

**EL JUEGO COOPERATIVO: UN RECURSO PEDAGÓGICO EN LA CLASE
DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA BÁSICA PRIMARIA DE LA I.E.M
NORMAL SUPERIOR DE PASTO**

JUAN CARLOS HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

HUGO LIBARDO REINA ROSERO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

SAN JUAN DE PASTO

2016

**EL JUEGO COOPERATIVO: UN RECURSO PEDAGÓGICO EN LA CLASE
DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA BÁSICA PRIMARIA DE LA I.E.M
NORMAL SUPERIOR DE PASTO**

JUAN CARLOS HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

HUGO LIBARDO REINA ROSERO

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de
Magister en Educación**

Asesor:

Magister Erwin Chaves

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
SAN JUAN DE PASTO**

2016

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones de la presente tesis de grado, son aportes exclusivos de los autores”

Artículo 1° del acuerdo 324 del 11 de octubre de 1966, emanado del Honorable Consejo

Directivo de la Universidad de Nariño

Nota de aceptación

Fecha _____

Calificación: _____

Doctora: Gabriela Hernández Vega

Jurado

Magister: Graciela Salas Enríquez

Jurado

Magister. Luis Ernesto Sanz Erazo

Jurado

San Juan de Pasto, Noviembre del 2016

Pese a que en gran parte del texto se hace referencia a ambos sexos de forma específica (las/los, todas/todos, niñas/niños entre otras) no en todos y cada uno de los casos se hace referencia a los mencionados géneros debido a la sobrecarga y cansancio que puede significar ello para el lector, por lo que resulta oportuno compartir una de las notas de pie de página del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) en sus guías metodológicas.

El uso de lenguaje que no genere discriminación, ni marque diferencias entre hombres y mujeres es una de nuestras preocupaciones. No obstante, con el fin de evitar la sobrecarga gráfica que supondría utilizar (o/a) para marcar la presencia de ambos sexos, se ha preferido utilizar el tradicional masculino genérico, en el entendido que todas las menciones en tal género representan siempre a todos/as, implicando manifiestamente ambos sexos (Guías Metodológicas PNUD, 2014: p. 3)

RESUMEN

La presente investigación aborda la propuesta de los juegos cooperativos en las clases de educación física como recurso pedagógico que tiene entre otras características el contribuir al desarrollo de habilidades y valores pro-sociales de los estudiantes de la básica primaria, convirtiendo de esta forma al área de educación física en un eje transversal al currículum de la institución, sacándolo del paradigma de la formación estrictamente física o deportiva.

El trabajo de campo se realiza en los grados primero, segundo, y tercero de la básica primaria de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto, tomando específicamente estos grados por presentar características particulares en cuanto a espacios deportivos, desarrollo de actividades planeadas, docentes asignados para las clases de educación física, comportamientos de los estudiantes... entre otras, factores los cuales se exponen con mayor detalle a lo largo de este documento.

Se tiene un punto de inicio, sobre una observación natural, siendo esta referente para realizar una observación participante y tomando puntos de control para analizar los cambios presentados por los estudiantes a través de la aplicación de diferentes juegos cooperativos.

El propósito de este estudio es describir los hallazgos encontrados a través del desarrollo de los juegos cooperativos en este espacio-tiempo en particular bajo factores reales, brindando a los docentes una alternativa que se considera adecuada debido a las características propias que ofrecen los juegos cooperativos. Dejando una propuesta desde la práctica, para la aplicación de diferentes actividades de carácter cooperativo.

Por supuesto ello es tan sólo es la puerta de entrada para el docente que desee investigar, comprender, ampliar y enriquecer sus conocimientos sobre el tema y su aporte a la labor docente.

ABSTRACT

This research addresses the proposed cooperative games in physical education classes as a teaching resource that has among other features contributing to the development of skills and prosocial students of primary basic values, thereby converting the area physical education in a transverse axis to the curriculum of the institution, removing the paradigm of strictly physical or athletic training.

The field work is done in grades first, second, and third primary basic of School Municipal Normal Superior de Pasto, specifically taking these degrees present particular characteristics in terms of sports facilities, development of planned activities, teachers assigned for physical education classes, student behaviors ... among others, factors which are discussed in greater detail throughout this document.

It is a starting point on a natural observation, being this reference for a participant observation and taking checkpoints to analyze the changes submitted by students through the application of different cooperative games.

The purpose of this study is to describe the findings through the development of cooperative games in this space-time in particular under real factors, giving teachers an alternative that is considered appropriate due to the characteristics that offer cooperative games. Leaving a proposal from practice for the implementation of various activities of a cooperative nature.

Of course, this is just the gateway for teachers want to investigate, understand, enhance and enrich their knowledge on the subject and its contribution to teaching.

CONTENIDO

	Pág.
1. PROBLEMA DE ESTUDIO	14
1.1 Tema	14
1.2 Formulación del problema.....	14
1.2.1 Pregunta de Investigación	14
1.2.2 Sub preguntas de investigación.....	14
1.3 Descripción del Problema.....	14
2. OBJETIVOS	19
2.1 Objetivo General.....	19
2.2 Objetivos Específicos	19
3. JUSTIFICACIÓN	20
4. MARCO DE REFERENCIA	26
4.1 Estado del arte.....	26
4.2 Referente Historico	35
4.2.1 Educación Física	35
4.2.2 Juegos cooperativos	41
4.2.3 Macro-Contexto	45
4.2.4 Micro-Contexto	49
4.3 Referente Legal.....	50
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	54
5.1 Tipo de Investigación.....	54

5.2 Técnicas e instrumentos de recolección de información	56
5.2.1 Observación directa.....	56
5.2.2 Diario de Campo	61
5.2.3 Grabaciones de audio y grabaciones de audio y vídeo	62
5.2.4 Unidad de analisis	62
5.2.5 Unidad de trabajo	62
6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	64
6.1 Introducción.....	64
6.2 Descripción del escenario de investigación.....	65
6.3 Comportamientos de los estudiantes en un primer acercamiento.....	69
6.4 Introducción de los juegos cooperativos en las clases de educación física	71
6.5 Las relaciones interpersonales que se suscitan a partir de la aplicación de los juegos cooperativos.....	73
6.5.1 Descripción del juego cooperativo (conocimiento y comunicación).....	74
6.5.2 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	75
6.5.3 Descripción del juego cooperativo (cooperación).....	77
6.5.4 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	78
6.5.5 Descripción del juego cooperativo (afirmación).....	80
6.5.6 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	80
6.5.7 Descripción del juego cooperativo (confianza)	81
6.5.8 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	82
6.5.9 Descripción del juego cooperativo (conocimiento)	84
6.5.10 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	84

6.5.11 Descripción del juego cooperativo (comunicación).....	86
6.5.12 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	87
6.5.13 Descripción del juego cooperativo (cooperación).....	88
6.5.14 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	89
6.5.15 Descripción del juego cooperativo (cooperación).....	91
6.5.16 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	91
6.6 Valores emergentes desde los juegos cooperativos.	95
6.6.1 Descripción del juego cooperativo (distención y cooperación)	95
6.6.2 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	96
6.6.3 Descripción del juego cooperativo (distención y cooperación II)	101
6.6.4 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	102
6.6.5 Descripción del juego cooperativo (comunicación, resolución de conflictos)	105
6.6.6 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	106
6.7 Juegos cooperativos y comportamientos de los estudiantes en las clases de educación física.....	116
6.7.1 Descripción del juego cooperativo (presentación).....	118
6.7.2 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	119
6.7.3 Descripción del juego cooperativo (afirmación).....	121
6.7.4 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	122
6.7.5 Descripción del juego cooperativo (paracaídas)	124
6.7.6 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	124
6.7.7 Descripción del juego cooperativo (cooperación y distensión)	125
6.7.8 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo	126

6.8 Recapitulación	127
7. PROPUESTA: “JUEGOS COOPERATIVOS “UNA BUENA INTEGRACIÓN”	129
7.1 Presentación.....	129
7.2 Introducción.....	129
7.3 Objetivos.....	131
7.3.1 Objetivo general.....	131
7.3.2 Objetivos específicos	131
7.4 Marco teórico.....	131
8. CONCLUSIONES	158
9. RECOMENDACIONES.....	162
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	165
ANEXOS	168

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Juegos Cooperativos de Presentación.....	134

LISTA DE GRAFICAS

	Pág.
Gráfica 1. Metodología	54
Gráfica 2. Metodología	63
Gráfica 3. Análisis e interpretación	64

1. PROBLEMA DE ESTUDIO

1.1 Tema

La importancia del juego cooperativo como recurso pedagógico en el área de Educación Física para los grados primero, segundo y tercero de la básica primaria de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL NORMAL SUPERIOR DE PASTO.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Pregunta de Investigación

¿Cuál es la importancia del juego cooperativo en el área de educación física para los grados primero, segundo y tercero de la básica primaria de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL NORMAL SUPERIOR DE PASTO?

1.2.2 Sub preguntas de investigación

- ¿Cómo se relacionan los estudiantes al implementar el juego cooperativo en el área de educación física?
- ¿Cuáles son los valores presentes en los estudiantes a partir de la aplicación del juego cooperativo en el área de Educación física?
- ¿Qué comportamientos presentan los estudiantes al momento de implementar juegos cooperativos en la clase de educación física?
- ¿Qué plan de actividades por medio del juego cooperativo se puede implementar en el área de educación física de la básica primaria de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL NORMAL SUPERIOR DE PASTO?

1.3 Descripción del Problema

Para abordar el tema de los juegos cooperativos en las clases de educación física, es necesario describir en primera instancia lo contemplado dentro del desarrollo de las clases de

educación física en la Institución Educativa Normal Superior de Pasto bajo una observación natural (En su tiempo-espacio y sin ningún tipo de intervención), puesto que se considera que el contexto ha ido generando diferentes concepciones tanto en los directivos y profesores así como también, en los estudiantes acerca del área en mención.

De acuerdo con las consideraciones anteriores, se describe lo observado:

La infraestructura y diferentes espacios que se necesitan para el desarrollo de las clases de educación física no son las necesarias para el número de estudiantes que alberga la Institución, puesto que, solo en la básica primaria se cuenta con seis cursos por cada grado, adicional a esto se debe tomar a los estudiantes de secundaria y los estudiantes del ciclo complementario, lo cual se traduce en una población desproporcionada en relación a los espacios disponibles para las actividades físicas.

Por otra parte, el plan de área de esta clase en particular se enmarca dentro de una formación deportivista, es decir, se enfoca en el desarrollo de un deporte específico, siendo los más comunes: el microfútbol, el baloncesto, el fútbol, el voleibol y el atletismo.

Disciplinas para las cuales se encuentran formados los docentes de educación física asignados a los grados de secundaria; sin embargo hoy en día existen expectativas sociales que se han ido incrementando dentro el sistema educativo, lo que significa que los docentes pueden ir más allá de garantizar educación general o normal de la que se ofertaba hace algunos años, y ofrecer a todos los estudiantes, oportunidades para desarrollar las habilidades y los valores necesarios para ser productivos para la sociedad, convivir en ella, y continuar asimilando situaciones de la mejor forma a lo largo de la vida. Cuyo objetivo no se trate únicamente de cumplir con una educación obligatoria, sino de garantizar tanto a estudiantes como a todos

quienes hacen parte del contexto educativo resultados eficaces y de calidad. Merche Ríos Hernández expresa claramente este pensamiento respecto al área cuando dice:

“... en la organización escolar la Educación Física, no está reconocida en todo su potencial, en comparación con las otras áreas instrumentales” (Ríos, 2009: p 90)

Resulta oportuno destacar que el currículo para el área de educación física se encuentra plasmado en forma escrita y cumple con todos los estándares exigidos dentro de la Institución Educativa y los exigidos por parte del Ministerio de Educación Nacional; pero, existe un cierto grado de desfase entre lo diseñado, lo desarrollado y lo logrado.

Aun así, en el marco de las observaciones de campo se puede adicionar, que debe haber un seguimiento adecuado de los estudiantes, implícito en ello se encuentra el desarrollo oportuno según cada etapa y rendimiento de los alumnos en mención, estableciendo competencias de acuerdo a la edad y el grado de maduración y desarrollo.

La suma de los factores mencionados, por supuesto inciden y se ven reflejados en los comportamientos de los estudiantes frente a la clase de educación física, comportamientos como los que se describen a continuación: estudiantes que desarrollan actividades diferentes a las planteadas en la clase durante este tiempo como: intercambiar estampillas de planillas de fútbol, salir con su propio balón a desarrollar cualquier actividad física, jugar con los demás compañeros a la lucha, jugar con carros, figuras de acción, resortes...

Hay casos de otros estudiantes que simplemente se niegan a participar en las actividades propuestas, llegando en ocasiones a escapar del profesor, esconderse en medio de las zonas verdes de la institución o entrar en llanto y negarse rotundamente a participar.

También hay casos de irrespeto hacia sus otros compañeros, casos en los cuales empujan, pegan puñetazos, pellizcan, gritan sobrenombres, quitan los implementos deportivos de forma agresiva... comportamientos que impiden el normal desarrollo de la clase de educación física.

Dentro de este contexto el área de educación física se convierte en un espacio donde los alumnos simplemente encuentran un espacio abierto para desarrollar diferentes tipos de actividades a campo abierto, esto genera una idea en ellos, que pueden realizar cualquier actividad física poco menos que a su libre albedrío, como si fuese una extensión más a su tiempo de descanso o recreo como lo expresan los mismos estudiantes.

Ahora bien, ubicándose dentro del desarrollo de las clases propiamente dichas se puede observar los siguientes comportamientos por parte de los estudiantes:

Hay una conformación de grupos de manera cerrada, el prejuicio a relacionarse con compañeros que no sean parte de grupos específicos que se han ido formando a través del tiempo es característico, con la particularidad de no permitir la oportunidad de ingreso de otros niños, contexto en el cual se manifiestan frases como: “no queremos con él, que se vaya otro grupo”, o simplemente se expresan utilizando gestos de mal gusto y desagrado, de igual manera conociendo con anterioridad cuál de sus compañeros tiene más habilidades, se hacen preferencias basadas en ello.

La suma de los factores mencionados con anterioridad, hacen que no se dé un adecuado proceso de aprendizaje en esta área, haciendo que las actividades realizadas pierdan todo objetivo. Desde este punto de vista, el juego en la clase de Educación Física es implementado sin objetivos específicos que aporte en el proceso de aprendizaje con respecto a la formación en valores, desarrollo de habilidades sociales, actitudes cooperativas o conductas participativas.

Desde esta perspectiva, es fundamental como profesionales de la educación buscar alternativas para superar las dificultades encontradas, adoptando los juegos cooperativos como un recurso pedagógico que permite la formación de los estudiantes en las clases de educación física de manera integral y no con una fijación excesiva en el acondicionamiento físico, llevando a la práctica valores prosociales que permitan una mayor integración grupal, social, familiar y educativa, además facilitando un espacio donde los niños experimenten y desarrollen nuevos conocimientos a partir de la resolución de problemas de forma grupal. Respecto a lo que se menciona en el párrafo anterior, se puede citar las siguientes palabras:

"Este tipo de juegos -juegos cooperativos- han tomado importancia en el mundo educativo ante la necesidad de incidir, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, como prioridad, en los contenidos referidos a las actitudes, valores y normas.

La expansión desmesurada de los juegos y deportes competitivos ha demostrado el papel compensatorio que, en muchas ocasiones, se les otorga a los juegos cooperativos. Se trata de demostrar que no es necesario ganar para disfrutar jugando.

Los recursos específicos para trabajar contenidos de actitudes, valores, y normas en el medio educativo son muy escasos, hecho que conlleva el que los juegos cooperativos, idóneos para este tipo de contenidos, asuman un papel indiscutible." (Omeñaca., Puyuelo y Ruiz, 2001: p. 63).

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Comprender la importancia del juego cooperativo como recurso pedagógico para la formación integral del estudiante en el área de educación física de los grados primero, segundo y tercero de básica primaria de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL NORMAL SUPERIOR DE PASTO.

2.2 Objetivos Específicos

- Describir las relaciones entre los estudiantes en los juegos cooperativos.
- Identificar los valores presentes en el área de Educación Física a través del juego cooperativo.
- Analizar los comportamientos de los estudiantes respecto de la vivencia del juego cooperativo en la clase de Educación física.
- Proponer un plan de actividades basado en los juegos cooperativos para la clase de educación física de la básica primaria de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL NORMAL SUPERIOR DE PASTO.

3. JUSTIFICACIÓN

Para llevar a cabo el presente estudio sobre la importancia de los juegos cooperativos como recurso pedagógico en la clase de educación física para los grados de primero, segundo y tercero en la básica primaria de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto, se hace necesario una investigación propia de las ciencias sociales, que comprenda los factores particulares de la región, sector y área a investigar, teniendo siempre presente que se indaga sobre actuaciones de seres humanos, es decir de la acción humana con toda su complejidad e incertidumbre en cuanto a comportamientos.

Sobre la base de lo anteriormente dicho, la investigación se basa principalmente en como los juegos cooperativos pueden trascender en las relaciones interpersonales de los niños, en su convivencia tanto escolar como social, además la importancia que estos juegos tienen en la participación de cada individuo como agente importante en la comunidad de cualquier contexto donde se desenvuelva, en fin es observar esa compleja interacción humana frente al cambio de unas clases tradicionales preferentemente competitivas a unas actividades cooperativas.

La importancia de los juegos cooperativos radica en su fundamentación sobre valores como: el respeto, la convivencia, la tolerancia, la participación, la comunicación y demás aportes personales que realiza el individuo y que contribuyen a establecer una sana convivencia escolar, con muchas probabilidades de que la práctica de dichos valores se extrapole a su vida social adulta.

Los juegos cooperativos no son un fin sino un medio, que en este caso permitirán transformar de forma sencilla y paulatina la forma de ver el área de educación física y los pre conceptos que se han ido formado tanto en los estudiantes como en los docentes, con una intervención gradual, pues como ya se evidenció en la descripción del problema son muchos los

factores que median en el momento tales como:

Que los estudiantes tomen este espacio del currículo como un tiempo en el cual pueden desarrollar la actividad que deseen, otros estudiantes se nieguen a participar en el desarrollo de las actividades propuestas, se presenten agresiones constantes entre los estudiantes, se evidencie un individualismo y excesiva competitividad en el desarrollo de los diferentes juegos, se presenten grupos cerrados que se han venido conformando durante el tiempo, generando esto una negativa por parte de sus integrantes a compartir con sus demás compañeros, se de una separación entre los niños y las niñas al desarrollar actividades físicas

Los juegos cooperativos son un recurso que se ajusta de forma apropiada para actuar frente a este panorama, por tener un enfoque diferencial frente a los juegos competitivos, entre los cuales se pueden destacar:

[1]. Los juegos cooperativos, están creados con metas u objetivos comunes para los integrantes de un equipo, de tal manera que no es suficiente que solo uno o algunos de los integrantes tengan grandes destrezas o habilidades, puesto que es necesario que todos y cada uno de los integrantes realicen su contribución para lograr el objetivo propuesto. Como se define a continuación:

“El juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones”. (Emilio Arranz Beltrán, 1993: p 7)

[2]. Para el desarrollo de los juegos cooperativos lo más importante no son los objetivos o metas, si no la diversión, el compartir con compañeros, integrando a todos y cada uno sin distinción por habilidades o destrezas, ya que el trabajo en equipo es más significativo que la

actuación de una sola persona, sólo un trabajo coordinado y respetuoso con sus compañeros permitirá el logro de los objetivos planteados, por ello Emilio Arranz señala que:

“Los juegos cooperativos tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco donde no se mira a la otra persona como competidora sino como compañera de juego”. (Emilio Arranz Beltrán, 1993: p 8)

[3]. Los juegos son cooperativos, no competitivos, es decir, dentro del planeamiento de los propósitos y las actividades planteadas bajo este concepto, existen objetivos a cumplir que deben ser alcanzados con la participación de todos los integrantes de los de los equipos; pero no se trata de ganar a otras personas, si no de alcanzar objetivos comunes, reforzando la confianza en nuestros compañeros en vez de crear discordias y en ocasiones hasta resentimientos entre los estudiantes. Ello se soporta en la siguiente afirmación:

“Las personas juegan con las demás no contra las demás. Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras. Buscamos la participación de todas. Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales. Buscamos la creación y el aporte de todas. Buscamos eliminar la agresión física contra las demás. Buscamos desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación. No discriminamos a las personas que tienen dificultades”. (Emilio Arranz Beltrán, 1993: p 4)

Por otra parte, en el área de la educación física tradicionalmente se han desarrollado actividades de tipo competitivo, donde se destaca a la persona que posea las mejores habilidades, o el equipo ganador es quien tenga los mejores jugadores, y aunque se presenten actividades grupales los valores cooperativos no se promueven de forma trascendente.

Ejemplo de ello es:

(Eliminatorias de microfútbol, baloncesto, voleibol, quien haga más puntos, el que mejor lo haga, quien termine primero...) e incluso es frecuente encontrar instituciones que separan hombres de mujeres para realizar las actividades deportivas, seleccionando juegos para uno u otro género.

Frente a este y otros aspectos de las clases de educación física, en los textos de juegos cooperativos se afirma:

“La competitividad hace ver al otro como enemigo, alguien contra el que hay que actuar y no alguien con quien desarrollarse y construir. El espíritu competitivo elimina a la gente en vez de incorporarla, ya que para que uno gane el resto tiene que perder.

La competitividad en la mayor parte de las situaciones frustra la diversión y el placer, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino para obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que impide la diversión. Los juegos en los que los jugadores son expulsados o apartados cuando fallan y castigan a quienes tienen menos destreza, alimentan sentimientos de rechazo que minan la autoestima; además, la eliminación priva de la oportunidad de tener más experiencia y mejorar las destrezas, es decir, priva de la posibilidad de mejora a los menos hábiles (Garaigordobil, 2007, pp. 14-15)”. (Citado en Manjón Pozas y Lucena Zurita, 2010: p. 3)

En este orden de ideas, los juegos cooperativos aportaran a una formación integral de los estudiantes al predicar valores prosociales, de compañerismo, solidaridad, respeto, comunicación, integración... como lo describe mejor en su investigación de juegos cooperativos Geovany Fabián Simancas:

“El Juego Motor Cooperativo por su naturaleza no competitiva y una tendencia a la socialización y cooperación promueve una formación en valores ético-morales como la responsabilidad, tolerancia, amistad, dialogo, autoestima, respeto y solidaridad, y se establece como un instrumento metodológico de notable valía para un mejor desenvolvimiento y desarrollo de la Educación Física en su afán de educar integralmente al ser humano, es decir, atiende el aspecto conceptual, procedimental y actitudinal a través del movimiento y no solo para el movimiento sino también para la vida diaria”. (Geovany Fabián Simancas Zhingre, 2013: P. 4)

Siendo de esta forma las clases de educación física más acordes y transversales a las competencias que se demandan por parte del Estado a las instituciones educativas (aspectos que por supuesto se verán reflejados en las evaluaciones realizadas por el ICFES) y de igual forma siendo más acordes al pensum y formación de los educadores físicos del presente.

Finalmente, este estudio, permitirá decidir si los juegos cooperativos son un recurso en el que hay que profundizar con miras a un empoderamiento por parte de la Institución Educativa Normal Superior de Pasto, para continuar ese camino que se ha iniciado en este nuevo siglo desde las clases de Educación Física hacia una formación integral de las y los estudiantes.

Diluyendo, si es el caso por completo esa visión simplista del papel la Educación Física en la escuela. En relación a ello Eduardo Ortega advierte:

“Tradicionalmente la Educación Física ha sido evaluada atendiendo exclusivamente a los contenidos de carácter procedimental o práctico, al desarrollo de la condición física de los alumnos. Para conseguir la educación integral del alumnado, atenderemos al resto de contenidos, tanto actitudinales como conceptuales. De esta forma conseguiremos evaluar de forma más completa a los alumnos además de valorar otros aspectos tan importantes o más que la aptitud física”. (Ortega Ballesteros, 2009: p. 8)

Partiendo de la observación realizada en la Institución Educativa Normal Superior de Pasto se puede afirmar que se sigue conservando esa idea de la educación física exclusivamente en lo procedimental, práctico y deportivo, es por ello que los juegos cooperativos más que un fin son un medio, siendo el inicio de un cambio de visión y perspectiva desde todos los componentes de la institución educativa.

De ser así, los juegos cooperativos serán una excelente herramienta pedagógica para los docentes del área de educación física y todos aquellos que deseen explotarla, puesto que su puesta en marcha no requiere de mayores inversiones, recursos o ambientes especiales, es un instrumento alcance de todos y de todas, en actividades físicas y actividades de aula si así se desea, siendo tan versátil que incluso ha traspasado las fronteras de las instituciones educativas y de las edades para ser utilizados en el campo empresarial y económico.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1 Estado del arte

Se toma como referencia investigaciones realizadas tanto nacionales como internacionales, las cuales contribuyen y se relacionan con el problema de investigación debido al punto de vista de sus conocimientos hacia la búsqueda de diferentes conceptos que se tiene sobre los juegos cooperativos en distintos ámbitos, los cuales han servido de apoyo para mejorar el que hacer educativo, y por supuesto para ser aplicada en la propuesta investigativa: además existen ciertas indagaciones a nivel nacional y regional relacionados con la problemática planteada, tal es el caso de:

La investigadora Maite Garairgordobil en España desarrolló un estudio dirigido a determinar las ventajas de un programa de juegos cooperativos aplicado en la escuela. En lo que se respecta a su contenido se destaca que este:

Lo llevó a cabo durante un curso escolar con 154 alumnos de 3º y 4º de educación primaria (ocho a diez años) divididos en cinco grupos: cuatro experimentales y uno de control. Los grupos experimentales recibían, una vez a la semanal una sesión de juegos cooperativos con una duración de entre 60 y 90 minutos, mientras que con el grupo de control no se desarrollaron estas sesiones. Entre las conclusiones de este estudio, Garairgordobil destaca la mejora de la cooperación grupal y de las conductas pro sociales altruistas. El significativo descenso de las conductas agresivas, el incremento del auto concepto global del alumnado, el relevante incremento de los mensajes positivos hacia los compañeros y la práctica desaparición de los negativos y una mejora de la creatividad, por lo que, apuesta por la integración de este tipo de actividades cooperativas en los proyectos educativos de las escuelas, al tiempo que plantea la

necesidad de ir integrando las metodologías cooperativas en la práctica diaria. (Megargee, 1990: p. 17).

En esta instancia, se diría que los Juegos cooperativos logran estimular el desarrollo de las capacidades para la resolución de conflictos de una forma creativa y en entornos placenteros, así que es posible exaltar la facilidad que esto brinda para propiciar relaciones afables y productivas entre todos los participantes, posibilitando el aprendizaje de valores, de convivencia, de apreciar el éxito del otro como si fuese propio, además destaca la percepción que se debe tener hacia el otro ser en cuanto a sus situaciones de vida y la comprensión de la existencia entre las diferencias personales, entender la manera cómo se expresan sentimientos, como se habla, como se refiere del otro y así entender que nadie se debe comparar con nadie, porque todos simplemente somos distintos, es entonces que se fomenta el apoyo y el alto grado de comunicación efectiva entre todos los estudiantes.

Justamente los norteamericanos Matt Weinstein y Joel Goodman (1993) señalan, entre las ventajas demostradas de las prácticas cooperativas que:

“permiten a los participantes interactuar y practicar un diálogo de apoyo y apreciación mutua que sustituye al habitual diálogo de desprecio y comentarios negativos al que estamos acostumbrados. Posteriormente, esta habilidad de expresar sentimientos positivos se extiende a otros contextos de la vida y repercute en uno mismo y en quienes le rodean”. (Megargee, 1990: p. 17).

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, los juegos cooperativos se fundamentan en el aporte del diálogo y todo lo que ello conlleva, como la expresión de sentimientos positivos entre ellos que se expanden hacia la sociedad, puesto que todo acto repercute a nuestro alrededor, por lo tanto un hecho bondadoso y honesto es naturalmente

aceptado con tranquilidad y todo esto gracias a la buena acción de estas actividades de cooperación que tienen un efecto positivo en todos los seres.

De igual forma, encontramos el trabajo investigativo realizado en España por los investigadores Ernesto Gutiérrez Crespo de Ápside y Johan Fernández, documento realizado para el Ministerio Nacional de Educación el cual se titula Juegos cooperativos para una sociedad multicultural y solidaria, donde se expone lo siguiente:

“En los juegos cooperativos ganan o pierden todos por igual. Cada persona es importante y aporta algo valioso al equipo, pero nadie es el protagonista. La finalidad es reducir la agresividad en los juegos y promover la comunicación, el respeto y la solidaridad entre los participantes, los juegos cooperativos como recurso se centran en la identificación de estrategias que impulsen las competencias sociales y en la prevención de la violencia en el alumnado...”. (Recuperado de <http://www.psicopedagogia-euskadi.org>)

De esta manera, los juegos cooperativos se usan como una herramienta significativa, donde los estudiantes se relacionan de manera efectiva con otros, conduciendo así a la aceptación de aquellos que son distintos, enfocados en relaciones basadas en hechos reales como la resolución de problemas de manera pacífica. Agregado a esto, una relación que se logra identificar es el uso de los juegos cooperativos como una efectiva herramienta que aporta en las clases de educación física a los valores y su consolidación no solo de manera individual sino colectiva, en todos los contextos sociales y educativos donde se desenvuelve, creando un panorama mucho más amplio de aprendizaje; se debe tener en cuenta que las relaciones interpersonales son fundamentales en la transformación social, de manera que, como parte de esa transformación está la formación personal concebida desde una perspectiva de comprensión en la diferencia existente entre todas las personas que tienen derecho y deber de vivir en fraternidad.

Para continuar también se encuentra la investigación realizada por Emperatriz Mejía López estudiante de último semestre de licenciatura en Educación Física., en el Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia, quien titula su Trabajo como: El Juego Cooperativo, Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares.

Este documento menciona lo siguiente:

La práctica pedagógica profesional desarrollada en las escuelas Pichincha y Clodomiro Ramírez, está impregnada de constantes comportamientos agresivos provenientes de algunos estudiantes. "vea profe, Guillermo le pegó a Pablo", "profesora, Lucas me dio una patada", "profesora, mire a Juan Manuel y a David peleando", "profe, mire pues como empujan", "profe, Ángela me está halando el pelo", "profe, yo iba para la cancha y Santiago me dio un golpe sin motivo", "profesora, mire me tiraron saliva". Son estos algunos de los asuntos relacionados con los comportamientos agresivos que se deben atender en el desarrollo de las clases de Educación Física que se dictan en estas instituciones. Es común que en la mayoría de las sesiones se presenten "encontrones" entre compañeros, induciendo al maestro a la continua interrupción de las sesiones para prestar atención a tal problemática; situación que afecta seriamente el desarrollo armonioso del proceso de enseñanza-aprendizaje que allí se propone.

La agresión es un comportamiento del ser humano cuya forma de expresión son aquellos actos que generan daños físicos o psicológicos a los demás. La agresión tiene sus orígenes en múltiples factores, ya sean genéticos, económicos, políticos, emocionales, afectivos, normativos, comportamiento que, de no ser atendido a tiempo, determina "el acabose" social para el individuo y genera un ambiente no propicio para el desarrollo armonioso de la sociedad en la que habita la persona". (López, 2010).

Respecto a lo anteriormente mencionado, se identifica como aquellas conductas nocivas están presentes irremediamente en el contexto escolar y en especial en las clases de educación física a se tienden a solucionar por medio de los insultos, provocaciones u ofensas que pueden ser verbales o físicas, en este punto es de vital importancia el llegar a la solución de aquellos conflictos que suceden de manera natural y diaria bajo estas condiciones escolares, de forma educada y pacífica.

De la misma manera, se comprende que estas conductas que se viven internamente en las instituciones son situaciones que acontecen en todos los establecimientos escolares tanto a nivel nacional como internacional, los cuales se centralizan en los procesos familiares como punto de partida, en el desarrollo de las temáticas tratadas para prevenir conductas violentas, las cuales se procuran corregir a través de la práctica de los juegos cooperativos en las clases de educación física sirviendo de manera eficaz y como una herramienta poderosa dada a través de la educación escolar.

