

Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: niveles y dimensiones en la clase de educación física

Cooperative games in primary school students: Levels and dimensions in the physical education class

1. Ramiro Norberto Quintana Otero
<https://orcid.org/0000-0002-6787-1754>
rquintanao@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo
Lima-Perú

2. Jessica Paola Palacios Garay
<https://orcid.org/0000-0002-2315-1683>
jpalaciosg@unmsm.edu.pe
Universidad Nacional Mayor de
San Marcos. Lima-Perú

3. Mitchell Alberto Alarcón Díaz
<https://orcid.org/0000-0003-0027-5701>
malarcond@unmsm.edu.pe
Universidad Nacional Mayor de
San Marcos. Lima-Perú

4. Edgar Froilán Damián Núñez
<https://orcid.org/0000-0001-7499-8449>
edamiann@unmsm.edu.pe
Universidad Nacional Mayor de
San Marcos. Lima-Perú



Recibido: 20-02-2025 Aceptado: 20-05-2025

2026. V6. N1.

Resumen

Los juegos cooperativos se presentan como una estrategia pedagógica eficaz para fomentar habilidades sociales, emocionales y de trabajo en equipo, las cuales son fundamentales tanto para el aprendizaje como para la convivencia escolar. En este contexto, el presente estudio tuvo como objetivo analizar los niveles de desarrollo de los juegos cooperativos y sus principales dimensiones en el área de educación física, específicamente en estudiantes de primaria. Para ello, se buscó identificar los niveles alcanzados en dimensiones como la participación activa, la colaboración, el respeto, la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo y no experimental de tipo transversal. Se aplicó una lista de cotejo validada a una muestra de 503 estudiantes, con edades entre 10 y 13 años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes presenta niveles bajos en participación activa (66,2 %), resolución de conflictos (69,6 %) y empatía (69,4 %). En contraste, solo en las dimensiones de colaboración y respeto se observaron avances moderados. Estos hallazgos reflejan una consolidación limitada de las habilidades cooperativas, lo que repercute negativamente en el clima del aula y en la calidad del aprendizaje colectivo. En conclusión, se evidencia la

necesidad de incorporar estrategias pedagógicas sostenidas que fortalezcan la convivencia, el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias socioemocionales, mediante el uso intencionado de juegos cooperativos en la educación física escolar.

Palabras clave: educación física, habilidades sociales, juegos cooperativos.

Abstract

Cooperative games are presented as an effective pedagogical strategy for fostering social, emotional, and teamwork skills, which are essential for both learning and school coexistence. In this context, the present study aimed to analyze the levels of development of cooperative games and their main dimensions in the area of physical education, specifically among elementary school students. To this end, the goal was to identify the levels achieved in dimensions such as active participation, collaboration, respect, communication, empathy, and conflict resolution. The research adopted a quantitative approach, with a descriptive, non-experimental cross-sectional design. A validated checklist was applied to a sample of 503 students, aged 10 to 13, selected through non-probability convenience sampling. The results revealed that the majority of students had low levels of active participation (66.2%), conflict resolution (69.6%), and empathy (69.4%). In contrast, only moderate progress was observed in the dimensions of collaboration and respect. These findings reflect a limited consolidation of cooperative skills, which negatively impacts the classroom climate and the quality of collective learning. In conclusion, there is a clear need to incorporate sustained pedagogical strategies that strengthen coexistence, teamwork, and the development of socio-emotional skills through the intentional use of cooperative games in school physical education.

Keywords: physical education, social skills, cooperative games.

Introducción

En el contexto pedagógico actual, el deporte se consolida como una actividad clave para la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, lo que se refleja en su presencia como componente curricular en todos los niveles y modalidades de los sistemas educativos a nivel mundial. Su relevancia no solo radica en el acondicionamiento físico y los beneficios que aporta al cuerpo humano, sino que también abre un amplio abanico de posibilidades para transversalizar valores esenciales, como la colaboración y el trabajo en equipo. Esto se debe a que el deporte promueve un enfoque colectivo, en el que los jugadores, con sus particularidades y potencialidades, deben coordinarse y complementarse, ya sea de manera directa o indirecta, a lo largo de las distintas fases del desarrollo competitivo.

