

Programa de juegos cooperativos como estrategia didáctica para mejorar las capacidades sociomotrices de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria

Cooperative games program as a didactic strategy to improve the sociomotor skills of third grade students of secondary education

Juan Carlos Lozano Estrada¹,
Oster Waldimer Paredes Fernández²

RESUMEN

Esta investigación se realizó con el objetivo de determinar si la aplicación de un programa de juegos cooperativos influye en la mejora de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa "Javier Heraud". Es un trabajo cuantitativo cuasi experimental, cuya muestra de estudio fueron 54 estudiantes, organizados en dos grupos de trabajo: 26 estudiantes en el grupo experimental y 28 estudiantes en el grupo de control; a los cuales se les administró el pretest y postest. Respecto al nivel de desarrollo de las capacidades sociomotrices, los resultados del pretest indican que el 27% y 65% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel muy deficiente y deficiente, y en el grupo de control el 21% y 75% se ubican en el nivel muy deficiente y deficiente. Después de la aplicación del programa de juegos cooperativos, los resultados determinaron que un contundente 81% de los estudiantes del grupo experimental lograron nivel bueno. Mientras que el grupo de control, al cual no se le aplicó el programa de juegos cooperativos, el 75% de estudiantes aún permanecen el nivel deficiente. A la luz de los resultados se concluye: el programa de juegos cooperativos influye significativamente en la mejora de las capacidades sociomotrices de introyección, interacción, comunicación y juego colectivo.

Palabras claves: juegos cooperativos, capacidades sociomotrices.

1 Docente de Educación Física I.E. 81002 "Javier Heraud". Maestro en educación.

2 Docente de la UPAO, Director I.S.P. "Indoamerica". Doctor en Educación.

ABSTRACT

This research was carried out with the objective of determining if the application of a cooperative games program influences in the improvement of the sociomotor capacities of the third grade students of the secondary level of the Educational Institution "Javier Heraud". It is a quasi-experimental quantitative work, whose sample of study was 54 students, organized into two work groups: 26 students in the experimental group and 28 students in the control group; to which he administered the pretest and posttest. Regarding the level of development of sociomotor skills, the results of the pretest indicate that 27% and 65% of the students in the experimental group are in the very poor and deficient level, and in the control group 21% and 75% are located at the very poor and deficient level. After the application of the cooperative games program, the results determined that a resounding 81% of the students in the experimental group achieved a good level. Meanwhile, the control group, to which the cooperative games program was not applied, 75% of students still remain at the deficient level. In light of the results, it is concluded: the cooperative games program significantly influences the improvement of the sociomotor capacities of introjection, interaction, communication and collective play.

Key words: cooperative games, sociomotor capacities.

INTRODUCCIÓN

La sociomotricidad "es una nueva concepción pedagógica en Educación Física, tiene la visión de ver al alumno como un ser susceptible de desarrollar sus capacidades físicas y sociales a través del movimiento" (Parlebas, 201, p. 427). En tal sentido, las capacidades sociomotrices de introyección, interacción, comunicación y juego colectivo "son capacidades que se dan desde el movimiento y que en relación con este, el medio y los demás favorecen el buen desarrollo social y físico de los individuos. Lo preparan para desenvolverse en el medio social" (Castañer y Camerino, 2006, p. 147).

Es importante trabajar las capacidades sociomotrices porque son imprescindibles para lograr la formación integral de nuestros estudiantes, al desarrollar sus potencialidades en lo social, motriz, cognitivo y ético. En lo social desarrolla habilidades como liderazgo, empatía, comunicación asertiva, trabajo cooperativo y solución de conflictos de forma pacífica. En lo motriz promueve la inteligencia motriz, desarrolla capacidades físicas básicas, especializadas y despierta en el estudiante el gusto

por la actividad física. En lo cognitivo favorece el autoconocimiento, el pensamiento estratégico, el pensamiento creativo. En lo ético promueve valores como el respeto, la solidaridad y la tolerancia. Todo este acervo de habilidades es trascendental para mejorar el rendimiento del estudiante en el área de Educación Física, en su etapa académica en general y formar integralmente al futuro hombre para que pueda desenvolverse óptimamente en la sociedad.

