aprender a respetar la opinión del otro que seguramente es diferente a la propia, pensar y sacar conclusiones, así como aprender de las habilidades del otro. En su Carpeta Didáctica, no se hace mención a trabajos grupales, pero si se proponen Actividades en las cuales el diálogo y la puesta en común son la base para poder desarrollar las mismas, por lo cual esto estaría implícito.

Haciendo referencia a la promoción de valores para la convivencia, puede decirse que la docente intenta desarrollar el diálogo y la escucha activa, mediante la realización de intercambios diarios, momentos en los cuales trabaja con el grupo sobre el respeto del tiempo del otro. También intenta que los niños conversen y resuelvan por si mismos los diferentes conflictos o peleas que se sucedan. En lo que a este punto converge, en la Carpeta Didáctica se observan en diferentes momentos del año Contenidos pertenecientes al Área

de *Formación Personal y Social*, pero no se vislumbra una conexión con los Propósitos y las Actividades propuestas.

Conclusiones

Teniendo en cuenta que la finalidad prioritaria de la Educación Inicial es la socialización del niño, los Jardines de Infantes deberían realizar proyectos de trabajo en donde los niños puedan participar en la construcción de habilidades sociales; considerando la edad de los niños que concurren a dichas Instituciones Educativas, un modo de adquirirlas es mediante el desarrollo de propuestas de juegos cooperativos.

En el caso de los Jardines de Infantes analizados, se observa que las Carpeta Didácticas no siempre son utilizadas por los docentes como un recurso para plasmar el trabajo a realizar en la Sala.

D "A": ...en realidad en todo el año se planifica con valores, yo lo que hago es poner una planificación general, en verdad a veces ni la pongo, porque ya es parte de uno, aunque es un error no ponerla. La planificación es burocrática, lo más importante es el trabajo en el aula...

Aunque no siempre lo vuelque en la carpeta, todo el año trabajo con valores, el respeto por el amigo, el ser solidario y brindar ayuda.

D "B": En verdad no hago planificación anual, va no escrita, yo lo que proyecto a principio de año, como objetivo primordial es que el grupo consiga ser un grupo, que aprendan a compartir, a respetarse, que aprendan a convivir con el otro y que aprendan a asumir responsabilidades, a respetar las reglas, a crear reglas, a imponer sus decisiones y a respetar las decisiones de sus pares. Eso lo trabajo durante todo el año y es la única planificación que me hago y es mental, porque en verdad no lo plasmo en el papel. Pero como objetivo anual, mi objetivo es que terminen aprendiendo a jugar con el otro, a compartir con el otro.

D "C": Los juegos que propongo son en relación a las temáticas que voy trabajando o juegos que proponen los nenes, pero por lo general no los planifico. Busco que el juego les ofrezca algún aprendizaje y sino juego libre, en donde les doy su momento para que puedan crear y recrear libremente, sin consignas.

D "A": Hay diferentes tipos de juego, pero bueno me pasa lo mismo que los valores, quizá a uno le parece que como lo hace siempre no hay que volcarlo en la carpeta, es un error, pero bueno.

Con relación a los juegos cooperativos, los docentes en las entrevistas dijeron lo siguiente:

D "A": Lo que los juegos cooperativos le aportan al grupo es la idea de trabajar en equipo, de lograr aunar un criterio para el bien común, el bien de varios y no de uno solo. Va por el lado de la solidaridad, la escucha del otro, el respeto para con el otro, el intercambio de opiniones.

En general...hago mea culpa, no lo trabajo...

D "B": A partir de que vos me solicitaste la entrevista y me dijiste el tema, empecé a averiguar porque la verdad es que no sabia acerca de esos juegos, es más no entendía ¿cooperar en función de qué? Y me puse a investigar...

Creo que los juegos cooperativos le ofrecen al grupo una oportunidad ideal para conocerse, para reflexionar acerca de muchas cosas que los docentes damos en la teoría, pero es bueno que ellos puedan verlas en la práctica. Estos juegos le dan la posibilidad de actuar de manera social, buscando estrategias conjuntas para ayudarse entre pares y lograr el objetivo, dado que ganan todos o pierden todos.