Por esta razón, uno de los modelos tradicionales más empleados en la enseñanza de deportes colectivos dentro de la educación física ha sido el enfoque de “equipo de trabajo”. Este modelo concibe al equipo como un grupo de dos o más personas que, siendo interdependientes en la actividad, buscan alcanzar un resultado o meta común. En el ámbito de la educación física, García-Pérez et al. (2024) definen un equipo como “un número restringido de jugadores que trabajan coordinadamente en la consecución de una meta”. La característica central de todos estos modelos es la consecución de un objetivo a partir del esfuerzo conjunto de sus integrantes, lo que ha llevado a denominar a estas actividades como juegos “de equipo” o “colectivos”. Sin embargo, esta denominación no siempre contempla la dicotomía existente con los deportes individuales, donde la colaboración no es el eje principal y el trabajo en equipo no forma parte esencial de su definición.

En esta línea, Villarreal Ángeles et al. (2024) sostienen que los juegos cooperativos son aquellas actividades físicas en las que los jugadores deben unirse para descubrir cómo lograr un desempeño eficiente a través de la interacción y el aporte de cada participante. En este tipo de juegos, desaparece la noción de rivalidad, ya que el objetivo principal es alcanzar un éxito colectivo, y la motivación de los jugadores surge de la necesidad de colaborar para lograr la meta propuesta. A medida que la dificultad del objetivo aumenta o que más personas logran alcanzarlo, el juego se vuelve más motivador. Es imprescindible la interacción entre varios jugadores para conseguir dicho objetivo. Por ejemplo, si dos personas deben correr juntas varios kilómetros, la interacción que se genera puede resultar más beneficiosa para ambos que si cada uno lo hiciera por separado.

En consecuencia, para que los juegos cooperativos se desarrollen correctamente, es fundamental asignar a cada jugador una función o tarea específica, lo que permite que cada integrante del equipo alcance su máximo potencial. Además, al finalizar el juego, es necesario realizar una evaluación de los logros obtenidos, considerando los parámetros previamente establecidos y siguiendo un cronograma acordado (Mendoza-Zambrano et al., 2023).

Quintana, R., Palacios, J., Alarcón, M., & Damián, E. (2026). Juegos cooperativos en estudiantes de primaria: niveles y dimensiones en la clase de educación física. *Revista InveCom*, 6(1). 1-10. <https://zenodo.org/records/15509353>

De acuerdo con esto, Echeverría-Caranqui et al. (2021) señalan que, en el caso particular de la gimnasia rítmica, el aprendizaje cooperativo es una modalidad ampliamente utilizada en educación física. Sin embargo, su efectividad depende de una correcta implementación. Un uso inadecuado de esta organización puede llevar a dos errores importantes: por un lado, no se comprende la relevancia del trabajo grupal, diferente al individual o alternante, para que el aprendizaje sea realmente significativo; por otro lado, se trivializan las actividades específicas del aprendizaje coordinativo, como la sincronización de movimientos, desde el uso de accesorios hasta la ejecución de coreografías donde todos los participantes deben coordinarse. Diversos estudios han explorado la posibilidad de transferir los aprendizajes iniciales a otros contextos, lo que sugiere que, si se diseñan adecuadamente, las experiencias cooperativas pueden tener un alto valor formativo y aplicarse de manera transversal en otras áreas del desarrollo motor y cognitivo.

Por ello, los juegos cooperativos en la educación física se consolidan como una alternativa metodológica que potencia el aprendizaje de los objetivos educativos de manera significativa, involucrando a todos los estudiantes por igual. Según Baquero Trujillo & Castro Williams (2022), en la etapa de educación infantil, las actividades más eficaces para el desarrollo integral del niño se fundamentan en la participación activa y el juego. La metodología del aprendizaje cooperativo, a través de distintos estilos de enseñanza, permite que los niños formen parte de pequeños grupos con habilidades diversas, trabajando juntos hacia una meta común. En este contexto, el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación o el cambio de roles, se vuelve fundamental. Los juegos cooperativos, tanto formativos como reglados, poseen un alto potencial para captar la atención de los estudiantes, superando incluso a metodologías más tradicionales. Vásquez Calderón et al. (2025) destacan que los docentes reconocen que ninguna otra actividad educativa logra despertar tanto interés en los niños como una dinámica lúdica bien estructurada. A través del juego, los estudiantes no solo se mantienen más enfocados, sino que también desarrollan una participación activa dentro del equipo, reforzando su sentido de compromiso y responsabilidad compartida. Incluso cuando un alumno expresa verbalmente la importancia de la colaboración, es en la práctica del juego donde realmente se evidencia su disposición a contribuir, motivar y recoger la participación de sus compañeros. Así, el juego cooperativo se convierte en una herramienta pedagógica eficaz para promover la implicación, el liderazgo compartido y el trabajo en equipo dentro del aula.