Este estudio responde a una problemática mundial, dado que con el paso de los años y el acelerado avance de la tecnología, las capacidades sociomotrices del hombre se han venido deteriorando, específicamente en la etapa de su infancia, adolescencia y juventud. El estilo de vida que lleva el hombre de estos tiempos y el auge de la tecnología, han traído como consecuencia la individualización del hombre y la falta de interacción y comunicación presencial entre las personas. Además, su estilo de vida de esfuerzo físico y activo ha cambiado por un modo de vida más cómodo y sedentario. Particularmente en el ámbito escolar,

el bajo nivel de desarrollo sociomotriz afecta a su formación integral del estudiante y al adecuado desarrollo de su personalidad e identidad.

Se trabajó bajo el enfoque de la teoría sociocultural de Vigotsky, donde los estudiantes aprenden mutuamente a través de su interacción social.

Encontramos los siguientes antecedentes de nuestro estudio. Ladrón (2005), en su tesis "Desarrollo de las capacidades sociomotrices y físicas por medio del juego motor", Universidad Pedagógica Nacional. México, concluye lo siguiente:

Al término de la investigación se observó que la preferencia de los alumnos se orienta hacia una educación física escolar saludable, lúdica y social.

En cuanto a las capacidades sociomotrices se observó un gran avance. El grupo conforme pasaban los bimestres se fue integrando cada vez más, su interacción y comunicación fue en aumento.

Clavijo (2015), en su tesis titulada "Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay", Universidad Libre de Bogotá. Colombia, llegó a las siguientes conclusiones:

Los juegos cooperativos disminuyen los actos violentos, debido a que el alumno asume el papel del otro, entendiéndolo e identificándose con el compañero durante la clase de Educación Física.

La tesis de Camacho (2012) titulada "El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años", Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, concluye:

El juego cooperativo brinda espacios a los alumnos para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

El estudio de los antecedentes de las capacidades sociomotrices determinó que la mayoría de estudiantes que se iniciaron en la práctica de juegos cooperativos demuestran una marcada conducta competitiva, son intolerantes y excluyen a los estudiantes con menos habilidad. Los estudiantes, por tanto, con menos habilidades se mostraban inseguros y poco participativos. Sin embargo, conforme pasaban las sesiones se

observó un notable avance, los estudiantes se fueron integrando cada vez más, demostraron más confianza y seguridad en sí mismos, su interacción y comunicación asertiva fue en aumento; lograron comprender la importancia de trabajar juntos y de manera cooperativa para lograr sus objetivos, demostraron valores como respeto, tolerancia y solidaridad y un gran gusto e interés por la educación física lúdica, cooperativa e inclusiva. La sección del tercer grado "D" se distinguió en la institución educativa por ser el más unido y con mejor participación en olimpiadas deportivas, festivales deportivos y fechas cívicas.

Respecto a los juegos cooperativos, dado que son acciones colectivas, donde todos los participantes apuntan a lograr el mismo objetivo y no compiten entre ellos, se observó mayor participación, inclusión y diversión de todos al margen de sus habilidades y roles dentro del juego.

Consecuentemente, el objetivo de este estudio fue determinar si la aplicación de un programa de juegos cooperativos influye en la mejora de las capacidades sociomotrices de introyección, interacción, comunicación y juego colectivo de los estudiantes de tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa "Javier Heraud".

METODOLOGÍA

Es una investigación aplicada en la que se utilizó el diseño cuasi experimental, con dos grupos preestablecidos: experimental y control, a los cuales se les administró el pretest y postest. La población estuvo conformada por 134 estudiantes del tercer grado de nivel secundaria de la I. E. N° 81002 "Javier Heraud" del distrito de Trujillo, distribuidos en cinco secciones.

Tabla 1: Población de estudio de investigación

Secciones	A	B	C	D	E	Total
Estudiantes	30	30	26	28	20	134
Porcentaje	22%	22%	20%	21%	15%	100%

Fuente: Análisis estadístico

Para la selección de la muestra, se utilizó el muestreo no probabilístico e intencional con dos grupos intactos o preestablecidos. Grupo control y grupo experimental, cuyo tamaño es 54 estudiantes, distribuidos en dos secciones.