D "C": En relación a los juegos cooperativos, nunca trabajé y las veces que escuché hablar de ese tipo de juegos pensé que la idea era que todos ayudaban a uno para poder hacer algo... Pero ahora me doy cuenta que la idea de estos juegos es que todos se ayuden entre si, nos ayudamos entre todos.

A partir de los objetivos propuestos en el presente trabajo de investigación y de los resultados obtenidos e interpretados a la luz de la teoría, se arriba a las siguientes conclusiones:

- En los Jardines de Infantes analizados no se vislumbran propuestas de juegos cooperativos para promover en los niños habilidades sociales.
- Los docentes de dichos Jardines no conocen y/o no realizan propuestas de juegos cooperativos.
- En el imaginario docente, el concepto de juego cooperativo aparece desdibujado de la idea real del mismo.
- Si bien todas las docentes expresan en su discurso proponer a sus grupos diferentes tipos de juegos, en relación a las diversas actividades propuestas, momentos del

año y/o propósitos, la idea se diluye al no estar plasmada en la Carpeta Didáctica.

- El trabajo en relación a la promoción de habilidades sociales, se establece en correspondencia a propuestas que guían a los niños al diálogo, pero no se visualizan acciones concretas en donde sean ellos mismos quienes logren comprender significativamente qué implica el trabajo en equipo, entre otras cosas.

Concluyendo, puede decirse que en los Jardines indagados no se observa una verdadera articulación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales.

Dado que los juegos cooperativos, por su estructura de base, ofrecen una excelente posibilidad para adquirir habilidades sociales y en función de las conclusiones a las que arribamos en el presente estudio, nos permitimos ofrecer algunas reflexiones:

- La importancia de realizar capacitaciones docentes en servicio (obligatorias y gratuitas), para que todos tengan la posibilidad de conocer acerca de los juegos cooperativos y repensar el modo de trabajo con relación a la promoción de habilidades sociales.
- Comprender que la Carpeta Didáctica es un valioso elemento, el cual debe poder dar cuenta de los Propósitos que dicho docente tiene para su grupo, así como también reflejar el trabajo de todo el año y no sólo una parte del mismo.
- Tomar conciencia de que los niños adquieren conocimientos a través del juego, por lo cual a compartir y reflexionar acerca de lo realizado, entre otras cosas, también se puede aprender jugando.
- Las habilidades sociales se adquieren, no son innatas al ser humano, por tanto si se ofrece a los niños actividades en las cuales ellos sean partícipes de sus propios aprendizajes, vivenciando las experiencias y no solamente escuchando la reflexión del docente, favoreceremos el logro de estas habilidades.

Considerando que solamente quien conoce acerca de algo puede utilizarlo para enriquecerse, se reafirma la importancia de que todos los docentes puedan interiorizarse en el concepto de juego cooperativo,

comprendiendo su razón de ser, para luego evaluar si consideran adecuada la implementación del mismo en sus propuestas áulicas o no.

Es realmente significativo que cada docente pueda justificar su labor diaria, desde una postura del conocimiento y no repitiendo modalidades de trabajo por desconocimiento.

Lederach, nos ofrece el puntapié inicial para comenzar a reflexionar:

A menudo, uno se ve obligado a marcar sus objetivos (en el colegio, la universidad, el trabajo o incluso en la vida) en términos de superar o ganar al prójimo y no en función de una definición propia o una mejora personal. Pero aquí el sistema de educación cumple una función social: la competitividad escolar nos prepara para entrar en el mundo “real”, en la lucha de todos los demás. La forma tradicional de enseñar (o incluso de convivir) conlleva la siguiente valoración: las metas se logran por eliminar, superar o ganar sobre los demás. Es decir, la misma estructura de la enseñanza valora mucho más la competencia (en el sentido de victoria –yo gano tu pierdes) que la cooperación o el apoyo mutuo entre estudiantes...Esta claro que esta dinámica está opuesta y contradice el valor que representa la paz (en Brown, 1998, pp. 48-49).