Con todo lo anteriormente expresado se diría que aquellas conductas violentas solo harán que la evolución educativa y social se entorpezca, entonces se debe enseñar a los estudiantes lo destructivo que pueden ser las agresiones físicas o verbales hacia aquellos que habitualmente conviven con nosotros y que estos comportamientos no aportan soluciones efectivas a la disolución de problemas; es entonces oportuno eliminar estos actos conflictivos para optimar nuestro avance hacia una mejor sociedad.

En relación a esto, Carlos Velásquez Callado Carlos en su publicación: Materiales de actualización docente, Serie: Educación Física <<Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica.>>, expresa dentro de su contenido que:

“Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores; son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre. De igual manera consideran al juego cooperativo como actividad liberadora ya que: Libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común. Libera de la eliminación. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión. Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión. Libera la posibilidad de elegir. Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera.

Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás”. (Recuperado de http://normalista.ilce.edu.mx/normalista/r_n_plan_prog/efisica/2semes/act_fis/cap2.htm).

De los anteriores planteamientos se deduce que, los juegos cooperativos contribuyen enormemente en las relaciones afectivas de los estudiantes en las clases de Educación Física, pues les permite involucrarse personalmente con sus compañeros dejando a un lado la distinción de cualquier característica que sea diferente a la propia, optando por mantener una meta conjunta y así mismo de manera grupal orientarse a través de unas reglas sociales, favoreciendo las relaciones y fortaleciendo los comportamientos positivos en los estudiantes y su participación activa.

Ahora bien, en el ambiente regional encontramos investigaciones de estudiantes de educación física basadas en los juegos cooperativos como estrategias para mejorar conductas o valores en las clases como lo es la investigación llamada: los juegos cooperativos como estrategia metodológica para fortalecer el trabajo en grupo de los estudiantes del grado 3-3 de la I.E.M Mariano Ospina Rodríguez, jornada de la tarde, primaria sede uno, haciendo alusión a los juegos cooperativos como:

“Los juegos cooperativos contribuyeron eficiente y eficazmente a optimizar el desempeño académico de la mayoría de los estudiantes, promoviendo continuamente la práctica y el desarrollo de las competencias ciudadanas en el ambiente escolar, esto a nivel de convivencia, como la participación, la valoración, respeto a las diferencias y afianzando las relaciones interpersonales entre los estudiantes”. (Burgos., Cabrera y Torres, 2009: p. 152).

Gracias a estos juegos cooperativos se pueden mejorar y ampliar las prácticas efectivas en los estudiantes, tanto a nivel académico como a nivel social, puesto que la regularidad de estas actividades escolares también repercuten de forma significativa en su entorno, de manera que esto mejora sus relaciones y convivencia, además que brinda mayor calidad en la correspondencia interpersonal, aprendiendo a respetar las diferencias físicas, cognitivas, comunicacionales, económicas y todo tipo de incompatibilidades que muchas veces son barreras que no permiten el crecimiento del ser en un entorno en el que se relacionan muchas personas, de manera que esta aceptación consiste finalmente en que el ser humano se logre integrar a diversos ambientes de manera fácil y segura.

Otra investigación realizada en esta misma facultad es la denominada: los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer la integración en los estudiantes del grado

8-1 de la I.E.M. Santa Teresita del corregimiento de Catambuco donde se refiere a los juegos cooperativos como:

Los juegos cooperativos desde su máxima intención formativa enfocada hacia el trabajo en equipo fueron de gran importancia a la hora de fortalecer la integración puesto que por medio de ellos los estudiantes conjugaron sus habilidades y destrezas para conseguir el objetivo en común, dejando claro que en este tipo de acciones todos ganan o todos pierden, pero se les enseñó valores significativos en su proceso formativo el cual estuvo acorde a sus necesidades. (Andrade., Horman y Quiñonez, 2012: p. 16).

La cita anterior nos muestra cómo enfocar los procesos educativos con métodos integradores que permitan al estudiante trabajar en equipo, dejando a un lado las competencias individuales y en cambio fortalecerse dentro de técnicas grupales en pro de la consecución de resultados positivos y comunes, donde se consolide como un individuo importante dentro de una comunidad y que su aporte sea significativo en cuanto a la enseñanza y aprendizaje de valores y que agregado a todo esto logre reducir los altos grados de violencia verbal o física, redundando para el estudiante en la práctica de valores significativos para la convivencia.

Dentro de este contexto se encuentra otro referente realizado por Alberth Correa, Roberto Narváez y Alexandra Rosero, su trabajo investigativo se denomina, los juegos cooperativos como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes de grado 9 B de la I.E. M. San José Bethlemitas de la ciudad de Pasto jornada de la mañana. El documento al referirse a los juegos cooperativos dice lo siguiente:

Los juegos cooperativos se constituyeron en una herramienta ideal para globalizar e interrelacionar los contenidos no solo de la educación física, sino en todas las áreas en general, como las ciencias naturales, sociales, matemáticas, español, entre otras, debido a que son un medio de enseñanza y socialización donde los comportamientos sociales interactúan como motor

cognitivo y afectivo, reuniendo unas características que ayuden al desarrollo de todas las facetas de los estudiantes. También es oportuno decir que la aplicación de los juegos permitió avanzar en el proceso de aprendizaje, por que llevaron al estudiante hacia la realización de diferentes tareas bajo una secuencia de acciones y movimientos encaminados a mejorar sus relaciones interpersonales. (Correa., Narváez, Rosero, 2009: p. 57).

Por consiguiente, la educación física y todas sus metodologías de evolución en cuanto al desarrollo de estrategias cooperativas no solamente sirven exclusivamente para estas clases, por el contrario, éstas técnicas proporcionan y benefician en todo el entorno educativo y se propagan a todo tipo de asignaturas, gracias estas conductas sociales que se aprenden de manera lúdica en clases de educación física. Los beneficios de la percepción, de la memoria o del lenguaje y los medios de comunicación afectivos que se usan en función de manifestar sus pensamientos y emociones, permiten que los estudiantes tengan un progreso escolar significativo, no solo a nivel netamente académico sino también personal con respecto a su relación con sus compañeros. En consecuencia el proceso que se lleva a través de los juegos cooperativos en las clases de educación física interviene en la evolución de un individuo en su vida escolar de manera positiva y progresiva en torno a sus relaciones interpersonales, donde no sólo estas enseñanzas forman parte de su vida estudiantil, sino que también se exteriorizan a su contexto social, a su familia, con sus amigos, sus vecinos... y hacen de él un ser humano más íntegro y social, consciente de las diferencias que existen entre cada persona y reconociendo que esa diferencia puede ser un valor a aprender, de tal manera que logra ser aceptado y aceptar a los demás, porque el bien no sólo puede ser individual, es importante enfocar metas grupales para un bien común.

4.2 Referente histórico

4.2.1 Educación Física

Hace algunas décadas la Educación Física carecía de aprobación por algunas esferas sociales, menospreciando la importancia que ésta tiene en el mejoramiento de la calidad de vida, es así como, este ámbito educativo ha tenido que atravesar muchos procesos para lograr la posición en la que hoy en día se encuentra. Desde tiempos pasados el ejercicio físico como correr ha servido como técnica de ataque y defensa, distinguiéndose como una de las actividades más importantes en la prehistoria, además las personas realizaban una preparación física extrema para poder llevar a cabo la caza y por ende la obtención de alimento ya que permitía su desarrollo y supervivencia, también se usaba como práctica inicial de la danza, entre otras aplicaciones prácticas. El desarrollo de la capacidad motriz ha sido vital desde la prehistoria, pues estos actos de movimiento se producen de manera instintiva, cuyos movimientos corporales crecieron y se incrementaron junto con las necesidades de adaptarse, evolucionar y sobrevivir frente a un medio ambiente hostil al que el individuo ha sido expuesto.

Sin embargo conforme estas poblaciones fueron evolucionando, así también fue cambiando la actividad física que desarrollaban, siendo innegable la disminución de la necesidad por mantener su cuerpo en constante movimiento, pues anteriormente el gasto energético era riguroso, pero con la llegada caza y la pesca lograban descansar varios días en la semana, incluso con la domesticación de plantas y animales se relegó mucho más la actividad física, el comienzo de la agricultura fue un pasó gigante en el desarrollo sociocultural de la humanidad y por último todos los avances industriales fueron de gran relevancia en el progreso del hombre en cuanto a su bienestar, pero también fue notable el principio del sedentarismo desapareciendo poco a poco el gusto y la voluntad por mejorar o mantener un cuerpo sano y en constante movimiento. Es por

esto que se observó e investigó el desarrollo humano por parte de experimentados estudiosos en la materia del desarrollo físico motriz, buscando la solución a este tipo de acontecimientos que se suscitaban.

Es así como paulatinamente se toma un rumbo diferente, pues se da la importancia y el valor justo a estos procesos físicos, alcanzando un grado prioritario que hoy en día está inmerso en la educación escolar; y no solo esto, para aquellos que creen que la Educación Física es una práctica exclusiva del periodo escolar, se indica que esta es una disciplina para todas las edades, y que está relacionada estrechamente con la salud, además se ha logrado llegar a un punto de razonamiento a manera de advertencia sobre la magnitud y el valor que se le debe dar al ejercicio físico.

No obstante, aún se realizan investigaciones en este amplio campo pedagógico que ahora es bien llamado Educación Física, tratando de crear conciencia en todas las personas, implementando más actividades, tanto en escuelas, colegios, universidades y todo campo aprovechable para la práctica pedagógica, donde pese a muchos esfuerzos aún no se le otorga la debida importancia, ignorando lo que posteriormente será irreparable para todas las personas, pues se considera que la escuela es un campo idóneo para comenzar con la reflexión acerca del valor y la responsabilidad que se tiene sobre su cuerpo y sobre el impacto de esta práctica tiene en la sociedad.

Es preciso anunciar que la Educación Física ya es un derecho que ha sido atribuido para considerar que en todo centro pedagógico se desarrolle como parte fundamental de la educación, entendido así es que estas disciplinas físicas se cultivan a través del tiempo, de ahí la importancia de comenzar desde una temprana edad, pues el movimiento físico se ha difundido por la evidencia de sus positivos beneficios para la salud, y aunque muchos educadores de la materia se

encuentran en procura de crear reflexión sobre este campo tan significativo para todo ser, se encuentran anegados en el atropello de estas disciplinas.

Adjuntamente a ello, es necesario que estas actividades se realicen tanto en las escuelas como en el campo laboral, pues su intervención junto con la alimentación y el sueño, disminuyen problemas físicos y mentales, además colaboran en la efectividad, en las relaciones interpersonales y en cuanto a la escuela mejora el rendimiento académico, de ahí deriva la magnitud de llevar a cabo el ejercicio físico en el ámbito académico.

Ahora bien, es importe aludir todo lo relacionado con la educación física, el deporte, la lúdica, etc., pues como lo menciona el autor: “son los primeros pasos, para la formación del ser humano”, (Vera Guardia, s.f.). De modo que, la formación humana corresponde al proceso de valores y actitudes que se adicionan al crecimiento individual y social del ser humano, siendo reflexivo en su labor con la comunidad, la institución y la familia; que aprecia su ser físico, su cultura y su desarrollo. Es decir, el ser humano debe desenvolverse como un sujeto activo en los procesos formativos tanto académicos como culturales y sociales, usando todas sus destrezas físicas e intelectuales encaminadas a optimizar sus conocimientos, que se pueden adquirir en distintas etapas de su desarrollo o en diferentes niveles educativos y académicos como los descubiertos en la disciplina de la Educación Física, para ello se necesita potencializar a cada individuo desarrollando su integridad, así lo afirman los estudiosos de la materia que nos hacen hincapié en la importancia de la Educación Física. Es por esto que el autor Javier Solas, nos dice que:

“El concepto de educación física es tan amplio como el concepto de educación moral o ética, siempre ha sido relegado un tercer puesto dentro de la educación de alumnado, contrario totalmente a lo que con cierta edad se pregunta a la gente y dice que su principal preocupación es

su salud, por encima del dinero. La educación física es la educación de la salud, del cuerpo-mente. Se debe enseñar los valores para que el estudiante futuro personal social, tenga los conocimientos mínimos que le permitan cuidar su cuerpo y mantener su salud”. (Solas, 2006: p. 1)

Pues bien, la educación física, es un área académica que busca enseñar por encima de todo el bienestar personal, la cual es reconocida como el arte de enseñar o educar al niño siendo una disciplina que rige el proceso educativo, encargada de evaluar procesos de formación integral de cada individuo, a través del progreso en cuanto a sus capacidades físicas e intelectuales, además de las motrices y deportivas, pues estas influyen considerablemente en su conducta social y hacen un equilibrio entre lo que su cuerpo quiere y lo que su mente demanda. Además, es un proceso de formación de la personalidad, que se incorpora con la educación de valores éticos y morales, cuyo proceso se inicia desde el ámbito familiar y se consolida en el sistema pedagógico correspondiendo a impulsar la conducta social y favorecer el desarrollo de agentes de cambio social.

Lastimosamente la educación física ha sido relegada por las instituciones académicas como parte del proceso formativo sosteniendo que sólo son asignaturas puramente deportivas; no se comprende realmente el grado de aprendizaje significativo en el cual se vinculan todas las áreas del aprendizaje, haciendo que además de cuidar su cuerpo y su mente también haya una enseñanza significativa para pertenecer y poder participar de una sociedad en constante evolución, ya que no solo mantiene la salud física la cual acrecienta el rendimiento del ser, su imaginación, su energía, entre otras, sino que también provee prácticas educativas encaminadas en función de una formación integral de la personalidad, comenzando desde las nuevas generaciones.

De igual forma el autor Gabriel Oviedo Moreno, en su libro Manual práctico de trabajo de la Educación Física, Tomo II hace una referencia que dice:

La educación física es la ciencia que educa y forma el movimiento humano a través del mismo movimiento, comprometiendo al ser de su totalidad, aspecto motor, fisiológico, intelectual, social, moral y deportivo. Esta educación y formación del movimiento nos sirve para adquirir hábitos del movimiento para aplicarlos a los quehaceres de la vida diaria. (Oviedo, 1989: p. 90)

Teniendo en cuenta lo mencionado, es preciso decir que la Educación Física no solo es una asignatura más dentro del currículo de la institución, si no que por el contrario, es una ciencia que educa y estudia todos los procesos de enseñanza a través del desarrollo de las capacidades físicas, motrices, deportivas, funcionales, intelectuales, además encargada del desarrollo del cuerpo tanto a nivel muscular como esquelético siendo favorable para el buen funcionamiento de todos los órganos, de esta manera una persona es físicamente apta cuando sus condiciones anteriormente nombradas son óptimas, es decir cuando su fuerza, habilidad, coordinación... se mantienen en un notable buen estado a pesar de la edad. En consecuencia, si se conserva o se mejora estas condiciones físicas y se mantiene en constante movimiento, se pueden ir labrando un sinnúmero de destrezas individuales, alcanzando dimensiones que corresponden al favorable desempeño en su cotidianidad, obteniendo cambios a nivel físico (naturalmente), emocional y cognitivo, lo cual produce estabilidad entre el cuerpo, mente y alma, lo cual permite vivir diariamente de una manera sana.

El mismo autor, en su libro educación física, manual práctico de trabajo en el tomo I, dice que la Educación Física es:

Es una asignatura que merece un lugar prioritario dentro del currículo escolar, pues ella desempeña papel importante en el desarrollo no solo físico si no mental del educando. Es bueno

comenzar desde ya a crear la conciencia dentro de la comunidad educativa, padres y docentes que el éxito de la tarea de enseñar no tendrá, en verdad éxito si no se otorga la merecida confianza al bienestar físico del escolar, entendido este como el estricto equilibrio entre su organismo y su desarrollo mental. (Oviedo, 1989: p. 123).

Es preciso decir que la Educación Física ha estado relegada a una asignatura con insuficiente importancia y no se le ha dado valor formal dentro de las asignaturas más importantes de todo el currículo de las instituciones, ya que esta no solo forma el aspecto físico y motor de los estudiantes, sino también su aspecto mental, teniendo una gran importancia en el proceso instructivo-educativo. No es extraño que las instituciones educativas desconozcan la importancia que la Educación Física representa para la básica primaria, sin embargo, esta como otras disciplinas, a través del movimiento, favorecen también con la transformación integral del ser humano para un bien personal y social. La Educación Física se considera como área obligatoria ante El Ministerio de Educación Nacional y si se estructura como un procedimiento académico, formativo y permanente. Se pueden establecer cimientos fuertes al educando, los cuales que le proporcionarán vías de integración y socialización, garantizando el permanente desarrollo deportivo para su vida. Las clases de Educación física abren el camino para descubrir las potencialidades en los niños de manera significativa. Es decir, se debe dar la misma importancia como disciplina fundamental a estas clases si deseamos verdaderamente hacer que los niños y la misma academia dignifique la formación integral del ser humano.

Así mismo, como las demás áreas que contribuyen al desarrollo integral del hombre, la actividad física debe desarrollarse a partir de una sólida base educativa para que naturalmente se vea del mismo modo; pero esto se logra gracias al sentido que se debería dar al proceso docente-escuela y la importancia que entre estos dos agentes educativos se establezca. Como principal avance el profesor debe conocer con profundidad los mecanismos expuestos ante sus estudiantes,

sólo así es que posible realizar un trabajo educativo serio, digno, trascendente y comprometido con su profesión, conjuntamente lograr que cada estudiante presente sus puntos de vista de manera autónoma, siendo respetado y respetando perspectivas diferentes donde nadie deba ser juzgado, ni criticado, es así como se fomenta e impulsa el verdadero valor de la Educación Física en el campo académico.

Consecuentemente con lo dicho anteriormente, lo que vincula a los autores antes mencionados es que la inmersión de la Educación Física en el Sistema Educativo con la relevancia adecuada, no está exenta de dificultades, sin embargo poco a poco se ha venido constituyendo como una disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, en especial si se realiza un trabajo desde corta edad, ya que permite al ser humano desarrollar habilidades motoras, cognitivas y afectivas, fundamentales para su vida diaria.

Por lo tanto, es importante reconocer que, a través de la Educación Física, el individuo se expresa libremente, acrecienta su creatividad, permite el reconocimiento del valor humano, se enfoca en el respeto y el valor de sí mismo y de los demás, gracias a las diferentes actividades de juego, deporte, lúdica y recreación en las clases asignadas para estas prácticas. Es así entonces, como se puede afirmar con toda certeza que la Educación Física es una educación integral, y se debe implementarse a la par de las demás áreas, ya que esta contribuye en el proceso del individuo, en el desarrollo de su proyecto de vida.

4.2.2 Juegos cooperativos

Para introducirse en el concepto de juego cooperativo se puede comenzar por decir, que se presenta como una alternativa diferente de recreación, además, abre posibilidades a una transformación sobre el concepto de la educación física; fomentando valores que incentiven las buenas relaciones sociales y por consiguiente una sana convivencia. Es así como estos juegos

promueven actitudes de sensibilización, proporcionando el encuentro con otros, en busca de la participación individual, pero con un bien común o grupal. Con respecto a este concepto el autor Enrique Pérez nos dice:

“Los juegos cooperativos son actividades participadas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza, se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Permiten la expansión de la solidaridad y patrones de relación interpersonal que constituyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz” (Pérez, 1998).

Así es como los juegos cooperativos permiten que las personas practiquen actividades en el aula como también en campo abierto, donde se introduzca el trabajo en equipo, en conjunto con las otras personas no contra las demás personas; estas actividades se emplean para derrotar retos y dificultades que difícilmente se logra dominar sin un trabajo en conjunto y en comunión con el resto. Una premisa del juego cooperativo es el fin colectivo, estos juegos pretenden progresar por medio de un objetivo grupal, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las diferentes interacciones tanto físicas como comunicativas, constituidas por el desarrollo de actitudes de empatía, colaboración, participación y comunicación, sin discriminación a quienes tienen dificultades o simplemente sean rechazados por que no cumplen con requisitos prediseñados por la sociedad. Un juego cooperativo se practica sin exclusiones es exactamente lo que diferencia a estos juegos con los de competición y de muchas actividades deportivas.

De esta manera Omecaña (s.f.) y otros investigadores argumentan que: “Los juegos cooperativos permiten poner en práctica capacidades que por regla general, no se consideran, ni se utilizan como habilidades estratégicas y de meditación, la fantasía y la disponibilidad, la capacidad de establecer alianzas y de cambiar rápidamente el adaptarse al rápido cambio de reglas, de este modo el juego cooperativo libera la atención de la competición en los demás y del

ansia por conseguir determinadas prestaciones individuales, puede reencontrar la esencia, como espacio de placer y de distinción de relación de reconocimiento y diversión”

Lo anteriormente expuesto hace referencia en la práctica de estos juegos, el objetivo de no excluir, ni humillar, ni vencer a nadie en particular, su propósito tampoco es solamente divertirse o recrearse en un período de tiempo, sino adicionalmente a esto, demostrar las capacidades que en grupo se hacen evidentes, como las asociaciones que se dan en el desarrollo de estas prácticas, o los cambios de entornos sociales y de participación, favoreciendo a un ambiente de valoración mutua donde no se determina al otro ser no como la competencia, sino como compañero en el juego. Es así entonces como se elimina una cantidad de conmociones dadas por la misma competencia como son: la ansiedad, la presión, la violencia, la impaciencia... y se da paso a la condición natural del juego, como un ambiente plácido y divertido, “son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de expresión orientada hacia el grupo en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un bien común” donde los sentimientos se transforman en momentos de emoción, de paciencia, de alegría, de afectividad y afloran todas las cualidades de colectividad que nacen del ser quien vive en comunión con la sociedad. (Omecaña y Omecaña, 2005: p. 29).

Estas actividades cooperativas referentes al entretenimiento han permitido comprender mejor el impacto de tales prácticas sobre los comportamientos y más especialmente sobre la capacidad y disposición de evolucionar como grupo, donde también se desarrollan valores, la sana convivencia, el agrado de involucrarse y comunicarse con otras personas para buscar y encontrar una meta en colectiva. Ahora bien, también es oportuno mencionar que:

“La estructura de las actividades cooperativas se inician en la organización misma de la clase, transitando, desde la metodología y estrategias planteadas en todas las actividades, hasta la

necesidad de integrar una evaluación objetiva dentro de la práctica cotidiana de cada alumno, tanto en lo concerniente a su aprendizaje y a su desarrollo como en su socialización y a su formación de valores” (Omecaña y Omecaña, 2005: p. 81).

Por consiguiente se asocia con los juegos cooperativos como un método necesario que se debe planear y plantear en todas las actividades académicas, seguidas por una valoración constante del desarrollo de dichas actividades de manera periódica, que no solo pretende relacionar actividades prácticas deportivas sino todo lo concerniente al ámbito educativo, para lograr una comprensión y reflexión sobre estas actividades cooperativas concebidas como benéficas en el fortalecimiento y consolidación de valores que deben ser inherentes en el ambiente educativo, así como también es innata la habilidad y disposición de todo ser humano hacia el juego, donde se explica que “EL juego prepara la entrada a la cultura existente y la expresión lúdica recreativa, donde puede abrir nuevas perspectivas socio culturales, dado ese espontaneo manejo de los códigos simbólicos de la representación social así el juego es un ámbito de formación y motivador integrador del ser” (Sánchez, 2005: p. 31).

Una situación que se ha venido observando por muchos años es la competencia dentro de las actividades deportivas o lúdicas, dicha competitividad es la consecución de los objetivos de uno de los integrantes, la cual impide la consecución de los objetivos grupales. Se cree que en especial los niños son seres competitivos por naturaleza y eso no es así, pues desde temprana edad estos comportamientos son aprendidos y está en cada una de las personas que lo rodean crearle educación cooperativa y no competitiva. Esta es la cultura que se ha venido perpetuando y reforzando en nuestra sociedad, pero gracias a las alternativas de estudio que se tiene, se ha podido llegar a la comprensión de nuevas estrategias educativas culturales, de modo que el juego se vea como una condición de producción, construcción y ejecución de acontecimientos

originados por el compañerismo en causas integradoras. Es así como el ser humano tendrá mayor capacidad para valorar las acciones de sus compañeros en el logro de objetivos comunes, en lugar de sólo fijarse metas individuales. La ventaja del juego cooperativo es que “Estos juegos son los que realiza el niño por puro placer. No importa el lugar, tiempo o con quien o quienes se practica. La mayoría de los juegos tienen un carácter recreativo” (Dinello, 1993: p. 45).

Estas dinámicas cooperativas empoderan al niño en virtud del esfuerzo común con sus compañeros y exaltan estrategias colectivas en busca de beneficios solidarios y grupales, agregado a esto es inevitable el agrado de bienestar y alegría cuando se realiza estas actividades, además el tiempo o espacio no concierne ni afecta en la práctica de estos ejercicios, ni tampoco con quienes se desarrolle, porque uno de los puntos fundamentales de los juegos cooperativos es poder relacionarse con personas desconocidas (si es el caso) en comunión y buscando afinidades claves en la obtención de los ideales.

Gracias a esto, la generalidad de estos juegos es de condición y naturaleza divertida, por lo tanto, la ejecución de los mismos hace que las personas disfruten el momento, haciéndolo ameno y manifestando expresiones de agrado y felicidad desde el principio hasta el final del ejercicio. (Chacón, 2005: p. 86).

4.2.3 Macro-Contexto

La Institución Educativa Municipal (I.E.M.) Normal Superior de Pasto, está ubicada en la Carrera 26 N° 9 - 05 del barrio Obrero en la ciudad en mención, la cual fue fundada mediante la ley Séptima del 6 de septiembre del año de 1911 y gracias a decretos departamentales Número 388 del 20 de octubre, por medio del cual se cumplió con los nombramientos iniciales del personal directivo, coordinadores y rector, también al personal administrativo entre los cuales se encuentran las secretarías, las personas de servicios generales, recepcionistas entre otros. La

institución fue legalmente organizada y nombrada como Escuela Normal de Instituciones de Nariño, el 7 de noviembre del mismo año.

Con el transcurso del tiempo la Institución adquiere una segunda etapa que data desde el año de 1935 y finalizando en el año de 1951; en este proceso se le da el nombre de Escuela Normal de Occidente, de la cual los ciudadanos toman beneficio y se matriculan 150 estudiantes, no solo de nuestro departamento, sino que también se encuentran Cauca y Valle, de los cuales se inscriben 50 personas por cada departamento, estos estudiantes fueron aceptados en la Institución por medio de pruebas, con respecto a este proceso de inscripción hubo dificultades por la gran cantidad de cupos solicitados, cantidad que no era posible abastecer debido a la concurrencia de la población que pretendía ingresar. Adicionalmente para ese entonces la Escuela Normal de Occidente llamada por ese tiempo, comenzaba a implementar una nueva infraestructura con la creación de una piscina y canchas deportivas.

Otra etapa viene desde 1951 hasta 1963 donde la Institución toma el nombre de Escuela Normal Superior y Escuela Normal Superior de Varones; a partir de esta última fecha y hasta el año de 1968, la escuela Normal adquiere la aprobación mediante el Decreto 1955 de septiembre de 1963, para funcionar como Escuela Normal Nacional donde se implementa el ciclo de profesional normalista, para aquel tiempo se construyeron dos bloques gracias a la exigencia de este nuevo ciclo, en los cuales se dictaban clases en ocho aulas de estas nuevas construcciones

En el año de 1967 en el mes de mayo, se crea la denominada “ASEGRANO” Asociación de Egresado de la Gran Normal de Occidente con sede en nuestra ciudad de Pasto, también en Cali y Popayán.

Para el año de 1985 hasta 1990, se encontraba de rector el Sr. Licenciado Manuel Narváez Santacruz, quien comienza a generar un gran proyecto que se publicó en la revista “Escuela

Normal Superior 75 años nov. 23 de 1986”, (P.E.I, s.f.), cuya información implicaba información sobre la reforma Normalista fundamentada en el decreto 1948 de junio de 1990, que no tenía aplicación en nuestro país.

Seguidamente para el año de 1991, la Institución en mención consigue la acreditación mediante la resolución N° 3683 del 19 de diciembre del mismo año como Escuela Normal Superior e inicia su educación orientada a un ciclo complementario que se basa en el artículo 112 de la ley General de Educación que cita a las Instituciones formadoras de educadores, también se fundamentó en otra ley que se dirige hacia la comunidad educativa y el PEI de la Institución, conjuntamente se realizaron convenios con la Universidad de Nariño para trabajar colectivamente en la aplicación de métodos que se enfocan en estas áreas y proyectos, así es como se obtuvieron los derecho a dictar clases con énfasis en literatura y español además de ciencias naturales.

Gracias al trabajo continuo de sus directivos la Escuela Normal Superior se mantiene en constante evolución, es así como en el año 2004 se crea la jornada de la tarde gracias a la unión y convenio de tres Instituciones como Liceo Cooperativo Boyacá, San Felipe Neri y Escuela Casa de Belén, se funda la I.E.M. Normal Superior de Pasto, cuyo propósito es favorecer a los estudiantes de los colegios anteriormente nombrados, los cuales ya no poseían la idoneidad para continuar con sus funciones, de esta manera se consigue dicha unificación.

Como resultado de este progreso se establece como una de las pocas Instituciones que tiene el municipio de Pasto, que gracias a su esfuerzo ha logrado la certificación y continúa implementando procesos para alcanzar objetivos en pro de la comunidad educativa. Dentro de esos objetivos, es oportuno dar a conocer la misión de esta Institución:

“La Escuela Normal Superior de Pasto forma profesionales de la educación para desempeñarse en el nivel Preescolar y Básica Primaria, con excelencia académica, comprometidos con el desarrollo integral de una sociedad más equitativa, justa y humana, altamente responsable ante los desafíos que plantea la región, el país y el mundo. Formamos integralmente al ser humano con criterios de excelencia, sensibilidad y responsabilidad social”. (P.E.I, s.f.).

La misión muestra que el enfoque de la institución encierra, procesos tales como el acompañamiento a estudiantes en su camino hacia el excelente aprendizaje y enseñanza en distintos grados educativos, demostrando una perspectiva humanista en la búsqueda de optimizar las conductas de sus estudiantes en el campo educativo como en el ámbito social, de manera que cada miembro de la institución se forme plenamente en su camino hacia el bienestar tanto individual, como familiar y social.

De la misma manera también la Institución cuenta con una Visión la cual determina que:

La Escuela Normal Superior de Pasto, orientada por sus principios institucionales y una dirección estratégica, será reconocida nacionalmente por su impacto pedagógico e investigativo, buscando la excelencia educativa en la formación integral de las personas; actualizada con los nuevos tiempos y constituyéndose en referente de calidad y laboratorio pedagógico para la región. (P.E.I, s.f.).

La visión tan grande que esta Institución ofrece, es lograr magnificar principios y valores que se enseñan en la escuela, pretendiendo así encontrar el camino hacia la plena formación de los estudiantes. Asimismo con la continua evolución y modernización de metodologías, comunicación, infraestructura, pedagogía y demás herramientas, se construye con bases sólidas de calidad, esta evolución yace primordialmente sobre las bases fundamentales de las necesidades que presenta el campo estudiantil, de ahí que se centren esfuerzos por optimizar

paradigmas que se presentan con la Educación Física, sobre todo aquello que los estudiantes requieren para avanzar en su proceso formativo, que precisamente esta clase propone y aplica, como el desarrollo motriz y en especial el progreso de educación personal y social.

Adicionalmente el Proyecto Educativo Institucional (PEI), contribuye con asuntos específicos y con directriz hacia la Educación Física, tal cual es, la metodología usada para cada nivel educativo, como los juegos pre-deportivos que se aplican en básica primaria o también para básica secundaria se emplean otro tipo de procedimientos de acuerdo al grado que pertenezcan, disponiendo de sus profesores quienes están capacitados para ejercer cierto tipo de actividades acorde al nivel a orientar.

4.2.4 Micro-Contexto

Para la ejecución de la investigación en curso, se escogió como grupo sujeto de estudio a los grados primero, segundo y tercero de básica primaria de la jornada de la mañana en la Institución Educativa Municipal (I.E.M.) Normal Superior de Pasto, quienes en su mayoría son aledaños a la Institución y habitan en barrios como Tamasagra, San Vicente, Panorámico, Obrero, entre otros, de estratos I y II; entre las funciones laborales de los padres o acudientes de estos estudiantes se encuentran: vendedores ambulantes o de vitrina, secretarias, conductores de taxis, buses o camiones, están también albañiles, amas de casa y/o desempleados.

