UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA "UMECIT"

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Maestría en administración y planificación educativa

IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES.

JAIRO ALONSO RUIZ HERNÁNDEZ

Panamá, mayo 2019

UMECIT

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA "UMECIT"

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Maestría en administración y planificación educativa

IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES.

Trabajo presentado como requisito para optar el título de MAGÍSTER EN ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN EDUCATIVA

Autor: JAIRO ALONSO RUIZ HERNÁNDEZ

Tutor: ISRAEL ALFONSO MORENO PINZÓN

Panamá, mayo 2019

UMECIT

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a:

A Dios por darme sabiduría para realizar este proyecto.

A mi esposa Mariela por su amor y apoyo durante el desarrollo del presente proyecto.

A mis hijos Sharon y Jairo junior por su amor incondicional.

A mi familia por su constante apoyo.

Y a mis estudiantes que contribuyeron a que este proyecto fuera un éxito.

UNEOT

AGRADECIMIENTOS

Agradecer sinceramente a la Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología “UMECIT” por implementar este tipo de programas académicos y darme la oportunidad de formarme en esta maestría.

Al tutor Israel Alfonso Moreno Pinzón, ya que, gracias a su exigencia, dedicación y oportuna asesoría, contribuyó de manera importante al logro de esta meta.

A las directivas de la Institución Educativa Lacides C. Bersal por permitir el espacio para la implementación del presente proyecto investigativo.

A los estudiantes del grado 6-05 por su participación y entrega en cada una de las actividades asignadas para que se desarrollara este proyecto.

Jairo Alonso Ruiz Hernández

UMECIT

RESUMEN

TITULO: IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES.

Autor: Jairo Alonso Ruiz Hernández.

El presente trabajo de investigación-acción, con enfoque mixto tuvo por objetivo identificar las conductas de agresividad más comunes que afectan las relaciones interpersonales entre los estudiantes del grado 6-05 de la Institución Educativa Lacides C. Bersal; con el objeto de mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes se hace necesario la implementación de una propuesta pedagógica basada en el juego cooperativo en las clases de educación física que contribuya a lograr este objetivo. Se emplearon técnicas de recolección de información como entrevistas, encuestas y la observación directa; las cuales permitieron recopilar y analizar la información. La investigación estuvo estructurada en tres fases claramente identificables, etapa de diseño, etapa de implementación y etapa de evaluación, esta estructuración permitió un acercamiento detallado y efectivo de la problemática.

Después de la implementación de los juegos cooperativos como propuesta pedagógica, se evidenció una mejora significativa en las relaciones interpersonales en los estudiantes. Es evidente que la utilización de estos juegos ha potenciado la efectividad de las mismas. Esta mejora y el impacto del uso de los juegos cooperativos pudieron ser constatados luego de la aplicación de una encuesta de validación a los estudiantes al final del proceso.

Palabras clave: Relaciones Interpersonales, Agresividad física, agresividad verbal, autocontrol, estrategia didáctica, juegos cooperativos.

ABSTRACT

TITLE: IMPLEMENTATION OF THE COOPERATIVE GAME AS A PEDAGOGICAL PROPOSAL TO IMPROVE INTERPERSONAL RELATIONSHIPS IN STUDENTS.

Author: Jairo Alonso Ruiz Hernández.

The present work of action research, with a mixed approach, aimed to identify the most common aggressive behaviors that affect interpersonal relationships among students of grade 6-05 of the Lacides C. Bersal Educational Institution; In order to improve interpersonal relationships among students, it is necessary to implement a pedagogical proposal based on cooperative play in physical education classes that contributes to achieving this goal. Information gathering techniques serie used, such as interviews, surveys and direct observation; which allowed us to collect and analyze the information. The research was structured in three clearly identifiable phases, design stage, implementation stage and evaluation stage; this structuring allowed a detailed and effective approach of the problem.

After the implementation of cooperative games as a pedagogical proposal, there was a significant improvement in interpersonal relationships among students. It is clear that the use of these games has enhanced the effectiveness of them. This improvement and the impact of the use of cooperative games could be verified after the application of a validation survey to the students at the end of the process.

Keywords: Interpersonal relationships, physical aggression, verbal aggression, self-control, didactic strategy, cooperative games.