Cabe señalar que, aunque el aprendizaje cooperativo no es una práctica completamente nueva en la educación, sigue teniendo una fuerte presencia en escuelas, universidades y otros espacios formativos. De hecho, Almeida (2025) sostiene que una de las corrientes pedagógicas más influyentes en los últimos años ha sido la de “cooperar para aprender”, mediante métodos que van desde el trabajo en equipos hasta programas más estructurados de aprendizaje cooperativo. Esto hace necesario comprender en profundidad lo que ocurre en el aula cuando se enseña en equipo.

Según Lavanchy (2023), una de las explicaciones más relevantes y ampliamente aceptadas es la teoría del aprendizaje social cognitivo, que sostiene que el aprendizaje se basa en las operaciones mentales que realiza el estudiante a partir de sus experiencias. Aunque la recompensa tiene un papel importante, el individuo actúa en función de las experiencias que otros han tenido al realizar la misma actividad, reforzando así su propio aprendizaje y, en ocasiones, eliminando la necesidad de una recompensa externa.

Por su parte, Chávez & Barahona (2024) afirman que el trabajo en equipo no solo busca obtener diferentes perspectivas sobre un tema, sino que promueve el aprendizaje entre iguales, ya que cada miembro aporta habilidades y experiencias distintas, enriqueciendo así el proceso formativo y generando nuevos aprendizajes que, quizá, no se lograrían de manera individual.

Tomando en cuenta todo lo planteado, el presente estudio tiene como objetivo analizar los niveles de desarrollo de los juegos cooperativos y sus dimensiones en el área de educación física en estudiantes de primaria. Para ello, se evaluaron aspectos fundamentales como la participación activa, la colaboración, el respeto, la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos. Así, la investigación busca identificar en qué medida estas habilidades están presentes en el contexto escolar y cómo se manifiestan durante las actividades físicas. Comprender estos niveles permitirá proponer estrategias pedagógicas que fortalezcan el trabajo en equipo y la convivencia escolar. Además, se pretende evidenciar la importancia de los juegos cooperativos como herramienta formativa. Los resultados obtenidos servirán de base para el diseño de intervenciones educativas más inclusivas y efectivas.

Metodología

La presente investigación es de carácter empírico, con un enfoque cuantitativo y un diseño transversal no experimental de tipo descriptivo, orientado a estudiar y analizar una muestra en un único momento temporal.

Para este estudio, se consideraron estudiantes de quinto y sexto grado del nivel de educación básica regular primaria. En cuanto a los criterios de inclusión, se tomó en cuenta que los participantes tuvieran entre 10 y 13 años de edad, estuvieran matriculados y contaran con el asentimiento y consentimiento informado para participar en la investigación. Por otro lado, se excluyeron aquellos estudiantes que no completaron el cuestionario en su totalidad, así como aquellos con dificultades cognitivas evidentes que impidieran la adecuada comprensión de los instrumentos aplicados. La selección de la muestra se realizó de manera no probabilística y por conveniencia.

Para determinar el tamaño muestral, se utilizó el programa G*Power versión 3.1.9.7 (Faul et al., 2007), considerando una prueba de correlación bivariada con un tamaño del efecto medio ($r = 0.30$), un nivel de significancia (α) de 0.05 y una potencia estadística ($1 - \beta$) de 0.80. Con estos parámetros, se calculó un tamaño muestral mínimo de 503 participantes.

Asimismo, se elaboró una lista de cotejo compuesta por 18 ítems, distribuidos en las siguientes dimensiones: participación activa (3 ítems), colaboración y trabajo en equipo (4 ítems), respeto y comunicación efectiva (4 ítems), resolución de conflictos (3 ítems) y empatía y comprensión (4 ítems). Este instrumento fue validado mediante juicios de expertos y presentó una fiabilidad KR-20 de 0.92, con una escala de puntuación de 0 = No, 1 = Parcialmente, y 2 = Sí. La aplicación se realizó de forma colectiva.

Por otro lado, la validez estructural del instrumento fue evaluada mediante análisis factorial confirmatorio, obteniéndose índices de ajuste adecuados y cargas factoriales que oscilaron entre 0.51 y 0.78. En cuanto a la confiabilidad, se reportó una alta consistencia interna, con un coeficiente alfa de Cronbach de $\alpha = 0.88$ para el total de la lista de cotejo. Estos resultados respaldan la validez y confiabilidad del instrumento para su uso en la evaluación de los juegos cooperativos en estudiantes de nivel primaria.