De igual modo nos referimos a los espacios que se han concretado para el proceso de prácticas educativas y profesionales del área de Educación Física, la cuales cuentan con: un área amplia cerrada, con una buena iluminación, escritorios tanto para los estudiantes como para el docente que se encuentran en buen estado, también cuenta con un tablero acrílico y adicionalmente tiene material didáctico, para el cumplimiento de lecciones teóricas que habitualmente esta asignatura plantea. A su vez la Institución cuenta con una zona exterior

bastante amplia y pavimentada para la ejecución de las prácticas y ejercicios educativos, además las clases también se desarrollan en dos canchas multifuncionales, dos canchas de fútbol siete y una cancha de fútbol grande que posee pista atlética, conjuntamente tiene tres zonas verdes provistas de juegos infantiles y una piscina que en la actualidad se encuentra fuera de servicio.

Esta es la provisión de locaciones que tiene el I.E.M. Normal Superior de Pasto para alcanzar los objetivos propuestos en las clases de Educación Física, que son para el provecho tanto de estudiantes como de maestros.

4.3 Referente Legal

Este proyecto investigativo se basa en la ley General del Deporte y en la Constitución Política de Colombia ley 115 (General de Educación), cuyos aportes para esta investigación resaltan la valía y el merecimiento justo y necesario a la Educación Física, tanto en el ámbito deportivo, como en el educativo y social. Podemos referirnos a la Educación Física como parte estructural en los marcos de la Constitución y de las cuales tomaremos como plataforma elemental para acreditar las siguientes leyes a mencionar.

Para interpretar el referente legal de los Juegos Cooperativos se ha considerado la revisión de distintos documentos en los cuales se respalda, como documentación extraída de la Constitución Política de Colombia, la cual enuncia en su artículo 41:

“En todas las instituciones de educación, oficiales o privadas, serán obligatorios el estudio de la Constitución y la Instrucción Cívica. Así mismo se fomentarán prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación ciudadana. El Estado divulgará la Constitución”. El interés de la Constitución Política por procurar que dentro de la educación, cualquier nivel económico o social que se tenga, siempre vaya de la mano enseñanzas de predominio de valores, tanto éticos como morales, en las cuales participen todos los pobladores

desde su infancia, hará que se conozcan y se promuevan derechos y deberes de los ciudadanos donde haya igualdad de condiciones en todos los contextos donde el individuo se desempeñe, reconociéndose como un ciudadano equitativo y con obligaciones.

Todos los seres humanos gozamos de una protección y un derecho como pobladores de un estado, que en la Constitución Política en su artículo 67 que dice “...un derecho y un servicio público con función social, que no sólo debe facilitar el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a otros bienes de la cultura, sino también educar a los colombianos en el respeto a los derechos humanos, la paz y la democracia. La responsabilidad de la educación con este enfoque reside tanto en la familia como en el Estado”.

Como ciudadanos colombianos nos acoge una ley que busca pensar en nuestro sistema social, proveyéndonos de accesos a la educación en todos los ámbitos posibles, tanto en lo meramente académico como en lo más importante hoy en día: la paz, la igualdad y el respeto por todos quienes comparten un mismo pueblo... que esta responsabilidad no se la dejemos solo a la educación escolar, sino que también y primeramente sea base fundamental de la familia, pues todo viene de casa. No pretendamos acudir a la escuela para cambiar hábitos que tienen que iniciarse en el hogar, la escuela nos enseña prácticas y experiencias académicas enfatizando en la educación integral.

Además, la Ley General de Educación en su Ley 115 de 1994, en el artículo 1 hace mención a los: “... principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación, cátedra y su carácter de servicio público”. La ley que nos ampara siempre pretende orientar al ciudadano con respecto al derecho que tiene a la educación y a la libre decisión de profesionalizarse para aprender lo que en sus aficiones, vocaciones y aptitudes lo demanden, siempre y cuando estos

deseos correspondan al bien de servir a sus semejantes, protegiendo y sembrando el respeto por los demás, caracterizado por la mejor práctica de su aprendizaje.

En ese mismo sentido, en el artículo 92 de la ley general de educación también se estipula que: "...la educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico, técnico y la formación de valores morales ciudadanos y religiosos, que faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socio-económico del país". Consecuentemente con lo expuesto, la ley acoge el derecho básico y fundamental de todo ser humano que es el acceso al conocimiento y todo lo que este concepto abarca; con toda la información y la educación adecuada el ser humano podrá proceder de manera correcta con la sociedad, ya que ha desarrollado valores especiales como los culturales y los religiosos, haciendo que su diario vivir se base en el progreso socio-económico del lugar donde reside para beneficio tanto de cada individuo como de su colectivo.

En efecto también existen leyes que aluden acerca de la disciplina del ejercicio, como la 181 en su artículo 10 de la Ley General del Deporte donde se expone lo siguiente: "Entiéndase por Educación Física la disciplina científica cuyo objeto de estudio es la expresión corporal del hombre y la incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos con sujeción a lo dispuesto en la ley 115 de 1994". Según lo citado, se ha definido a la Educación física como el desarrollo del ser humano en cuanto a su cuerpo físico, procurando ejercitarlo para mantenerlo siempre saludable; este desarrollo está acreditado como el estudio del ser humano y la forma como se expresa por medio de su cuerpo para lograr calidad de vida, siendo este un complemento básico para cumplir con el proceso integral del buen proceder de un individuo, mejorar tanto intelectual, cultural y físicamente su ser diariamente.

Ahora en el artículo 15 de esta misma ley 181, sobre la Educación Física expone: "...la específica conducta humana caracterizada por una actitud lúdica y de afán competitivo de comprobación o desafío expresada mediante el ejercicio corporal y mental, dentro de disciplinas y normas preestablecidas orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales". Las expresiones corporales hacen que el ser humano exteriorice su naturaleza competitiva. En ese mismo sentido, la Educación Física hace que esa habilidad de desafío que es innata en cada individuo se complemente con todas las características que la educación nos enseña para lograr desarrollarnos de una manera amplia e integra en todos los sectores donde nos desempeñemos; así que la Educación Física nos ayuda a complementar nuestra vida de normal práctica educativa o académica, una parte elemental del proceso de crecimiento de cada ser humano como lo es la competencia sana del ejercicio en la que se establecen normas, derechos y obligaciones para cada uno, de esa manera es importante resaltar el valor que tiene la práctica de la Educación Física en la vida de cada ser humano y como sobrellevar las distintas condiciones que tiene cada persona para poder desenvolverse en un deporte y dar lo mejor de sí, tanto física, como moral, religiosa, social y culturalmente.

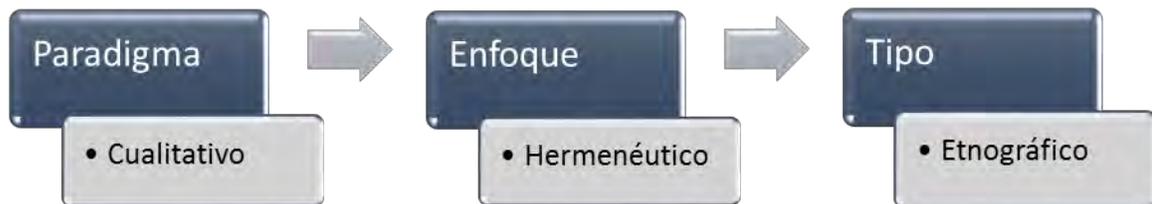
Así entonces, se demuestra y manifiesta que la Educación Física, que es amparada por la ley tanto en la Constitución Política como en la Ley General del Deporte, mejora de manera integral a cada individuo, porque se le debe enseñar en cada practica escolar, de ejercicio o académica valores culturales, sociales y religiosos que permitan llevar su vida de una manera plena consigo mismo y con la sociedad que lo rodea.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 Tipo de Investigación

“La metodología representa la manera de organizar el proceso de la investigación, de controlar los resultados y de presentar posibles soluciones al problema que nos llevará a la toma de decisiones” (Zorrilla y Torres 1992).

Para la presente investigación, que busca comprender la importancia de los juegos cooperativos como recurso pedagógico en la clase de Educación Física en los grados de primero, segundo y tercero de la básica primaria de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto, se ha implementado una investigación de paradigma cualitativo, enfoque hermenéutico y tipo etnográfico.



Gráfica 1. Metodología

Fuente. Este estudio

La presente investigación se orienta dentro del paradigma cualitativo, puesto que se realiza una detallada observación y descripción de los comportamientos que el grupo sujeto de estudio presenta frente al desarrollo de juegos cooperativos en la clase de educación física. Donde lo primordial no es cuantificar, distribuir o clasificar los hechos, sino observar, describir, identificar y analizar de las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

El segundo aspecto está relacionado con la hermenéutica, ya que esta, permite interpretar las diferentes circunstancias, experiencias y vivencias propias del grupo sujeto de estudio y

contrastarlas con las diferentes teorías de autores que previamente han realizado estudios sobre el tema, posibilitando así la realización de un trabajo pertinente sobre los mismos.

Por su parte, el tipo de investigación es etnográfica, debido a que por sus características intrínsecas es ideal para comprender los comportamientos de las y los integrantes de la Institución Educativa Municipal, siendo este un grupo con características particulares, la etnografía como método de recopilación descriptivo de datos aporta en este estudio para su mejor comprensión, como lo señala el autor en su frase: “entendimiento en la organización y construcción de significados de distintos grupos y sociedades; ya sean distantes y extraños para el propio observador o próximos y conocidos”. (Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/sandoval_1_ma/capitulo5.pdf)

Esta investigación se desarrolla en su primera parte con una fase de exploración, puesto que tratándose de un fenómeno social, se cuenta con determinados datos y antecedentes bibliográficos, como son: libros, artículos, revistas, tesis, investigaciones, teorías, estudios, entre otras; pero de igual forma se tiene un cierto desconocimiento del tema de estudio en el tiempo y espacio puntual en el que se desarrolla esta investigación, de la realidad donde ocurren los fenómenos materia de estudio, motivo por el cual es necesaria la fase exploratoria en mención. En este orden de ideas respecto a esta etapa exploratoria se puede citar:

“...no puede aportar, desde luego, conclusiones definitivas ni generalizables, pero sí permite definir más concretamente el problema de investigación, derivar hipótesis, conocer las variables relevantes. En suma, proporcionará la información necesaria para aproximarse al fenómeno con mayor conocimiento en un estudio posterior, en la investigación propiamente dicha. Idealmente toda investigación debería incluir una fase exploratoria”. (Gómez-Peresmitré y Reid, s.f.: p. 16)

Es justamente esto lo que se busca en la primera fase del desarrollo de este trabajo por parte de los investigadores, el compenetrarse con el tema, alcanzando un conocimiento específico del problema de estudio, para que sea posible dar paso a una segunda parte, en la cual se trata de forma puntual el tema de los juegos cooperativos como herramienta pedagógica en la clase de Educación Física. Donde los investigadores hacen una observación y registro de los comportamientos de las y los estudiantes, producto de una observación del diario vivir, del desarrollo de las actividades cooperativas en las clases de Educación Física. Para posteriormente describir e interpretar lo observado, centrándose en las particularidades, características, limitaciones y puntos críticos del tema objeto de estudio, lo cual a su vez permite dar paso a la última parte cuyo objetivo es el de diseñar una propuesta pedagógica basada en una intervención lúdica - cooperativa desde los juegos cooperativos para una formación integral del niño.

5.2 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para la elaboración del presente trabajo de investigación se utilizaron los siguientes métodos:

5.2.1 Observación directa

Para la investigación se realiza una observación directa de las y los estudiantes de primero, segundo y tercero de la básica primaria durante las clases de educación física en la I.E.M Normal Superior de Pasto prestando atención a sus comportamientos, para posteriormente registrar lo más relevante para la investigación procedente de una percepción intencionada y selectiva. Siendo la observación y registro actividades coexistentes e inseparables, dependiente una de otra para que se lleve un proceso adecuado de recolección de la información.

“Siempre que se observa algo, simultánea o sucesivamente se está también registrándolo, es decir, representando la observación mediante algo que la mantiene perdurable en el tiempo, mediante algo que deja constancia de lo observado”. (Cazau, 2006 p. 126).

La mencionada observación se divide en dos partes, una primera parte clasificada como observación natural y una segunda parte clasificada como observación participante.

Primera parte - observación natural:

Se clasifica de esta forma por la ausencia de intervención en el fenómeno observado por parte de los investigadores.

Este primer momento de observación se realiza durante las clases de educación física de los grados primero, segundo y tercero de la básica primaria de la I.E.M Normal Superior de Pasto, en las instalaciones de uso habitual para esta actividad, en los tiempos estipulados según cronogramas de la institución, con los alumnos correspondientes por grado académico, con los profesores asignados por la institución educativa para el área y en el desarrollo de las actividades clásicas que estos últimos habían preparado para la clase. No existió ningún tipo de intervención por parte de los investigadores sobre las situaciones que se presentan en la ejecución de las clases de Educación Física.

En conclusión, se desarrolla una primera observación bajo las condiciones normales, sin alterar ningún factor, esto con el objeto de tener un referente de inicio para la investigación. Para dar mayor claridad se hace uso de la siguiente cita:

“Por observación natural se entiende aquella donde el observador es un mero espectador de la situación, sin que intervenga de modo alguno en el curso de los acontecimientos observados. Además, tal situación es natural o sea se produce dentro del contexto usual donde surgen los fenómenos a observar”. (Cazau, 2006: p. 128)

Segunda parte - observación participante:

Una segunda parte de la observación, se efectúa interviniendo en el tipo de actividades realizadas en la clase de educación física, mediante dinámicas dirigidas a estudiar los comportamientos de los estudiantes respecto a la implementación de juegos cooperativos (introducción a los juegos cooperativos).

Nuevamente Cazau (2006) ofrece una buena explicación acerca de la observación participante, la cual resulta oportuno citar:

“En la observación participante el observador interactúa con los sujetos que observa, es decir, es parte de la situación observada... En sentido amplio, observación participante es aquella en la cual el observador ejerce influencia sobre el sujeto observado, lo cual puede ocurrir de dos maneras:

- a) Observando la conducta del sujeto sabiendo éste que es observado, o
- b) interactuando con el sujeto sin que este advierta que es investigado” (Cazau, 2006: p. 127).

En esta fase se diseñan y ejecutan actividades de carácter cooperativo para ser desarrolladas en clase de Educación Física de La I.E.M Normal Superior de Pasto, aunque, en los primeros momentos de esta fase, aún no se podría hablar de un desarrollo pleno en cuanto a juegos cooperativos se refiere, debido a que los estudiantes se muestran habituados a las clases tradicionales y ambientes competitivos, motivo por el cual se hizo necesaria una introducción paulatina de los participantes a ambientes de colaboración y apoyo necesarios para la aplicación de los juegos cooperativos.

Las actividades lúdicas y recreativas se plantean con la finalidad de crear situaciones donde sea necesario el juego en equipo, la participación de todos los integrantes de los diferentes grupos, el apoyo y rotación de líderes, entre otras situaciones.

Estas actividades permiten observar de forma específica los comportamientos que presentan las y los estudiantes de la básica en la I.E.M Normal Superior de Pasto en las clases de educación física bajo el desarrollo de actividades diferentes a las habituales en el sentido de estas ser cooperativas y no competitivas.

Cabe destacar que en esta segunda parte de la observación se hace necesario realizar las mencionadas actividades de forma progresiva, dando espacios a las y los estudiantes para asimilar un nuevo concepto, el cual requiere en mayor grado de habilidades sociales, como la tolerancia, la comunicación, la participación, el trabajo en equipo, la cooperación entre otras.

La transición se realiza modificando primero los juegos tradicionales dentro de la mencionada clase para que sean afines a una filosofía de cooperación, colaboración y trabajo en equipo. Una vez hecha esta transición se procede al desarrollo de juegos cooperativos propiamente dichos, dentro de la clase de educación física.

Seguimiento:

Para la observación y seguimiento del grupo de estudio se realizan diversas actividades deportivas, así como también en etapas posteriores juegos cooperativos, de igual manera, se selecciona previamente cuáles de estas actividades se repetirían en el tiempo de observación, aunque hay que mencionar, que en una investigación nada está dicho, este fue el caso de las reacciones de los estudiantes a las propuestas cooperativas (Donde en algunas de ellas, no se hizo evidente de forma concluyente los comportamientos por parte de los participantes), razón por la

cual se excluyen y adicionan actividades diferentes para ser repetidas a las establecidas previamente.

También hay que mencionar que para no hacer monótonas las clases se retoman las bases de las actividades, pero se introducen algunas variantes o se hace uso de diferentes materiales.

El motivo de repetir las actividades, es en primera instancia el adaptarlas paulatinamente a las capacidades de todo el grupo o salón de clase y de esta forma contar con la participación de todos en su desarrollo.

Una segunda razón de repetir lo previamente hecho en clases pasadas es que permite la comparación del mismo grupo expuesto a condiciones similares en tiempos diferentes, esto con la finalidad de observar los cambios que se han suscitado al exponer al grupo a diferentes actividades cooperativas.

Este ejercicio de duplicación de actividades, también es de gran ayuda para lograr un mejor análisis del grupo objeto de estudio, puesto que al ser un grupo numeroso no es posible con una sola observación captar a la totalidad de los subgrupos y además a todos y cada uno de los estudiantes en sus acciones y comportamientos.

Con respecto al análisis de la información cualitativa, se realiza buscando recurrencias, patrones de comportamientos y actuaciones de los estudiantes para su posterior clasificación. Siendo un estudio sobre la importancia de la educación física en la básica primaria se concuerda con que la información recolectada debe tener un trato diferente a las calificaciones o a un ordenamiento numérico, pues, no es posible encasillar en números, tablas o estadísticas la cantidad de variables que se presentan en la interacción de los estudiantes a campo abierto.

No es posible calificar los comportamientos numéricamente, tampoco es acertado, en el rango de edad en que se encuentra el grupo sujeto de estudio otorgarles adjetivos calificativos tan limitativos como bueno o malo.

De tal manera que para plasmar lo encontrado en la investigación se hace necesaria una breve narración de los acontecimientos que se encuentra en este estudio dentro del subtítulo denominado como: análisis e interpretación de resultados, para dar mayor claridad a este punto se toma como apoyo una cita que el propio Ministerio de Educación pública en sus documentos acerca de indicadores y logros curriculares, haciendo alusión a la necesidad de introducir conceptos complementarios para el desarrollo del ser humano desde un punto de vista holístico:

“Esta concepción de los indicadores sociales como algo que se puede expresar mediante números y estadísticas es importante porque es una característica difícil de manejar cuando se conceptualizan, identifican y formulan indicadores de desarrollo integral humano”. (MEN, 2015: p. 10)

5.2.2 Diario de Campo

Dentro de los instrumentos de recolección de información para la observación se tiene en cuenta el siguiente concepto:

“...es un relato, escrito cotidianamente, de las experiencias vividas y de los hechos observados. En el diario de campo se registran todas las observaciones y las conductas verbales y no verbales de los sujetos a investigar”. (Agreda, 2004: p. 50).

Se lleva un diario de campo, con la información requerida para el seguimiento y registro de las clases de Educación Física. Estos diarios son utilizados por los investigadores para ilustrar con palabras los hechos sucedidos cotidianamente, logrando hacer una descripción, un análisis y una interpretación de lo que ocurre en cada clase. Este diario tiene el objetivo de apoyar el

análisis del contexto donde se desenvuelven las y los estudiantes, en este caso puntual, en el desarrollo de juegos cooperativos en las clases de Educación Física.

5.2.3 Grabaciones de audio y grabaciones de audio y vídeo

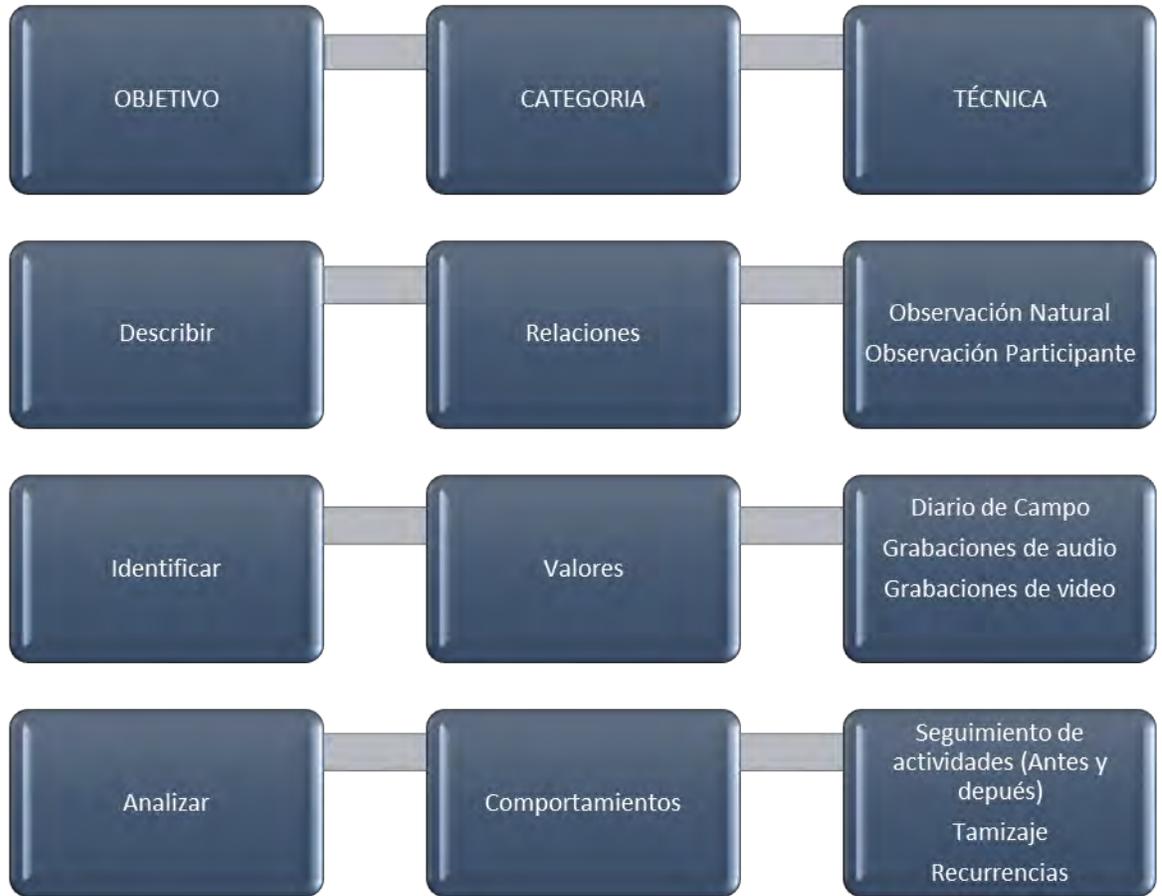
En esta etapa también se cuenta con recursos muy útiles para la observación como son: las grabaciones de audio, las cuales fueron constantes, acompañando siempre una mini grabadora a los investigadores, de igual forma, se goza del beneficio de grabaciones de audio y vídeo, todo ello con el propósito de capturar las clases de educación física de forma duradera y además contar con un recurso en el cual de ser necesario sea posible devolverse en algún punto determinado de tiempo o situación en especial que requiera mayor análisis o que sea de mayor relevancia para el tema de investigación.

5.2.4 Unidad de análisis

Los estudiantes de grado primero, segundo y tercero de primaria de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto.

5.2.5 Unidad de trabajo

Para la presente investigación se toma como unidad de análisis a un curso por cada grado de primero, segundo y tercero de primaria de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto.



Gráfica 2. Metodología

Fuente. Este estudio

6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS



Gráfica 3. Análisis e interpretación

Fuente. Este estudio

6.1 Introducción

En esta parte de la investigación se plasma la interpretación de los resultados que se obtuvieron a través de las diferentes etapas y técnicas aplicadas en cuanto a la recolección de la información, tales como: la consulta de información, la etapa de exploración, la observación directa, la observación natural y la observación participante, las cuales permitieron clasificar la información por medio de procesos de triangulación desde la hermenéutica, determinando el procedimiento investigativo que se daría gracias a la interacción directa con el grupo sujeto de estudio, donde se manifiestan evidencias de actitudes y comportamientos registrados en el diario de campo.

En este momento del estudio se recopila de manera ordenada la información, para dar a conocer los distintos cambios que se observaron una vez se aplicaron los procesos metodológicos y didácticos denominados juegos cooperativos; en esta transformación tanto de observación como de análisis de las clases de educación física se identifican cinco valores que sobresalen en los estudiantes los cuales son: el respeto, la tolerancia, la comunicación, la convivencia y la participación, base de toda convivencia, enmarcados en este proceso de investigación, el cual se realizó dentro de las clases de educación física y la aplicación de los juegos cooperativos en las mismas.

6.2 Descripción del escenario de investigación

Para iniciar es adecuado, ubicarse en el contexto en el cual se desarrolló este estudio, razón por la cual se iniciará con una breve descripción de los hallazgos que arrojó la observación natural (sin ningún tipo de intervención) en la institución educativa en mención.

En primera instancia se describe la situación frente a las instalaciones y recursos destinados para la educación física. La Institución Educativa Normal Superior de Pasto, cuenta para el desarrollo de las actividades físicas los siguientes espacios:

Una cancha cubierta con piso recubierto en cemento apta para la formación en Baloncesto y Fútbol sala, una cancha al aire libre con piso recubierto en cemento adecuada para Baloncesto y Fútbol sala, una cancha de Fútbol sala al aire libre con piso en césped y predominantemente tierra, una cancha al aire libre de Fútbol que de igual forma al anterior presenta grandes áreas donde se puede apreciar la ausencia de césped, un espacio recubierto en cemento del tamaño de una cancha de fútbol sala con juegos infantiles pintados sobre suelo (stop y la rayuela), una piscina en desuso.

En lo que respecta a los diferentes instrumentos y recursos deportivos, estos se encuentran almacenados en un kiosco de la institución cercano a la cancha de Fútbol, de un tamaño aproximado de cuatro metros cuadrados.

Es oportuno aclarar que la mayoría de estos escenarios, excepto la cancha cubierta, presentan síntomas de falta de mantenimiento. Lo cual contrasta con lo observado en otros espacios de la institución, por ejemplo, aulas de clase, cafeterías, auditorios... infraestructura que incluso se puede apreciar es de nueva construcción.

A pesar de que la Institución cuenta con una amplia infraestructura, los espacios deportivos no son suficientes para la población que alberga, existiendo en el momento en lo referente a la primaria: seis cursos pertenecientes al grado primero, seis cursos de grado segundo, seis cursos de grado tercero, seis cursos de grado cuarto y seis cursos de grado quinto, con una población promedio de treinta y cinco estudiantes por cada uno de los referidos grados.

De igual manera existen los mismos cursos por cada grado de formación de básica secundaria y media, además se cuenta con la población del programa de formación complementaria propia de las Escuelas Normales Superiores.

Estas circunstancias han favorecido a que se dé una preferencia con respecto a la asignación de espacios deportivos de la secundaria sobre la básica primaria, asignando la cancha cerrada, la cancha de Fútbol y la cancha de Baloncesto y Fútbol sala a estos grados, dejando una cancha de Fútbol sala al aire libre con piso en césped y el mencionado espacio recubierto en cemento con juegos infantiles pintados sobre suelo para la básica primaria. El espacio en mención, con los juegos infantiles es compartido con actividades de aeróbicos de los estudiantes del ciclo complementario.

La falta de infraestructura deportiva ha hecho necesario que los docentes de la básica primaria ocupen los espacios abiertos (zonas verdes) para el desarrollo de las clases de Educación Física, espacios que por no tener delimitaciones son invadidos frecuentemente por estudiantes de secundaria.

Por otro lado, los implementos deportivos como aros, balones, balas deportivas, petos, redes... No son de los tamaños ni los pesos requeridos por estudiantes de los rangos de edad de la básica primaria (5 a 10 años).

La anterior descripción no tiene por intención el centrarse en las falencias propias de una Institución Educativa de un país en vías de desarrollo y más aún a una región ubicada en la periferia de un gobierno y una economía centralizada; si no, el analizar un factor que se ha ido convirtiendo en causa y en efecto, pues, se ha cerrado un círculo vicioso donde la falta de recursos destinados a la cultura deportiva ha hecho que la comunidad educativa se interese cada vez menos en este aspecto, lo que al tiempo hace que los recursos que se asignan a la institución se destinen con prioridad a otras áreas.

También se logró observar que los profesores con formación en el área de educación física son asignados a los grados de secundaria, debido a que en estos grados se manejan las clases por áreas, es decir tienen a un docente por cada materia. Por otra parte, en la básica primaria se asigna un docente por curso, es decir, un docente es responsable del desarrollo de todas las asignaturas del curso, entre las cuales se encuentra la clase de Educación Física.

El manejo de esta autonomía por parte del profesor en sus clases y por supuesto en sus horarios revela el grado de relevancia que se le da a esta área, pues en repetidas ocasiones a pesar de existir un cronograma, se realizan cambios de horario a la clase de educación física en beneficio de actividades de otras materias, esto se evidencia al contrastar el cronograma

establecido para la observación y los tiempos reales de aplicación, también se deduce de los comentarios de los estudiantes: “Uyyy profe por fin, cuantas veces con esos ejercicios de matemáticas - Uuu si profe y la otra través con lo de lenguaje” son comentarios que se escuchan reiteradamente en los diferentes cursos al momento de prepararse (guardar los utensilios de aula y retirarse la chaqueta de la sudadera) para salir a las clases de Educación Física.

Este fenómeno de conceder mayor relevancia a un área que a otra, adquiere sentido en la medida de que lo observado se da en etapas donde los diferentes grados se preparan para que su Institución presente la evaluación de los Estándares Básicos de Competencias en las áreas fundamentales del conocimiento, aplicadas en la básica primaria a los grados tercero y quinto por parte del Ministerio de Educación Nacional a través de ICFES, con el propósito de cubrir la valoración de la educación básica de acuerdo con los ciclos establecidos en los estándares básicos de competencias dados por el Gobierno Nacional.

Y que dentro de los mencionados estándares básicos de competencias que evalúa el Ministerio de Educación, explícitamente no se establece ninguno en relación al área de Educación Física, puesto que como se mencionó en el párrafo anterior solo se evalúan las “áreas fundamentales del conocimiento” (lenguaje, matemáticas, ciencias sociales y ciencias naturales y competencias ciudadanas).

Pero si se toma la educación física más allá del acondicionamiento físico de los estudiantes y se piensa en el desarrollo de valores y habilidades prosociales por medio del juego, como es uno de los principales objetivos de los juegos cooperativos, esta materia puede convertirse en un área transversal a toda la educación, ayudando además como se señala en la justificación al cumplimiento de al menos cinco de los quince objetivos específicos estipulados en la ley general de educación para la básica primaria.

Se considera dentro de la investigación, que los alumnos absorben de forma consciente o inconsciente todos los factores que encuentran en la Institución Educativa, tanto en lo material como en lo relativo al grado de importancia, conceptos y comportamientos de toda la comunidad educativa con respecto al área de Educación Física y por supuesto que esto, sumado a su formación personal y familiar se ve reflejado en los comportamientos de los estudiantes.

6.3 Comportamientos de los estudiantes en un primer acercamiento

Una vez descrito el contexto en lo que refiere a infraestructura y recursos se proseguirá a narrar los comportamientos observados por parte de los estudiantes, no sin antes aclarar que la observación se realizó de forma directa; pero sin ningún tipo de intervención, es más se realizó de forma tal que tanto los docentes como los estudiantes no se enteraran del objeto de tal observación, en este primer momento, sólo se informó al rector de la institución y al Coordinador Académico del objeto del presente estudio.

En las clases de educación física se hicieron evidentes conductas de exclusión de grupo que en repetidas ocasiones llegan a que algunos estudiantes se rehúsen a compartir materiales de trabajo, también la discriminación por el aspecto físico es notable, aspectos que obstaculizan la convivencia y el normal desarrollo de los ejercicios y actividades deportivas.

Otro de los cuadros observados son las agresiones tanto físicas como verbales que se exteriorizan a la hora de interactuar con sus compañeros de clase, esto se evidencia en todos los grados observados (primero, segundo y tercero) haciéndose manifiesto incluso en el momento de dirigir la palabra a algunos de sus compañeros con los cuales comparten poco o nada en las clases de Educación Física.