Tabla 2: Muestra de estudio de investigación

Secciones	C	D	Total
Estudiantes	26	28	54
Grupo	Experimental	Control	2
Porcentaje	20%	21%	41%

Fuente: SIAGIE Institución Educativa "Javier Heraud".

Para desarrollar el presente estudio de investigación, se realizó una evaluación sociomotriz de los estudiantes a través de un circuito de cuatro estaciones, denominado "la plaza de los juegos cooperativos". Las actividades, juegos y desafíos cooperativos propuestos en el circuito responden a los indicadores e ítems de evaluación redactados con anticipación en el instrumento guía de observación. La evaluación fue aplicada a los estudiantes antes y después de la aplicación del programa de juegos cooperativos, con el propósito de medir el nivel de desarrollo de sus capacidades sociomotrices de introyección, interacción, comunicación y juego colectivo.

Las técnicas utilizadas para análisis cuantitativo de los datos fueron:

Promedio o media aritmética

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Varianza

$$S^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n-1}$$

Desviación Estándar

$$S = \frac{\sqrt{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}}{n-1}$$

Coefficiente de variación

$$CV\% = \frac{S}{\bar{X}} \times 100$$

Prueba de hipótesis

Se utilizó la prueba "T" de Student, para comparar los resultados del grupo experimental y control. Con la finalidad de determinar si se acepta o rechaza la hipótesis de investigación.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Con el objetivo de determinar el nivel de desarrollo de las capacidades sociomotrices, se evaluó las cuatro dimensiones: introyección, interacción, comunicación, juego colectivo; y se comparó el porcentaje de estudiantes que lograron cierto nivel.

La tabla 3 presenta los hallazgos de la capacidad sociomotriz de introyección. Se observa en el pretest que el 23% y 69% de estudiantes del grupo experimental se ubican en el nivel muy deficiente

y deficiente, 8% en el nivel regular y el 28% y 61% de estudiantes del grupo de control se ubican en el nivel muy deficiente y deficiente, 11% en el nivel regular. En el postest se observa que un contundente 73% de estudiantes del grupo experimental lograron el nivel bueno, 15% nivel regular, 12% permanecen en el nivel deficiente; en el grupo control el 14% y 71% de estudiantes aún permanecen en el nivel muy deficiente y deficiente, 11% en el nivel regular y solo 4% alcanza el nivel bueno.

Tabla 3: Comparación de resultados del pretest y postest respecto al nivel de desarrollo de la capacidad sociomotriz de introyección del GE y GC.

Introyección nivel de desarrollo	Pretest				Postest			
	Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	0	0,0	0	0,0	19	73,0	1	4,0
Regular	2	8,0	3	11,0	4	15,0	3	11,0
Deficiente	18	69,0	17	61,0	3	12,0	20	71,0
Muy deficiente	6	23,0	8	28,0	0	0,0	4	14,0
TOTAL	26	100,0	28	100,0	26	100,0	28	100,0

La tabla 4 presenta los hallazgos de la capacidad sociomotriz de interacción. Se observa en el pretest que el 27% y 65% de estudiantes del grupo experimental se ubican en el nivel muy deficiente y deficiente, 8% en el nivel regular y el 25% y 64% de estudiantes del grupo control se ubican en el nivel muy deficiente y deficiente, 11% en el nivel regular.

En el postest se observa que un contundente 69% de estudiantes del grupo experimental lograron el nivel bueno, 23% el nivel regular, 8% permanecen en el nivel deficiente; en el grupo control el 14% y 46% de estudiantes aún permanecen en el nivel muy deficiente y deficiente, 36% en el nivel regular y solo 7% alcanza el nivel bueno.

Tabla 4: Comparación de resultados de pretest y postest respecto al nivel de desarrollo de la capacidad sociomotriz de interacción del GE y GC.