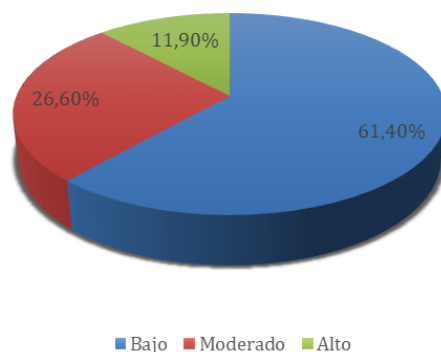
Resultados

Con el propósito de analizar los niveles de desarrollo de los juegos cooperativos en el contexto de la educación física en estudiantes de primaria, se aplicó un instrumento diseñado para evaluar diversas dimensiones clave relacionadas con esta práctica. Entre estas dimensiones se incluyeron la participación activa, la colaboración y el trabajo en equipo, el respeto y la comunicación efectiva, la resolución de conflictos, así como la empatía y la comprensión.

A partir de los datos recopilados, se elaboraron representaciones gráficas que reflejan el desempeño general de los estudiantes en cada una de estas áreas. Estos resultados permiten identificar tanto las fortalezas como las áreas de mejora dentro del grupo evaluado, proporcionando una base sólida para la toma de decisiones pedagógicas orientadas a promover la inclusión, la cooperación y el desarrollo integral en el ámbito de la educación física.

Figura 1

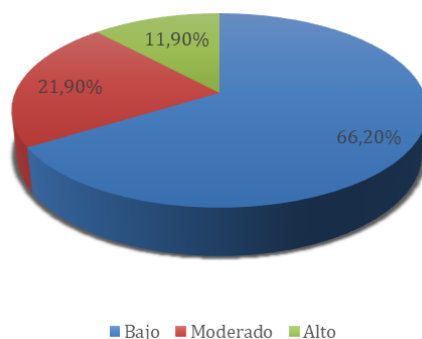
Niveles generales de los juegos cooperativos en estudiantes de primaria



A través de la figura 1, se observa que el 61,4 % de los estudiantes se encuentra en un nivel bajo en cuanto a juegos cooperativos. Este dato pone de manifiesto una consolidación insuficiente de las prácticas cooperativas en el aula de educación física, lo que resalta la necesidad de implementar metodologías activas que fomenten el trabajo en equipo y la colaboración entre los alumnos.

Figura 2

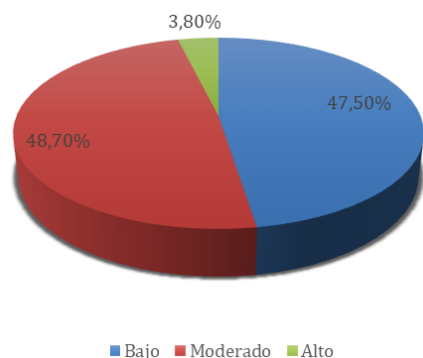
Nivel de participación activa en juegos cooperativos



Por otro lado, la figura 2 muestra que la mayoría de los estudiantes (66,2 %) se encuentra en un nivel bajo de participación activa. Esta situación refleja una implicación individual limitada dentro de las dinámicas colectivas, lo cual puede influir negativamente tanto en la calidad del aprendizaje como en la cohesión del grupo. Por ello, resulta fundamental implementar estrategias que incentiven una participación más comprometida y constante.

Figura 3

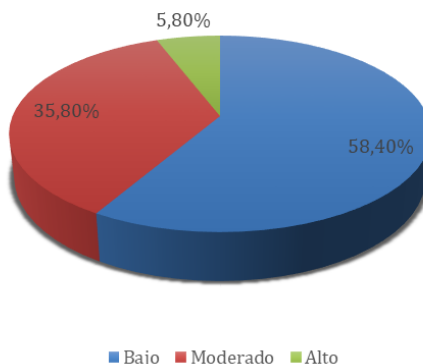
Nivel de colaboración y trabajo en equipo



En relación con la figura 3, los resultados se distribuyen entre un nivel bajo (47,5 %) y uno moderado (48,7 %), lo que indica que un número considerable de estudiantes ha comenzado a desarrollar habilidades colaborativas, aunque aún no han alcanzado un dominio elevado. Este escenario ofrece una oportunidad para fortalecer esta dimensión mediante experiencias sistemáticas y continuas de trabajo en equipo.