Bibliografía citada

- Freire, P. (1972). *La educación como práctica de la libertad*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Bund, A. (2008). *Aprendizaje cooperativo en educación Física. La Peonza- Revista de Educación Física para la paz*, (n°3), 3-12.
- Ávila, M. y Paredes, I. (2010). *Educación para la paz desde la educación Inicial*. Omnia, volumen 16(n°1), 159-179.
- Marín, M., García, A.J. y Troyano, Y. (2010). *¿Aprende en grupo el alumnado mayor? Aspectos psicosociales del aprendizaje activo-cooperativo*. *Revista de Psicología da IMED*, vol.2(n°1), 358-368.
- Delval, J. (1991). *Crece y Piensa*. Méjico: Paidós.
- Glanzer, M. (2000). El juego tomado en serio. En M. Glanzer. *El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil*. Buenos Aires: Aique.
- *Instituciones-Derechos de los niños*. (s. f.). (s.l.). (s.n.)
Recuperado de <http://www.educared.edu.pe/estudiantes/derechos/index.htm>
- Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos. (s. f.). *Convención sobre los derechos del niño*. (s.l.). (s.n.).
Recuperado de <http://www2.ohchr.org/spanish/law/crc.htm>.
- Wikipedia. (s. f.). *Derechos del niño*. (s.l.). (s.n.).
Recuperado de http://es.wikipedia.org/wiki/Derechos_del_niño.
- Caruso, M. y Dussel, I. (2001). *De Sarmiento a los Simpsons. Cinco conceptos para pensar la educación contemporánea*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Fingermann, G. (1970). *El Juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé.
- Bruner, J. (1990). *El habla de niño, aprendiendo a usar el lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Zabalza, M. (1987). *Áreas, medios y evaluación*. Madrid: Narcea.
- Spakowsky, E. (coord.). (2008). *Diseño Curricular para la Educación Inicial*. Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires.

- Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar [IPA]. *Declaración IPA. El derecho del niño a jugar.*

Recuperado de <http://www.ipaargentina.org.ar>.

- Brown, G. (1998). *Qué tal si jugamos...otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular.* (4aed.). Buenos Aires: Lumen-Hvmanitas.

- Rey, J. (1987). Entrevista: *El Capitalismo Educa al Pueblo para que Viva la Inmortalidad.* Balbi, M. Jueves 5 de Marzo. Caracas: El Nacional.

- Pozo Municio, I. (1996). *Aprendices y Maestros. Una nueva cultura del aprendizaje.* Madrid: Alianza.

Bibliografía consultada

- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura.* Madrid: Visor.

- Freire, P. (2002). *Pedagogía del Oprimido.* Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., y Baptista L. (2006). *Metodología de la investigación.* (4a ed.). México: Mc Graw Hill.

- Núcleos de Aprendizajes Prioritarios. (2006). *Juegos y juguetes, Narraciones y Biblioteca: Serie cuadernos para el aula.* Buenos Aires: Ministerio de la Nación. Consejo Federal de Cultura y Educación.

- Sarle, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar.* Buenos Aires: Novedades Educativas.

- Sarle, P. (Coord.). (2008). *Enseñar en clave de juego.* Buenos Aires: Novedades Educativas.

- Scheines, G. (1985). *Los juegos de la vida cotidiana.* Buenos Aires: EUDEBA.

- Sirvent, M. (2003). *El proceso de investigación.* Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras, U.B.A., Secretaría de publicaciones.

- Tonucci, F. (2007). *La Ciudad de los niños: Un modo nuevo de pensar la ciudad.* Buenos Aires: Losada.