ÍNDICE GENERAL

I. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA 1

1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA 2

2. PREGUNTA PROBLEMA 4

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 4

3.1 Objetivo general: 4

3.2 Objetivos específicos: 4

4. JUSTIFICACIÓN 5

5. IMPACTO 6

II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN 7

1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS E INVESTIGATIVOS 8

1.1 Antecedentes históricos 8

1.2 Antecedentes de investigación: 12

2. BASES TEÓRICAS, CONCEPTUALES Y LEGALES 15

2.1 Bases teóricas 15

2.2 Bases conceptuales 18

2.3 Relaciones interpersonales 19

2.4 Características del juego cooperativo 28

2.5 Importancia de los juegos cooperativos 29

2.6 Elementos de los juegos cooperativos 31

2.7 Bases legales 33

2.8 Administración y planificación educativa y su aporte a esta investigación 36

III. MARCO METODOLÓGICO 39

1. DISEÑO METODOLÓGICO 40

1.1 Enfoque de la investigación 40

2. VARIABLES 41

3. POBLACION Y MUESTRA 42

4. FASES DE LA INVESTIGACIÓN 42

4.1 Fase diagnostica 42

4.2 Fase de diseño de la propuesta 43

4.3 Fase de implementación de la propuesta 43
4.4 Fase de evaluación de la propuesta 44
5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS 44
5.1 Encuestas (fase diagnostica y fase de evaluación) 44
5.2 Entrevista (fase diagnostica) 45
5.3 Observación directa (fase diagnostica, implementación y evaluación) 45
6. TÉCNICA Y ANÁLISIS DE DATOS 46
IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS 47
1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS 48
1.1 Análisis de la encuesta (fase diagnostica) 48
1.2 Análisis entrevista (fase diagnostica) 62
1.3 Observación directa (fase diagnostica, implementación y evaluación) 74
2. ANÁLISIS GENERAL DE RECOLECCIÓN DE DATOS 80
V. PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA 83
1. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA 84
2. TITULO: LA COOPERACIÓN HACE LA FUERZA 85
2.1 Descripción 85
2.2 Justificación 86
2.3 Objetivos de la propuesta 87
2.4 Beneficiarios 87
2.5 Localización 88
2.6 Metodología 88
2.7 Cronograma 90
3. ACTIVIDADES A DESARROLLAR 93
4. RESULTADOS JUEGOS COOPERATIVOS IMPLEMENTADOS 105
5. RECURSOS 111

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Análisis entrevista estructurada parte 1 63
Tabla 2 Análisis entrevista estructurada parte 2 72
Tabla 3: Análisis de la observación directa. 75
Tabla 4 C**ronograma** 90
Tabla 5 Recursos utilizados juegos cooperativos..... 111

UNEC

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 ¿Golpeas a tus compañeros? 49
Ilustración 2 ¿En la formación no respeta la posición de tus compañeros? 50
Ilustración 3 ¿Grita o discute con el otro? 51
Ilustración 4 ¿Los molestas? 52
Ilustración 5 ¿Pones zancadilla al otro? 53
Ilustración 6 ¿Insulta a tus compañeros? 54
Ilustración 7 ¿Empujas al otro? 55
Ilustración 8 ¿Le pones apodo o sobrenombre al otro? 56
Ilustración 9 ¿Criticas al otro? 57
Ilustración 10 ¿Le quitas los implementos de trabajo al otro? 58
Ilustración 11 ¿No te gusta trabajar en equipo? 59
Ilustración 12 ¿Te burlas del otro? 60
Ilustración 13 ¿Cómo calificas el ambiente de trabajo durante la aplicación de la propuesta pedagógica en tu curso? 112
Ilustración 14 ¿Consideras que los juegos cooperativos aplicados, fueron acertados y pertinentes para reflexionar acerca de las situaciones de agresividad que ocurren en tu curso? 112
Ilustración 15 ¿Cómo fue el aporte de los juegos cooperativos para mejorar y fortalecer las relaciones interpersonales en el grupo? 113
Ilustración 16 ¿Cómo calificas los juegos cooperativos propuesto por el investigador para minimizar las actitudes agresivas y fortalecer las relaciones entre compañeros y docentes? 114
Ilustración 17 ¿Cómo calificas la utilización de materiales didácticos en el desarrollo de los juegos cooperativos por parte del docente? 114
Ilustración 18 ¿Cómo son las relaciones entre tus compañeros después de haber implementado la propuesta pedagógica? 115
Ilustración 19 ¿Cómo fue el acompañamiento del docente investigador en la implementación de la propuesta? 116