Figura 4

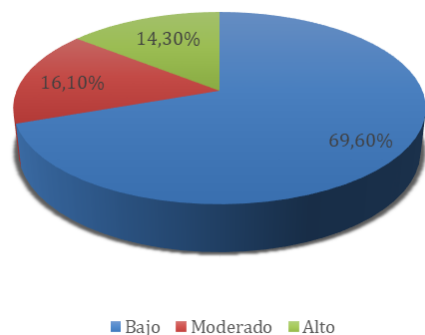
Nivel de respeto y comunicación efectiva



En la figura 4, referente al nivel de respeto y comunicación efectiva, se observa que un 35,8 % de los estudiantes se encuentra en un nivel moderado dentro de esta dimensión, lo cual refleja ciertos avances. No obstante, también evidencia que la mayoría aún no alcanza niveles óptimos en estas competencias. Por ello, resulta fundamental centrar los esfuerzos en fortalecer las habilidades sociales y fomentar el desarrollo de la empatía.

Figura 5

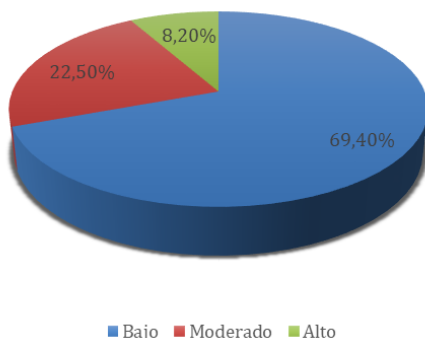
Nivel de resolución de conflictos



A través de la figura 5 se observa que el 69,6 % de los estudiantes presenta un nivel bajo en la capacidad para resolver conflictos. Este hallazgo resulta especialmente preocupante, ya que afecta de manera directa la convivencia y el manejo adecuado de situaciones problemáticas dentro del grupo. Por lo tanto, es urgente incorporar actividades que promuevan la mediación, el diálogo y la toma de decisiones compartidas.

Figura 6

Nivel de empatía y comprensión



Por último, la figura 6 revela que un 69,4 % de los estudiantes se encuentra en un nivel bajo en la dimensión de empatía y comprensión. Este dato refleja una debilidad significativa en la capacidad de ponerse en el lugar del otro y de entender diferentes perspectivas, lo que puede limitar la cohesión y la solidaridad dentro del entorno escolar.

En conjunto, los resultados indican que la mayoría de los estudiantes de primaria evaluados presenta niveles bajos en varias dimensiones clave de los juegos cooperativos, especialmente en participación activa, resolución de conflictos y empatía. Aunque se observan indicios de avance en colaboración y respeto, el reducido porcentaje de estudiantes que alcanzan niveles altos en todas las dimensiones pone de manifiesto la urgencia de implementar estrategias pedagógicas intencionadas y sostenidas. Dichas estrategias deben promover la cooperación, la comunicación efectiva y el desarrollo de habilidades socioemocionales en el aula de educación física, contribuyendo así a crear un ambiente escolar más inclusivo, respetuoso y cohesionado.

Discusión

La práctica educativa implica la interacción de múltiples factores que inciden directamente en el aprendizaje y la conducta del estudiantado. En este entramado, los juegos cooperativos emergen como una herramienta metodológica especialmente relevante para el área de educación física, gracias a sus características lúdicas, inclusivas y formativas.

En este sentido, Freire Ochoa et al. (2025) sostienen que una adecuada incorporación de los juegos cooperativos en la práctica educativa no solo contribuye a la enseñanza de contenidos motrices, sino que también fortalece el desarrollo de valores fundamentales para la formación integral del educando. La implementación consciente y sistemática de estas dinámicas favorece la integración entre docentes y estudiantes, fomenta una gestión organizativa más colaborativa y potencia la construcción de un espacio educativo caracterizado por el ambiente positivo y la interacción social. Asumir el desafío de incorporar este tipo de recursos no implica únicamente modificar actividades, sino transformar el enfoque pedagógico hacia uno más humano, participativo e inclusivo.