Anexo

Tabla base de datos

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> - Alcances del juego cooperativo 	<p style="text-align: center;">-----</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Descripciones de juego cooperativo - Tipos de juego cooperativo realizados - Finalidad de los juegos cooperativos propuestos - Comienzo, desarrollo y cierre de cada juego cooperativo realizado
<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para establecer objetivos y/o propósitos 	<p style="text-align: center;">-----</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verbos que indican propuestas grupales o individuales - Transversalidad - Discurso verbal
<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza de Habilidades Sociales 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipo de convivencia 	<ul style="list-style-type: none"> - Promoción de valores para la convivencia (solidaridad, cooperativismo, respeto) - Promoción de actividades para la gestión positiva de conflictos (reflexión, escucha, diálogo)

Lista de Cotejo

ENCUADRE DIDÁCTICO/CATEGORÍA/ INTERVENCIÓN DOCENTE	ENTREVISTA	CARPETA DIDÁCTICA
Fundamenta sus propuestas		
Juegos cooperativos		
Finalidad de los juegos cooperativos propuestos		
Comienzo, desarrollo y cierre de los juegos cooperativos		
Propuestas grupales		
Propuestas individuales		
Propone actividades para la promoción de valores para la convivencia		
Promueve actividades para la gestión positiva de conflictos		

Documentación Analizada: Carpetas Didácticas

Docente: "A" Institución: Gestión pública Localidad: Caseros

Sección: Tercera Turno: Tarde Cantidad de alumnos: 29

Estructura Didáctica:

- Período de inicio: Mi Jardín. Propósitos, Contenidos y Actividades.
- Diagnóstico del grupo y Pronóstico.
- Área de Formación personal y social. Figuran Propósitos y Contenidos para todo el ciclo lectivo 2011.
- Proyecto anual: El mundo de María Elena Walsh. Posee Fundamentación, Actividades y Producto final.
- Diferentes Secuencias Didácticas, Proyectos y Unidades Didácticas a lo largo del año.

Componentes:

- Secuencia Didáctica de plástica: el color. Allí se aborda la Educación visual, se plantean Propósitos, Contenidos y Actividades.

- Secuencia Didáctica de matemáticas: Situaciones de conteo. Consta de Propósitos, Contenidos y Actividades.

- Unidad Didáctica: La estación del tren. Allí figuran Propósitos y Contenidos para las siguientes áreas: Formación personal y social, El juego, El ambiente natural y social, Las prácticas del lenguaje, Prácticas sociales de la lectura y de la escritura y Expresión corporal. También hay Actividades, las cuales giran en torno a la *Experiencia directa: Vamos a la estación de tren.*

- Secuencia Didáctica: El cuento. Allí figuran Propósitos, Contenidos y Actividades en relación a Los niños y la Literatura.

- Unidad Didáctica: "Buenos Aires de 1810". Aquí aparecen Propósitos, Contenidos y Actividades en relación a las Áreas que propone el Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires.

- Unidad Didáctica: El cine. Abordan las diferentes Áreas del Diseño Curricular, tanto en los Propósitos, como en los Contenidos. Luego propone Actividades acorde a los mismos.

- Proyecto: La escritura del nombre propio. Hay una Fundamentación, Objetivos generales y luego Propósitos, Contenidos y Actividades en relación a las Áreas.

- Secuencia Didáctica: Geometría. Figuran Contenidos y Actividades, sin discriminar el Área.

- Proyecto: La Bandera que nos une. Fundamentación, Propósitos, Contenidos y Actividades en relación al Área del Ambiente social y natural.

- Proyecto: Reconocemos la cultura de uno de los pueblos originarios: Los Tehuelches. Hay una Fundamentación, Objetivos, Contenidos y Actividades, sin discriminar el Área.

- Proyecto: Huerta orgánica. Figura la Fundamentación, Objetivos, Contenidos, Actividades y Evaluación.

Juegos Cooperativos realizados: La docente no posee planificaciones en donde figure el juego cooperativo.

En la Carpeta Didáctica del profesor de Educación Física hay una planificación anual, en donde figuran de modo general los Propósitos a trabajar

durante el año, los Contenidos y las Actividades, dentro de las cuales se mencionan los juegos cooperativos, sin ningún tipo de descripción o información ampliatoria.