INTRODUCCIÒN

La agresividad ha sido parte de la historia en los seres humanos como el resultado de un proceso complejo que incluye aspectos innatos y adquiridos. Día a día la agresividad escolar incrementa sus formas de violencias tanto física, verbal y psicológica dentro del aula de clase, esto se debe a la falta de valores en los estudiantes afectando las relaciones interpersonales.

El presente trabajo investigativo titulado: IMPLEMENTACIÒN DEL JUEGO COOPERATIVO COMO PROPUESTA PEDAGÒGICA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES, se realizó debido al incremento de las conductas agresivas que han tenido los estudiantes del grado 6^5 tanto física como verbal, afectando las relaciones interpersonales entre ellos.

Este problema se evidenció gracias a las informaciones suministradas por docentes de la Institución Educativa Lacides C. Bersal y la observación directa hecha por el investigador, así como lo mostrado por los estudiantes en el contexto escolar, como también los datos registrados tanto por directores de aula y coordinadores de la institución educativa.

La aplicación de los instrumentos para la recolección de las informaciones utilizadas en este trabajo, como las encuestas, entrevistas y la observación directa permitieron realizar un análisis, donde se resaltan los dos tipos de agresión que afectan las relaciones interpersonales en los estudiantes; lo que direccionó ejecutar en esta investigación una metodología de tipo investigación-acción fundamentada en un enfoque mixto y está enmarcada en

dos principales variables como fueron las agresiones y el uso del juego cooperativo.

Establecidas las conductas de agresividad más relevantes, se procede a desarrollar las diferentes etapas de investigación. En primera instancia se da paso al diseño de la propuesta de intervención, donde se revisó y analizó teorías, estrategias didácticas utilizadas mediante el juego cooperativo en las clases de educación física que contribuyeran a mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes.

Luego se procedió a desarrollar la propuesta de intervención pedagógica, donde los estudiantes participaron activamente al implementar los juegos cooperativos, ya que, son un medio que aplicado con rigurosidad y constancia, permite y facilita procesos de autoconocimiento, socialización, e inclusión en la comunidad educativa.

Como finalización se logra dar validez a la propuesta implementada a través de una encuesta de validación a los estudiantes y la observación directa desarrollada por el investigador, evidenciándose el impacto positivo y mejora en las relaciones interpersonales que originó en los estudiantes objeto de estudio, gracias a la aplicación de este trabajo investigativo.

I. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

UMECIT

1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La Institución Educativa Lácides C. Bersal ubicada en el barrio San Miguel, carretera vía a Chinú del Municipio de Santa Cruz de Lorica departamento de córdoba (Colombia). Localización: Noreste, a 5 metros sobre el nivel del mar, la cual es de naturaleza oficial y de carácter mixto con una población de 2814 estudiantes. (Fuente proyecto educativo institucional PEI, 2018)

En dialogo con los docentes de esta Institución Educativa y a través de la observación directa se pudo determinar que existe una problemática que está afectando las relaciones interpersonales entre los estudiantes, especialmente en los grado sexto, datos que se evidencian por su mal comportamiento dentro y fuera del aula de clase, así como el seguimiento realizado por los directores de aulas, coordinadores académicos y disciplinarios que llevan un formato enmarcado dentro de la gestión de convivencia y comunidad educativa. El mal comportamiento que presentan los estudiantes de esta Institución Educativa se debe a un factor socioeconómico, donde la gran mayoría de estas familias viven en barrios subnormales y pueblos aledaños al municipio, con niveles de escolaridad bajo y su sustento se basa en el trabajo informal, la pesca, el mototaxismo entre otros.