Interacción nivel de desarrollo	Pretest				Postest			
	Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	0	0,0	0	0,0	18	69,0	2	7,0
Regular	2	8,0	3	11,0	6	23,0	10	36,0
Deficiente	17	65,0	18	64,0	2	8,0	13	46,0
Muy deficiente	7	27,0	7	25,0	0	0,0	3	11,0
TOTAL	26	100,0	28	100,0	26	100,0	28	100,0

La tabla 5 presenta los hallazgos de la capacidad sociomotriz de comunicación. Se observa en el pretest que el 42% y 50% de estudiantes del grupo experimental se ubican en el nivel muy deficiente y deficiente, 8% en el nivel regular; el 25% y 61% de estudiantes del grupo control se ubican en el nivel muy deficiente y deficiente, 14% en el nivel regular.

En el posttest se observa que un contundente 65% de estudiantes del grupo experimental lograron el nivel bueno, 15% nivel regular, 12% nivel deficiente, 8% permanecen en el nivel muy deficiente; en el grupo control el 18% y 53% de estudiantes aún permanecen en el nivel muy deficiente y deficiente, 18% en el nivel regular y solo 11% alcanza el nivel bueno.

Tabla 5: Comparación de resultados de pretest y posttest respecto al nivel de desarrollo de la capacidad sociomotriz de comunicación del GE y GC.

Comunicación nivel de desarrollo	Pretest				Posttest			
	Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	0	0,0	0	0,0	17	65,0	3	11,0
Regular	2	8,0	4	14,0	4	15,0	5	18,0
Deficiente	13	50,0	17	61,0	3	12,0	15	53,0
Muy deficiente	11	42,0	7	25,0	2	8,0	5	18,0
TOTAL	26	100,0	28	100,0	26	100,0	28	100,0

La tabla 6 presenta los hallazgos de la capacidad sociomotriz del juego colectivo. Se observa en el pretest que el 19% y 62% de estudiantes del grupo experimental se ubican en el nivel muy deficiente y deficiente, 12% en el nivel regular, 8% en el nivel bueno; y el 21% y 57% de estudiantes del grupo control se ubican en el nivel muy deficiente y deficiente, 11% en el nivel regular,

11% en el nivel bueno. En el posttest se observa que un contundente 73% de estudiantes del grupo experimental lograron el nivel bueno, 15% el nivel regular, 12% permanecen en el nivel deficiente; en el grupo control el 11% y 68% de estudiantes aún permanecen en el nivel muy deficiente y deficiente, 11% en el nivel regular y solo 11% alcanza el nivel bueno.

Tabla 6: Comparación de resultados de pretest y posttest respecto al nivel de desarrollo de la capacidad sociomotriz de juego colectivo del GE y GC.

Juego colectivo nivel de desarrollo	Pretest				Posttest			
	Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	2	8,0	3	11,0	19	73,0	3	11,0
Regular	3	12,0	3	11,0	4	15,0	3	11,0
Deficiente	16	62,0	16	57,0	3	12,0	19	68,0
Muy deficiente	5	19,0	6	21,0	0	0,0	3	11,0
TOTAL	26	100,0	28	100,0	26	100,0	28	100,0

La tabla 7 presenta los resultados consolidados de las capacidades sociomotrices. Se observa en el pretest que el 27% y 65% de estudiantes del grupo experimental se ubican en el nivel muy deficiente y deficiente, 8% en el nivel regular, 0% en el nivel bueno; y el 21% y 75% de estudiantes del grupo control se ubican en el nivel muy deficiente y deficiente, 4% en el nivel regular, 0%

en el nivel bueno. En el postest se observa que un contundente 81% de estudiantes del grupo experimental lograron el nivel bueno, 11% el nivel regular, 8% permanecen en el nivel deficiente; en el grupo control el 14% y 75% de estudiantes aún permanecen en el nivel muy deficiente y deficiente, 11% en el nivel regular.

Tabla 7: Comparación de resultados consolidados de pretest y postest respecto al nivel de desarrollo de las capacidades sociomotrices (introyección, interacción, comunicación y juego colectivo) del GE y GC.