Docente: “B” Institución: Gestión privada Localidad: Caseros

Sección: Tercera Turno: Tarde Cantidad de alumnos: 18

Estructura Didáctica:

- Propósitos de la Educación Inicial:
 - En relación con el alumno.
 - En relación con la comunidad y los grupos familiares.
 - En relación con los equipos de trabajo.
- Características de los niños de cinco años.
- Diagnóstico grupal.
- Período de inicio: ¿Cómo y con qué jugamos? Consta de Fundamentación, Objetivos, Contenidos (sin distinción por Áreas) y Actividades.
- Guía de trabajo anual- Láminas ESI (Educación Sexual Integral):
 - Escena “Nuestro cuerpo también dice cosas” y Consignas en relación a la temática (preguntas que abren el diálogo grupal).
 - Escena “Cosquillas, besos y abrazos” y Consignas.
 - Escena “Nuestras familias” y Consignas.
 - Escena “Todos somos diferentes” y Consignas.
- Proyecto anual: “Las Leyendas de nuestro país”. Figura la Fundamentación, los Objetivos, los Contenidos (sin distinción por Áreas) y las Actividades.
- Diferentes Secuencias Didácticas, Proyectos y Unidades Didácticas a lo largo del año.

Componentes:

- Secuencia de Juegos: Juegos reglados. Consta de Objetivos, Contenidos (sin distinción por Áreas) y Actividades.
- Secuencia Didáctica: Retratos. Figuran Propósitos, Contenidos (sin distinción por Áreas) y Actividades.

- Unidad Didáctica: La Feria ambulante de nuestro barrio. Posee una Fundamentación, Contenidos (divididos por Áreas) y Actividades.
- Secuencia de actividades de Educación visual: Organización del espacio. Posee un Contenido y varias Actividades.
- Secuencia de Matemática: Representación espacial sobre el papel. Figura un Objetivo, un Contenido y algunas Actividades.
- Proyecto: La vida de las plantas. Consta de Fundamentación (aquí explicita cual será el producto final), Contenidos (divididos por Áreas) y Actividades.
- Proyecto: Hoy cocinamos. Posee Fundamentación (aquí se explicita cual será el producto final), Contenidos (de los diferentes Áreas) y Actividades.

Juegos Cooperativos realizados: La docente no posee ningún juego cooperativo planificado en su Carpeta Didáctica.

Docente: "C" Institución: Gestión privada Localidad: Caseros

Sección: Tercera Turno: Tarde Cantidad de alumnos: 24

Estructura Didáctica:

- Características de los niños de cinco años.
- Período de Inicio. Posee Propósitos, Contenidos y Actividades (desglosados por las diferentes Áreas del Diseño Curricular).
- Diagnóstico y Pronóstico.
- Diferentes Secuencias Didácticas, Proyectos y Unidades Didácticas a lo largo del año.

Componentes:

- Unidad Didáctica: Insectos. Figuran Propósitos, Contenidos y Actividades (desglosados por las diferentes Áreas del Diseño Curricular).
- Unidad Didáctica: Nacimiento de la Patria. Posee Propósitos, Contenidos y Actividades (desglosados por las diferentes Áreas del Diseño Curricular).

- Unidad Didáctica: Educación visual. Figuran Propósitos, Contenidos y Actividades (desglosados por las diferentes Áreas del Diseño Curricular).

- Unidad Didáctica: El macetero de mi Jardín. Posee Propósitos, Contenidos y Actividades (desglosados por las diferentes Áreas del Diseño Curricular).

- Unidad Didáctica: Elegimos Presidente. Consta de Propósitos, Contenidos y Actividades (desglosados por las diferentes Áreas del Diseño Curricular).

- Secuencia Didáctica: Matemática. Figuran Propósitos, Contenidos y Actividades relacionados con este Área.

- Proyecto áulico de Psicomotricidad: Cuerpo en movimiento. Posee Fundamentación, Objetivos y Propósitos, Contenidos y Actividades por Área.

Juegos Cooperativos realizados: La docente no posee ningún juego cooperativo planificado en su Carpeta Didáctica.