Otro factor que está afectando las relaciones interpersonales entre los estudiantes se debe al contexto donde interviene la Institución Educativa, ya que, se encuentra ubicado en una zona con problemas de inseguridad y es reflejado por los estudiantes por su mal comportamiento al interior de la comunidad educativa. Esta problemática se evidencia en los datos presentados por el comité de convivencia de la institución, donde muestra que en el primer semestre del año 2018 se reportaron un total de 98 casos atendidos en el establecimiento educativo, siendo 64 casos registrados para

los grados sextos, sobresaliendo el grado 6-05 de la jornada de la mañana el salón con mayor número de anotaciones reportadas de actos de indisciplina, presentando 18 casos con problemas de actitudes conflictivas reportados en la Institución Educativa Lacides C. Bersal. (Fuente comité de convivencia Lacides C. Bersal 2018)

Lo anterior indica claramente que en este grupo es donde se utiliza con mayor frecuencia el uso de palabras soeces entre los estudiantes e incluso en algunos casos estas van dirigidas hacia los docentes, así como golpes y acoso hacia determinados grupos de estudiantes y situaciones diversas en las que las agresiones físicas y verbales están presentes. Esta situación indudablemente afecta en gran manera el desarrollo adecuado de las clases y por ende, el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

Lo expuesto anteriormente, llena de preocupación a los docentes en especial al área de educación física, por lo que se hace necesaria una intervención pedagógica como es la implementación del juego cooperativo como propuesta pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes y sea ejecutada durante las clases de educación física.

Las consideraciones esbozadas son de gran importancia y cuidado, debido a que, de persistir este tipo de comportamientos, conllevaría a que los jóvenes se formen con muchas falencias; afectando de esta manera su proceso de formación integral y su futuro desempeño personal y profesional, ya que, esto traería dificultades en el desarrollo de sus relaciones interpersonales.

Es preciso agregar, que se requiere intervenir con inmediatez dicha problemática, pues este tipo de conductas agresivas podrían causar daños tanto físicos como mentales en los estudiantes, tanto para el que los ejecuta como el que los recibe y podría llevar incluso a que se incurra en situaciones de acoso escolar que los conlleve a recibir sanciones; en concordancia con la

normatividad establecida en las leyes relacionadas con la infancia y adolescencia.

2. PREGUNTA PROBLEMA

¿De qué manera, una propuesta pedagógica basada en la implementación del juego cooperativo puede mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes?

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Objetivo general:

- Implementar el juego cooperativo como propuesta pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 6-05.

3.2 Objetivos específicos:

- Identificar las conductas agresivas más comunes que se están presentando en los estudiantes del grado 6-05.
- Diseñar propuesta pedagógica haciendo uso del juego cooperativo; mejorando las relaciones interpersonales en los estudiantes.
- Aplicar propuesta pedagógica donde se evidencie los juegos cooperativos y su aporte a la sana convivencia entre los estudiantes.

UNICA

- Aplicar instrumentos de evaluación, que permitan validar la efectividad que puede tener el uso de los juegos cooperativos; para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes.

4. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto investigativo es de vital importancia para la Institución Educativa Lacides C. Bersal, debido a que se enmarca en el estudio de un problema palpable relacionado con el mal comportamiento que presentan los estudiantes del grado 6-05, afectando las relaciones interpersonales al interior de la comunidad educativa, el cual requiere de la intervención y el tratamiento inmediato que busca garantizar el derecho que tienen los estudiantes de recibir una formación integral, en la que prevalezca el libre desarrollo de la personalidad, sus sentimientos y emociones. De igual forma permite identificar las conductas agresivas más comunes que manifiestan los estudiantes al interior de la institución educativa, para luego realizar un análisis que conlleve a la implementación de una propuesta pedagógica que contribuya a mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

Es importante el desarrollo de esta investigación, ya que, permite la comprensión de aquellos factores que son relevantes en la generación del problema, con el fin de tratarlos desde el punto de vista pedagógico a través de la implementación del juego cooperativo como propuesta pedagógica que permita mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes.

Mediante el juego cooperativo los estudiantes pueden interactuar de forma directa, expresando sentimientos, emociones y deseos. Al experimentar esas

sensaciones que les produce el contacto con el otro, fortalece positivamente su comportamiento, logrando obtener herramientas que permiten mejorar las relaciones interpersonales que son importantes para la sana convivencia y a la vez crean espacios de armonía entre estudiantes y docentes.