Los resultados presentados en este estudio evidencian debilidades en dimensiones actitudinales como la participación activa, la colaboración y el trabajo en equipo, el respeto y la comunicación efectiva, la resolución de conflictos, así como la empatía y la comprensión. Estas carencias pueden generar dificultades para el manejo de relaciones asertivas dentro del aula. Tales hallazgos coinciden con investigaciones previas que destacan la importancia del juego como eje estructurador del aprendizaje humano desde tiempos remotos. Según Guerrero Arechaga (2024), el juego ha sido históricamente una herramienta fundamental tanto para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje como para la motivación hacia la exploración y la investigación. Por ello, el autor recomienda diseñar juegos cooperativos centrados en objetivos concretos, cuya secuencia contemple una progresión lógica desde la acción individual hasta la grupal, permitiendo así una mayor cohesión y eficacia pedagógica.

Al revisar los datos obtenidos en la presente investigación respecto a la convivencia y el manejo de situaciones problemáticas dentro del grupo, es importante señalar que un 69,4 % de los estudiantes analizados mostró un bajo nivel de empatía y comprensión, lo que converge con un deficiente nivel de resolución de conflictos, cercano al 69,6 %. Considerando estas dimensiones como principios que guían la comprensión de los procesos de adaptación, convivencia y conducta prosocial, se hace indispensable implementar estrategias que faciliten a los individuos comprender tanto su propio contexto como el de los demás, permitiéndoles asimilar las emociones ajenas e imitar comportamientos prosociales durante las interacciones sociales.

En consonancia con estos hallazgos, diversos estudios coinciden en que los juegos cooperativos representan una estrategia pedagógica valiosa dentro del ámbito de la educación física, ya que no solo propician la participación activa del alumnado, sino que también favorecen el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Por ello, estas dinámicas deben orientarse hacia la construcción de experiencias colaborativas, donde prevalezcan la competencia saludable, el respeto mutuo y la valoración de las diferencias individuales. Es decir, no se trata únicamente de participar en una actividad motriz, sino de generar espacios en los que los estudiantes puedan compartir aprendizajes, intercambiar puntos de vista y desarrollar una conciencia crítica y constructiva respecto a su desempeño físico (Ruíz Omeñaca & Omeñaca Cilla, 2019).

Asimismo, Garaigordobil Landazabal (2003) subraya que el valor de estas prácticas radica en su capacidad para promover aprendizajes significativos mediante experiencias lúdicas, generando a su vez interacciones positivas entre los estudiantes, fundamentadas en el respeto y la cooperación.

No obstante, Giraldo (2017) advierte que, aunque el juego cooperativo puede contribuir a fortalecer el sentido de apoyo grupal, también puede derivar en experiencias negativas si los estudiantes tienden a compararse entre sí, especialmente cuando perciben limitaciones en sus capacidades físicas. Esta comparación puede desembocar en inseguridad y desmotivación, por lo que el autor propone diseñar actividades que reconozcan y valoren la diversidad corporal, de modo que todos los participantes se sientan incluidos y valorados en función de sus posibilidades, y no de estándares homogéneos.

Por otra parte, Reyes Rodríguez & Marcano Molano (2023) exploran la influencia de variables como la edad, la composición de los equipos y el tipo de tarea en el rendimiento individual y colectivo durante juegos cooperativos, observando en particular los efectos en actividades como la natación. Su estudio evidencia que estrategias metodológicas como el aprendizaje global y compartido entre todos los participantes contribuyen a mejorar el desempeño, la implicación activa y la coordinación dentro del grupo. Además, identificaron que, en edades escolares, el rendimiento puede verse afectado por el tipo de agrupación (por ejemplo, entre compañeros de la misma edad o de distintas edades) y la estructura de las tareas asignadas. Por ello, resulta relevante analizar

los resultados de esta investigación considerando una segmentación por grupos etarios, para valorar la confiabilidad de los hallazgos.

De acuerdo con Salinas-Tapia & Torres-Palchisaca (2023), los juegos cooperativos inciden significativamente en el autoconcepto físico, valorando aspectos como la imagen corporal, la habilidad motriz y la condición física, promoviendo la autoaceptación. Estos autores identifican dos niveles clave que pueden influir en la implementación de estos juegos. El primer nivel se refiere a la estructura interna del juego, que puede ir desde una configuración básica (alineada con enfoques tradicionales) hasta formas más complejas, integradas en una planificación pedagógica que contemple criterios de desarrollo, organización y evaluación más dinámicos. El segundo nivel está relacionado con el entorno de aplicación, en particular la dimensión social del contexto escolar, donde los juegos cooperativos adquieren un carácter transformador al incidir en la convivencia, la empatía y la colaboración entre los estudiantes.