Entrevista

- ¿Cuál es su antigüedad docente?
- ¿Hace cuántos años que tiene la tercera sección a su cargo?
- ¿Qué tipo de conocimientos y/o valores considera que el trabajo en grupo le aporta a los niños, que no podrían ser adquiridos de otro modo?
- ¿Qué habilidades sociales prioriza en el momento de realizar su planificación anual?
- ¿Qué actividades propone para desarrollar en los niños el diálogo, la escucha y la reflexión?
- ¿Qué tipo de juegos propone a sus alumnos y por qué?
- Retomando, como mi trabajo pretende abordar los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales, me interesaría saber qué entiende por juego cooperativo.
- ¿Cómo desarrolla la propuesta de juego cooperativo? ¿Hay un comienzo, un desarrollo, un cierre?
- ¿De qué modo considera que el juego cooperativo puede promover en los niños habilidades sociales?

Docente "A"

- Veinte años.
- Y...de los veinte años, un 75% de la carrera tuve sala de cinco.
- La cooperación, la solidaridad, el respeto por el otro.
- Habilidades sociales, con respecto a valores por ejemplo...en

realidad en todo el año se planifica con valores, yo lo que hago es poner una planificación general, en verdad a veces ni la pongo, porque ya es parte de uno, aunque es un error no ponerla. La planificación es burocrática, lo más importante es el trabajo en el aula.

Al comenzar el año trabajo mucho hábitos, normas, que luego rigen para todo el año, pero luego hay que continuar y para fin de año...retomar todo, por el cansancio de todos.

Aunque no siempre lo vuelque en la carpeta, todo el año trabajo con valores, el respeto por el amigo, el ser solidario y brindar ayuda.

Acá en la sala hay un nene con dificultades en el habla y problemas de aprendizaje, pero el grupo lo acepta como un par, pero tienen problemas con otro niño que es muy activo, llora y no acepta sentarse con las nenas. Entonces hago todo un trabajo, permanente con todo el grupo, buscando diferentes estrategias para que este nene se adapte al trabajo que realiza toda la sala. Por ejemplo los hago trabajar en grupo total, pequeños grupos, en parejas, entonces si a este nene le toca hacer pareja con una nena, protesta un rato, pero finalmente accede.

- Para desarrollar el diálogo, la escucha y la reflexión parto de varios lugares, a veces pido objetos de la casa, a veces parte del pedido de un texto informativo, en donde pido puntualmente algo a cada nene...antes pedía a todos lo mismo, pero bueno uno va creciendo en experiencia y eso te ayuda a cambiar. El hecho de pedir diferentes cosas a los niños, permite que al momento de exponer, sólo responden puntualmente los que saben acerca de ese tema y el resto escucha. Otras veces hemos trabajado en pequeños grupos y después de un determinado tiempo, el capitán encargado del equipo, cuenta por ejemplo porque eligieron para mostrar al resto una imagen y no otra, o que aprendieron acerca de determinado tema, etc. y de esa forma se abre el diálogo, el relato, la escucha, el debate.

Me parece que el debate da para mucho y es una metodología de trabajo que permite ser utilizada en todas las áreas y genera en los nenes resultados positivos.

- Hay diferentes tipos de juego, pero bueno me pasa lo mismo que los valores, quizá a uno le parece que como lo hace siempre no hay que volcarlo en la carpeta, es un error, pero bueno.

En una época del año hago juegos tradicionales, en otro momento hago juegos de persecución, hago que los nenes inventen juegos con personajes, pueden ser clásicos con caperucita o algunos modernos como Ben 10, el ya conocido Pato-Ñato, huevo podrido. También hago juego trabajo o juego centralizador, juego libre.

- Yo puntualmente en la sala no hago juego cooperativo, pero si en algunas clases de Educación Física, con el profe hacemos algún que otro juego cooperativo. Usamos colchonetas, aros, la idea es que los chicos se reorganicen para lograr el objetivo propuesto.

- Se comenzó con la explicación del juego, las reglas, por así decirlo, las cosas que se pueden llegar a tener en cuenta, después se jugó y finalmente se evaluó, porque había nenes que quedaban afuera, como muy apartados, sin encontrar su lugar; entonces se busca que ellos reflexionen acerca de lo que pasó, de como participó cada uno y que les pasó a los que no participaron.