De igual manera hay ausencia de colaboración por parte de los estudiantes, como es natural en las actividades físicas se presenta un accidente menor, convirtiéndose en un motivo de burla y

estigmatización, generando en el niño afectado inseguridad y frustración ante lo cual entra en llanto y se niega a participar en la clase por el temor a volver a lesionarse o de ser el blanco de las bromas de sus compañeros, el alumno sintiendo herida su autoestima usualmente se retira, sin que esto afecte o interese en lo más mínimo a los demás, parece imperceptible a los ojos de sus compañeros o ser un fenómeno tan habitual que se han acostumbrado a ello.

Otra de las observaciones se da dentro de la misma asignatura que, orientada por parte del docente, no evidencia la existencia de una metodología donde se propongan alternativas para generar valores como el compañerismo, la solidaridad, el total respeto, la tolerancia, entre otros, lo cual facilitaría la convivencia amena y participante de cada uno de las y los niños.

Las diferentes actividades desarrolladas dentro de la educación física de los grados primero, segundo y tercero de la básica primaria son de tipo competitivo (proyectando intrínsecamente como objetivo principal el ganar) y como tal, son tomados por los estudiantes a quienes se observa que no escatiman recursos para ser el ganador, así esto sea quebrantando las reglas de juego, agrediendo a sus compañeros, impidiendo que sus compañeros logren el objetivo, quitándoles los instrumentos didácticos, gritándoles sobrenombres o frases ofensivas...

Comportamientos que generan fricciones, peleas, humillaciones y agresiones tanto físicas como expresiones verbales con contenidos demasiado fuertes, obviamente conllevando esto a discusiones y rivalidades constantes que terminan en la utilización de agravios, puños, patadas, pellizcos, sobrenombres entre otros.

Desde esta perspectiva, es primordial como profesionales de la Educación buscar alternativas para superar las dificultades en el desarrollo de las actividades en la clase de educación física y buscar de esta manera opciones de solución a los problemas de comportamiento que presentan algunos estudiantes.

Motivo por el que se propone los juegos cooperativos en la clase de Educación Física, con el propósito de iniciar un proceso de vinculación y crecimiento colectivo, fortaleciendo habilidades y conocimientos, logrando el pleno desarrollo individual de los estudiantes como miembros activos de su entorno social, demostrando que la educación física también puede ser fuente de otros valores aparte de los deportivos, siendo realmente transversal al proceso educativo y contribuir significativamente a las demás áreas, dejando atrás ese antiguo concepto de que esta área es exclusivamente para el acondicionamiento físico, reconociendo su papel como formador de niñas y niños, sin desconocer sus potencialidades como concluye la autora en sus diferentes investigaciones:

“... en la organización escolar la Educación Física, no está reconocida en todo su potencial, en comparación con las otras áreas instrumentales” (Ríos, 2005) Citado en Merche Ríos Hernández (2009) P 90.

6.4 Introducción de los juegos cooperativos en las clases de educación física

Tras esta primera aproximación al grupo sujeto de estudio, en la cual se acompañó a todos los grados de la básica primaria en las diferentes actividades en las clases de educación física, se construye un punto de partida o referente para continuar con el siguiente paso, en el que se desarrollan los juegos cooperativos en la clase de Educación Física.

Pero también se pone en evidencia un factor adicional para la puesta en marcha de la investigación, y es que teniendo en cuenta las condiciones encontradas en la observación previa se toma la decisión de comenzar el desarrollo de los juegos cooperativos de manera paulatina, realizando inicialmente cambios en los juegos competitivos tradicionales desarrollados en las clases observadas; transformándolos en parte en actividades cooperativas, realizando variantes para que los estudiantes logren objetivos comunes, que se desarrollen las habilidades sociales,

que se haga necesario un trabajo en equipo donde participen todos y cada uno de los integrantes, donde no haya perdedores y excluidos, sino, por el contrario, donde todos sean ganadores o en su defecto sean todos los responsables de no alcanzar el objetivo, pero en ningún momento se aparte o se deje por fuera a quien no logra el objetivo y se continué el juego con los demás como ocurre en muchas actividades llamadas eliminatorias.

Esto representa para la investigación un aprendizaje en tiempo real de lo ya leído en la fase de documentación del estudio, al respecto, es preciso recordar las palabras tomadas del libro: Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada:

“En las ciencias biológicas y sociales es casi imposible prepararse de antemano para cada posible contingencia que pudiera surgir durante el proceso de investigación”. (Strauss y Corbin, 2002 p. 32)

Esta etapa de introducción a los juegos cooperativos, sirvió para que los estudiantes asimilen gradualmente las características del juego cooperativo, a las cuales según lo observado no se habían visto expuestos de forma constante, además, también se realiza con la intención de integrar a todos los estudiantes, en un esfuerzo por eliminar esa constante de individuos repetidamente excluidos de las actividades físicas, ya sea por rechazo de los grupos o por decisión propia.

Una vez se termina con las actividades de introducción, se procede al desarrollo de los juegos cooperativos en las clases de educación física, y teniendo siempre como guía los objetivos de la investigación se continúa con una observación desde los valores que se hacen presentes en los mencionados juegos, agrupándolos en los más recurrentes y/o sobresalientes para

establecerles un orden, siguiendo las recomendaciones de uno de los exponentes de la investigación cualitativa, que como señala acertadamente:

“La mayor parte de los análisis de la ciencia consisten en alguna variedad — y hay muchos tipos — de ordenamiento conceptual. Los investigadores intentan encontrarles sentido a sus datos organizándolos de acuerdo con un esquema de clasificación” (Strauss y Corbin, 2002: p. 28)

También se elige la prioridad de las diversas actividades realizadas, a las que brindaron una mejor observación e interpretación de los comportamientos de los estudiantes en relación con los objetivos de este estudio, esto en procura de que el texto sea no sea demasiado extenso.

A continuación, se plasma las diferentes actuaciones, momentos, acciones, intervenciones, relaciones y comportamientos que se desarrollan como resultado del proceso de implementación de los juegos cooperativos y de cómo se evidencia la evolución de los valores en las actividades de la clase de educación física.

6.5 Las relaciones interpersonales que se suscitan a partir de la aplicación de los juegos cooperativos

Cada ser humano es un mundo sin par, de ahí, que haya tantas discrepancias entre las personas y sus relaciones sociales, además no solo es el ser mismo quien presenta este tipo de incompatibilidades, sino su entorno o la cultura en la que se desarrolla y se educa, el convivir con otras culturas diferentes, y es ahí precisamente donde se crece en un espacio donde las relaciones con los demás son de vital importancia, en la socialización de los individuos; entonces justamente es aquí donde se debe encaminar de alguna manera al estudiante para buscar bases de mejora y garantía en el buen desarrollo de las relaciones interpersonales. Hechas las consideraciones anteriores, a continuación, se exponen los relatos de las relaciones más

sobresalientes que se presentaron en la clase de educación física y la aplicación de los juegos cooperativos.

Las relaciones sociales, se presentan ineludiblemente entre los estudiantes de primero, segundo y tercero, donde se destaca la inocencia de estos seres, quienes se muestran naturalmente como individuos, con sinceridad en sus palabras, acciones y expresiones, las cuales favorecen a crear círculos sociales transparentes y afectivos. Como demostración de las consideraciones anteriores sobresalen las manifestaciones de los niños en los diferentes juegos cooperativos. Motivo por el cual se narran los hechos sucedidos en la aplicación de los mencionados juegos:

6.5.1 Descripción del juego cooperativo (conocimiento y comunicación)

Al inicio de la clase de Educación Física, se realiza un juego cuyas bases residen en el conocimiento y la comunicación entre los integrantes del grupo; pero que al mismo tiempo no requiere de mayor estiramiento o calentamiento de ligamentos, articulaciones o músculos (con objetivo de apaciguar los ánimos de juego de los estudiantes). La actividad consiste en fraccionar al grupo de aula en subgrupos conformados por cinco estudiantes, ello con el objetivo de que posteriormente formen filas para hacer entrega por parte del docente de cinco tapas de botellas PET, que usualmente se desechan después de tomar bebidas carbonatadas o jugos, una vez se hace la entrega, se conformaran nuevos grupos de cinco personas; pero esta vez elegidos al azar uno de cada grupo que se había conformado de forma voluntaria, con la finalidad de que los grupos queden conformados por estudiantes que usualmente no se agruparían voluntariamente. Dichos grupos a la orden del profesor constituirán una torre con las tapas, lo más alta posible hasta que el profesor de la orden de detenerse haciendo uso de un silbato, el tiempo para dicha

actividad es de aproximadamente 10 minutos. Ganará quien trabajando en equipo logre levantar la torre más alta.

6.5.2 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

Se observa que uno de los grupos no respeta las reglas del juego, a lo cual el resto de la clase reacciona diciendo: “mire profe ese grupo no respeta el turno y eso no es justo, dígales que por favor respeten”, “nosotros hacemos lo que dice usted y ellos no”, “profe que pasa si ellos siguen así pues nosotros también no le obedecemos”, “tenemos que ser sinceros en el juego para no pelear”, “sin hacer trampa que nosotros hacemos las cosas como son”, estas actuaciones dejan en claro que la sinceridad es característica en los niños y que además, en los juegos cooperativos se resaltan aún más los valores de convivencia porque interviene todo el grupo, todos los integrantes se ven afectados por las acciones de los otros.

Rogelio Soto expresa claramente este pensamiento cuando dice que la sinceridad, tiene mucho valor para las personas al afirmar que ésta consiste en:

“Expresar lo que pensamos, sobre todo si sabemos que es lo correcto (en temas que afecten la moral, las buenas costumbres y los hábitos), no debe detenernos para mostrar desacuerdo, superando el temor de quedar mal con un grupo y como consecuencia vernos marginados. Tampoco es justificable callar para no herir a alguien (al compañero que hace mal su trabajo...). Si deseamos el bien de los demás, procuraremos decir las cosas con delicadeza y claridad para que descubran y entiendan nuestra rectitud de intención”. (Soto, 2006: p 41)

Es evidente entonces, que el valor de la sinceridad proporciona a las personas el derecho de aclarar situaciones de una manera sana, también permite poner en conocimiento de los demás sus propias opiniones dentro de los contextos donde se desenvuelve, entre ellos la escuela, donde se pasa muchos años de la vida y es donde realmente se comienzan a experimentar lo que son las

relaciones sociales y es aquí precisamente el lugar donde se expresan los valores aprendidos en el hogar, las buenas costumbres... y por ende se consiguen crear asociaciones, mostrando toda la esencia del ser sin temor a ser apartados, al contrario se debe ver la escuela como un beneficio social, tanto en la teoría como en la práctica. En este desarrollo de habilidades sociales contribuye de manera activa la clase de Educación Física, donde las actividades se realizan a campo abierto y de forma práctica, dando pie a manifestar muchos sentimientos, en este caso la sinceridad, que al momento de cooperar para lograr un propósito común es fundamental, el ser sinceros proyecta buenos comportamientos en el grupo de clase, forjando vínculos inquebrantables entre compañeros, los cuales trascenderán hasta la familia, la sociedad y además se prolongarán a través del tiempo.

En efecto, al establecer relaciones interpersonales de manera correcta, el estudiante cumple con los procesos adecuados de grupo, que tienen como propósito la colaboración sincera de sus compañeros, ayuda colectiva, esfuerzo grupal, intercambio de ideas, llegando a acuerdos y todo lo dicho se logra con sinceridad, siendo un camino honesto para contribuir al desarrollo integral del ser humano.

Al respecto, es necesario recordar las palabras de Rubín, Zick quien afirma:

Las relaciones entre compañeros de la escuela favorecen la formación de la identidad personal. Los niños construyen imágenes de sí mismos, sobre todo a través de la percepción de aquellos con los que más se identifican; su grupo de compañeros, sus amigos, sus “cuates”. El niño se retroalimenta con ellos y se compara en cuanto a atributos físicos, sociales, emocionales, intelectuales y de cualquier otra índole. (Rubin, 1997: p. 25).

Por lo tanto, se debe tener en cuenta que dentro de los procesos formativos que tiene cada ser, está el de desarrollarse como un ser humano íntegro y dentro del contexto académico

también surge la necesidad de edificar su personalidad. Naturalmente los valores primordiales vienen desde casa y dependen irremediablemente del ejemplo de hogar en el que vivan, es aquí donde se forja su futuro y su relación con la sociedad.

Sin embargo, es verdaderamente en la escuela donde se pueden identificar con otras personas que pueden ser iguales o muy distintas a él o a ella, es el lugar donde puede fomentar su ser. Justamente por todas las situaciones que tendrá que vivir el estudiante, se destaca por sus acciones, tanto emocionales como intelectuales o deportivas, así entonces crea experiencias sociales que le brindan una conciencia para tomar decisiones que pueden ser o no a su bien; pero que sin embargo le proporcionarán vivencias y experiencias de enseñanza.

En el orden de las ideas anteriores, estas mismas experiencias proporcionan como resultado relaciones cordiales; pero también adversas entre los mismos compañeros, aún más cuando en la escuela y más específicamente en la clase de Educación Física, se genera un ambiente mucho más cercano y activo.

6.5.3 Descripción del juego cooperativo (cooperación)

En este tipo de juego la colaboración que se tiene que dar entre los participantes es un elemento indispensable, es por ello que previamente se han realizado juegos de conocimiento y comunicación, lo cual aporta al nuevo juego un ambiente distendido y favorable para la cooperación entre los estudiantes.

Para el desarrollo de este juego cooperativo, nuevamente se conforman grupos de cinco estudiantes, para ello se hace que los estudiantes se organizan en una sola fila y después se enumeren de uno a cinco, al llegar al número cinco, nuevamente se iniciará con el número uno y repitiéndose este proceso se enumeran todos los estudiantes de la clase, posteriormente se agrupan los estudiantes del mismo número, es decir, los del número uno, los del número dos...

Conformase estos grupos, se toman de las manos y forman un círculo, lo más grande posible. En esta posición el docente suministra un aro a cada uno de los grupos, dicho aro se coloca entre dos estudiantes (entre el número uno en número dos), de manera que para trasladar el aro por todos los estudiantes este tiene que ser atravesado por cada uno de los integrantes. El objetivo del juego es que el aro pase desde el estudiante con el número uno hasta el estudiante con el número cinco, evidentemente sin que los estudiantes se suelten de la mano.

Es así como los estudiantes deben buscar formas colectivas para hacer correctamente el ejercicio.

6.5.4 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

Al comienzo el profesor indica que se deben crear grupos de seis personas, pero con la condición de que estos grupos formados sean con quienes no tengan una relación muy cercana, lo cual no es de total agrado por los estudiantes, ya que se manifiestan muestras de sorpresa y desánimo a la vez; ante esta situación el profesor se ve en la tarea de organizar y alentar a los estudiantes hasta que estos acceden a comenzar el juego, y para admiración de todos, las conversaciones entre ellos resultaron ser mucho más agradables y enérgicas. Entonces, comenzando el juego ya se dan demostraciones de aliento hacia su grupo diciendo: “vamos, vamos que nosotros podemos”, “no nos dejemos que todos somos los mejores”, así la situación evoluciona y se continúa con expresiones como: “vamos equipo, vamos equipo” “vamos que tú puedes, si se puede, vamos que somos los campeones”, rescatando el gran valor de apoyo y solidaridad con los compañeros casi que desconocidos, dejando prejuicios a un lado y recuperando la emoción del juego.

En los marcos de las observaciones anteriores, se logra hacer el análisis de los estudiantes, quienes superaron dificultades al compartir con otros compañeros que no interactuaban de la

misma manera, así pues, se resalta la buena voluntad para tolerar el trabajo individual y salir ganadores de un juego grupal, destacándose la buena actitud para relacionarse con personas diferentes y aceptando que, aunque no son iguales cada uno aporta habilidades y posturas valiosas para lograr el éxito. Es preciso retomar al investigador Guillermo Mora, dado que en el desarrollo de sus trabajos logra describir en detalle factores que se repiten de forma análoga en el trabajo de campo de la presente investigación:

Tampoco puede negarse los obstáculos y las adversidades; pero éstos pierden toda su importancia cuando se comparan con el poder de la voluntad, capaz de sobreponerse a todo. Si es cierto que las adversidades pueden ocasionar desaliento y desánimo, también es verdad que el hombre tiene la capacidad de dominarlas, para superarlas y continuar adelante con sus objetivos, propósitos y metas...la capacidad para dominar el miedo y el desánimo, la capacidad para dominar la ira y la rabia, la capacidad para dominar la apatía y la pereza, la capacidad para persistir en la búsqueda de metas, por difíciles que parezcan, hacen del ser humano una muralla, una fortaleza sin par. Pero la voluntad y autodominio necesitan apoyarse en la sensibilidad humana para no sucumbir entre el laberinto del egoísmo. (Mora, s.f.: p. 44).

Desde luego en el desarrollo de las actividades de grupo siempre se encuentran dificultades o situaciones por las que nadie quisiese pasar, sin embargo, el poder que demuestra el estudiante para rebasar esas circunstancias complejas es mucho más poderoso, puesto que la capacidad de voluntad, de perseverancia y de esfuerzo, junto a un adecuado trabajo en equipo, hará ver al individuo y por ende a un grupo apto para superar cualquier obstáculo. Es natural que las situaciones difíciles hagan que cualquier persona desfallezca en momentos, pero sólo la autodeterminación es capaz de vencer y dominar estos sucesos y gracias a los juegos cooperativos los cuales colocan a los niños ante situaciones difíciles donde se requiere la

colaboración de todos los integrantes para su resolución, es donde se logra trabajar de forma aplicada y práctica su personalidad y conseguir un trabajo en equipo dinámico y amigable sacando a relucir su capacidad de superar trabas para crecer como personas.

6.5.5 Descripción del juego cooperativo (afirmación)

El juego consiste en que en un lapso de 15 minutos los estudiantes que están conformados en grupos de 6, deben crear una coreografía o escena de algo que a ellos les guste, pero en este caso tienen un capitán a quien deben respetar y acatar sus decisiones, sin embargo, el resto del grupo puede obviamente aportar ideas para que su presentación sea más creativa...

6.5.6 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

Al momento de la organización de los grupos de trabajo cada uno decide a quien acepta y a quien excluye, una vez escogidas las personas con las cuales se va a trabajar, cada uno dialoga entre sí para formar el grupo que a ellos mejor les parezca, cabe anotar que en la mayoría de actividades en la que se requiere la conformación de grupos, siempre se reúnen los mismos con las mismas y esta es la razón de que en los juegos cooperativos se hace intercambios de estudiantes en los diferentes grupos para que todos tengan la oportunidad de demostrar sus cualidades, para que nadie sea excluido en las clases de educación física. La falta de interacción con algunos estudiantes se compensa alentando a una comunicación eficaz y adecuada que proporciona a una persona la generación de relaciones amistosas enlazadas con entornos fraternos, pacíficos y cordiales.

Concerniente a la realidad anteriormente mencionada, se destaca que dentro del grupo hay manifestaciones muy positivas hacia sus compañeros al aceptar su ayuda, y apoyar a sus compañeros que de una y otra forma son rechazados al no querer participar con ellos; se debe rescatar el apoyo constante del grupo, además la asistencia que se brindan los unos a los otros,

dejando atrás los tropiezos que en algún momento tuvieron, demostrando actitudes de tolerancia y servicio entre ellos, lo cual permite que los estudiantes interioricen los objetivos reales de los juegos cooperativos, como es, el reemplazar malos comportamientos por buenas actitudes.

En el orden de las ideas anteriores, dentro de las clases de Educación Física surgen grupos con manifestaciones de servicio, es el caso que se presenta durante el juego, de igual forma es pertinente resaltar que es en edades tempranas (edades escolares-niños) donde se debe promover ese servicio a los demás y el hecho de no prejuizar a ninguna persona. Ese don de servicio, que de ser promovido de forma correcta se extenderá hasta la vida adulta de cada estudiante, reflejándose en diferentes situaciones de la vida diaria como se afirma en el siguiente aparte:

Brindar ayuda de manera espontánea en los detalles más pequeños habla de nuestro alto sentido de colaboración para hacer la vida más ligera a los demás. Servir de ayuda a alguien de manera espontánea, como una actitud permanente de colaboración hacia los demás. La persona servicial lo es en su trabajo, con su familia, pero también en la calle ayudando a otras personas en cosas aparentemente insignificantes, pero que van haciendo la vida más fácil... Las personas serviciales viven continuamente atentas, observando y buscando el momento oportuno para ayudar a alguien. (Soto, 2006: p. 55).

Continuando con las relaciones de los estudiantes en la clase de Educación Física se explica el plan de actividades donde fue pertinente retomar el juego que se desarrolló con los grados de segundo y tercero de la básica primaria:

6.5.7 Descripción del juego cooperativo (confianza)

En este tipo de actividad, se plantea ejercicios físicos que colocan en juego los mecanismos de confianza en sí mismo y en los compañeros de equipo.

El juego se desarrolla en la cancha de fútbol sala con piso en césped para evitar raspones o golpes severos durante el juego. En la línea inicial de la cancha se coloca elementos disponibles como: bolsos, chaquetas o cualquier otro objeto que sea fácil de transportar. Una vez delimitada la zona de juego y con los tres objetos en la línea de salida, se agrupa a los estudiantes de diferentes estaturas: grande, mediano y pequeño (en lo posible), conformando un equipo donde son tres personas de diferentes estaturas.

Se realiza la explicación de la actividad por parte del docente, la cual da inicio con la elección de un integrante del grupo que se denomina carguero, los dos restantes se les denomina transportadores, la función del carguero es tomar uno de los objetos que se colocaron en la línea de salida mientras los otros dos cargueros lo llevan en sus brazos hasta el otro extremo de la cancha. Se repite esta acción por parte de los grupos; pero en cada ida y vuelta los equipos cambian sus lugares. Gana quien primero lleve sus tres objetos al lugar indicado

6.5.8 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

Se presentan roses al inicio del juego; pero se aprecia la confianza necesaria entre los integrantes del curso para continuar con la actividad en buenos términos, al inicio del juego se presentan peleas entre ellos diciendo: “profe, él me coloca los dedos muy fuerte” o “él me está pegando”, “no profe él, me hace caer”, “no él que no me haga, que en el no confío”, “él es grosero, que no me haga nada”; pero después de un llamado de atención, el juego transcurre normalmente y culmina de una forma tranquila.

Continuando con el análisis es oportuno retomar los aportes de Vicente Verdú, quien da a conocer el valor que tiene la confianza:

La confianza en el prójimo actúa como un sostén principal de las relaciones humanas. El otro, sin embargo, que a su vez necesita la confianza de otro u otros se presenta como un nudo

donde, necesariamente, convergen intereses muy diversos. Este nudo girando en un círculo de trescientos sesenta grados representa el surtido completo de las relaciones y en ese movimiento circular va puliéndose y hasta bruñéndose de amor... La confianza o el nudo de diferentes confianzas que sostienen al mundo son creaciones ideales. Ideales para sentir la felicidad de la idealización e ideales, también, en cuanto distan infinitamente de ser realidades. (Recuperado de <http://www.elboomeran.com/blog-post/11/7684/vicente-verdu/la-confianza/>)

Partiendo desde la perspectiva del anterior autor y basándose en la observación realizada, se afirma que la confianza se construye desde una base general de relaciones, siendo el mayor soporte y fundamento para obtener como resultado seguridad y compañerismo ante otro individuo que sea igual o diferente al propio ser, por ende se debe saber interactuar para entrar en contacto con los demás; de este modo, las relaciones compartidas en la escuela permiten a los estudiantes integrarse y valorarse entre sí con compromiso, responsabilidad, creatividad, voluntad, organización y sobre todo ayuda y cooperación con su grupo de amistad más cercana, así, como quienes no son tan cercanos. Por consiguiente, en el proceso didáctico se brinda la posibilidad de relacionarse con todos los compañeros, con aquellas metodologías que permiten expresión de sentimientos, actitudes, estados de ánimo...

En este sentido se retoma al autor Ernesto Meneses, quien menciona lo siguiente:

La escuela es el metro formal para que el niño adquiriera la socialización, conlleva nuevos procesos de identificación, aprendizaje de un rol, adquisición de controles internos y pautas de conducta social; como la amistad, cooperación, competencia, liderazgo, entre otros. Implica hacer cosas junto a los demás y con ellos. De esta manera es factible observar nuevas formas de relación entre los niños durante su edad escolar. (Meneses, 1990: p. 41)

De manera que se refuerza la idea de que la escuela se reafirma la personalidad de cada estudiante, permitiendo su desarrollo social y creación de procesos internos por los que cada ser humano se desenvuelve. Y así entonces sus relaciones interpersonales se fortalecen y se evidencian a diario en la institución educativa, consolidando su proceso socio-afectivo; en el caso específico del grupo investigado las teorías no se alejan de la realidad, en este contexto, la escuela se ha vuelto para los estudiantes, un el lugar predilecto para fortalecerse como seres humanos y entablar relaciones, mostrándose realmente como son, con todas sus virtudes y debilidades, logrando crear experiencias positivas y significativas a partir de sus vivencias diarias.

6.5.9 Descripción del juego cooperativo (conocimiento)

En las actividades que desarrollan estos juegos, se brinda la posibilidad a los/as participantes de un espacio de encuentro o reencuentro según sea el caso, para conocerse entre sí. Se trata de lograr un nivel más profundo que en los juegos de presentación, llegando conocimiento más profundo de los partícipes.

Se conforma un círculo con todos los estudiantes del aula y se designa un estudiante por parte del docente para que inicie la actividad, la cual consiste en que el estudiante elegido debe realizar un movimiento, el que quiera y los demás lo tienen que imitar lo más fielmente posible, a su vez este estudiante cuando termina su movimiento elige al siguiente para que realice la misma acción. Este ejercicio se aplica a todos los grads sujeto de estudio.

6.5.10 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

Algunos niños al corresponderles el turno de salir al centro del círculo se demoran mucho por su timidez ante el grupo y además algunos niños se sonrojan y se resisten a participar diciendo al docente: “no, profe qué vergüenza”, “no yo no hago eso” para algunos los

movimientos que otros estudiantes realizan son muy complicados o a veces ridículos o chistosos, esto conllevaba a que los demás estén prevenidos y empiecen a gritar “afánate, hacé cualquier cosa”, “no, profe que pase otro”, “que pereza mientras piensan mejor me duermo” pero al mismo tiempo, se presentan estudiantes que se muestran solidarios frente a lo que acontece, manifestando su apoyo, gritando: “él si puede”, “vamos, hacele, no te preocupes que es un juego”, “no nos vamos a burlar de ti” el docente también es partícipe de esta situación animando a los demás estudiantes a ser solidarios con los que no efectúan la actividad, animando el grupo para que se unan al coro: “él si puede, él si puede”, “vamos sean valientes”, “todos pueden, no se preocupen que es un juego”, finalmente se logró la participación de todos los estudiantes, quienes alentados por el grupo realizan la dinámica, dando como resultado un juego muy ameno y divertido.

El conocimiento de otros estudiantes, compañeros es muy importante muy valioso dentro de las actividades escolares para que exista cooperación, que es una parte muy importante al igual que la solidaridad, puesto que estas dos prácticas hacen que las relaciones sean fraternas, tolerantes, armoniosas y sobresalga el compañerismo, así mismo con el fomento de estas experiencias se hace una vida en el campo escolar mucho más positiva, con valores fuertes y que seguramente serán recíprocas y multiplicadas; debido a que cada estudiante aporta desde y según sus capacidades, en el campo destinado a la clase se puede notar el cooperativismo para alcanzar un objetivo en común. Siempre y cuando cada estudiante tenga clara la actividad a realizarse, pueden presentarse dificultades y a la vez resolverlas, así se puede identificar que cuando existe cooperación grupal los problemas se dividen y son más fáciles de sobrellevar, complementando lo anterior se promueve la comunicación y la oportunidad de participación abierta, ya que el

dialogo impulsa a tomar decisiones en las que intervengan todos y cada uno de los integrantes, que esa misma participación sea más activa y solidaria.

Según Sandra Rodríguez la cooperación se puede definir como: “la acción que se realiza juntamente con unos u otros individuos para conseguir un mismo fin” (Rodríguez, 2005: p. 86). En consecuencia, el valor que tiene la cooperación en los estudiantes y que esta se acrecienta para mantener relaciones más fuertes y efectivas, se puede notar en la seguridad con la que los estudiantes se desenvuelven en grupo, con la participación adecuada de manera individual para llegar a la obtención de un objetivo común, aportando con una serie de conductas individuales para que el sistema cooperativo funcione, trabajando al mismo tiempo juntos a lo largo de las diferentes actividades.

6.5.11 Descripción del juego cooperativo (comunicación)

Continuando con el plan de actividades, se desarrolla con los estudiantes un juego de comunicación, recordando que la comunicación no sólo es el lenguaje hablado, sino, que hay un sin número de formas que permiten transmitir ideas, sentimientos, necesidades... A otros compañeros, y apelando a esta habilidad se plantea por parte del docente la siguiente actividad:

Se reúne a todo el grupo de trabajo en la cancha de fútbol sala, para explicar los lineamientos del juego, los cuales son: la única persona autorizada para hablar, es el docente quien es el encargado de asignar las diferentes actividades que debe realizar el grupo, es así como el docente solicita ordenarse de menor a mayor tamaño o de mayor a menor tamaño, por orden de lista, en orden alfabético, niños en un lado y niñas en otro, intercalados un niño y una niña... Aunque los estudiantes no pueden comunicarse de forma oral está permitido hacerlo de cualquier otra forma, sea esta: gestos, señales, ruidos...

6.5.12 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

Se observa en el desarrollo del juego, que los estudiantes al momento de desplazarse tratan de acercarse a los compañeros con quienes tienen más afinidad, haciendo a un lado a los demás, de igual forma, también se apresuran a conformar los grupos en los que se sienten más cómodos, tratando de asegurarse que no les toque otro grupo o hacen gestos de incomodidad en el momento que les toca con estudiantes con los que usualmente no tienen trato en las clases. Se debe aclarar que no todos son igual de expresivos con sus movimientos, algunos presentan inseguridad y timidez al estar frente a los demás, esto genera confusión en sus compañeros al no saber qué es lo que quiere expresar, por tal razón los estudiantes se disgustan con sus compañeros al no poder reunir el grupo rápido y en el orden indicado. Se presenta comportamientos de rechazo para con los niños que no ayudan a que el grupo se ordene lo más rápido posible; pero a medida que se desarrollan más ejercicios en el juego, las relaciones con los estudiantes que no tienen la misma agilidad y capacidad de comunicación mejoran rápidamente, el grupo presenta mayor cohesión e integración y aunque los estudiantes no pueden dialogar logran comunicarse de forma efectiva.

Ante estas actitudes y comportamientos que presentan los estudiantes es pertinente retomar a la autora María Elena López quien expresa: “A través de sus experiencias con los compañeros de escuela, el niño aprende a mantener relaciones sociales, a comprender y conciliar sentimientos y acciones de otros, y ajustarse a normas y rutinas sociales. De esta manera, la interacción con sus iguales y los años de escuela contribuyen a la madurez del pensamiento moral”. (López, 2004: p. 59).

En relación a lo mencionado por la autora, el desarrollo de los estudiantes debe ser integral y necesita de valiosos y numerosos aportes que permitan descubrir e identificar lo bueno y

también lo malo, así mismo se fortifique la comunicación, donde se puedan expresar a través de la palabra o también por medio de gestos y todo tipo de manifestaciones que aportan de manera provechosa a una vida en sociedad, así mismo, amplían sus expresiones lúdicas, comunicativas y cognitivas, favoreciendo sus relaciones con todo aquello que les rodea.

Destacando entonces la importancia del juego cooperativo en la participación, comunicación e interrelación entre los estudiantes tanto dentro de las clases como fuera de ellas, donde pueden explorar y manifestar sus sentimientos que se ven expresados en sus comportamientos, los cuales desembocan en la relación que tienen con los demás y consolidando esas relaciones interpersonales en las actividades en las que intervienen.

6.5.13 Descripción del juego cooperativo (cooperación)

Para el desarrollo de este juego cooperativo, se retoma la actividad que hace algunas clases se había realizado, la cual consiste en lo siguiente: los estudiantes organizados en grupos compuestos por cinco integrantes, deben tomarse de las manos y formar un círculo, el cual no se debe de romper durante toda la actividad, hecho esto el docente coloca un aro plástico de gimnasia entre dos de los integrantes del grupo. Dicho aro debe pasar por todos los estudiantes que conforman el grupo y retornar a su posición inicial. De tal suerte, que los participantes tienen que colaborar los unos a los otros para alcanzar el objetivo.