Capacidades sociomotrices nivel de desarrollo	Pretest				Postest			
	Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	0	0,0	0	0,0	21	81,0	0	0,0
Regular	2	8,0	1	4,0	3	11,0	3	11,0
Deficiente	17	65,0	21	75,0	2	8,0	21	75,0
Muy deficiente	7	27,0	6	21,0	0	0,0	4	14,0
TOTAL	26	100,0	28	100,0	26	100,0	28	100,0

A la luz de los resultados se determinó que el programa de juegos cooperativos ha mejorado significativamente las capacidades sociomotrices de los estudiantes del tercer grado nivel secundaria de la I.E. Javier Heraud. Específicamente, en el grupo experimental antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos el 27% de los estudiantes se encontró en el nivel muy deficiente y el 65 % en el nivel deficiente y después de la aplicación del programa los resultados demuestran que 11% logró el nivel regular y el 81% logro el nivel bueno de sus capacidades sociomotrices de introyección, interacción, comunicación y juego colectivo. Por lo tanto, coincidimos con Ladrón (2005) en su investigación "Desarrollo de las capacidades sociomotrices y físicas por medio del juego motor", México, quien sostiene que la preferencia de los alumnos se orienta hacia una educación física escolar saludable, lúdica y social. Que al desarrollar cada sesión no solo fue importante el desarrollo de las capacidades físicas, sino también las capacidades sociomotrices. Además se encontró, respecto a las capacidades sociomotrices, que la mayoría de estudiantes cuando se iniciaron en la práctica de juegos cooperativos demuestran una marcada conducta competitiva, son intolerantes y excluyen a los estudiantes con menos habilidad. Los estudiantes con menos habilidades, por tanto,

se mostraban inseguros y poco participativos. Sin embargo, conforme pasaban las sesiones se observó un notable avance, los estudiantes se fueron integrando cada vez más, demostraron más confianza y seguridad en sí mismos, su interacción y comunicación asertiva fue en aumento; lograron comprender la importancia de trabajar juntos y de manera cooperativa para lograr sus objetivos, demostraron valores como respeto, tolerancia y solidaridad y un gran gusto e interés por una educación física lúdica, cooperativa e inclusiva. La sección de tercer grado "D" se distinguió en la I.E. por ser la más unida y con mejor participación en olimpiadas deportivas, festivales deportivos y fechas cívicas.

- El programa de juegos cooperativos mejoró significativamente la capacidad sociomotriz de introyección, con un T calculado 8,84 superior al T tabular 1, 67; por lo que coincidimos con Barrera y Gonzales (2005), en su investigación "El fortalecimiento de las capacidades sociomotrices en el apoyo educativo a niños y niñas con necesidades educativas socio-familiares", Colombia, quien manifiesta que los estudiantes no solo logran actitudes positivas en relación a su interacción y comunicación con sus compañeros, sino que además se conocen a sí mismos y

sus habilidades, se vuelven conscientes de sus valores, de sus fortalezas y debilidades; consecuentemente, construyen su personalidad adecuadamente.

- El programa de juegos cooperativos mejoró significativamente la dimensión de interacción, con un T calculado 8,40 superior al T tabular 1,67, por lo que coincidimos con Pulido y Muñoz (2014), en su investigación "Juego de conjunto con instrumentos alternativos, medio para el desarrollo sociomotriz", Colombia, en la que se manifiesta que el juego es una actividad cultural propia del hombre, que se puede realizar en cualquier edad, en cualquier estrato social y en cualquier contexto. Permite realizar actividades orientadas a la interacción social de la persona, con el propósito de desarrollar habilidades sociales físicas. Y reafirmamos lo que asevera Terry O. (2002) que gracias a los juegos cooperativos los estudiantes aprenden a interactuar, a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo, aprender a ganar o perder como un grupo. También concordamos con Velázquez (2010), quien sostiene que los juegos cooperativos son acciones colectivas, donde todos los participantes apuntan a lograr el mismo objetivo, y no compiten entre ellos, sino colaboran mutuamente para lograr la meta. Por lo tanto, promueven la participación, inclusión y diversión de todos al margen de sus habilidades y roles dentro del juego.
- El programa de juegos cooperativos mejoró significativamente la dimensión de comunicación, con un T calculado 6,89 superior al T tabular 1,67, por lo que coincidimos con Pulido y Muñoz (2014) en su trabajo "Juego de conjunto con instrumentos alternativos, medio para el desarrollo sociomotriz", Colombia, en el que sostiene que el ser humano es social por naturaleza. Por lo tanto, es fundamental trabajar acciones conjuntas que promuevan la interacción social y una adecuada convivencia. Aunque cada persona es única, no logrará ser persona sin el contacto o la interacción social con los demás.