- Lo que los juegos cooperativos le aportan al grupo es la idea de trabajar en equipo, de lograr aunar un criterio para el bien común, el bien de varios y no de uno solo. Va por el lado de la solidaridad, la escucha del otro, el respeto para con el otro, el intercambio de opiniones.

- En general...hago mea culpa, no lo trabajo. Hace algunos años hice un curso y me acuerdo que ahí descubrí lo que eran los juegos cooperativos. Me acuerdo que me llamó la atención, pero después no lo he puesto muy en práctica, quizá busco la solidaridad, la cooperación, el aunar criterios, el llegar a común acuerdo, en otras áreas o en otras cosas, pero no en el juego.

Docente "B"

- Mi antigüedad docente...déjame pensar...15 años.

- Hace 8 años que tengo tercera sección.
- Los ayuda a nivel social, les da herramientas para resolver situaciones, van creando estrategias para poder resolver situaciones con el otro. También aprender a desenvolverse y a jugar con un par o a resolver una situación que se pueda generar durante un juego. Fuera de lo motriz y todo eso, a nivel social me parece que es importante.

- En verdad no hago planificación anual, va no escrita, yo lo que proyecto a principio de año, como objetivo primordial es que el grupo consiga ser un grupo, que aprendan a compartir, a respetarse, que aprendan a convivir con el otro y que aprendan a asumir responsabilidades, a respetar las reglas, a crear reglas, a imponer sus decisiones y a respetar las decisiones de sus pares. Eso lo trabajo durante todo el año y es la única planificación que me hago y es mental, porque en verdad no lo plasmo en el papel. Pero como objetivo anual, mi objetivo es que terminen aprendiendo a jugar con el otro, a compartir con el otro.

Muchos nenes llegan al Jardín, siendo solos, o viviendo encerrados entre adultos y no saben compartir y trabajar a la par con el otro, entonces todo esto hay que construirlo.

- En verdad cuando se genera alguna situación soy de sentarme a conversar, no soy muy amiga de las rutinas, como ser el intercambio todas las mañanas, en donde cada nene cuenta lo que comió, etc., porque me parece que es aburrido para ellos y para mi también, siempre repiten lo mismo que dijo el primero. No le encuentro mucho sentido, pero sí al ida y vuelta, todas las mañanas nos tomamos un ratito, mientras que van llegando todos y los que quieren cuentan algo, siempre surgen novedades. Pero sino, lo que si hago siempre es hablar con el grupo cuando hay un problema, trato de dialogar con ellos, reflexionar sobre lo que pasó. Trato de generar eso, de que ellos digan si les parece bien lo que pasó o cómo se puede solucionar el problema. Nos juntamos, hacemos una ronda y lo charlamos y ellos saben que yo espero una devolución de su parte, la idea no es que yo hable sola y ellos me escuchen, sino reflexionar entre todos.

También algunas veces asigno un líder para que sea el vocero y recurra a mi cuando el grupo no logra acuerdos o no puede hacer algo, de esa forma, primero tratan de resolverlo solos, sin recurrir a mi.

Además trato de que todo el grupo integre al más tímido, para que no termine quedando fuera del grupo.

- Propongo mucho el juego libre, en la primera etapa del año, porque es ahí donde me permite conocerlos y poco a poco entender las diferentes personalidades, después durante el año hacemos juegos tranquilos en la sala. En ocasiones trabajo con el grupo total y en otras por mesa, yo trato de ir de mesa en mesa para ver si comprenden la dinámica del juego, por ejemplo pongo cartas en una mesa, dominó en otra, y van rotando. A veces también, a un grupo de doy masa, a otro bloques y yo me siento con otro de los grupos a hacer un juego, hasta que lo aprendan y puedan jugar solos.

También hago juegos en ronda, con canciones y demás.

- A partir de que vos me solicitaste la entrevista y me dijiste el tema, empecé a averiguar porque la verdad es que no sabía acerca de esos juegos, es más no entendía ¿cooperar en función de qué? Y me puse a investigar. Me pareció súper interesante y lo voy a poner en práctica a partir de marzo.