En esta oportunidad, el docente no es quien conforma los grupos, sino, que se les pide a los estudiantes que ellos se agrupen a su voluntad, ante lo cual comienzan agruparse tomando como referencia las habilidades y las características de sus compañeros, como son: la estatura, la velocidad de carrera, quien juega mejor fútbol... No obstante, hay que destacar un factor muy importante y es que se integra a todos los estudiantes de la clase en este ejercicio por parte de los estudiantes, no se deja a ningún compañero fuera de algún grupo.

6.5.14 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

Con respecto a lo que se observa en este juego, donde se solicita que los grupos se escojan voluntariamente y conformen únicamente cuatro grupos con igual número de participantes propiciando igualdad en la intervención de cada estudiante. Las indicaciones no tienen inconvenientes en ser cumplidas. Contrariamente a lo que se registró la primera vez que se hizo uso de este ejercicio, en esta ocasión los estudiantes se agrupan sin necesidad de gritos, se organizan los grupos en donde se percibe la elección de los compañeros de equipo de la siguiente forma: “uy que bien, escojamos a los más grandotes para ganar”, “busquemos a los niños que más corran”, “Carlos claro, claro si hagámonos con él para ganarles a todos” esto permite que los estudiantes se organicen rápidamente, aunque se debe mencionar se continúa en parte con ese pensamiento de excesiva competencia, y de ganar sobre los demás. Por otra parte, se observa con mayor motivación hacia la realización de la actividad, así como también se contempla la participación activa de los niños sin que el juego sea demasiado brusco, hay mayor integración y entendimiento entre los integrantes de cada grupo.

Al constatar lo ocurrido durante este juego y según las actitudes demostradas por los estudiantes, es oportuno retomar el concepto de comprensión, el cual se presenta en el desarrollo de las clases, cuyo avance ha demostrado la gran capacidad de colaboración entre los integrantes, lo que permite que la actividad se despliegue con motivación, conformidad y fraternidad.

Por esta razón se cita a Alicia Morales, quien expresa que:

El comprender no debe confundirse con un “sentirse igual” que los demás, esto puede suceder con las personas a quien les tenemos cierta estima, pero, ¿Qué pasaría con quienes no tenemos un lazo afectivo? Es necesario enfatizar que la comprensión, es y debe ser, un producto de la razón, de pensar en los demás, “de ponerse en los zapatos del otro”, sin hacer diferencias

entre las personas. Si alguna vez nos hemos visto incomprendidos, recordaremos el rechazo experimentado y como nos sentimos defraudados por la persona que no supo corresponder a nuestra confianza. (Morales, 2016)

Tomando en cuenta este aporte, se puede decir que los docentes se ven casi que obligados a generar un ambiente favorable y sano para sus estudiantes, donde se le permita a cada uno expresar lo que siente y piensa, de manera que lo pueda hacer empleando y aprovechando elementos que les proporcionen a todos los estudiantes tranquilidad, alegría y les brinden un impulso para desarrollarse de manera íntegra, aprendiendo a conocerse a sí mismos y todo aquello que les rodea.

El desenvolverse en el mundo implica mantener una capacidad idónea para actuar e interactuar ante y con los demás, de igual manera también una eficiente capacidad comunicativa. “La sociedad de hoy precisa de una eficiente capacidad comunicativa. Las posibilidades de trabajo, estudio, relaciones sociales y superación dependen, en buena parte, de nuestra capacidad para interactuar con los demás, teniendo como herramienta fundamental la expresión oral. Es necesario, por tanto, que sea una habilidad o competencia clave en la formación ...” (Blanco, 2009: p. 83).

Resulta oportuno decir, que el trabajo en equipo es la suma de aportes individuales pero cada quien debe cumplir su función a cabalidad, y la escuela es uno de los escenarios más importantes que tiene el ser humano para aprender a desenvolverse como individuo, en la vida comunitaria y social para lograr de alguna manera construir síntomas pacíficos con presencia y permanencia de colaboración, evitando así, la generación de relaciones distantes y conflictivas, resaltando que la práctica de esta condición social también radica en los episodios formativos familiares, escolares y sociales de alto valor moral.

Sin embargo y pese a todos los esfuerzos en pretender generar buenas relaciones entre los estudiantes no todo resulta beneficioso, puesto que se dan juegos en los cuales sale a relucir la parte negativa de las relaciones como es el siguiente caso:

6.5.15 Descripción del juego cooperativo (cooperación)

Se divide el grupo en equipos de igual número de participantes y a cada equipo se le entregan dos palos de escoba, se venda los ojos y se guían solamente por el tacto de los palos de escoba y deben pasar por el camino estipulado para cada equipo.

6.5.16 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

En este juego se presentan disgustos y discusiones entre los niños porque colisionan entre ellos y algunos no se aguatan y ofenden a los que les pegan diciéndoles <<oye que te pasa>> o <<uhh tenía que ser Javier, él siempre es tosco y bobo>>, <<oye no me pegues, hace suave que si no también te pego>>, <<vea profe el cómo bobo va rapidísimo y pasa empujando a todos>>, <<no ese grupo no respeta>> donde se evidencia la imprudencia de los estudiantes, los niños al empujar e insultar a sus compañeros, causan accidentes y resentimientos; acerca de la imprudencia el libro de los valores dice:

“La imprudencia es la incapacidad de prever las consecuencias que nuestras palabras o nuestros actos pueden tener en el mundo que nos rodea. Somos imprudentes cuando hablamos sin pensar o sin conocer, y también cuando no sabemos refrenar nuestra lengua y revelamos los secretos que nos confieren”. (Orozco, 2002: p. 143)

Conforme con lo anterior se expresa que hay circunstancias donde no existe un límite al momento de hablar o actuar y la imprudencia se apodera de la situación sin importar lo que aquellos que están a nuestro alrededor puedan sentir o pensar de nuestro actuar o de las palabras

que acabamos de mencionar, entonces perdemos la moderación para referirnos de ciertas situaciones o personas y tan solo logramos lastimar a otros individuos.

Sin embargo, hay un hilo bastante delgado entre imprudencia y honestidad, pues bien, al hablar de honestidad podemos decir que se trata de un valor muy importante en las relaciones humanas pues conlleva a la sinceridad, pero se debe tener demasiada precaución de abandonar ese importante valor y pasar a ser seres imprudentes ofendiendo a otra persona.

Aunque al referirse a la clase de Educación Física siempre suelen presentarse discusiones por todas aquellas actividades y juegos, resultando que se pueden salir de control algunos de ellos, ello ocurre en el juego en el que en círculo, uno de los grupos inicia un coro para animar a los participantes del grupo <<vamos equipo, <<si podemos>>, <<somos los mejores>>>, esto incita a que el otro grupo también anime a su equipo, pero por la emoción del juego comienzan gritos no en el sentido de animar sino de ofender al otro grupo <<tramposos, tramposos>>, <<ellos son tontos...somos los mejores>>, pobrecitos no pueden con nosotros>> El profesor al mirar esta actitud trata de terminar con los coros, pero siguen las peleas diciéndose <<tú hiciste trampa, por eso ganaron>>, esto acompañado de rostros de desagrado y gestos de molestia.

Con ello queda demostrado que en los grupos se presentan conflictos, sobre este tema habla Craig Pearson afirmando que: “el conflicto es toda fricción entre niños, entre niño y maestro, maestro y maestro, padres y maestro, padres y niños, que produce un efecto concreto sobre el ambiente de aprendizaje.” (Pearson, 1984: p. 10). Las conductas inadecuadas que se viven en la escuela, hacen que los contextos que se vivencian se transformen en situaciones de intolerancia.

Para reparar sobre el ambiente conflictivo que se crea en las relaciones entre los estudiantes es prudente manifestar que también se observa muchas actividades donde se dan

expresiones de docilidad, sobre docilidad Rogelio Soto se refiere a: “La docilidad nos ayuda a ser más sencillos, pues nos dispone a escuchar con calma y atención, a considerar con mayor detenimiento la sugerencias que nos hace y a tomar decisiones más serenas y prudentes en base a la información recibida” (Soto, 2006: p. 29).

Con base en lo anteriormente expuesto se habla de la docilidad como un valor condescendiente, que implica ser humildes, respetuosos, y reflexivos, de esta manera es posible aprovechar los conocimientos que otras personas que desean enseñar de modo que se pueda ser más francos y escuchar con serenidad lo que otros tengan para decir.

Realmente y en conclusión se busca que los juegos cooperativos sean acciones compartidas, grupales, participativas, sin discriminación, tolerantes, valorativas, donde se superaran retos y obstáculos, que no solo dejen enseñanzas para el juego o el ejercicio escolar, sino que también se ponga en práctica en la vida de cada uno de los participantes.

Es pertinente en este punto retomar las palabras del autor Ramón, Cordero G, quien expresa que “El trabajo en equipo brinda grandes fortalezas: integra los esfuerzos individuales, aprovecha las capacidades diversas de cada integrante, divide el trabajo de acuerdo con funciones específicas y logra resultados plurales”. (Cordero, 2016). El trabajo en equipo cumple una función demasiado importante que es el trabajo en unión y socialización con sus compañeros, propiciando confianza y compromiso para asumir resultados conjuntos y aprendizaje permanente.

Así mismo, es un compromiso formar a los niños con espíritu de compañerismo, responsabilidad, cooperación y colaboración tanto fuera o dentro del aula de clase exteriorizando la enseñanza académica pensando las actividades escolares hacia el contexto social.

Por ende, el papel desarrollado por los integrantes del grupo sujeto de estudio fue establecer unas metas usando como apoyo al compañero y la cooperación de los unos para y con los otros, enseñándoles a trabajar en conjunto de manera eficaz pero siempre dando lo máximo de cada uno como individuo, de esta forma aprender a aportar desde su personalidad, respetando aquellos que no sean iguales a él y facilitando soluciones colectivas y efectivas aportando al desarrollo colectivo.

Desde este punto es oportuno decir que “Participar significa en primer lugar, ser parte constituyente de un proyecto común, lo cual implica por otro lado, ser reconocido como sujeto y tener derecho a participar...” (Recuperado de <http://www.conectajoven.org/valores/Participacion/ParticipacionConcepto.htm>)

Con respecto a esta referencia, se determina que una de las actividades del proceso metodológico y lúdico utilizados permitiría que los estudiantes tuvieran la posibilidad de participar de manera voluntaria, en pro de su crecimiento personal, familiar y social, respetando la diversidad entre todos aquellos que componen su ámbito.

Como consecuencia en la interrelación social, se evidencia que la ejecución de las actividades que se programan y se plantean de forma clara y enfatizada en el problema de investigación, se trabaja con el propósito de corregir comportamientos que naturalmente se pueden presentar, logrando proporcionar una estabilidad socio afectiva que finalmente se desemboca en una convivencia pacífica favoreciendo la sociabilidad entre compañeros y un reconocimiento de sí mismos y además todo el potencial para aceptar los continuos cambios y vivencias que tendrán a diario.

6.6 Valores emergentes desde los juegos cooperativos.

En esta parte de investigación se describen los diferentes valores que se observaron en los juegos cooperativos desarrollados con los grados primero, segundo y tercero de primaria de la Institución, esta actividad como las otras que se narran, se eligieron de las que como se explicó en el diseño metodológico, se tenían seleccionadas o se adicionaron para ver la evolución en los comportamientos de los estudiantes desde las primeras exposiciones al juego cooperativo hasta la fase final de la observación.

6.6.1 Descripción del juego cooperativo (distensión y cooperación)

En este tipo de juegos lo fundamental radica en hacer que el estudiante libere energía, se divierta y al mismo tiempo estimular el movimiento (distensión), por otra parte, se trata de lograr la mayor colaboración entre los integrantes del grupo (cooperación).

Los materiales para esta actividad son unos pequeños banderines (Elaborados por los investigadores) de cartulina, de un tamaño aproximado de veinte centímetros por diez centímetros de forma triangular de dos diferentes colores (rojo y azul), pegados sobre un palo de comida rápida, cuyo propósito es ser clavado en el césped de la cancha de fútbol sala.

Es una actividad basada en relevos, lo cual exige al grupo además de la actividad física propia con todo lo que ello conlleva en temas de motricidad, resistencia, habilidad motora, coordinación, comunicación, tolerancia y trabajo en equipo.

Se procede a dividir el curso, en este caso de tercer grado, en dos grupos, la mitad de cada uno de los integrantes de los grupos toma un banderín de un color (rojo o azul), este es el color que le corresponda a su grupo.

Una vez hecho esto se forman en dos filas paralelas, prestos los estudiantes, a la señal del profesor para salir trotando hasta el otro lado de la cancha clavar el banderín en la raya

delimitadora de la cancha y regresar a su grupo para darle la mano su compañero el cual quedará habilitado de esta manera para realizar la misma actividad, repitiendo esta acción hasta que la mitad de los integrantes del grupo que contaban con el banderín lo hayan dejado al otro lado de la cancha, en este momento comenzará a salir corriendo uno a uno los miembros de su respectivo equipo que quedaron sin banderín desde el inicio de clase, con el objetivo de recuperar el banderín dejado al otro extremo de la cancha por su compañero de equipo, regresando y dando el relevo al siguiente compañero, repitiendo esta acción se debe retornar todos los banderines al punto de partida.

6.6.2 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

Aunque en las instrucciones jamás se menciona que el grupo que termine primero será el ganador, éste aspecto se toma como implícito por parte de los estudiantes, rezago que se ha quedado en la mente de ellos por ser una característica propia del desarrollo de los juegos competitivos.

Como puede apreciarse esta actividad requiere de la coordinación de los grupos, el respeto a las reglas establecidas, de un trabajo en equipo, la tolerancia también sería significativa al conformar grupos tan amplios, pues el curso apenas se divide en dos grupos.

Durante el desarrollo de esta actividad se presentan dificultades aún antes de comenzar las acciones propias del juego, debido a que varios alumnos salen con su propio balón a la clase y mientras se trata de desarrollar la actividad ellos están jugando al que logre patear más duro el balón, algunas niñas están jugando las palmas, otros niños se encuentran distraídos con otros juguetes... en repetidas ocasiones hay que alzar la voz a tono exagerado para decir que escuchen y presten atención, con el objetivo de suministrar las instrucciones a los alumnos

Se presenta un desorden donde nadie respeta el turno para tomar el banderín y de igual manera nadie respeta la palabra u opinión del otro, se hace casi imposible dirigir al grupo.

También hay inconvenientes al comenzar organizar los nombrados grupos, esto, debido a que los grupos se eligen al azar por el docente ante lo cual comienzan los reproches de los estudiantes: “no yo no quiero con él, esto no, porque me tocó con él, no porque ella acá, yo soy malo para correr, no es que con ella no nos llevamos, nooo estábamos bien...” Nuevamente es necesario dirigirse en tono fuerte de voz a los alumnos para hacer la repartición de banderas, pues muchos quieren recibir más de una.

Para iniciar la actividad por parte de los estudiantes se hace necesario cambiar el orden de las diferentes parejas puesto que se presentan conflictos entre las niñas que, de seguir así, pueden terminar en agresiones físicas, motivo por el cual y para prevenir un accidente durante la carrera se toma la decisión de intercalar de forma interna el orden de los grupos.

Durante el juego se escuchan reproches como: “yo corrí más rápido que él, es que él por qué se demoró, porque perdemos todos sólo por ella, yo si sabía que perdíamos...”

Las frases son ofensivas y no de apoyo a su equipo, sino, de agresión hacia el otro: “Ese equipo no sirve, tú vete para allá, allá está la (nombre de la niña) ya perdieron, mira cómo corre de chistoso, no corre como hombre...”

También hay necesidad de integrar a una compañera a uno de los grupos, puesto que parece que todos los integrantes se colocaron de acuerdo en expulsarla del mismo.

Se presenta el irrespeto a las normas del juego, pues en ambos grupos se sale antes que su compañero pueda darle la mano al siguiente estudiante autorizando el relevo, también se presenta por parte de los estudiantes el intento de salir todos al mismo tiempo, lo cual hay que corregir de

inmediato, las filas se comienzan adelantar, haciendo necesario regresarlas a la línea de salida, estos fenómenos se hacen presentes en varias oportunidades durante el juego.

Se trata nuevamente y violando las reglas de juego de hacer trampa, el alumno que menciona cuando se plantea la actividad, el hecho de ser “malo para correr”, le intenta pasar su banderín al compañero con mayor agilidad para que este la transporte hasta el otro lado de la cancha.

Se presenta una preferencia por los niños en el orden de la fila para la salida, colocando las niñas al final de la cola, lo cual vuelve a suscitar desorden y fricción en el grupo, con respecto a este tema también cuando se presenta la competencia entre un niño y una niña, el grupo al que pertenece el niño grita: “no te vas a dejar ganar de una niña, Uuuu ese no pudo, cómo te vas a dejar ganar...”

Al finalizar la actividad los reproches del equipo que demora mayor tiempo en completar la actividad, “perder según los comentarios de los estudiantes”, se hacen de manera exagerada, no existe la debida dimensión por parte de los alumnos de que sólo se trata de un juego, el único objetivo de la actividad relevante es el ganar, mas no el de divertirse, compartir, realizar una actividad física...

Finalmente y por recomendación del docente del aula propio de la institución se brinda un espacio para que los estudiantes practiquen un deporte a libre elección (esto es necesario, pues los niños se notan algo cansados, estresados, puede ser por los cambios y adaptaciones al juego cooperativo - hay que darles espacio), los niños eligen fútbol en su gran mayoría, a excepción de un grupo reducido que siempre se ha observado se sienta al lado de la cancha a entretenerse con juguetes que habían traído a clase, pese haberlos comunicado que no lleven ningún elemento e incluso que dejen la chaqueta de la sudadera en los respectivos pupitres. En cuanto a las niñas

prefieren jugar al Congel, otro grupo se sienta un lado de la cancha a dialogar y otros niños se dirigen al parque de diversiones de la institución donde encuentran barras y columpios.

Siguiendo las ideas anteriores, es conveniente decir que en la observación que se realiza en las diferentes clases de educación física en los grados primero, segundo y tercero de primaria, se encuentran fenómenos recurrentes como la conformación de grupos cerrados, siendo una de las principales características presentes en estas clases y por supuesto uno de los primeros inconvenientes a superar para lograr un correcto desarrollo de las actividades y una sana convivencia al interior de esta comunidad educativa.

Ello obedece según las observaciones hechas, a la falta de convivencia e interacción entre los mismos alumnos, motivo por el cual los valores pro-sociales no han tenido un ambiente adecuado para su desarrollo entre el grupo de estudiantes, dificultando así las relaciones sociales y personales de los estudiantes.

Pero esto al adentrarse más en la cotidianidad de las clases, parece ser más un efecto que una causa, pues la no convivencia radica en la no aplicación del respeto tanto a manera personal como a las normas establecidas para las diferentes actividades planteadas en las clases de educación física.

El respeto es fundamental para la persona en cualquier edad, para la vida social y desarrollo de grupos sociales; cada persona adquiere un nivel de respeto para aplicarlo en su cotidianeidad y ningún ser humano está exento de él.

Además, de ser un valor muy importante a nivel personal, se distingue porque se refiere o enfoca en aceptar la diferencia de los demás, pues, así como cada individuo se acepta, acepta a los demás, como lo menciona el autor Leonel Díaz, al afirmar:

“El respeto hace referencia a la opinión que de manera consciente e inconsciente tiene un individuo respecto de su propio valor e importancia; así mismo de su responsabilidad en las relaciones interpersonales (con otras personas), intrapersonales (consigo mismo) y con su entorno (con lo que lo rodea)” (Díaz, 2000: p. 12).

El respeto es el sentimiento de cada persona para sí misma y se considera valiosa para la persona y para quienes la rodean, es una valoración del propio ser, de la manera de ser, de quién es, del conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales configuradores de su personalidad, lo que al mismo tiempo desarrolla una actitud de la persona hacia la comunidad.

Y eso hace que precisamente el individuo tenga la perspectiva y conciba el conjunto de vivencias, acciones y comportamientos que se van dando y experimentando a través de la existencia, es la expresión reflejada en hechos, en este caso particular las actividades físicas desarrolladas en la clase de educación física.

En el contexto escolar, permite que se eleven los niveles de aceptación de la persona dentro de un contexto del juego y de las relaciones con sus compañeros, lo que luego se extenderá a los demás aspectos de la convivencia, sin temor al reproche y a desarrollar las actividades de acuerdo a sus capacidades, sin ningún tipo discriminación hacia él o hacia sus compañeros, logrando que todos desplieguen de forma adecuada sus habilidades tanto corporales como cognitivas así como también sus habilidades sociales.

El rol del respeto dentro del ámbito educativo, se evidencia en las relaciones interpersonales que, en un ámbito mayor correspondería al social, por ello la intervención pedagógica profesional posibilita en gran medida el potenciamiento de hábitos, destrezas, capacidades, tanto a nivel físico como al conductual, para resolver de manera efectiva todo tipo

de dificultades que derivan en un aprendizaje aplicativo para su vida social. Convenientemente se dice que:

“la educación es una prioritaria tarea social que con frecuencia se desdeña por la prioridad de otros valores que se antojan más prácticos. Parece que entre los contenidos que se imponen en la actualidad, en muchos ambientes de enseñanza el respeto ha caído en desuso, sin percibir ese segmento de la sociedad que con la pérdida del respeto la educación pierde su base fundamental” (Botella, 2004).

De esta manera, se evidencia el potencial del respeto y su contenido educativo dentro de la escuela, donde es aplicado en los juegos cooperativos que tienen entre sus principales objetivos fomentar las relaciones interpersonales de los estudiantes con su consecuente resultado de favorecer las conductas de grupo.

Una vez se ha realizado la descripción de lo observado en una primera aplicación del ejercicio, se procede a describir los aspectos más relevantes registrados al desarrollar el juego cooperativo (con pequeñas modificaciones), en la fase de finalización de la observación.

6.6.3 Descripción del juego cooperativo (distención y cooperación II)

El juego consiste de la misma manera en relevos; pero en este caso se pide a los estudiantes que cada grupo asigne un nombre a su equipo, en este punto se observa cierto desorden entre los estudiantes, pero hay ausencia de agresiones físicas - caso que en la primera aplicación del juego si se presentó, aunque, como es normal, si se presentan algunos gritos por algunos de los estudiantes. Una vez se termina esta primera actividad del juego, se procede explicar paso a paso el objetivo y las reglas del juego a cada uno de los grupos.

En esta ocasión, el número de banderines es suficiente para cada uno de los integrantes del grupo, como cada uno de ellos tiene su propio banderín, el juego cooperativo consiste en

trasladar el banderín hasta el otro lado de la cancha y clavarlo en la línea de limitadora de la misma, ésta será la señal para que el estudiante de su respectivo equipo pueda salir de la fila y corriendo lo más rápido posible realice la misma acción, esto se debe realizar hasta que el último de los integrantes del grupo llegue al otro lado de la cancha. Una vez se encuentren todos los banderines agrupados en el otro lado de la cancha, en un trabajo conjunto y en equipo deben distribuir los banderines clavándolos en el césped de tal suerte que formen la letra inicial del nombre de su equipo, haciendo la aclaración que la letra debe agrupar todos los banderines del respectivo equipo y además debe mantener sus proporciones, es decir debe ser lo más armoniosa posible. El objetivo es realizar el ejercicio en el menor tiempo posible.

6.6.4 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

En esta ocasión se denota el entusiasmo por el juego en los niños, con frases como rojo, rojo, refiriéndose al color de su banderín o corre (Juan David) corre con toda, dale, dale...

Esto representa una gran diferencia comportamental, puesto que no se registra frases de agresión hacia el otro equipo o hacia determinada persona, por el contrario, las frases son de apoyo y ánimo hacia sus compañeros de equipo, salvo una que otra palabra de reproche de sus compañeros como: “afaaaanaaate hola, corre, nos va hacer perder vení rápido - lento”

Asimismo, es bueno advertir que no se presentan situaciones como se observó en juegos anteriores y en la misma actividad cuando se aplicó por primera vez, en el sentido de que las acciones de los estudiantes se dirigen todas a apoyar a su equipo de alguna forma, o en algunas ocasiones a reprochar las acciones de los integrantes de su propio equipo; pero no se observa como con anterioridad, acciones encaminadas a de alguna forma obstaculizar el logro del objetivo del otro equipo, casos concretos como: arrebatárles los implementos deportivos,

empujar, jalar, agredir verbalmente... En fin, cualquier acción que haga daño o dificulte el trabajo del otro grupo con la única finalidad de ocupar el primer puesto.

Ante la salida de la fila de un estudiante antes que su compañero de equipo clave el banderín al otro lado de la cancha, la mayoría de los estudiantes, incluso, algunos de su mismo equipo le gritan que regrese y que cumpla con la regla, en este momento se suscita un breve desorden, pero es de destacar esa buena actitud por parte de los estudiantes hacia el respeto de las normas establecidas.

Ya no se hace tan frecuente la necesidad de intervención por parte del docente para establecer orden en los equipos y se presencia el llamado de atención por parte de los integrantes del mismo grupo para colocar orden y poder continuar con el desarrollo de la actividad física.

Al terminar el juego cooperativo hay celebración por parte del grupo que logra alcanzar el objetivo en menor tiempo, pero a diferencia de la primera vez, el equipo que tarda un poco más en alcanzar el objetivo, no entra en reproches ni lamentos airados, ni culpa a una persona en especial por el haber “perdido”; pero si se presenta la petición persistente al profesor de que se repita la actividad, que quieren que les den revancha como lo expresan textualmente.

De igual forma que la primera vez que se desarrolló la actividad de relevos, faltando 15 minutos antes de terminar el tiempo asignado al área de educación física y según el cronograma de la institución, se brinda un espacio libre a los alumnos para que practiquen o jueguen lo que ellos deseen, pero ahora se presencia un cambio, un grupo mayoritario quiere seguir en la clase de educación física y hacen la solicitud al docente que por favor realice otro juego, ante esto uno de los estudiantes propone jugar partido de fútbol a lo cual sus compañeros dicen “no la idea es jugar todos”

El principal valor que se rescata en esta observación es la tolerancia, que va de la mano con el respeto, puesto que una vez se logra el respeto dentro de una comunidad o grupo es posible que el individuo transite el camino hacia la tolerancia, otro de los valores fundamentales para una sana convivencia de los seres humanos, esto se manifiesta en el grupo sujeto de estudio, puesto que de forma gradual, los diferentes cursos en los que se desarrollan los juegos cooperativos van demostrando el respeto hacia sus compañeros al interactuar de una forma más calmada con los integrantes que lo conformaban, disminuyendo la agresividad y reemplazándola por la tolerancia.

En conclusión, se manifiesta entonces que la tolerancia es otra de las bases fundamentales para una convivencia íntegra con los miembros de una sociedad.

Según Vásquez (2002) “la tolerancia es la expresión más clara del respeto por los demás y como tal es un valor fundamental para la convivencia pacífica entre las personas”. (p. 22).

De acuerdo con estas palabras, es necesario cimentar en los niños este tipo de valores básicos y apropiados para llevar una vida armoniosa y fructífera con todas las personas. El establecer este valor como un puente fundamental entre sus familiares, amigos, compañeros, vecinos... hará que su día a día se lleve con más tranquilidad y equilibrio, evitando insolencias contra él y contra su entorno.

La tolerancia se orienta a buscar criterios para evaluar las relaciones consigo mismo, con las demás personas y al mismo tiempo propiciar tendencias y actuar racionalmente ante la sociedad.

El sentido que se le otorga a la tolerancia y en la que se basa esta observación se puede resumir en la definición sucinta que nos brinda el Diccionario de la Real Academia Española.

Tolerancia: Respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias. (Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=ZyWPzRW>)

6.6.5 Descripción del juego cooperativo (comunicación, resolución de conflictos)

En este tipo de juegos, el objetivo principal es que los estudiantes resuelvan de manera conjunta las situaciones de conflicto que se les plantea.

Para esta observación se elige una actividad que requiere de los elementos propios de los juegos cooperativos como: trabajo en equipo, coordinación, respeto, tolerancia, comunicación... Y además se le adiciona otro de los componentes de los ya mencionados juegos cooperativos, el estímulo al estudiante hacia la resolución de problemas trabajando en asociación con sus compañeros.

Es por ello que al inicio de la actividad se les instruye a los estudiantes sobre unas bases de la actividad a realizar; pero no se les dice cómo deben proceder para alcanzar el objetivo.

Se inicia dividiendo el grupo de grado primero de primaria en subgrupos de tres estudiantes, para ello y una vez formados en una fila se les hace numerar de uno a diez en orden del primer estudiante de la fila al décimo, repitiendo proceso este proceso desde el onceavo integrante hasta el veinteavo y nuevamente repitiendo el proceso hasta el final de la fila, con la intención de que una vez realizado este proceso, se conformen los diferentes grupos de estudiantes en correspondencia al número asignado, es decir que se hagan grupos del número uno, número dos, número tres...

Pero en el desarrollo de esta maniobra, se hace necesario la intervención del docente, puesto que nuevamente reaparece la característica de la conformación de grupos cerrados, los estudiantes comienzan aglomerarse entre los conocidos, entre los amigos, sin respetar las reglas del juego la cual es, agruparse según el número correspondiente, dejando a un lado a ciertos integrantes del grupo, siendo estos siempre los mismos a los que no se quiere integrar en actividades físicas anteriores.

6.6.6 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

Ahora bien, una vez superado este contratiempo, se trata de observar cómo los alumnos resuelven cumplir el objetivo de la actividad propuesta: “El CIEMPIÉS”.

Actividad para la cual se da las siguientes instrucciones:

Agruparse según el número asignado, formar una fila por cada número, de tal suerte que se obtiene once grupos de tres personas y un grupo de dos, ahora cada uno de los grupos debe formar una fila, pegarse los unos a los otros y tomarse de la cintura sin dejar espacio entre el uno y el otro estudiante, una vez hecho esto, van a tratar de avanzar de un extremo de la cancha de fútbol sala, hasta el centro de la misma, sin dejar de abrazarse.

A dicha instrucción se escucha varios de los niños decir “Uuuu qué fácil, votado...” Y como hábito de grupo vuelven a tomar como objetivo el que llegue más rápido al centro de la cancha, sin embargo, se percatan que la actividad no es tan fácil como parecía, comienzan los tropiezos, los gritos, los empujones, el señalamiento de los culpables...

Después de un momento de desorden y sin ningún avance, se advierte que en los grupos emergen diferentes estrategias. Hay grupos que comienzan a desarrollar la actividad en estricto orden, es decir, el primer estudiante da un paso con el pie izquierdo a lo cual su compañero de atrás hace lo mismo y una vez hecho esto el tercer integrante realiza la misma acción y después repiten lo mismo con el pie derecho, aunque les toma mucho tiempo, logran avanzar.

Otros grupos realizan la actividad en total desorden; pero hallan la forma de avanzar poco a poco, aunque en cada avance se presentan tropiezos y caídas, otros de los equipos coordinan todos juntos el paso izquierdo y después el paso derecho, igualmente se miran caídas, otros grupos mecanizan de manera más eficaz cada paso y aunque no haya un líder todos gritan: “ya, háganle, denle...” Coordinando paso a paso.

También se mira grupos que se sueltan para avanzar, quebrantando la norma establecida en la actividad, lo cual suscita en repetidas ocasiones quejas por parte de los otros grupos con el profesor: “Profe que dejen de ser “tramposos”.

Una vez todos los grupos llegan a la mitad de la cancha, celebraban y discuten quien había llegado primero; pero la actividad no consiste en ello, así que, se da por parte del profesor la siguiente instrucción:

Unirse tres grupos en una sola fila, conformando de esta manera tres grupos de nueve estudiantes y un grupo de ocho estudiantes, nuevamente es necesario intervenir, porque vuelve a presentarse el fenómeno de los grupos cerrados donde no quieren integrar a determinados estudiantes.

Se retoma la formación en filas y se le solicita que vuelvan a realizar la misma actividad, con la gran diferencia que ahora son nueve estudiantes los que tienen que coordinar los movimientos para lograr avanzar.

Esta vez, se les aclara que el objetivo no es cuál de los grupos llegue primero, sino llegar al otro extremo de la cancha para una vez se encuentren todos en el mismo lugar, volver a unirse entre grupos quedando en este caso dos equipos, para luego unirse nuevamente y avanzar todo el curso en una sola fila.