5. IMPACTO

Se pretende alcanzar a través del presente trabajo de investigación los siguientes logros desde el punto de vista metodológico, teórico y pedagógico:

En cuanto a lo metodológico, se busca el establecimiento de una serie de acciones pedagógicas que determinen, si la implementación del juego cooperativo como propuesta pedagógica lograría mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 6-05.

Desde el punto de vista pedagógico se busca concientizar a los estudiantes sobre la importancia del juego cooperativo y como contribuye al proceso formativo, creando un ambiente de interacción entre los miembros de la comunidad que permita fortalecer sus relaciones interpersonales.

En lo referente al teórico, brinda la oportunidad para identificar diferentes teorías que dan paso a la construcción de actividades encaminadas a la formación integral de los estudiantes y que están fundamentadas en la implementación del juego cooperativo como alternativa para fortalecer su sana convivencia.

II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

UMECIT

1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS E INVESTIGATIVOS

1.1 Antecedentes históricos

Con el objetivo de realizar una aproximación objetiva sobre el estado del arte del presente trabajo investigativo, en el que se pretende identificar las actitudes agresivas más frecuentes y así poder mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes del grado 6-05 de la Institución Educativa Lacides C. Bersal del municipio de Lorica – Córdoba- Colombia; se muestra a continuación un conjunto de producciones académicas desarrolladas por entidades de carácter nacional e internacional; así como el aporte hecho por investigadores particulares.

A nivel Nacional la Federación Colombiana de Educadores FECODE, ha formulado planteamiento de corte general sobre la violencia escolar y el conflicto en Colombia, en artículos como: Los derechos humanos en la escuela: Infracción continuada (Martínez y Martínez, 1998), Ser maestro: una profesión peligrosa (Bayona, 1987) La violencia ronda la escuela (Valdés, 1991), La escuela como agente socializador y la violencia (Peláez, 1991) y Escuela y violencia, una reflexión sobre la cotidianidad escolar (Vallejo, 1991). Este conjunto de artículos apunta a señalar fenómenos agresivos típicos en el contexto escolar, donde se abordan situaciones de agresividad no solo entre estudiantes, sino que también se plantean algunas situaciones de conflicto que suelen ocurrir entre docentes y estudiantes y que se caracterizan en su mayor parte por ser expresiones orientadas al mantenimiento de relaciones de dominación. Estas producciones académicas presentan resultados de investigaciones en diversas instituciones del país que permiten mirar cómo la escuela, al ser producto del proceso de modernización que ha sufrido nuestro país, no está exenta de las nefastas manifestaciones y

> consecuencias de la violencia. (VALENCIA, Conflicto y violencia escolar en Colombia, 2004).

Así mismo algunos autores afirman:

> La investigación sobre la violencia en la escuela es actualmente un tema de mucho interés en la comunidad académica, lo cual indica que es conveniente realizar trabajos que analicen la manera como los diferentes estudios interpretan los distintos espacios complejos con los que se relaciona el estudiante, como la escuela, la familia, el barrio y la sociedad. (Diaz, 2016)

Este autor manifiesta que la violencia que presentan algunos estudiantes en la escuela es producto de la falta de una sólida formación en algunos escenarios donde se desenvuelven los infantes, ya que, no contribuyen a formar integralmente y generan ambientes desagradables en la comunidad educativa.

Es importante agregar:

> Que el aula escolar se considera como un espacio de construcción de identidades, sin embargo, lo que sucede en éstas es un reflejo de lo que sucede afuera, ya sea en las relaciones familiares, en las calles, en la comunidad, en el país. Por lo tanto, las interrelaciones que se dan entre el alumnado, se producen y reproducen a partir de las experiencias previas de cada uno(as) en relación con el mundo externo, pero también con lo subjetivo del grupo. (AYALA, 2015)

Lo que el estudiante refleja en el aula de clase es el resultado de las relaciones que vivencian con su entorno, actualmente la violencia escolar forma parte de la realidad cotidiana de las instituciones educativas, han adquirido importancia debido a la frecuencia con que se presentan y a las consecuencia personales y sociales en que se deriva.