En el caso que nos ocupa, el juego colectivo como estrategia ofrece a los estudiantes la posibilidad de mejorar su imagen corporal y percepción personal, independientemente de factores como la edad o el género, siempre que se implementen actividades bien diseñadas. La adecuada selección de las dinámicas, considerando el contexto físico y emocional del grupo, es fundamental para evitar experiencias de frustración o exclusión, que pueden afectar el nivel de respeto y comunicación, tal como se evidenció en un 58,4 % de los sujetos analizados. Por ello, se plantea la necesidad de profundizar en investigaciones que examinen el impacto de estas estrategias en diversos grupos escolares, incluyendo estudiantes con condiciones particulares como sobrepeso, obesidad o desnutrición, a fin de garantizar una educación física verdaderamente inclusiva y transformadora.

Por otro lado, investigaciones como la de Miranda & Vásquez (2020) demuestran que la aplicación de juegos cooperativos produce resultados favorables en variables como la autoestima, la percepción de la condición física y la fuerza. Sin embargo, coinciden con Yugsi Pimbo et al. (2023) al señalar una brecha de género en los resultados, siendo los varones quienes obtienen mejores puntuaciones que sus compañeras; por lo tanto, otro aspecto que deberá considerarse en futuras investigaciones será el análisis de los resultados con atención al género de los sujetos de estudio.

Asimismo, Moro Calderón (2021) describe los juegos cooperativos en educación física como una propuesta de intervención pedagógica orientada a desarrollar la participación activa de los estudiantes en el trabajo en equipo, propiciando el respeto por sus pares.

Desde una perspectiva similar, Molina Díaz (2016) reconoce que los juegos cooperativos han adquirido una creciente relevancia como recurso educativo, al fomentar no solo la actividad física, sino también el trabajo conjunto, impactando de forma positiva en el autoconcepto corporal de los adolescentes. Este enfoque implica considerar el juego como un medio para fortalecer la identidad física y emocional del alumnado, facilitando la integración grupal y el sentido de pertenencia.

En esta misma línea, Flórez Mateus (2022) enfatiza la importancia del proceso interno del juego en las clases de educación física, destacando la necesidad de considerar elementos como la organización espacial y temporal, los parámetros sensomotrices, así como estructuras de interacción tales como la dualidad, la multitudinalidad y la conexión entre equipos. Estos componentes permiten crear un entorno práctico de movimiento en el que los estudiantes pueden experimentar diferentes formas de cooperación y solución de tareas físicas en contextos reales.

Conclusión

Los resultados del estudio revelan que una proporción significativa de estudiantes de primaria presenta niveles bajos en dimensiones esenciales de los juegos cooperativos, tales como la participación activa, la resolución de conflictos, la empatía y la cooperación general. Esta situación evidencia limitaciones importantes en las habilidades sociales necesarias para interactuar de manera efectiva, comunicarse con respeto y colaborar en dinámicas grupales. Estas deficiencias no solo dificultan el desarrollo personal de los estudiantes, sino que también afectan negativamente el clima escolar, repercutiendo en el aprendizaje colectivo y en la convivencia dentro del aula de educación física.

Aunque se identifican avances moderados en aspectos como la colaboración y el respeto, el bajo porcentaje de estudiantes que alcanzan niveles altos en estas áreas pone de manifiesto una brecha significativa que requiere atención urgente. Estos hallazgos subrayan la necesidad de implementar estrategias pedagógicas intencionadas que fomenten la cooperación, el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias socioemocionales. Asimismo, es fundamental que dichas estrategias se integren de manera transversal en el currículo escolar, fortaleciendo una cultura basada en la inclusión, el diálogo y la corresponsabilidad entre los estudiantes.

En síntesis, promover juegos cooperativos de forma planificada no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también contribuye a la formación integral de los niños, preparándolos para desenvolverse con éxito en contextos sociales cada vez más diversos y complejos.