Una vez se da la orden de iniciar la actividad, reaparece ese espíritu competitivo y aunque claramente se dio la explicación de que el objetivo no era llegar primero vuelven a tomar ello como meta principal, de tal forma que cada uno de los integrantes de los anteriores grupos quiere aplicar el mismo método que realizó con el grupo pequeño.

Es en este punto es donde se observa la mayor intolerancia por parte de los estudiantes a las ideas diferentes que plantean sus compañeros, se agudizan las discusiones, se escuchan frases

que incomodan al grupo como son: “no quítate, este si es tonto, eso que va ser ustedes de ese grupo sólo hacen estorbo, cállate que vos sos el que siempre nos hace perder, siempre él (nombre del estudiante) que todo hace mal...”.

Hay puja por ser el primero de la fila, los empujones y jalones manifiestan demasiada agresión, de igual forma se presentan muchas más agresiones verbales “hola movete rápido (nombre del estudiante) en tono muy alto, deja de empujarme tonto, por eso es que no nos gusta jugar con las niñas, ellas si son toscas pero no se las puede tocar”, los gritos y agresiones son exagerados, a tal punto que se hace necesario intervenir y calmarlos, restaurando el orden, dando aviso para que continúe la actividad.

También se puede resaltar que la parte competitiva está siempre presente y aunque se reitera que no se trata de quien llegue primero, en varias ocasiones, los alumnos piden ayuda del profesor “profe mírelo, profe mírela, profe... están haciendo trampa, él no va ahí, se soltaron...” Refiriéndose a otros grupos que tienen como único objetivo el llegar a la línea delimitadora de la cancha antes que los otros equipos.

Se desarrolla un buen ejercicio; pero el tiempo asignado la clase se termina sin cumplir el objetivo final del juego cooperativo, el unirse en una sola fila de avanzar todos los estudiantes a manera de un solo “ciempiés”.

Gracias al desarrollo de este tipo de actividades, es posible llegar a fomentar una buena relación con todos los grupos, indistintamente si son o no del círculo más cercano a la amistad de un estudiante en particular.

En cuanto la comunicación, se debe partir de que toda persona, infante, joven, adulto, utiliza el lenguaje para comunicarse para poder ser sociable, consiguiendo expresar sus ideas, sentimientos, inquietudes y necesidades. Claro que la comunicación no solo se da de manera

verbal, ésta también puede darse de manera corporal (como es frecuente en el desarrollo de las clases de educación física), a través de imágenes o videos... la comunicación abre muchas posibilidades para que el estudiante exteriorice su realidad y naturaleza, de manera eficaz y además creando y fortaleciendo relaciones interpersonales.

Y es que, gracias a la comunicación, se hace posible el desarrollo humano, como lo expresa claramente el Doctor Javier Solís Estupiñan en su libro: Transformando adolescentes

El funcionamiento de las sociedades humanas es posible gracias a la comunicación. Esta consiste en el intercambio de mensajes entre los individuos. Desde un punto de vista técnico se entiende por comunicación el hecho que un determinado mensaje originado en el punto A llegue a otro punto determinado B, distante del anterior en el espacio o en el tiempo. La comunicación implica la transmisión de una determinada información. La información como la comunicación supone un proceso. (Solís, 2016).

Desde épocas ancestrales este es uno de los aspectos más importantes para que el mundo marche de la manera correcta; pero en épocas modernas surgen nuevos tipos de comunicación como la que se logra cuando un individuo logra enviar sus mensajes de forma adecuada y los demás lo interpretan claramente, logrando excelentes relaciones sociales, definiéndose ésta como una comunicación asertiva. Cabe decir que la comunicación es un proceso que conlleva la característica de ser recíproca, si ésta condición no se da, el proceso se ve interrumpido y la misión no se cumplirá, pues este procedimiento debe ser continuo y claro para que su recepción sea asumida de manera correcta.

Así mismo como la comunicación es un aspecto principal para el ser humano, también se aclara que esta práctica se da desde momentos tempranos en los estudiantes, lo cual le permite expresar sus emociones, sus aspiraciones, temores y todo sentimiento que desee emitir los cuales

usa para ser parte de un colectivo de personas, en este caso una institución educativa; pero ello, no garantiza que siempre tendrá buenas relaciones, pues no todas las personas expresan esas mismas sensaciones de igual forma y como todos los individuos tienen sus particularidades, asimismo también se recibe o interpreta los mensajes de forma diferente, la cual puede ser de forma negativa o positiva.

Es así como una comunidad educativa, interactúa como un grupo de individuos con necesidades comunicativas, pues es imprescindible que todo ser dentro de un grupo social tenga todo un mundo de opciones para intervenir en su comunidad, de manera que aporte, conozca o enseñe a través de la transmisión de información a sus más cercanos, alcanzando el pleno desarrollo de sus habilidades, capacidades y vivencias, sin embargo, también el ser humano tiene derecho a incomunicarse o negarse la opción de transmitir sus emociones, pues es libertad de cada quien tomar la decisión de manifestarse o no participar ante la sociedad.

Con respecto a la participación, este es uno de los aspectos fundamentales en todo proceso educativo y por supuesto uno de los pilares de los juegos cooperativos. Como se deduce de la narración de lo ocurrido en el desarrollo de las actividades, se presenta una adecuada participación por parte de los estudiantes, que gradualmente va creciendo, a tal punto que se comienzan integrar tanto grupos que en un inicio presentaban muestras de apatía, así como estudiantes que en una observación inicial se les había visto rezagados del grupo de clase.

Es satisfactorio, ver incluso que son los mismos estudiantes los que solicitan al docente continuar con la clase y además el deseo de que todos participen en las actividades, dejando atrás ese break, ese tiempo muerto al que estaban acostumbrados se brindaba al finalizar la clase para que desarrollaran una actividad propia, la que sea de su gusto. En conclusión, en las clases de educación física se eliminan esos 15 minutos de descanso.

Con respecto a la relevancia de la participación en el desarrollo de las personas, se puede decir que es comprendida como una propiedad integradora de la sociedad, lo cual brinda una legítima facultad para intervenir en ella, pues cada individuo puede ser reconocido por cualquier palabra, opinión, obra, decisión, cargo... que realice en su comunidad o entorno, así pues, cualquier acto de interrelación que tome el individuo se tiene en cuenta para formar parte de una sociedad. Es adecuado hablar de los distintos grupos que se despliegan dentro de ella, puede ser por sus estudios, su estrato, el sector donde reside, y un sinnúmero de características que lo hacen diverso e imparcial al momento de sugerir algún tipo de opinión, pues no todos los seres tienen el mismo conocimiento, lo cual hace que cada que interactúen se intercambien ideas y experiencias enriquecedoras, que también pueden no ser todas positivas; pero que seguramente aportarán considerables y profundas enseñanzas para la vida en sociedad.

De modo que al hablar de participación irremediamente se habla del proceso que involucra la expresión de opiniones de cada individuo hacia un grupo en cualquier espacio en el que interactúe, puede ser en el ámbito académico, familiar, laboral, recreativo, o en cualquier lugar donde su opinión desee ser escuchada, en este orden de ideas se hace referencia a la definición de Diana Cabezas, quien define a la Participación desde un punto más completo, "...como todas las acciones que se realizan colectivamente por parte de cada uno de los individuos para poder satisfacer determinadas necesidades o cumplir ciertos objetivos" (Cabezas, 1985: p. 25).

Definición que se ajusta al concepto del tipo de participación que se requiere dentro de una filosofía cooperativista, donde cada individuo participa en sociedad y en comunión con los demás para causar un efecto importante como colectividad y así alcanzar algunas metas propuestas según sus necesidades. Pues la sumatoria de la participación individual genera la

explosión de ideas para hacer que algo funcione, dándole más sentido de colaboración, intervención y comunión entre los entes concurrentes, cumpliendo con objetivos colectivos.

Sobre la base de una sana y activa participación se da una buena convivencia, con los juegos cooperativos (y tomando como referente el juego al que se hace alusión al inicio de esta narración “El ciempiés”) es evidente un cambio de comportamiento por parte de los estudiantes en estos dos sentidos, primero y como ya se mencionó se logra una participación de la totalidad de los estudiantes en clase, eliminándose hasta esos fenómenos extremos, donde se presentaban casos aislados de estudiantes que se negaban a participar en la clase, llegando a esconderse, o entrar en llanto para no intervenir en actividades físicas avanzando hasta un punto donde son los mismos estudiantes los que quieren continuar con el desarrollo de juegos cooperativos, aún incluso cuando se escucha la chicharra que anuncia la hora de descanso, además, se hace la observación de que los estudiantes llevan los juegos cooperativos a estos momentos de recreo.

La buena convivencia se debe promover desde edades tempranas del ser humano, preparándolo para la sociedad y el actuar dentro de ella, que es un derecho que tienen cada ser con la posibilidad de pronunciarse, de manera que aporte e intervenga en la convivencia con quienes a su alrededor permanecen. De ahí que la sociedad es un grupo donde todos actúan en pro de una solución positiva para la comunidad, pues cuando una persona está inmersa un grupo social es preciso tener la posibilidad de participar total o parcialmente en las decisiones generales, lo cual también es base fundamental de una buena convivencia. Porque el arte de convivir es un proceso metódico que se mantiene teniendo como base la ejecución de aquellos valores obtenidos de manera individual en el desarrollo formativo desde el hogar, la familia, las amistades y por supuesto las instituciones educativas, por tanto tiene como propósito conceder a cada individuo una sana interrelación con quienes conforman los distintos entornos sociales en

los que se desenvuelven, así como en el medio escolar donde los estudiantes manifiestan a sus compañeros anhelos, aspiraciones, emociones... Lugares donde todos se comunican entre sí, creando armonía social en convivencia con los otros, por lo tanto este acto de convivir es permanentemente de generosidad, abriendo y mostrando todos los intereses y recibiendo de manera recíproca los de los demás. Este esquema vivencial tiene una evocación histórica:

Convivencia es de hecho la transcripción española del latín *conviventia*, neutro plural del participio presente del verbo *convivere*, una sustantivación que nunca emplearon los romanos, y que significaría "todo aquello que convive". Se trata por tanto de un neologismo culto que nunca hubiesen formado ellos porque se hubiese podido interpretar en cualquiera de los dos sentidos que tiene el verbo *convivere* y se hubiese prestado por tanto a toda clase de equívocos. En efecto, se echa de ver en esta palabra, que en Roma eran de religión única; aunque justo es decirlo, tan sincrética que agregaba sin mayor esfuerzo a su panteón (*pan qewn / pan zeón* =de todos los dioses) a los dioses vencidos, con sus ritos y misterios. Es que entre los castigos que infligían a los vencidos, no estaba el de quemarles totalmente las raíces. Algún misterio ha de haber en esta práctica, puesto que no fue exclusiva de los romanos. (Recuperado de <https://encuentrodeideas.files.wordpress.com/2012/08/proyectos-institucionalesi.pdf>)

Este concepto de convivencia, data de todo lo que socialmente coexiste, además que se debe tener en cuenta los elementos que interactúan en estas relaciones; en un concepto tangible, que se puede analizar las conexiones entre los estudiantes los cuales la mayor parte de su tiempo permanecen en los salones de clase y se manifiesta la habilidad de convivir en este contexto. Muchas veces esta convivencia se interpreta como una acción difícil de lograr, sin embargo, para el bienestar de aquellos que están inmersos en el entorno estudiantil, es importante reflexionar y comprender claramente que se requiere mantener una sociabilidad pacífica, positiva y con un

compromiso cooperativo, para construir una comunidad honesta, servicial, productiva y óptima para vivir.

Este término de convivencia porta consigo un sinnúmero de valores que permiten la coexistencia saludable y un ambiente agradable con todo lo correspondiente a las relaciones sociales. Es bien sabido que como parte esencial de la convivencia está el respetar y aceptar al otro individuo por su forma de ser, aunque no se tenga afinidad, es así como se establece el buen manejo de las relaciones sociales, creando soluciones pacíficas a los problemas comunitarios y en especial a los que se suceden en el ámbito escolar.

Ahora bien, es de mencionar que, como es natural dentro de todo grupo sea este escolar o social, se presentan diferencias y enfrentamientos entre sus integrantes, sin ser interpretado esto como falta de una sana convivencia, sino por el contrario como un factor intrínseco y circunstancial, el cual es necesario darle un buen manejo y llevarlo a buen término para el crecimiento interpersonal de todos sus integrantes. En este sentido Andrea Constanza Rodríguez aporta al tema con el siguiente argumento:

En todo grupo social inevitablemente se presentan conflictos debido a que los múltiples intereses que tiene cada persona o grupo riñen frecuentemente con los intereses de los demás. La convivencia pacífica, en cambio, sí implica que los conflictos que se presenten sean manejados sin agresión y buscando favorecer los intereses de todas las partes involucradas. Es decir, que las partes involucradas logren por medio del diálogo y la negociación encontrar salidas al conflicto en las que los intereses de todas las partes resulten de alguna manera favorecidos. (Rodríguez, 2007: p. 146).

Desde este enfoque, se reconoce la complejidad que se vive a nivel social y escolar a causa de la variedad de personalidades e intereses que se integran en un colectivo; lo que resulta en que

cada individuo busque el beneficio propio, esto es causal de inconvenientes con los demás, debido a que cada uno busca salir favorecido sin tener en cuenta a quienes hacen parte de su entorno y claramente no se llega a una solución conveniente a los problemas comunes. No obstante, a causa de ello se ven exigidos a permanecer en la constante búsqueda de soluciones colectivas, por lo tanto, obligados a vivir de manera pacífica, escuchándose los unos a los otros, teniendo en cuenta cada punto de vista, promoviendo el trabajo en equipo y así solidarizándose con el entorno. Es posible concebir propósitos colectivos si se desarrollan estrategias comunitarias, avaladas en la intervención y colaboración de todos quienes la integran, motivados por encontrar soluciones eficaces a sus conflictos, de manera que contribuyan en la formación de compromisos colectivos, obligaciones personales y que además como un punto muy importante, que aporten a su desarrollo integral.

Por lo tanto, el resultado del fomento de valores como: el respeto, la tolerancia, la comunicación, la convivencia y la participación en la diaria convivencia de los estudiantes, promueven los buenos comportamientos de los integrantes de la comunidad educativa, crea conciencia de los razonamientos del proceder individual y por ende el colectivo; es así como en los establecimientos educativos existen normas escritas y aprobadas, pero también normas no formales, dentro de ese currículo oculto, las cuales suscitan el buen comportamiento de los estudiantes, creando compromisos personales a nivel académico, familiar y social, cuya aplicación da como resultado personas con una responsabilidad íntegra sobre el lugar donde se actúa y se convive.

6.7 Juegos cooperativos y comportamientos de los estudiantes en las clases de educación física

Para los seres humanos es imprescindible aprender y educarse dentro de todos los contextos en los que se desenvuelvan, como los escolares, sociales y familiares, y en especial es necesario que aprenda a proyectar su forma de ser de manera adecuada, para que logre tomar beneficio de las distintas circunstancias que se dan en la cotidianidad siempre y cuando su participación sea activa y productiva; así entonces, la manera como los individuos participan en los distintos campos de socialización influye en la forma como se desenvuelven en los mismos; así es como en la vida escolar, se descubren varias personalidades gracias al comportamiento de los niños, especialmente en las clases de educación física, en la cual se hace notoria la participación activa de los estudiantes, de tal manera que en algunos casos se pueden mostrar agresivos, indiferentes, sosos o por el contrario, se manifiestan integrados, amables, cooperadores... estos últimos son aquellos estudiantes quienes con su gran colaboración hacen que los juegos cooperativos obtengan resultados positivos de forma más rápida.

En vista de que la participación es un proceso importante en la escolaridad, se hace más evidente a la observación en clases de educación física, en estas influye el grado de participación que los niños muestren en las actividades que se propongan; también es importante destacar esta práctica como un derecho que todo ser humano tiene y puede proyectarse en la vida diaria para expresarse ante la familia, los vecinos, sus compañeros de trabajo o de estudio, porque gracias a la participación se pueden dar aportes valiosos y constructivos a quienes lo rodean; en este contexto el docente de educación física, desempeña un papel muy importante en el desarrollo personal y pedagógico de los niños, pues se establece esta condición de educador como un orientador en los procesos motrices y sociales, acompañando al estudiante a superar desafíos

que pueden verse como normales en su cotidianidad, conjuntamente se determinan estos espacios de trabajo activo y grupal, como escenarios perfectos para incrementar la participación, donde la labor en equipo facilita que las acciones cooperativas fortalezcan sus relaciones interpersonales, sus capacidades motrices, fortalezcan lazos de compañerismo, vivifique valores morales... ya que gracias al juego, las emociones afloran y con ello se evidencian nuevas reacciones de cada estudiante con las acciones que realiza. Así mismo, en el proceso de observación son indudables las demostraciones y reacciones frente al tema participativo, las cuales se pueden definir como: “un proceso psicológico adaptativo, que tiene la finalidad de reclutar y coordinar el resto de los procesos psicológicos cuando situaciones determinadas exigen una respuesta rápida y efectiva para ajustarse a cambios que se producen en el medio ambiente. Las emociones incluyen conductas observables, sentimientos expresados y cambios en el estado personal” (Morales, 2016).

Considerando lo dicho por la autora, se puede puntualizar que las emociones hacen parte ineludible de los procesos personales y morales, gracias al nivel y valor de participación de cada persona, los cuales permiten que los seres humanos se adecuen a cualquier contexto. Lo anteriormente expuesto se complementa con los aportes de Javier, Corvalan, y Gabriela, Fernández, quienes expresan que:

La participación es la asociación del individuo con otro(s) en situaciones y procesos más o menos estructurados y en relación a objetivos finales, medianamente claros y conscientes, o bien a resultados no conscientes para el individuo, pero significativos desde la perspectiva del sistema social. Mediante esta asociación u cooperación con otros, el individuo adquirirá un mayor ejercicio del poder. Esta adquisición no será posible para el individuo al permanecer aislado o sin

asociarse y al hacer esto último influirá también en la creación de un fenómeno o resultado objetivo. (Corvalan y Fernández, 1998)

Gracias a este aporte, se define a la participación como el medio más eficaz en el proceso de socialización, pues como conjunto se debe buscar soluciones grupales que estén vinculadas a objetivos comunes, en los que se conciba la importancia de estar dispuestos a entregar y recibir de la misma manera, donde se entregue aportes individuales valiosos, aceptando que existen reglas para cumplir en pro de las actividades grupales, de esta forma es entonces como cada individuo desde su personalidad, participación y necesidades, intercambie opiniones, pueda disfrutar de actividades con el propósito de mejorar las relaciones interpersonales que se susciten dentro de cualquier grupo.

Para reforzar esta realidad encontrada y analizada a través de la teoría, se utiliza el proceso metodológico y didáctico denominado los juegos cooperativos, donde se aplica una serie de actividades desde las cuales se evidencia los comportamientos que exteriorizan los estudiantes al implementar este nuevo proceso, como se refleja en el juego de presentación que se relata a continuación:

6.7.1 Descripción del juego cooperativo (presentación)

El juego cooperativo consiste en formar dos círculos con los estudiantes tomados de la mano, primero se hace un círculo al que posteriormente se los rodea con un círculo un poco más grande, al aviso del profesor los círculos se empiezan a mover en direcciones contrarias, inicialmente el círculo de interno se mueve en contra de las manecillas del reloj del círculo externo en el sentido de las manecillas del reloj. Cuando el profesor de la orden, los círculos se detienen y los estudiantes se saludan con el compañero que este enfrente, pero con diferentes partes del cuerpo, según lo indique el docente.

6.7.2 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

En el desarrollo del ejercicio se nota rostros de alegría y tristeza porque en oportunidades les corresponde el saludo con su mejor amigo pero en otros casos deben realizar el saludo con compañeros con los cuales no tienen mayor trato, y por este motivo tratan de cambiar de orden para quedar con su mejor compañero, rechazan a los que quedan al frente de ellos y se dirigen a donde se encuentran sus amigos, argumentando lo siguiente: “no que vergüenza él no es mi amigo”, “yo no quiero con ella”, “ummmm, me toco con este”, “profe déjenos conformar el grupo con los que nosotros queramos”, “no profe así no queremos los grupos”, “yo no quiero en el grupo de ella”.

Se observa actitudes de rechazo hacia algunos y de preferencias por otros, este fenómeno se exhibe inicialmente por parte de los estudiantes que usualmente son más hábiles en el desarrollo de las actividades físicas; pero pronto son replicados por más estudiantes, también se presenta el uso de sobrenombres para referirse a los compañeros con quienes no se quiere realizar el saludo. Este fenómeno no se presenta es aislado ni propio de la institución, que se concuerda con lo expresado por Leonel, Vidal:

“El rechazo es considerado como uno de los síntomas por medio del cual el niño evidencia constantemente rechazo y un bajo nivel de respeto por sí mismo, es principalmente un mal comportamiento repetido deliberadamente, expresando en: exceso de desconfianza, no aceptación al otro, y el colocar sobrenombres a sus compañeros; produciéndose daño así mismo y a los demás, hace continuamente cosas insensatas o perturba a otros, manifiesta actitud competitiva extrema”. (Vidal, 2000: p. 45)

Con respecto a este tema se toma la decisión de enfatizar sobre la importancia de mejorar las conductas y las relaciones entre compañeros, favoreciendo a generar ambientes amenos y

permitiendo una convivencia sana y en paz; por este motivo en las actividades grupales se resalta la magnitud del hecho de aceptar, reconocer y respetar las diferencias de los demás para lograr el éxito y la valoración individual de cada estudiante como un agente importante del trabajo en equipo.

Adicionalmente se es válido insistir en que las relaciones que se fortalecen dentro del aula de clase o en las actividades lúdicas y educativas, favorece individualmente al individuo como estudiante y como ser humano, pues se resalta el valor de llevar de manera apropiada una relación y además beneficia enormemente a la sociedad demostrando disposición para armonizar y conectar con otro individuo generando una comunicación apacible, con muestras de afectividad que contribuirá positivamente al ambiente donde se desenvuelve.

En este orden de ideas en cada práctica ejecutada se busca la aprobación entre compañeros, sin juzgar, comparar, ni criticar, sencillamente se quiere la aceptación de sus diferencias y la conformidad de sus cualidades, Como lo señala acertadamente Elizabeth, Hurioch quien dice que:

“Los niños con buena aceptación tienen más oportunidad para participar en las actividades de grupo, se sienten felices y seguros, desarrollan auto conceptos favorables, por que otros les dan la aprobación, tienen oportunidades de aprender patrones de conducta y capacidades aceptables desde el punto de vista social” (Hurioch, 1995: p. 286).

Por consiguiente, es pertinente admitir que el hecho de ser aceptado dentro de un grupo, da pie a que la participación de cualquier individuo sea más activa, en este caso los valores aportados en las actividades de educación física, permiten que se resalten virtudes muy fuertes y especiales en los niños, facilitando el desenvolvimiento de cada estudiante dentro de su colectivo, además fortalece lazos socio-afectivos que se constituyen como parte esencial en el

proceso social y participativo, permitiendo elevar los niveles de participación para ser tenido en cuenta y sentirse significativos en todas las actividades concertadas.

Así mismo, el intelecto de los niños aumenta, puesto que la comunicación es una herramienta efectiva cuando se promueve la participación activa y la aceptación de las diferencias individuales, haciendo que los conflictos disminuyan y en cambio se manifiesten expresiones de respeto y armonía entre compañeros, de esta manera se generan relaciones placenteras, reconociendo la importancia de cada individuo como ente fundamental de las relaciones.

Así que es posible precisar el valor tan significativo que adquiere el juego en este tipo de actividades, puesto que viabiliza la comunicación fraterna y las relaciones interpersonales con sus compañeros y en general con toda la comunidad donde se desenvuelve, generando comportamientos positivos que ayudan a la convivencia pacífica, adicional a ello, estas actividades proporcionan ambientes creativos, de motivación y de aprendizaje, puesto que con actividades que impliquen jugar de forma cooperativa hace que los niños asimilen más fácilmente y con agrado lo que esencialmente se pretende enseñar.

6.7.3 Descripción del juego cooperativo (afirmación)

En el desarrollo de las actividades para este tipo de juegos se busca promover la afirmación de los estudiantes, como seres humanos íntegros y como grupo, es por este motivo que durante el juego se colocan a prueba mecanismos basados en la seguridad de sí mismos, en este caso auto estima, capacidades de expresión en público, superación del miedo escénico... Así como también se trabaja en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales, expectativas...).

En esta oportunidad, se relata el juego cooperativo denominado el programa de televisión. Para la realización de las actividades conducentes a cumplir con el objetivo de esta actividad se divide al grupo de clase en ocho subgrupos, cada uno de estos conformados por cuatro estudiantes, que como ya es habitual es elegido al azar con el propósito de que el grupo sea lo más heterogéneo posible en cuanto a género, edades y sobre todo grupo de amigos.

Una vez conformados los grupos, se explica a los estudiantes las reglas del juego, las cuales son: se debe preparar una escena de algún programa de televisión que ha de ser elegido por el grupo, es necesario que en esta escena participen todos los integrantes del grupo, está permitido hacer uso de cualquier recurso que tengan a la mano para apoyar su representación, como son: las chaquetas de la sudadera, los balones, las canchas... Se brinda un tiempo para la preparación de la escena y un tiempo para su puesta en marcha, no está permitido la interferencia por parte de otros estudiantes cuando un determinado grupo esté en escena.

6.7.4 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

En este juego se observa comportamientos de alegría, los estudiantes expresan mucho entusiasmo por realizar la actividad; se presentan manifestaciones entre los grupos como: “no que pereza ustedes no hacen bien”, “tenemos que actuar bien para ser los mejores”, “que divertido este juego”, “organicémonos bien para que todos hagamos bien el trabajo”, “tenemos que unirnos para que salga bien la obra”; pero también hay manifestaciones de desagrado con algunos compañeros que les toca en grupos que presentan actitudes egoístas “pilas trabajaran bien si no que vergüenza”, “vea profe ellos no quieren hacer nada”, se puede decir que cada estudiante dentro de su individualidad como ser humano tiene diferentes conductas y expresiones, como el hecho de hacer conocer la empatía que siente por los demás, acto por el cual se brinda la oportunidad de intercambiar ideas y todo tipo de manifestaciones únicas, donde

finalmente se constituyan lazos de amistad, colaboración, apoyo, y todo un sinnúmero de valores los cuales refuerzan sus relaciones y les permiten integrarse de manera efectiva en un grupo.

Se deduce que el éxito del trabajo en equipo es responsabilidad de cada uno como individuo dispuesto a funcionar efectivamente dentro de un grupo, de manera organizada y evitando cualquier acción conflictiva, los autores Charles, Hicks e Irene Place, presentan de forma más clara este pensamiento cuando expresan:

Con buena organización, cada individuo sabe cuáles son sus deberes y responsabilidades, las funciones necesarias se fijan y se asignan de modo que el personal y las instalaciones se utilicen una forma efectiva, se coordinan las actividades, se reduce al mínimo los conflictos y la confusión. No garantiza que se alcancen los objetivos y los planes, pero la mala organización hará su consecución difícil, por no decir imposible. (Hicks y Place, 1997: p. 45)

Sobre la base de las observaciones realizadas y las consideraciones de los autores citados anteriormente, se indica que el éxito de un grupo está en una buena comunicación entre ellos, especialmente para lograr organizarse efectivamente, ubicando a cada componente del grupo en un rol específico, cada uno con sus obligaciones y compromisos hará que su grupo se consolide. Por lo que se refiere a ello, el educador plantea actividades donde la opinión de todos los estudiantes sea valorada y así forme parte dinámica de los ejercicios propuestos, siempre a favor de las buenas relaciones interpersonales y el éxito grupal.

Con ello, el grupo sujeto de estudio permite que las actividades sean recibidas favorablemente, ya que los estudiantes advierten la necesidad de mantener buenas relaciones con sus compañeros, de manera que esto conlleve a generar espacios armónicos y originar el adecuado desarrollo de las actividades en la clase de educación física, facilitando la comunicación y reduciendo al mínimo los conflictos entre compañeros.

Es decir, que en las clases de educación física es muy importante la comunicación ya que de esta depende el buen avance de las actividades a desarrollar y por consiguiente una buena comunicación ayuda a expresar todos los sentimientos de los estudiantes.

6.7.5 Descripción del juego cooperativo (paracaídas)

En este ejercicio, se retoma factores de juegos cooperativos, en especial de presentación cooperación y distensión; pero al mismo tiempo se introduce algo (paracaídas) que se sabe genera distracción y diversión a los estudiantes, en este caso bombas inflables.

Se divide el grupo en cinco equipos y a cada equipo se le hace entrega de bombas de diferente color, las cuales deben sujetarse a los pies de los integrantes, a la señal del profesor los equipos salen a reventar las bombas de otros colores, aquí los estudiantes deben diseñar y aplicar estrategias en grupo para proteger sus bombas y al mismo tiempo para lograr reventar las bombas de otros equipos.

6.7.6 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

El comportamiento de los niños es inestable, en la medida en que necesita de algún tipo de ayuda para forjar ciertas actitudes en donde se restablezca el orden, en la aplicación de esta actividad surgen desórdenes, los estudiantes centran su atención en el material didáctico, la mayoría se distrae y no acata las órdenes del profesor, se escuchan comentarios como: “coge, coge esa bomba y nos vamos”, “vea profe él quiere todas las bombas y no nos comparte”, “ella me quito la bomba”, “no yo quiero la azul, yo así no juego”, “coge otro color para que nos toque juntos”, formando algarabía y desorden, haciendo necesaria la implementación de un orden o reglas, ante lo cual es preciso que el profesor intervenga, generando cambios comportamentales, recordando a todo el grupo el trabajo en equipo y la cooperación.

Tomando las situaciones que se suscitaron y el contexto de los estudiantes, se puede señalar que al principio de la ejecución de la actividad, se manifestaron situaciones donde los niños no dialogan con todos sus compañeros, solamente lo hacen con un grupo escaso de estudiantes de su mismo curso, también se suscitan casos donde el retraimiento de algunos de ellos es evidente y provocan rechazo frente a los demás niños; frente a este tema y gracias a la aplicación de actividades cooperativas, los estudiantes cuando se les recuerda por parte del docente los lineamientos del cooperativismo, no tardan en presentar cambios positivos, y ya no es necesario reiterar los llamados de atención de tal manera que de forma gradual, estas situaciones se transforman dando otros aspectos y tornándose mucho más plácidas e interesantes para los estudiantes, donde se ve el compromiso de actuar y cooperar, se hace evidente los cambios en el comportamiento, se hacen más frecuentes y naturales los procesos de diálogo con el docente y entre ellos mismos, aplacando conductas inapropiadas rápidamente.

Es así que, gracias a la aplicación de los juegos cooperativos los estudiantes asumen distintos comportamientos, entre ellos está, el favorecer el nivel de motivación entre los compañeros, demostrando que tienen aptitudes admirables, donde se afianza la comunicación y se logra desencadenar el interés de los niños en temas de relaciones socio-afectivas de manera lúdica.

6.7.7 Descripción del juego cooperativo (cooperación y distensión)

Continuando con la aplicación de los juegos cooperativos se trae a colación el juego que tiene como una de sus reglas el azar, donde se elige un niño o niña, quien empieza a correr tratando de tocar a otro compañero, aquel que haya sido tocado por él o ella le dará su mano, con el objetivo de ahora correr juntos para atrapar a otro compañero, así sucesivamente se van sumando a la cadena cada uno de los jugadores, pero siempre es el primer niño o niña quien

decide a quien quiere ir a perseguir. El juego termina cuando todos los jugadores son adheridos a la cadena, momento en el cual se hace cambio del estudiante guía.

6.7.8 Desarrollo e interpretación del juego cooperativo

Una vez elegido el primer estudiante por el docente y conformado el primer grupo por un número de seis estudiantes, se presentan conflictos al momento de atrapar a sus compañeros, puesto que en el afán de capturarlos todos hablan y todos quieren dirigir, esto hace que se empujen, haya rechazos y sin lograr colocarse de acuerdo algunos de ellos dicen: “no nos empujemos”, “tú eres de las última”, “ubiquémonos rápido para ganar”, “organicémonos sin hablar todos juntos”, “no hablen”, “que dirija uno solo, vos no porque nos haces perder”, el juego continúa con normalidad; pero no se presentan algunas discusiones entre los estudiantes por que se sueltan de la mano y se van por diferentes partes; pero poco después y aunque todos quieren realizar el papel de ordenar el grupo, se logran colocar de acuerdo (sin intervención del docente) y escogen a un solo estudiante para organizar y dirigir la actividad (recordando las instrucciones que se impartieron en un inicio. - Quien dirige el grupo es el estudiante elegido por el docente para iniciar la actividad), lo cual permite que el juego termine de forma adecuada.