Creo que los juegos cooperativos le ofrecen al grupo una oportunidad ideal para conocerse, para reflexionar acerca de muchas cosas que los docentes damos en la teoría, pero es bueno que ellos puedan verlas en la práctica. Estos juegos le dan la posibilidad de actuar de manera social, buscando estrategias conjuntas para ayudarse entre pares y lograr el objetivo, dado que ganan todos o pierden todos.

Verdaderamente te agradezco, porque yo pensaba que las cosas que tenían que ver con cooperar yo se las enseñaba desde el discurso, “*vos tenés que ayudar a tu amiguito*” y cosas así, pero estos juegos permiten dar una vuelta al asunto y de algún modo vivenciar estos discursos.

- Pensando a futuro, en hacer juegos cooperativos, se me ocurre trabajarlo durante todo el año, haciendo secuencias de juego cooperativo, en donde al principio se plantea un juego simple y luego se complejice poco a poco y luego se cambia de juego y puede volver a repetirse. Juegos distintos, utilizando diferentes elementos.

La realidad es que las Jardineras en verdad no planificamos el juego, pero bueno siempre se está a tiempo de cambiar y reparar los errores.

Docente "C"

- Tengo 21 años de antigüedad.
- En preescolar estuve 5 años cuando comencé la carrera, después sala integrada de 4 y 5, otros 5 años y ahora hace 6 que volví a sala de 5. En total 16 años.

- El trabajo en grupo aporta el compartir, el respetar la opinión del otro que seguramente es diferente a la propia, pensar y llegar a conclusiones diferentes, aprender de las habilidades del otro, que quizá ese nene no las tenga.

- En cuanto a mi planificación anual, aspiro a que los nenes la pasen bien durante el año, mi objetivo es que ellos encuentren en el Jardín un lugar donde sentirse a gusto, que puedan generar amistad, que sepan respetarse, ya que en la zona que yo trabajo no se ven estos valores desde la casa. Por supuesto que la idea también es que adquieran conocimientos.

Trato de innovar y de que los nenes puedan desde chicos adquirir determinados valores y normas, que si no los aprenden ahora, de adultos es mucho más difícil. Te doy un ejemplo, nos pasa a los grandes con las señales de tránsito, seguramente las conocemos, pero no las respetamos y quizá ahora desde el Nivel Inicial se le da mucha bolilla a la Educación vial. Me parece la única manera de generar cambios.

- Para desarrollar el diálogo y demás, yo propongo hacer un intercambio todos los días, en donde ellos cuentan diferentes cosas, algunas veces traen alguna lámina y conversamos sobre eso. En esos momentos aprovecho para trabajar la escucha activa y el respetar los tiempos de cada uno.

Si surgen peleas entre ellos, trato de que conversen para que ellos mismos se den cuenta del problema y vean de qué forma lo pueden resolver.

- Los juegos que propongo son en relación a las temáticas que voy trabajando o juegos que proponen los nenes, pero por lo general no los planifico. Busco que el juego les ofrezca algún aprendizaje y sino juego libre, en donde les doy su momento para que puedan crear y recrear libremente, sin consignas.

- En relación a los juegos cooperativos, nunca trabajé y las veces que escuché hablar de ese tipo de juegos pensé que la idea era que todos

ayudaban a uno para poder hacer algo, pero cuando “la dire” me dijo que iba a venir una chica par hacerme una encuesta en relación al juego cooperativo, traté de buscar información para no estar tan en el aire. Pero ahora me doy cuenta que la idea de estos juegos es que todos se ayuden entre si, nos ayudamos entre todos.

- Creo que cuando comience a trabajar con este tipo de juegos lo voy a plantear como cualquier otro tipo de juego, comenzando por explicar el juego, qué es lo que hay que hacer y demás, después los chicos juegan y al final se conversa sobre lo ocurrido en el juego.

- Creo que lo que los juegos cooperativos pueden aportar al grupo es el hecho de no competir, la parte social de ayudarse mutuamente, sentirse más par, dejando la individualidad “yo puedo solito”, “solo trabajo con mi amigo”.