La educación resulta siendo la vía por la cual el hombre aprende a convivir con el otro. El área de Educación Física promueve la interacción social y la sana convivencia. En tal sentido, se logró consolidar en nuestros estudiantes el trabajo en equipo, que planteen y logren objetivos colectivos y comunes, que utilicen el juego como medio para mejorar su relación y convivencia con sus compañeros, que utilicen la comunicación asertiva como herramienta para resolver conflictos de manera pacífica, que vivencien y demuestren valores como la tolerancia, la solidaridad, el altruismo y el respeto, con la finalidad de formar un ser más social, con gran creatividad y sentido de pertenencia hacia su entorno social. También reafirmamos lo que nos dice Camacho (2012) en su investigación "El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales", Lima, respecto a que la estrategia didáctica de juegos cooperativos tiene como ejes el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación, dado que los juegos aplicados tienen carácter lúdico, fomentan la interacción social, el trabajo cooperativo y la búsqueda de objetivos comunes.

- El programa de juegos cooperativos mejoró significativamente la dimensión de juego colectivo, con un T calculado 9,09 superior al T tabular 1,67, por lo que reafirmamos lo que nos dice Castañer y Camerino (2006) que por medio del juego colectivo el niño y adolescente se desarrolla socialmente, que va estableciendo redes o vínculos con sus compañeros y que a través del juego colectivo los estudiantes se inician en las reglas de la vida social. Los juegos colectivos reúnen las condiciones necesarias para que los estudiantes con distintas habilidades tengan un rol que realizar y participen, además que los menos hábiles puedan sentirse protagonistas de los logros alcanzados. como recurso didáctico el juego colectivo tiene gran capacidad integradora porque una características de autosuperación, autoestima, trasmisión de emociones e integración social.

CONCLUSIONES

- El programa de juegos cooperativos influye significativamente en la mejora de las capacidades sociomotrices de introyección, interacción, comunicación y juego colectivo de los estudiantes del tercer grado del nivel secundario de la I.E. "Javier Heraud" de la ciudad de Trujillo en el año 2018. Ahora, en comparación a la realidad problemática encontrada en dicha institución educativa, los estudiantes se conocen más a sí mismos, interactúan en un clima de confianza y respeto mutuo, son capaces de identificar los estados de ánimo de sus compañeros, resuelven conflictos de manera pacífica, aceptan a sus compañeros sin discriminación, responden a sus compañeros con amabilidad, trabajan cooperativamente y en equipo. Esto se corrobora y fundamenta al contrastar y observar que el "t" calculado 11,77 es mayor que el "t" tabular 1,67.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Barrera, N. & Gonzales, Y. (2015). *El fortalecimiento de las capacidades socio-motrices en el apoyo educativo a niños y niñas con necesidades educativas socio-familiares*. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
2. Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* (Tesis pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima Perú.
3. Castañer, M. y Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Madrid, España: Universidad de Lleida.
4. Clavijo, O. (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay* (tesis de pregrado). Universidad Libre de Colombia, Bogotá, Colombia.
5. Johnson, J. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires, Argentina: Aique.
6. Ladrón, M. (2005). *Desarrollo de las capacidades sociomotrices por medio del juego motor* (tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Ecatepec, Mexico.
7. OMEÑACA, R. y RUIZ, J.V. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona, España: Paidotribo.
8. Orlick, T. (1997). *Juegos y deportes cooperativos*. Málaga, España: Popular S.A.
9. Parlebas, P. (1986). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga, España: Unisport.
10. Parlebas, P. (2001). *Léxico de praxiología motriz*. Barcelona, España.
11. Terry, O. (2002). *Libres para cooperar libres para crear*. Barcelona, España: Paidotribo.
12. Vigotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Crítica.



Mujer - 4
Ángel Quispe Gonzales