Tomando en cuenta las expresiones de los estudiantes, que manifiestan relaciones interpersonales donde se comparten momentos de diversión y tolerancia, sin olvidar naturalmente los valores aprendidos, se ha generado mayor cohesión entre estos grupos estudiantiles, despertando esa habilidad de lograr colocarse en el lugar de otros y comprender desde este punto de vista, esa empatía como lo describe RubinZick:

“Empatía es la capacidad de poder experimentar la realidad subjetiva de otro individuo sin perder de perspectiva tu propio marco de la realidad, con la finalidad de poder guiar al otro a que pueda experimentar sus sentimientos de una forma completa e inmediata”. (Rubin, 1997).

Las actividades planteadas tienen la finalidad del trabajo en equipo y de estimular comportamientos participativos, con el fin de disminuir conflictos y por el contrario fortalecer eventos de convivencia, comunicación y relaciones interpersonales, con el único objetivo de integrar efectivamente en las clases de educación física a todos quienes componen el conjunto de estudiantes.

6.8 Recapitulación

A modo de síntesis, se puede afirmar que el presente estudio brinda la posibilidad de observar en la práctica, el grado de importancia que tiene la intervención de los juegos cooperativos en la clase de educación física, para que esta no solamente sea enfocada a la enseñanza de técnicas y habilidades físicas, sino que también tenga una amplia perspectiva sobre el estudiante como ser social y su formación integral.

Constatando desde la experiencia como los juegos cooperativos por su naturaleza no competitiva presentan una tendencia a la socialización y cooperación, siendo de esta manera una herramienta pedagógica eficaz para el fomento de habilidades y valores pro-sociales, se afirma esto basándose en los cambios y tendencias que se observan en los comportamientos de los estudiantes, como:

Mayor armonía entre los grupos y predisposición a la ayuda entre sus integrantes.

Tendencia a una mejor aceptación y cohesión de todos los compañeros.

Mejores relaciones interpersonales a nivel de género.

Mejor comunicación, redundando ello en un mejor clima escolar.

Disminución en el grado de rechazo por parte de los estudiantes más aventajados hacia aquellos que presentan dificultades en la realización de actividades físicas.

Mayor confianza en sus capacidades e integración por parte de estudiantes que en el inicio del estudio se encontraban relegados respecto a los grupos que se conformaban típicamente en las clases de educación física.

Mayor respeto de las reglas e instrucciones, aspecto que favorece el adecuado desarrollo de las actividades, presentándose incluso corrección por parte del grupo hacia los compañeros que intentan evadirlas.

Disminución en los casos de agresiones tanto físicas como verbales.

Mayor participación e interés de parte de los estudiantes hacia las clases de educación física y las actividades propuestas en la misma.

Se resalta el mayor grado de paciencia y tolerancia que presentan los estudiantes para la resolución de problemas grupales planteados por el docente, además, la perseverancia sobresale entre los nuevos comportamientos de los estudiantes.

Se presenta una transferencia por parte de los estudiantes de lo aprendido en los juegos cooperativos aplicándolo a las diferentes actividades de esparcimiento que realizan a la hora de descanso.

A manera de colofón es preciso decir, que los juegos cooperativos son un recurso pedagógico de considerable valía, no sólo para la aplicación en el desarrollo de actividades físicas, si no, por las enseñanzas que le deja al estudiante para la vida diaria. Constituyéndose en una fuente de preparación para la vida adulta en sociedad.

7. PROPUESTA: “JUEGOS COOPERATIVOS “UNA BUENA INTEGRACIÓN”

7.1 Presentación

Los juegos cooperativos se han tornado como una de las actividades y herramientas más efectivas para generar valores en los niños y niñas, ya que en su práctica logra transformar ambientes que hoy en día están saturados de antivalores, egoísmo, desunión por escenarios mucho más amables para el desarrollo de un individuo, el cual pueda vivir en sociedad de manera provechosa y acertada; mejorando temas como la solidaridad, trabajo en equipo, el respeto, el compañerismo, entre muchos otros.

Puesto que el juego está inmerso en los derechos de los niños, es un deber y un compromiso promover actividades de este tipo para que ellos experimenten situaciones dificultosas, ya que son consideradas como la práctica preferida por ellos para poder expresarse. Entonces de esta manera, enseñarles con valores y a través del juego a superarlas de la mejor manera y en comunión con los demás compañeros, promoviendo habilidades sociales por medio de la diversión.

7.2 Introducción

Es realmente significativa esta propuesta al demostrar y exponer que los juegos cooperativos proporcionan un mecanismo de asociación, solidaridad, de relaciones afectivas y efectivas, del fortalecimiento de valores en su proceso escolar que será de gran valor para ser recordado toda su vida y tener un desarrollo exitoso en comunidad con los demás.

Principalmente se define aquel ejercicio cooperativo se realizará según el objetivo común, y se explicará de manera eficaz que las soluciones a inconvenientes que se susciten a medida que avance el juego, es mejor corregirlas sin agresiones y con un alto grado de colaboración e

integración de todo un equipo, quienes tendrán que vencer retos y obstáculos para conseguir un objetivo en común de manera exitosa.

(OMEÑACA, Raúl. RUIZ Jesús, 2005: P. 81) “Juegos Cooperativos y Educación Física”, son las actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de expresión orientada hacia el grupo en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un bien común”

(CORREA NARVÁEZ, Albert Leandro y Otros, 2009: P. 57), Los juegos cooperativos se constituyen en una herramienta fundamental para globalizar e interrelacionar los contenidos, no solo en el área de educación física, sino en todas las áreas en general como las ciencias, matemáticas, español, entre otras, debido a que son un medio de enseñanza y socialización, donde los comportamientos sociales interactúan con lo motor, cognitivo y afectivo, donde se reúnen unas características que ayudan al desarrollo de todas las facetas de los estudiantes.

Es preciso mencionar la importancia de los juegos cooperativos en el proceso de aprendizaje, por la implementación de procesos lúdicos pedagógicos bajo la propiedad de la ejecución de acciones orientadas a optimizar sus relaciones interpersonales.

Existe un gran contraste entre lo que son los juegos cooperativos a lo que se refiere a juegos competitivos que ciertamente son muy diferentes. “Todos los participantes aspiran a una finalidad común trabajando juntos. Todos ganan si se consigue la finalidad pretendida y todos pierden en caso contrario. Todos los jugadores compiten contra los elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos. Los jugadores combinan sus diferentes habilidades uniendo esfuerzos. Los juegos cooperativos exigen apertura, confianza y diálogo (Omeñaca, 2002: P. 77).

Se identifican claramente a los juegos cooperativos como un instrumento que promueve contextos de gran valor social, compañerismo, esfuerzo grupal, comunicación y armonía centrada en conseguir un fin común.

7.3 Objetivos

7.3.1 Objetivo general

Diseñar diferentes juegos cooperativos para estimular y mejorar los valores de respeto, tolerancia, integración, cooperativismo en los niños

7.3.2 Objetivos específicos

- Identificar causas en el niño que generan problemas al momento de relacionarse con los demás.
- Promover valores buscando un sano esparcimiento en los niños mediante los juegos cooperativos.

7.4 Marco teórico

Juegos Cooperativos

Para este proyecto de investigación se ha visto pertinente la utilización de esta herramienta de juegos cooperativos para el desarrollo de los comportamientos de respeto, tolerancia, comunicación y solidaridad requeridos por el proyecto, que permitirá trabajarla a lo largo del periodo de investigación en el desarrollo de las clases de Educación Física. Aportando para teorizar estos juegos, según Enrique Pérez (2009):

Los juegos cooperativos se plantean como propuestas efectivas para reducir los grados de indiferencia y agresividad ante su círculo social escolar, cuyo propósito es impulsar aquellos valores aprendidos en casa y son inherentes al ser humano para hacerlos efectivos en su proceso educativo, así también están en la búsqueda de la participación equitativa y solidaria,

promoviendo el esfuerzo individual por una meta común venciendo desafíos, donde todos juegan con todos, a diferencia que jueguen contra todos.

Con lo expuesto anteriormente, se comprueba que el juego como material de apoyo para lograr los objetivos propuestos, son bastante poderosos y efectivos. Si el juego de por si siempre nos transfiere una enseñanza, los juegos cooperativos ya creados específicamente para un grupo sujeto de estudio, produce aprendizajes placenteros, armónicos, creadores de contextos amenos, y trascendentales para los niños en su vida social, familiar y escolar, ahora y para su futuro, que involucran la aplicación de metas en cada uno de los juegos:

Según Pérez Oliveras. (2009). Las capacidades necesarias para poder resolver problemas. Una buena alternativa para esto es hacerlo en forma colectiva, junto con otros. La sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, su realidad; la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro. La sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro, con sus percepciones, sus aportes y sus diferencias. En síntesis, aprender a convivir con las diferencias de los demás. Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afecto, problemas, preocupaciones.

Estas actividades que están enfocadas en la cooperación y cuyas características forman parte de juegos de intervención diversa, proporcionarán al ser humano el valor por converger con sus compañeros en su vida escolar; comprendiendo el desafío por jugar en grupo y trabajar en comunión para sobrellevar obstáculos y superarlos, siempre en un ambiente sano.

Torres Solís, (2003). Al ser el juego participe de la educación integral del niño, con más reconocimiento en la clase de Educación Física; este tiene importancia en el ámbito educativo, el juego cooperativo “se basa en la corresponsabilidad de los alumnos en cuanto al éxito en el

aprendizaje; no basta lograr los propósitos individualmente, sino que es necesario que los estudiantes intervengan y se interesen por coadyuvar para que todos los compañeros alcancen los objetivos propuestos”. (p. 123)

La connotación de los juegos cooperativos como herramienta de enseñanza en la vida escolar, también se distinguirá por ser parte de las clases de Educación Física de manera integradora y participativa, conduciendo a la creación de espacios formativos lúdicos.

Así entonces, para que estos juegos cooperativos se lleven a cabo se hace uso de algunos objetos o elementos, por ello Mónica Cadena menciona:

Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

Así mismo, con el uso de estos elementos de juego empleados especialmente para este tipo de actividades, demostrarán el provecho que le sacan y como desde su perspectiva social y tomando como vía el juego, buscan soluciones. Es así como tres elementos que van acorde como el niño, el juego y el juguete, se unen para producir escenarios muy cercanos a la realidad y que les ayudarán a resolver situaciones en un futuro.

A consecuencia de esto se puede indicar que las clases de Educación Física brindan posibilidades conductuales, cuyo espacio permite que el niño se disponga a actuar de manera correcta cuando así se requiera, desde su infancia hasta su adultez; agregado a esto, con el uso de elementos que son fundamentales para su recreación y aprendizaje como: pelotas, cuerdas, aros, vasos, etc., hará que tanto el profesor como el estudiante alimenten estos espacios con contenido pedagógico para el desarrollo y la práctica trascendente de la transformación individual, que después repercutirá a nivel social, recurriendo a espacios placenteros, pacíficos e integradores.

Tabla 1.**Juegos Cooperativos de Presentación**

Nº SESIÓN: 1 de 11	“JUEGOS COOPERATIVOS DE PRESENTACIÓN”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes • Fomentar las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes. • Percibir el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
CONTENIDO	Actividades dinámicas y lúdicas utilizadas para conocer los nombres de las personas del grupo
MATERIAL	Balones, hojas de papel, bolígrafos.
FASE INICIAL	<p style="text-align: center;"><u>[1] – Grito mi nombre</u></p> <p>El grupo forma un círculo, todos están de pie, cuando el profesor dice su nombre en voz alta y de manera que todos escuchen hace algún gesto o movimiento. Cuando el termina todos los estudiantes copian lo que acabó de hacer el profesor y así consecutivamente cada estudiante hace el ejercicio y los demás imitan.</p> <p style="text-align: center;"><u>[2] – Te quito una vida</u></p> <p>Todos los estudiantes se organizan en un círculo y comienza un estudiante quien lanza el balón y además dice el nombre de algún compañero a quien va dirigido el balón, cuando el nombre se pronuncia, este participante debe correr a tomar el balón y el resto del grupo debe alejarse. En el momento en que tenga el balón en sus manos, debe tirarlo hacia arriba y nombrar una cualidad del compañero que dijo su nombre y en ese momento el resto de compañeros deben detenerse inmediatamente, así que</p>

	<p>este jugador que tiene el balón pueda pegarle a cualquier compañero con el balón. Los jugadores cuentan con unas vidas las cuales se las definen al comenzar el ejercicio y si son golpeados perderán una de ellas y si tales vidas con consumidas por el número de golpes con el balón, el juego comenzará de nuevo. En tal caso de que no golpee a nadie, será el propio jugador que lanzó el balón quien pierda su vida y nuevamente el juego se reanudará.</p>
<p>FASE CENTRAL</p>	<p><u>[3] – A vender... a vender</u></p> <p>Conformando un círculo los estudiantes deberán sentarse, uno de ellos presenta a un compañero que esté a su lado como si fuese un aparato o una mercancía y tendrá que hacer la mejor propaganda de ese artículo, describiendo para que sirve, cuáles son sus ventajas, por qué deberían comprarlo, etc., así sucesivamente pasará cada estudiante presentando una mercancía diferente, mientras los demás escucharán a su compañero.</p> <p><u>[4] – Lo mejor de ti</u></p> <p>Cada estudiante toma una hoja de papel tamaño carta, un bolígrafo y se ubican formando un círculo. En una bolsa, estarán los nombres de cada estudiante y uno de ellos tomará un papel de la bolsa y del nombre que le salga, deberá escribir en la hoja carta dos cualidades de ese compañero, el objetivo es que todos los compañeros colaboren diciendo las cosas especiales que lo distinguen, así se resaltan sus capacidades.</p> <p><u>[5] – De las manos</u></p> <p>Organizándose en círculo, los estudiantes se toman de las manos y con esa particularidad de estar cogidos de manos, sin soltarse, van a saludar a su compañero, puede ser con un beso, o acercando su nariz o la frente, etc., para acercarnos mucho más y tener más confianza entre todos.</p> <p><u>[6] – Te encuentro y hablamos</u></p> <p>Con tiras de lana largas se entrega cada extremo a un estudiante diferente sin que ellos sepan quien tiene el otro lado de la tira, entonces se organizan en círculo y cuando el profesor da la señal, tendrán que salir en búsqueda de su compañero, pasando por los nudos que estén atravesados en</p>

	su camino hasta encontrarlo; una vez que lo halle, se sienta con él y hablan de sus grandes cualidades que los diferencian y los hacen tan especiales.
FASE FINAL	<p>[7] – Lo mejor de ti</p> <p>El ejercicio se puede hacer en el aula de clase, donde los estudiantes se ubican de manera que todos se puedan ver, y en una hoja cada uno de ellos colocará su nombre, cuando el profesor les diga, pasarán su hoja hacia el lado izquierdo y el compañero que reciba esa hoja escribirá una cualidad de ese niño o niña, de esta manera continuarán pasando la hoja hasta el momento en que llegue al lugar original y cada niño leerá lo que según sus compañeros son sus características especiales.</p>
REFLEXIÓN	Cuando termine cada actividad de este capítulo, se pregunta ¿Qué les pareció?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Recuerdan el nombre de sus compañeros?, ¿Qué fue lo mejor de este ejercicio?
Nº SESIÓN: 2 de 11	“JUEGOS COOPERATIVOS CON IMPLEMENTOS”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes • Fomentar las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes. • Percibir el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
CONTENIDO	Actividades dinámicas y lúdicas utilizando implementos deportivos que ayudan al grupo a integrarse y cooperar con todos.
MATERIAL	Colchonetas, bolsas plásticas, balones, aros, papel, lazos, tapas, tiras de colores

<p>FASE INICIAL</p>	<p><u>[8] – Nuestra frase</u></p> <p>Formando grupos de 5 estudiantes tendrán a su disposición una bolsa que contiene palabras, éstas formarán frases como “yo respeto y admito a mis compañeros”, pero hay unas condiciones, en las bolsas las palabras están revueltas con las de los otros grupos. Así que de manera muy respetuosa solicitarán a los otros grupos que les hagan ver las palabras que ellos buscan para formar correctamente su frase y entre todos se intercambiarán palabras para poder culminar el ejercicio con éxito.</p> <p><u>[9] – Pásame el aro</u></p> <p>Se forman conjuntos de 5 compañeros, tomados de la mano y formando un círculo, comenzarán a pasarse un aro. El aro irá atravesando a cada integrante, desde el número uno hasta llegar a la numero cinco, sin soltarse de las manos, debiendo buscar formas colectivas para hacer correctamente el ejercicio.</p>
<p>FASE CENTRAL</p>	<p><u>[10] – El aro dinámico</u></p> <p>Los estudiantes haciendo un círculo tendrán a su disposición varios aros, los cuales deberán pasarlos de manera ágil y creativa, haciendo movimientos dinámicos, para poder trasladar a través del cuerpo de cada uno de los integrantes que siempre estarán tomados de las manos.</p> <p><u>[11] – Nuestra torre</u></p> <p>En grupos de cinco, los estudiantes de formarán en hileras, a cada niño se le entregarán 3 tapas de gaseosas o jugos, estos a la orden del profesor se unirán y entre todos constituirán una torre, lo más alta posible hasta que el profesor detenga con un silbato el tiempo para dicha actividad. Ganará quien trabajando en equipo logre levantar la torre más alta.</p> <p><u>[12] – ¡Cuidado tiburón!</u></p> <p>El juego consiste en desarrollar la imaginación, simulando que los estudiantes son unos personajes que están nadando en el mar y el profesor es el salvavidas. Los nadadores están divirtiéndose en el mar cuando de repente el salvavidas grita: ¡Cuidado tiburón! (imaginario), entonces los estudiantes</p>

	<p>deberán “nadar” muy rápido hacia la isla, esta isla posiblemente sea una colchoneta, o un lazo formando un círculo o un segmento delimitado, depende de los recursos que se tengan a disposición. En aquel momento cuando entran a la isla, el estudiante que no debe dejar ninguna parte de su cuerpo por fuera, pero cada vez la isla se va haciendo más y más pequeña, de manera que se doble la colchoneta o se haga el círculo más pequeño; es entonces que será más difícil que todos quepan en la isla, entonces si uno o varios estudiantes quedan a merced del tiburón, deberán cumplir con un ejercicio que al principio del juego se haya pactado.</p> <p style="text-align: center;"><u>[13] – Tiras coloridas</u></p> <p>Se formarán parejas que en la parte trasera tendrán una tira de color distinta a la de otras parejas, el juego consiste en pasar al otro lado del campo con el objetivo que, antes de llegar tendrá que coger la tira de color de sus adversarios; después de llegar al otro lado de la zona, quien haya tomado la mayoría de las tiras se las colocará en su parte trasera y ganará la pareja que tenga el mayor número de tiras de colores.</p>
FASE FINAL	<p style="text-align: center;"><u>[14] – Bola loca</u></p> <p>Habrán grupos que estarán ubicados en diferentes puntos de una zona estipulada para el juego, estos grupos son conformados por 3 estudiantes, a cada uno de los grupos se les entregan papel periódico y pegante, desde el momento que el profesor da la orden, cada grupo dispondrá de un tiempo donde formarán una bola que tendrán que llevar hasta el lugar indicado por el docente pero sin tocarlo con ninguna parte del cuerpo, así que tendrán que ser recursivos a la hora de enviar la bola hacia el punto correspondiente.</p>
REFLEXIÓN	<p>Cuando termine cada actividad de este capítulo, se pregunta: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué cosas nos han gustado? ¿Qué cosas nos han molestado?</p>
Nº SESIÓN: 3 de 11	“JUEGOS COOPERATIVOS CON IMPLEMENTOS 2”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego

	<ul style="list-style-type: none"> • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes • Fomentar las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes. • Percibir el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
CONTENIDO	Actividades dinámicas y lúdicas utilizando implementos deportivos que ayudan al grupo a integrarse y cooperar con todos.
MATERIAL	Vasos, cucharas plásticas, recipientes, balones, conos, papel higiénico, regalos sorpresa, lana
FASE INICIAL	<p><u>[15] – Vaso vacío</u></p> <p>Cada integrante del grupo el cual estará conformado por 5 compañeros, tendrá en su boca una cuchara plástica, junto a ellos también habrá un recipiente con agua. El propósito del juego será, que cada estudiante de manera ordenada, uno por uno, llene la cuchara con agua y la lleve al frente donde está un vaso vacío, así cada estudiante colaborará para ir llenando poco a poco ese vaso con agua. El profesor calculará un tiempo limitado para la actividad y ganará quien más agua haya llevado hasta el otro extremo.</p> <p><u>[16] – Entre piernas</u></p> <p>El curso se dividirá equitativamente en grupos, cada grupo con sus integrantes deberán formar hileras; el primer estudiante comenzará el juego, de manera que con sus pies y piernas entregue el balón a su compañero que está detrás y este deberá hacer lo mismo con el siguiente, sin dejar caer el balón o deben empezar de nuevo. Cada integrante una vez que haya cumplido con su tarea, se puede poner de pie y guiar a su grupo.</p>
FASE CENTRAL	<p><u>[17] – Jugadores estrella</u></p> <p>El curso se divide en dos, cada grupo escogerá a su jugador estrella. Una vez que se haya elegido al representante, le profesor hará sonar su silbato y todos los integrantes de cada grupo se sacarán una prenda para que</p>

el jugador estrella se lo coloque; con un límite de tiempo el profesor nuevamente hará el sonido que será una señal de pare, para que entre todos cuenten las prendas y se vea quien trabajó mejor en grupo según el número de ropa que tenga encima.

[18] – Súper veloces

Se encuentran cinco equipos que están ordenados en hileras, el primer niño tendrá un aro en su mano, justo en frente y aproximadamente a diez metros se ubicará un cono. Cuando escuchen la orden del profesor uno por uno los niños irán pasando, con el aro en su mano y corriendo velozmente para pasar por detrás del cono, hasta que vuelva a llegar donde su compañero y le entregue el aro y este haga el mismo ejercicio. Ganará el equipo que haya sido más veloz y en el que todos los integrantes hayan completado la actividad.

[19] - Los envueltos

Para este juego se necesitarán rollos de papel higiénico, los cuales serán repartidos entre los grupos que se conformen de seis estudiantes. A cada grupo se le entregarán 2 rollos de papel, además determinarán a un compañero como representante, para que sea este quien envuelva a sus cinco compañeros restantes en un tiempo limitado por el profesor, quienes estarán abrazados y muy juntos. El juego consiste en que los estudiantes que están envueltos, lleguen al lugar indicado, sin que el papel higiénico se rompa.

[20] – Regalo sorpresa

Conformando grupos de cinco estudiantes, quienes estarán ubicados en la línea final de la cancha de baloncesto y se le reparte a cada grupo cinco aros; cuya tarea es, entrar en esos aros y no levantarlos, así que tendrán que movilizarse juntos hasta el final de la cancha, de manera que deberán tener mucha comprensión y manejo de espacios entre todos. En la línea final habrá regalos sorpresa para cada grupo, así que será una gran recompensa por tanto esfuerzo grupal.

FASE FINAL	<p><u>[21] – Lanza cualidades</u></p> <p>Todos los estudiantes formarán un círculo, en el centro estará el profesor tomando la punta de un ovillo de lana, será él quien lance el ovillo a un estudiante y el estudiante mencionará una cualidad que a su opinión esté acertada, después cada integrante lanzará el ovillo a otro compañero y se repetirá el ejercicio, hasta que todos hayan pasado y reconociendo sus cualidades.</p>
REFLEXIÓN	<p>Cuando termine cada actividad de este capítulo, se pregunta: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué cosas nos han gustado? ¿Qué cosas nos han molestado?</p>
Nº SESIÓN: 4 de 11	<p>“DANZAS COOPERATIVAS”</p>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes • Fomentar las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes. • Percibir el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
CONTENIDO	<p>En las danzas combinamos baile, locura y risas, propiciando un contacto corporal y un intercambio grupal.</p>
MATERIAL	<p>Colchonetas, petos, balones, aros. papel</p>
FASE INICIAL	<p><u>[22] – Cuerpo de gigante</u></p> <p>El curso debe tener mucha colaboración entre ellos, puesto que se dividirá en 6, pero entre todos deben formar un cuerpo gigante, con dos brazos, dos piernas, cabeza y tronco. Una vez que estén organizados, el profesor dará instrucciones como: la pierna izquierda tocarse la cabeza, y trabajar como equipo para que esta orden se cumpla.</p>

	<p><u>[23] - Actores</u></p> <p>Conformando varios grupos, se le solicita a cada uno de ellos que preparen una escena de algún programa de televisión, estos tendrán un tiempo justo para preparar el acto. Cuando el tiempo haya finalizado, se ubicarán de modo que el resto del curso pueda visualizarlos y la tarea es adivinar qué programa están imitando. Ganará el grupo que haya conseguido adivinar más presentaciones.</p>
FASE CENTRAL	<p><u>[24] - La locomotora original</u></p> <p>Los integrantes se ubican en círculo y el juego consiste en crear una locomotora muy original. Comienza con un niño o niña que deberá hacer un movimiento acompañado por un ruido, como saltar y maullar, el segundo niño, debe maullar y bailar salsa, y así sucesivamente, deberán repetir el último sonido o movimiento y aumentar uno más. De esta manera se coordinarán todos para crear una locomotora bastante original.</p> <p><u>[25] - La selva</u></p> <p>El juego comienza cuando el profesor inventa una historia de la selva, los estudiantes escucharán atentamente la narración y cada vez que el profesor nombre un animal o un sonido en particular, señalará al estudiante que debe representar ese sonido, aportándole vida a la historia.</p> <p><u>[26] – Los bailarines</u></p> <p>Organizados en grupos que el profesor disponga, se le otorgará la creación de un baile típico de alguna zona de la región, como puede ser la salsa en el Valle o la Guaneña en Nariño. Cada grupo tendrá un tiempo limitado para organizar una pequeña coreografía y presentarla ante el grupo.</p> <p><u>[27] – Nuestra escena</u></p> <p>En un lapso de 15 minutos los estudiantes que están conformados en grupos de 6 estudiantes, deberán crear una coreografía o escena de algo que a ellos les guste, pero en este caso tendrán un capitán a quien deberán respetar y acatar sus decisiones, sin embargo, el resto del grupo podrá obviamente aportar ideas para que su presentación sea más creativa.</p>

FASE FINAL	<p>[28] – Enredados</p> <p>Se organizarán en grupos de diez integrantes, éstos deberán colocar sus manos en el centro una encima de otra no importa el orden, cuando todos hayan puesto sus dos manos en el centro, tomarán la mano que esté por debajo de ellos; la tarea es tratar de desenredarse creando un círculo perfecto, todos mirando hacia el centro.</p>
REFLEXIÓN	<p>Cuando termine cada actividad de este capítulo, se pregunta: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué cosas nos han gustado? ¿Qué cosas nos han molestado?</p>
Nº SESIÓN: 5 de 11	<p>“JUEGOS COOPERATIVOS DE CONTACTO”</p>
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes • Fomentar las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes. • Percibir el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
CONTENIDO	<p>Son actividades lúdicas que nos ofrecen confianza y seguridad en relación con nuestro propio cuerpo y el cuerpo de las personas que están a nuestro lado.</p>
MATERIAL	<p>Colchonetas, petos, balones, aros. papel</p>
FASE INICIAL	<p>[29] – Un enredo</p> <p>En grupos de cinco a siete estudiantes, forman un círculo y giran un poco a su derecha de manera que aún queden formando el círculo, pero una detrás de otra. Ahora el juego consiste en mantener el equilibrio desplazándose hacia adelante y sin que nadie se caiga, mientras toman el pie izquierdo del compañero con la mano derecha y además tocan el hombro izquierdo del mismo compañero con la mano izquierda.</p>

	<p><u>[30] – El bus</u></p> <p>En la línea inicial habrá elementos como bolsos, chaquetas o cualquier objeto que sea fácil de transportar. Entonces se agruparán compañeros de diferentes estaturas: grande, mediano y pequeño (en lo posible), por lo tanto, son tres personas quienes conforman cada grupo. El juego radica en que ese grupo decidirá la manera de que uno de ellos sea el carguero y los otros los transportadores, así entonces, llevarán 3 objetos cada uno hasta la línea final de 3 maneras diferentes, pues en cada ida y vuelta cambiarán sus lugares. Gana quien primero lleve sus tres objetos al lugar indicado.</p>
FASE CENTRAL	<p><u>[31] – Te atrapo</u></p> <p>El juego comienza cuando al azar se escoge un niño o niña quien empieza a correr tratando de tocar a un compañero, aquel que haya sido tocado por él le dará su mano e irán corriendo juntos a atrapar a otro compañero, así sucesivamente se irán sumando a la cadena cada uno de los jugadores, pero siempre será el primer niño o niña quien decida a quien quiere ir a perseguir. El juego termina cuando todos los jugadores han sido atrapados y después cambiarán al niño guía.</p> <p><u>[32] – No dejes caer la pelota</u></p> <p>Se encuentra el grupo sentado y formando un círculo todos dirigirán los pies al centro del círculo y el profesor pondrá una pelota entre los pies de un estudiante y todos tendrán que pasarse la pelota entre ellos sin dejarla caer al suelo.</p> <p><u>[33] – El engranaje</u></p> <p>En dos filas se divide el grupo donde todos se deben acostar sobre el suelo horizontalmente y un estudiante debe ser transportado por encima de ellos hasta llegar al final, así hasta que hayan pasado todos los integrantes de los dos grupos.</p> <p><u>[34] – Los camilleros</u></p> <p>En grupos con número igual de integrantes van a representar el rol de enfermo y los demás compañeros deben transportarlo hasta el final (hospital) así hasta que todos los integrantes del grupo se hicieran pasar por</p>

	los enfermos.
FASE FINAL	<p><u>[35] – El trencito</u></p> <p>Trazado un camino con conos por el profesor, Los estudiantes en posición de cuadrupedia deben coger los tobillos del compañero que tengan adelante y recorrer todo el camino trazado sin soltarse</p>
REFLEXIÓN	Al terminar cada una de las actividades de este capítulo preguntamos: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué cosas nos han gustado? ¿Qué cosas nos han molestado?
Nº SESIÓN: 6 de 11	“JUEGOS COOPERATIVOS DE CONTACTO 2”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes • Fomentar las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes. • Percibir el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
CONTENIDO	Son actividades lúdicas que nos ofrecen confianza y seguridad en relación con nuestro propio cuerpo y el cuerpo de las personas que están a nuestro lado.
MATERIAL	Colchonetas, petos, balones, aros. papel
FASE INICIAL	<p><u>[36] – ¡Háblame! que no miro</u></p> <p>Se traza un camino lleno de obstáculos determinados por el profesor, luego se escogen en parejas donde tendrán que escoger roles uno no va a poder mirar y el otro no va a poder hablar y se guiaran por medio de bastones e intentaran cruzar el camino, luego intercambiaran roles.</p> <p><u>[37] - Los imanes</u></p> <p>Todos los estudiantes se encuentran vendados los ojos y tiene que estar con una mano abierta y la otra cerrada en puño, se realizara un circulo</p>

	<p>entre todos y a la señal se reunirán en el centro encajando mano cerrado con mano abierta con la primera que se encuentre en el camino, ya cuando estén agarrado el profesor por medio de ruidos se desplazara por todo el terreno y los estudiantes intentaran agarrarlo.</p>
<p>FASE CENTRAL</p>	<p><u>[38] – Quien es mi amigo</u></p> <p>En el centro de un circulo se ubicará a cualquier estudiante que escoja el profesor y se le vendará los ojos, el estudiante dirá: ¡Quien es mi amigo? Y otro estudiante escogido por el profesor responderá: ¡yo!, el estudiante que esta vendado intentara ir a atraparlo y los demás dirán si está cerca o lejos, el juego se repite hasta que los demás niños se venden los ojos y participen</p> <p><u>[39] - ¡Embrújame!</u></p> <p>Se dividirán en dos grupos los hechiceros y los embrujados, el juego consiste en que los hechiceros intentaran embrujar al otro grupo y los embrujados se desembrujaran solamente darle un abrazo a su compañero, si los hechiceros embrujan a todos cambian los roles</p> <p><u>[40] –La pelotera</u></p> <p>En grupos de igual número de personas cada grupo tendrá dos cajas una llena de pelotas de diferentes tamaños y otra caja vacía, cada grupo tendrá que pasar la pelota de una caja a otra, pero sin utilizar los brazos ni las manos y todos los integrantes tienen que ir tocando la pelota.</p> <p><u>[41] – Con mucha fuerza</u></p> <p>Inicialmente se ubicarán en grupos de tres donde agarrados por los codos sentados con los pies hacia afuera del circulo tendrán que intentar levantarse luego de un tiempo apropiado se irán formando grupos más grandes hasta llegar a que toda la clase realice el ejercicio</p>
<p>FASE FINAL</p>	<p><u>[42] – Direcciones opuestas</u></p> <p>En un círculo todo el grupo sentado el profesor escoge un estudiante que irá corriendo alrededor del circulo y cuando toque la espalda de otro compañero el que está sentado sale a correr en sentido contrario al que corre su compañero y el primero en dar la vuelta y llegar al sitio que ocupaba el</p>

	que estaba sentado gana y el otro sigue corriendo hasta ganar un puesto en el círculo, lo que ganan el puesto se quedan de pie para que todos los que estén sentados sean tocados.
REFLEXIÓN	Al terminar cada una de las actividades de este capítulo preguntamos: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué cosas nos han gustado? ¿Qué cosas nos han molestado?