Referencias

- Almeida, J. G. (2025). Juventud y proyectos de vida: grupos operativos para el aprendizaje colectivo en Chiapas. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 15(30). <https://doi.org/10.23913/ride.v15i30.2347>
- Baquero Trujillo, R., & Castro Williams, R. E. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior. *Polo del Conocimiento*, 7(10), 1842-1872. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4818>
- Chávez, E. W., & Barahona, C. F. (2024). Influencia de las redes sociales en el proceso educativo de los estudiantes del tercer año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa Pichincha (Ecuador). *Revista Espacios*, 45(1), 43-50. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S0798-10152024000100043&script=sci_arttext
- Echeverría-Caranqui, J. P., León-Jácome, G. O., & Puga-Burgasi, G. L. (2021). Análisis metodológico del proceso enseñanza-aprendizaje de la gimnasia rítmica para docentes de educación física. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(8), 1012-1027. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094475>
- Flórez Mateus, B. F. (2022). *Aprendamos de Chiribiquete, su biodiversidad representativa y el patrimonio cultural a través del juego como estrategia de enseñanza con estudiantes de educación básica del IPN* [Tesis de Grado, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia]. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/17440>
- Freire Ochoa, D. E., Castillo Gallardo, R. A., & Rojas Valdés, G. R. (2025). Juegos cooperativos para la inclusión de los estudiantes con síndrome de Down en la clase de educación física. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 20(1), e1657. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1657>
- Garaigordobil Landazabal, M. (2003). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Editorial Pirámide.
- García-Pérez, A., Ramírez-Arrabal, V., Rojas-Cepero, I., & Caracuel-Cáliz, R. F. (2024). El alumnado de educación primaria promotor de salud a través de la investigación en el área de educación física. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (55), 327-338. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9426000>
- Giraldo, J. (2017). *Juegos cooperativos. Jugar para que todos ganen*. Editorial Océano Ámbar.
- Guerrero Arechaga, L. P. (2024). *Juegos de reaseguración profunda en el nivel inicial 2022* [Tesis de Bachiller en Educación, Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública Piura]. <http://repositorio.eespppiura.edu.pe/handle/EESPPPIURA/43>
- Lavanchy, D. (2023). Después de Piaget. Teorías de aprendizaje y educación de adultos. Pensamiento post formal y cambio conceptual. *Revista Nuestro NOA*, (16). <http://revista.fhycs.unju.edu.ar/revistanuestroboa/index.php/NuestroNOA/article/view/105>
- Mendoza-Zambrano, M. G., Meza-Montes, J. K., & Vélez-Falcones, A. C. (2023). Análisis de la teoría de juegos aplicada como estrategias en el turismo. *MQRInvestigar*, 7(3), 4563-4582. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/694>
- Miranda, D., & Vásquez, S. (2020). *Relación entre disfrute de la actividad física y el autoconcepto físico de los escolares* [Tesis de Pregrado, Universidad Andrés Bello, Chile]. <https://repositorio.unab.cl/server/api/core/bitstreams/357adbd0-b279-47b8-9759-de4ffc43524a/content>
- Molina Díaz, R. (2016). Los juegos cooperativos y su incidencia en los estados de ánimo y las emociones en escolares de 10-12 años. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, (41), 108-132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5558017>
- Moro Calderón, R. (2021). *Los juegos cooperativos en educación física: propuesta de intervención* [Tesis de Grado en Educación Primaria, Universidad de Valladolid].
- Reyes Rodríguez, J. A., & Marcano Molano, P. G. (2023). Actividades lúdicas y rendimiento académico en los estudiantes con discalculia. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6), 76. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9586626>
- Ruiz Omeñaca, J., & Omeñaca Cilla, R. (2019). *Juegos cooperativos y educación física* (3.ª ed.). Editorial Paidotribo.

- Salinas-Tapia, L. G., & Torres-Palchisaca, Z. G. (2023). Los juegos cooperativos en educación física y su incidencia sobre el autoconcepto físico en adolescentes. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 133-151. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6269>
- Vásquez Calderón, H. R., Rivadeneira Acosta, J. H., Pupiales Alvarado, H. A., Villamil Arias, V. M., & Veliz Vera, A. V. (2025). El juego cooperativo como estrategia didáctica en el aprendizaje de la suma y resta. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(2). <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.94>
- Villarreal Ángeles, M. A., Roa, Z. Y., Jiménez Cortes, M. L., & Valero González, J. C. (2024). Impacto de los juegos cooperativos mediados por un blog para fortalecer la motricidad e interacción social en estudiantes de 3° a 5° modelo multigrado. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(4), 1374-1393. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9784580>
- Yugsi Pimbo, E. G., Jarrin Navas, S. A., & Astudillo Astudillo, X. A. (2023). Los juegos cooperativos y su influencia en el autoconcepto físico en estudiantes de básica superior. *Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global*, 4(10), e230181. <https://doi.org/10.46652/pacha.v4i10.181>