Nº SESIÓN: 7 de 11	“JUEGOS COOPERATIVOS DE CONFIANZA”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes • Fomentar las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes. • Percibir el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
CONTENIDO	Son actividades lúdicas que nos habitúan a confiar en nuestros compañeros.
MATERIAL	Colchonetas, petos, balones, aros, papel, rompecabezas
FASE INICIAL	<p>[43] – Arca de Noé</p> <p>Se escogerá varias parejas de animales y se los pondrá en una bolsa cada estudiante cogerá un animal de la bolsa, entonces cada estudiante tendrá el rol de un animal. Se dispersarán por todo el terreno y por medio de gestos, sonidos, movimientos encontraran a su pareja animal, la única regla es que no se puede hablar.</p> <p>[44] – Confía en ti instinto</p> <p>Se ubicará una soga por todo el terreno de juego la soga pasara por varios obstáculos, los estudiantes vendados los ojos tendrán que ir guiándose por la soga hasta atravesar todo el terreno y llegar al final de la</p>

	<p>cuerda.</p>
<p>FASE CENTRAL</p>	<p><u>[45] - Búscalo</u></p> <p>En el terreno de juego se ubican varios objetos como, por ejemplo: balón, aros, tizas, piedras etc., se vendará los ojos a un estudiante y se le ordenara ir a buscar cualquier objeto que está en el terreno y los demás lo guiaran para alcanzar el objetivo, todos deben participar vendándose los ojos.</p> <p><u>[46] – La alarma</u></p> <p>Se ubicará por todo el terreno varios relojes, todos los estudiantes se encuentran vendados los ojos y se dividen en dos grupos un grupo va primero y el otro grupo espera, la consigna es que a la orden del profesor el grupo ira a buscar los relojes que estarán sonando sus alarmas para que por medio del sonido los estudiantes los encuentren gana el equipo que encuentre más rápido los relojes.</p> <p><u>[47] – El puente</u></p> <p>Se le explicara al grupo que deben crear estrategias para que en una hilera de todos o se puede dividir el grupo en dos, que debe pasar el último de la hilera hasta el otro extremo de la hilera sin tocar el suelo, se dispondrá un tiempo prudencial para ejecutar la actividad y participen todos</p> <p><u>[48] – El rompecabezas</u></p> <p>Se revuelve 5 rompecabezas en una bolsa grande, luego se divide el grupo en igual número de rompecabezas la idea es que cada grupo con la participación de todos armen en el menor tiempo posible su rompecabezas</p>
<p>FASE FINAL</p>	<p><u>[49] – Sigue mi orden</u></p> <p>La única regla es que el grupo no puede hablar, el profesor designara</p>

	tareas tales como: ordenarse de menor a mayor tamaño, de menor a mayor edad, etc.
REFLEXIÓN	Al terminar cada una de las actividades de este capítulo preguntamos: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué cosas nos han gustado? ¿Qué cosas nos han molestado?
Nº SESIÓN: 8 de 11	“JUEGOS COOPERATIVOS DE ESTIMA”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes • Fomentar las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes. • Percibir el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
CONTENIDO	Son actividades lúdicas que nos habitúan a manifestar afectos positivos hacia otras personas
MATERIAL	Colchonetas, petos, balones, aros. Papel, cuerdas, vasos desechables
FASE INICIAL	<p><u>[50] – Sopla y sopla</u></p> <p>Se ubicará tres cuerdas con un vaso desechable entre cada cuerda y se divide el grupo y cada integrante debe soplar el vaso hasta llegar al extremo donde otro compañero debe realizar la misma acción para transportarlo gana el equipo que más rápido lo haga</p> <p><u>[51] - Congelado</u></p> <p>A cada estudiante se le asigna una bomba llena de agua que se la pondrá en la cabeza, se desplazan por todo el terreno sin utilizar las manos para coger la bomba si a algún estudiante se le cae la bomba quedara congelado y los demás para ayudarlo tendrán que agacharse a alzarle la bolsa sin que se le caiga la suya.</p>

<p>FASE CENTRAL</p>	<p><u>[52] – El túnel diminuto</u></p> <p>Se le asigna una hoja de papel a cada estudiante y con ella debe hacer una especie de túnel para que por el pase una canica, luego se divide el grupo en dos equipos y cada equipo tiene una canica que deberá hacer pasar por medio de todos los túneles hechos por hojas de los estudiantes.</p> <p><u>[53] – Saltos coordinados</u></p> <p>Se ubican en varios grupos del mismo número de participantes y el primero de cada fila debe lanzar un dado que estipulara el número de saltos que debe realizar cada grupo, la idea es que todos coordinados realicen el salto y lleguen hasta la meta.</p> <p><u>[54] – Pilotando mi avión</u></p> <p>A cada estudiante se le entrega una hoja de papel con la cual realizara un avión de papel y escribirá su nombre en él, luego en la cancha se arrojará al aire todos los aviones, pero no se puede recoger su mismo avión, el estudiante recogerá un avión que no le pertenece y revisara a quien le pertenece para escribir una cualidad o defecto de dueño del avión, luego se expondrá las características escritas en los aviones.</p> <p><u>[55] – Amo a mi juguete</u></p> <p>Se organizan en un círculo y el profesor tiene un juguete con el cual iniciara una historia de amor, acerca del juguete, por ejemplo: este fue mi primer juguete y lo quería mucho, siempre lo acariciaba, y la acción que se diga en el cuento se la hace al muñeco y al compañero que está al lado, y el juguete pasa por cada estudiante para que digan y hagan una acción de amor para con el juguete.</p>
<p>FASE FINAL</p>	<p><u>[56] – El mensaje</u></p> <p>Se asigna a cada estudiante una hoja de papel en donde escribirán un mensaje de cooperación a sus compañeros de clase, luego se divide el grupo en dos carceleros y los mensajeros, los mensajeros intentan llevar el mensaje al otro lado de la cancha para exponerlo a los demás y los carceleros intentan quitárselo.</p>

REFLEXIÓN	Al terminar cada una de las actividades de este capítulo preguntamos: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué cosas nos han gustado? ¿Qué cosas nos han molestado?
Nº SESIÓN: 9 de 11	“JUEGOS CON ESTRUCTURA DE META DE COOPERACIÓN”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes • Fomentar las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes. • Percibir el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
CONTENIDO	Cada estudiante alcanza su meta sólo si el resto de los participantes alcanzan la suya.
MATERIAL	Colchonetas, petos, balones, aros. papel
FASE INICIAL	<p><u>[57] – Súper Torre</u></p> <p>Se entrega a cada estudiante una hoja de papel, luego se divide el grupo en cinco equipos, cada equipo con una cinta, el objetivo del juego es que cada equipo haga la torre de papel más alta que se pueda, luego se intentara juntar todas las torres en una sola.</p> <p><u>[58] - El tren</u></p> <p>Se divide el grupo en equipos de igual número de participante y a cada equipo se le entregan dos palos de escoba, se van a vendar los ojos y se guiaran solamente por el tacto de los palos de escoba y deben pasar por el camino estipulado para cada equipo.</p>
FASE CENTRAL	<p><u>[59] – Bombas coloridas</u></p> <p>Se divide el grupo en cinco equipos y a cada equipo se le entrega bombas de diferente color y se las amarran a los pies de los integrantes, a la señal del profesor sale a reventar las bombas de otros colores.</p>

	<p><u>[60] - Toro rebelde</u></p> <p>Se escoge a un estudiante del grupo que va a representar al toro y los demás cantaran: toro bravito sal del corral salta si puedes, sal y te vas. Los demás encerraran al toro en un círculo y la intención es que no se deje salir al toro del circulo con la cooperación de todos.</p> <p><u>[61] – Transporta el globo</u></p> <p>Se divide el grupo en seis equipos y cada equipo realiza un círculo tomándose las manos y el profesor pondrá una bomba en medio del círculo de cada equipo y ellos sin utilizar las manos tendrán que desplazarse hasta el final de la cancha.</p> <p><u>[62] – Adivina adivinador</u></p> <p>Se dividen en varios equipos y el profesor le entregara a cada equipo una bolsa llena de letras que conforman un acertijo, los integrantes de cada equipo tienen que adivinar el acertijo con las pistas que les hace el profesor y el primero que adivine será premiado</p>
FASE FINAL	<p><u>[63] – Lleva la pluma</u></p> <p>En varios grupos de igual número de personas, se ubican en una hilera y el profesor les entregara una pluma la cual tendrán que llevarla hasta el otro extremo de la hilera soplándola sin dejarla caer al suelo si cae al suelo tendrán que volver a comenzar.</p>
REFLEXIÓN	Al terminar cada una de las actividades de este capítulo preguntamos: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué cosas nos han gustado? ¿Qué cosas nos han molestado?
Nº SESIÓN: 10 de 11	“JUEGOS COOPERATIVOS DE COMUNICACIÓN”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes

	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes. • Percibir el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
CONTENIDO	Son actividades lúdicas para comunicarse a sí mismos y comunicarse con otras personas.
MATERIAL	Colchonetas, petos, balones, aros. papel
FASE INICIAL	<p><u>[64] – Sigue mi voz</u></p> <p>Para el inicio del juego se han dispuesto unos aros en el piso de la cancha. Los estudiantes formarán grupos de tres, donde uno de ellos tendrá vendados los ojos, mientras dos otros dos compañeros que están varios metros lejos, lo guían con concejos hasta llegar al aro correspondiente. Así que debe haber mucha confianza y comprensión entre ellos para lograr su objetivo exitosamente. El primero que llegue será premiado.</p> <p><u>[65] – Cuenta el secreto</u></p> <p>Son dos grupos los que van a participar. El primer estudiante dirá un secreto que deberá llegar hasta el final de la misma manera. Al llegar al último participante, el secreto es revelado, el grupo que lo diga correctamente gana el juego.</p>
FASE CENTRAL	<p><u>[66] – Dilo bien</u></p> <p>Para este juego el profesor dispone de dos grupos, quienes se organizan en filas y el primer niño o niña transmite un mensaje. El ejercicio es que el mensaje llegue igual hasta el último niño de la fila. Gana el equipo que más rápido diga el mensaje y sea el mismo que dijo el primer estudiante al principio.</p> <p><u>[67] - Adivina quién es</u></p> <p>Todos los estudiantes tendrán los ojos vendados y será el profesor quien divida al grupo y forme dos círculos. Los grupos comenzarán a girar a la izquierda hasta que el profesor lo decida. Cuando se detengan, cada estudiante girará hacia la derecha y comenzarán a tocar a su compañero. Gana quien adivine quien es.</p>

	<p><u>[68] - Historia completa</u></p> <p>El curso estará dividido en grupos de seis personas. Con anterioridad el profesor ha creado una historia corta, pero con muchos detalles y datos, y la tiene escrita en unas hojas. El juego empieza cuando entrega estas hojas al estudiante que está primero en la fila, este la lee y transmite en relato al segundo compañero y así pasa hasta llegar al último integrante. Gana el equipo que más completa cuente la narración.</p>
FASE FINAL	<p><u>[69] – Una historia loca</u></p> <p>Haciendo un círculo en el que también está el profesor, cualquiera de los integrantes comienza una historia mientras sostiene un balón en sus manos, e cualquier momento tira el balón y quien lo agarre dará continuidad al relato, hasta que todos hayan participado y creen una historia loca.</p>
REFLEXIÓN	<p>Al terminar cada una de las actividades de este capítulo preguntamos: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué cosas nos han gustado? ¿Qué cosas nos han molestado?</p>

Nº SESIÓN: 11 de 11	“JUEGOS COOPERATIVOS COMBINADOS”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el material de forma adecuada en los momentos establecidos • Utilizar estrategias para lograr el objetivo del juego • Adoptar las medidas de seguridad adecuadas hacia uno mismo y hacia los demás • Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes • Fomentar las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes. • Percibir el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
CONTENIDO	<p>Son actividades mediante las cuales nos ayudamos mutuamente para divertirnos. No hay una ganadora y varias perdedoras, sino que ganamos todas las personas que participamos siempre que se consiga el objetivo</p>

	operativo planteado en la actividad.
MATERIAL	Colchonetas, petos, balones, aros. papel
FASE INICIAL	<p><u>[70] – Dame la...</u></p> <p>El profesor cuenta una historia corta, y al final dice: y voy a llevar cosas con la letra M, y los 5 primeros estudiantes que le pasen algún objeto que comience con esa letra ganan.</p> <p><u>[71] – Tres y llego</u></p> <p>Para comenzar los estudiantes mirarán al profesor haciendo una hilera. Él nombrará a tres estudiantes y estos saldrán corriendo hasta un punto delimitado por el profesor. La tarea de los demás es no permitir que los niños lleguen al destino.</p> <p><u>[72] – A que te alcanzo</u></p> <p>Los estudiantes harán un círculo. A uno de ellos se le entrega una pelota roja y a otro estudiante que este frente a él se le entregará otra de color azul. Cuando se escuche un silbato las pelotas empezarán</p>
FASE CENTRAL	<p><u>[73] – Adivina quién soy</u></p> <p>Todos los estudiantes del curso estarán sentados, puede ser en el piso o en una grada, cuando el profesor llama a un estudiante y le muestra la imagen de un animal, que deberá imitar y los demás a adivinarán que animal es.</p> <p><u>[74] –Gira y saluda</u></p> <p>El profesor formará dos círculos, uno más pequeño que el otro. El más pequeño estará dentro del círculo grande. Se empezarán a mover en direcciones contrarias. Cuando el profesor de la orden, los círculos se detendrán y se saludarán con el compañero que tenga enfrente, pero con diferentes partes del cuerpo.</p> <p><u>[75] – Pasa la pelota</u></p> <p>Todos los estudiantes formarán un círculo y cada uno tendrá en la boca una cuchara plástica. El profesor comenzará a hacer rotar una pequeña pelota y que tendrán que pasarla son dejarla caer, si eso sucede tendrán que salir del juego.</p>

	<p><u>[76] – Busca tu zapato</u></p> <p>El curso se divide en tres equipos, cada equipo se sacará los zapatos y los pondrá a una distancia determinada por el profesor. Una vez que estén sentados los integrantes de los equipos, cuando el profesor grita indicando que deben salir corriendo a colocarse los zapatos correctamente y volver al puesto original. Se le tomará el tiempo a cada grupo y ganará aquel que le haya tomado menos tiempo en cumplir con la misión.</p> <p><u>[77] – A ojo cerrado</u></p> <p>Se jugará con todo el curso, quienes estarán haciendo una ronda. Se destinará a uno de los compañeros para que se ubique en el centro con los ojos vendados. El juego comienza cuando empiezan a rotar una pelota hasta que se les den la señal de detenerse. Cuando la orden es dada, el estudiante que está en el centro, saldrá a buscar la pelota, y sus compañeros con diferentes sonidos ayudarán a quien tiene los ojos vendados, llevándolo al encuentro con la pelota. En cuánto la encuentre, será el niño o niña que tenía el balón quien pase al centro y se vende los ojos.</p> <p><u>[78] – Agua y fuego</u></p> <p>En dos esquinas estarán dos grupos en los que se ha dividido el curso, a quienes se han nombrado agua y al otro fuego. A la señal del profesor los grupos saldrán de sus esquinas para empezar a caminar por toda la cancha. En cualquier momento el profesor grita el nombre de cualquiera de los equipos, por lo tanto, este grupo nombrado tendrá que salir a atrapar al otro grupo. Cada integrante del grupo que sea atrapado por el grupo contrincante pasará a ser parte de él y el juego se dará por terminado cuando uno de los grupos se haya llevado más de diez integrantes del grupo opositor.</p>
FASE FINAL	<p><u>[79] – Los peces corren</u></p> <p>En las 4 esquinas de la cancha de baloncesto están ubicados 4 grupos, quienes imitan a unos peces, también está el compañero que se ubica en el centro y representa al mar. Este compañero que es “mar” se dirige hacia los demás diciendo: “el mar está en calma”, y los peces caminan en puntas de pies por la cancha, después dice: “el mar tiene muchas olas” y entonces</p>

	<p>todos comenzarán a correr y el niño que estaba en el centro tendrá que salir a atrapar a los peces, cada integrante que toque tendrá que salir del juego hasta que atrape al último pez.</p> <p><u>[80] – Figuritas</u></p> <p>En grupos del mismo número de integrantes, se forman hileras. Frente a ellos está ubicado el profesor quien dibuja poco a poco unas figuras que los niños deberán imitar en una hoja grande.</p>
REFLEXIÓN	<p>Al terminar cada una de las actividades de este capítulo preguntamos:</p> <p>¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué cosas nos han gustado? ¿Qué cosas nos han molestado?</p>

Fuente. Este estudio

8. CONCLUSIONES

Lo que se expone a continuación es el resultado de la condensación de las experiencias y hallazgos más significativos, una vez se ha llegado a la culminación del estudio sobre los juegos cooperativos en la clase de Educación Física, tomando como escenario las instalaciones de la Institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto y como protagonistas a los estudiantes de los grados primero, segundo y tercero de la básica primaria de la mencionada Institución:

El cambio que ofrecen los juegos cooperativos en las clases de educación física con respecto a los deportes trabajados de forma tradicional (fútbol, fútbol sala, baloncesto, voleibol, atletismo), se diferencian con ese componente de expectativa y sorpresa que no puede darse con deportes cuyo desarrollo y reglas son ya conocidos, en donde no queda más que evaluar destrezas o técnicas sobre un área limitada, esto mantiene la atención y participación por parte de los estudiantes quienes demuestran diversión y entusiasmo en el desarrollo de los mencionados juegos cooperativos.

Factores que favorecen unas relaciones más cordiales y amenas entre estudiantes en las clases de educación física, esto sumado a la liberación de la presión de ganar que se genera en otros juegos de tipo competitivo, hacen que el estudiante ponga su interés en la participación y no en el marcador final, lo cual se traduce en mejores relaciones entre estudiantes, pues el interés ya no se centra en la competencia, sino en el proceso y la convivencia

Por otra parte los juegos cooperativos al dejar de lado las prácticas individualistas y competitivas permiten el adelanto de una integración gradual desde edades tempranas de los dos géneros, niñas y niños, esta afirmación se hace teniendo como base la experiencia exitosa que se presentó en el desarrollo de las actividades físicas planteadas desde el grado primero de primaria,

por otra parte, cabe resaltar que esta integración de género se daba a partir del grado tercero de primaria, siendo ello además un espacio de grandes diferencias entre los estudiantes debido a la falta de precedentes de la mencionada integración.

También se encontró que la versatilidad que ofrecen los juegos cooperativos dentro de la clase de educación física, es un recurso de gran importancia para la formación del estudiante, permitiendo que en esta clase se trabaje cualquier tema, sea de convivencia, valores, creatividad, resolución de problemas en equipo... Convirtiéndola en un espacio transversal a la educación de la básica primaria, apoyando de manera práctica a la formación en valores prosociales como el compañerismo, la comunicación, la tolerancia, la solidaridad, el respeto, la comunicación entre otros valores primordiales para la convivencia de una sociedad democrática, participativa y pluralista, enmarcados dentro de los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas según el Ministerio de Educación Nacional y evaluados bajo dicho marco.

El punto de vista de los estudiantes hacia la clase de educación física y las actividades planteadas en la misma en un inicio era de competitividad, este comportamiento se puede deducir que se viene gestando en el infante desde edades muy tempranas, dentro del hogar, en el barrio, a través de sus amistades u otros espacios sociales... Ya que se observó el mismo fenómeno en todos los niveles educativos objeto de estudio, tanto en los grados de tercero y segundo, así como en los de primero de primaria, lo que permite descartar a la escuela como factor único de esta formación de competencia hacia el otro en el ejercicio de las actividades físicas.

Ante estos comportamientos de competencia por parte de los estudiantes se hizo necesario el desarrollo paulatino de actividades cooperativas que conllevarían finalmente al desarrollo de juegos cooperativos, una vez se supera esta etapa de pensamiento de competencia en las

actividades físicas, los comportamientos de los estudiantes hacia sus juegos fueron muy positivos aceptándolos con gran entusiasmo y participación.

Adicionalmente los juegos cooperativos demostraron ser de gran importancia como recurso pedagógico que puede ser usado en cualquier tiempo o espacio, gracias a que no requiere de infraestructuras específicas para su desarrollo, tampoco de instrumentos, herramientas especializadas o tiempo específico, debido al gran número de actividades que pueden desarrollarse, además de ello, puede adaptarse a cualquier temática. En este estudio particular se logra observar que es un recurso adecuado para compensar la carencia ocasional de espacios o materiales deportivos en las clases de educación física, al mismo tiempo que contribuye a generar un mejor ambiente de integración y compañerismo en los grupos en los que se desarrolla las clases cooperativas.

Asimismo, los juegos cooperativos en su estructura aseguran que todos los estudiantes jueguen juntos, sin la presión que genera el objetivo de ser mejor que otro, dejando a un lado las prácticas individualistas y competitivas donde la rivalidad, la exclusión, el castigo o la recompensa... en la mayoría de los casos no permiten la formación en valores y psicomotriz de los estudiantes que por una u otra razón tienen un menor rendimiento físico.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, se puede decir que dentro de la estructura de los juegos cooperativos se trata precisamente de brindar oportunidades a quienes más lo requieren, que son precisamente quienes han desarrollado menos experticia en determinadas actividades, exponiendo la contrariedad en otro tipo de juegos, cuyas características intrínsecas mantienen una relación de premio y castigo, siendo el premio para quien realice los ejercicios de la mejor forma, permitiéndole usualmente a este individuo permanecer en el juego y ejercitar más tiempo sus habilidades; mientras que como se dijo anteriormente los individuos que tienen

menos experticia, son quienes se eliminan de la actividad negándoles la oportunidad de práctica para el desarrollo de dichas habilidades.

9. RECOMENDACIONES

Dada la condición de investigación cualitativa del presente estudio sobre el juego cooperativo como recurso pedagógico en la clase de Educación Física, los resultados obtenidos no son extrapolables a otros escenarios, no siendo este el objetivo de este espacio de la investigación, sino que a partir de las experiencias obtenidas en este espacio-tiempo en concreto, sea pertinente el sugerir pautas de referencia específicas sobre las clases de Educación Física, la aplicación de los juegos cooperativos y sus efectos sobre los comportamientos de los estudiantes en la básica primaria de la Institución Educativa Normal Superior de Pasto, para que a partir de su puesta en práctica o posteriores investigaciones se pueda generar evidencias de la importancia de los juegos cooperativos a nivel institucional.

Tomando como referencia las innumerables variables que se observaron en este estudio, resulta incongruente el esperar que la comunidad educativa les preste mayor importancia a las clases de educación física, bajo las mismas condiciones; pero si se considera posible el hacer que las clases de educación física tomen mayor importancia al ser un apoyo fundamental para la aplicación del Plan Educativo Institucional.

Es por ello que se aconseja a la institución, integrar las clases de educación física a los objetivos institucionales, para ello se sugiere adoptar los juegos cooperativos como un recurso pedagógico, puesto que estos generan en los estudiantes una relación social más positiva, coadyuvando a comportamientos pro sociales que tienen como base unas relaciones solidarias, afectivas y colaborativas, siendo acordes a la necesidad actual de formar a los estudiantes no sólo en lo netamente académico o deportivo, sino tomar como prioridad los contenidos afines a comportamientos, actitudes, valores y normas de una sociedad cada vez más tolerante, democrática y humana, siendo la mejor forma el llevarlos a la práctica a través del juego,

elemento ideal por ser natural, dinámico y motivador para el estudiante, más aún en esta etapa propia del desarrollo escolar.

Se sugiere a los maestros estar pendientes de la dinámica de los grupos en la clase de educación física, puesto que de esta manera será más fácil identificar e intervenir de manera oportuna en comportamientos como:

Presencia de un estudiante o un grupo de estudiantes siempre ganador y otro grupo que queda relegado; aunque se cambie de actividad siempre es la misma persona la que tiene el rol de líder, o de otra manera se presentan fuertes discusiones por ejercer este papel; evidencia de comportamientos extremadamente individualistas y competitivos en actividades que requieren trabajo colaborativo u alcanzar un objetivo común, de igual forma de negativas a compartir el material didáctico; irrespeto constante a las reglas establecidas en las actividades deportivas; conformación de grupos cerrados o segregación de algún estudiante en particular; la presencia de estudiantes que no cuentan con las capacidades o habilidades necesarias para realizar los ejercicios físicos en igualdad de condiciones que sus compañeros; negativa de los estudiantes a realizar actividades deportivas en grupos mixtos.

Para sobrellevar estos fenómenos de grupo se considera que el maestro debe estar equipado de numerosos recursos didácticos o pedagógicos, recursos que ofrecen los juegos cooperativos por su gran capacidad de flexibilidad y adaptación a cualquier tema o ambiente.

A medida de ejemplo se cita la propuesta hecha en este estudio “Juegos Cooperativos - Una Buena Integración” programa cuya aplicación está enfocada a que los estudiantes alcancen objetivos comunes comprendiendo que los intereses de grupo y los personales pueden ser concurrentes, al tiempo que desarrollarán la capacidad de adaptación y aceptación hacia sus compañeros por medio del cambio de parejas, tríadas y equipos. Reconociendo reglas básicas de

convivencia, sobrellevando conflictos interpersonales, aceptando sus capacidades deportivas y las de los demás,

Se aconseja al maestro tener siempre presente que los estudiantes son parte de una sociedad en constante cambio, motivo por el cual se requiere de un ajuste permanente de la dinámica de clase, incluso de las actividades entre sesión y sesión, respondiendo al análisis de aspectos como la aceptación o rechazo, el comportamiento grupal, los integrantes del grupo...

Por otro lado, se hacen sugerencias a nivel general como:

Establecer un cronograma adecuado para el uso de instalaciones físicas dando equidad tanto a la básica primaria como la básica secundaria del ciclo complementario de la institución, ello tomando como referente, que en muchas ocasiones donde se desarrollan las actividades físicas por parte de la primaria en los mencionados espacios deportivos, se ven interrumpidos por los grados de secundaria, quienes reclaman estos espacios para actividades propias; razón por la los estudiantes de la básica primaria, desarrollan sus actividades físicas en espacios abiertos y zonas verdes de la institución.

Solicitar al secretario de educación un docente con formación profesional en educación física para que cubra este espacio en la básica primaria.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, G., Horman, E., y Quiñonez, J. (2012). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer la integración en los estudiantes del grado 8-1 de la I.E.M. Santa Teresita del corregimiento de Catambuco*. San Juan de Pasto: Institución Universitaria Cesmag. Facultad de Educación, Programa Educación Física.
- Burgos, J., Cabrera, E., y Torres, P. (2009). *Los juegos cooperativos como estrategia metodológica para fortalecer el trabajo en grupo de los estudiantes del grado 3-3 de la I.E.M Mariano Ospina Rodríguez, jornada de la tarde, primaria sede uno*. San Juan de Pasto. Pasto: Institución Universitaria CESMAG. Facultad de Educación, Programa Educación Física.
- Cabezas, D. (1985). *Introducción a la psicología*. México: Herder.
- Chacón, M. (2005). *Educación física para los niños con necesidades educativas especiales*. Costa Rica: U. Estatal La Distancia.
- Conecta Joven. Coeducación: Participación. Recuperado de <http://www.conectajoven.org/valores/Participacion/ParticipacionConcepto .htm>
- Cordero, R. (2016). *Trabajo en equipo*. Recuperado de <http://sepiensa.org.mx/contenidos/dtdeequipo>
- Correa, A., Narvaez, R., y Rosero, D. (2009). Alexandra. *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes de grado 9 B de la I.E. M. San José Bethlemitas de la ciudad de Pasto jornada de la mañana*. San Juan de Pasto: Institución Universitaria Cesmag. Facultad de Educación, Programa Educación Física.

Díaz, L. (2000). *Respeto y motivación para el desarrollo personal*. Santafé de Bogotá D.C:

Magisterio.

Dinello, R. (1993). *El juego*. Montevideo: Graficos del Sur. 234 p.

Hicks, Ch. y Place, I. (1997). *Organización y administración*. Barcelona: Hispano Europea

Hurioch, E. (1995). *Desarrollo del niño*. Madrid: Edición Orca..

Juegos Cooperativos para una Sociedad. (2016). Recuperado de <http://www.psicopedagogia-euskadi.org>

La comunicación. (2016). Recuperado de

<http://www.monografias.com/trabajos/lacomunica/lacomunica.shtml>

Las actividades físicas cooperativas. (2006). en: *juegos cooperativos*. Recuperado de

http://normalista.ilce.edu.mx/normalista/r_n_plan_prog/efisica/2semes/act_fis/cap2.htm

López, E. (2010). *El Juego Cooperativo Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes*

escolares. Recuperado de http://www.iref.udea.edu.co/contenido/pdf/07_el_juego_cooperativo.pdf

López, M. (2004). *Relaciones interpersonales en la infancia*. México: Manual Moderno.

Megargee, E. (1990). *I. dinámica de la agresión*. México: Trillas.

Meneses, E. (1990). *Educación comprendiendo al niño*. Quinta edición. México: Tirillas.

Morales, A. (2016). *Los valores humanos. en: valores de hoy*. Recuperado de

<http://valoresdehoy.org/aprecio/>

Muñoz, R. (2016). *Interacción Social*. Recuperado de <http://www.bantaba.ehu.es/obs/ocont/pd/>

Omecaña, R. y Omecaña, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona:

Paidotribo, 290 p.

- Omeñaca, R., y Ruiz, J. (2005). *Juegos Cooperativos y Educación Física, son las actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de expresión orientada hacia el grupo en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un bien común*. Bogotá: S.n.
- Pérez Oliveras, E. (1998). *Lectura educación física y deporte*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com>
- Quispe, J. (2016). *La expresión y comprensión oral*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos55/expresion-oral/expresion-oral2.shtml>
- Rodríguez, A. (2007). *Competencias Ciudadanas Aplicadas a la Educación en Colombia*. Colombia: Dolmen.
- Ronderos, G. (1998). *Psicopedagogía de la Educación para Padres y Profesionales*. Bogotá: Norma.
- Rubin, Z. (1997). *Amistades infantiles*. Tercera edición. Madrid: Morata.
- Sanchez, M. (2005). *Las actividades cooperativas: generando valores desde el ámbito de la educación física*. 4 ed. Colombia: Kinesis. 289 p.
- Santos, R. (2002). *El Libro de los valores*. Bogotá: Casa Editorial el tiempo.
- Soto, R. (2006). *La educación basada en valores*. Lima: Amex.
- Vásquez, B. (2002). *El Libro de los Valores*. Bogotá. Colombia: El Tiempo.
- Verdú, V. (2016). *La confianza*. Recuperado de <http://www.elboomeran.com/blog-post/11/7684/vicente-verdu/la-confianza/>
- Vidal, L (2000). *Auto estima y motivación, valores para el desarrollo personal*. Bogotá: Aula Abierta.

ANEXOS

ANEXO A. REGISTRO FOTOGRÁFICO