Por su parte este autor afirma:

> Sin duda, la violencia escolar, hoy en día, es uno de los factores que más peso tiene en la baja calidad de la enseñanza. A partir de tal premisa, todos somos víctimas. De una u otra forma, nuestras vidas cotidianas se ven alteradas por escuelas que las circunstancias han convertido, en casos extremos, en verdaderos campos de batalla. Por ese motivo, es del todo necesario fijar la atención en las experiencias que tienen la capacidad de estimular la promoción de nuevas formas de cambio y de transformación global. (ABRAMOVAY, 2005)

El bajo nivel académico que presentan algunas instituciones educativas se debe a la violencia escolar que se presenta dentro y fuera del aula de clase. Este fenómeno se ha convertido en una problemática generalizada que necesita de la intervención inmediata de personas capacitadas en el tema. La escuela es el lugar apropiado para llevar a cabo los procesos que permitan mejorar las relaciones interpersonales entre estudiantes, creando un ambiente agradable para la sana convivencia y mejora en su aprendizaje.

> Por su parte (MONCLÚS, 2005) hace referencia a importantes estudios internacionales orientados bajo la estrategia de la UNESCO para el desarrollo de “acciones en el campo de la educación para la paz y para

> la no violencia, con atención prioritaria a aquellas que contribuyen como herramientas pedagógicas concretas a prevenir y transformar la violencia en el trabajo cotidiano" (p. 15). Allí se recepcionan experiencias como las de APRENDER A VIVIR JUNTOS, llevada a cabo por Francia, que buscaba ayudar a los alumnos a analizar sus comportamientos, luego hacer reconocer a cada uno, en tanto que individuo, el derecho de ser y de ser respetado por los otros e intentar construir en su imaginario las representaciones motivadoras y positivas de la vida familiar, social y escolar (p. 16).

Es importante este estudio, ya que, permite crear espacios para desarrollar estrategias que vayan en torno a la construcción de espacios de aprendizajes y la sana convivencia de los estudiantes y se enfoquen hacia la reflexión, posibilitando cambios de conducta en pro de la práctica de valores contribuyendo a la integración social.

En cuanto al uso del juego cooperativo y la relación que existe con las conductas agresivas en los estudiantes, es preciso mencionar:

> La agresividad es un componente cada vez más integrado en la vida cotidiana, un buen instrumento para el cambio lo contribuye el juego, dado que ayuda al niño a canalizar sus emociones, abre un espacio para la cooperación, comunicación, respeto y solidaridad para con sus semejantes, con lo cual se logra disminuir las manifestaciones de agresividad. Sobre lo anterior, Orlick (1990) considera que la actividad lúdica es natural y motivador en el niño y niña, además de procurar un aprendizaje positivo. También, Ortega (1992), contribuye en concebir al juego como una actividad que les permite al niño y la niña comprender

> el mundo por medio de la socialización. En esta perspectiva el juego en el medio escolar concede espacio para la integración además los niños aprenden a conocerse a sí mismos y a explorar el entorno al cual pertenecen, además los juegos cooperativos coadyuvan a tomar conciencia de sus actuaciones, brinda la posibilidad de resolver problemas de autoestima, así como aumentar la expresión y la comunicación haciéndolos partícipes de interacciones grupales amistosas, positivas y constructivas. (GONZÁLEZ S. , 2018.)

Las anteriores consideraciones cobran gran validez en el presente estudio puesto que buscan generar reflexiones en torno a la forma como los estudiantes han venido dando solución a los diferentes conflictos que se presentan a diario en su vida escolar y cotidiana. Con este proyecto se busca mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes a través de la implementación del juego cooperativo como propuesta pedagógica y así poder dar solución a este proyecto investigativo.

1.2 Antecedentes de investigación:

Para el diseño y desarrollo del presente trabajo investigativo, se hizo necesaria una revisión previa a trabajos de investigaciones relacionadas a la misma problemática objeto de estudio y cuyas propuestas de solución pudieran aportar elementos de juicios que fortalecieran y contribuyeran a la consecución de los objetivos planteados. De esta forma fueron revisadas varias fuentes que a continuación serán descritas y analizadas.

Es importante resaltar y es un trabajo de investigación muy interesante, siendo un buen referente para el presente proyecto y lleva por título “**El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales**

y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar", (ERÉNDIRA, El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en los niños de segundo de preescolar., 2013.), a través de esta investigación de tipo cualitativo propone como el juego cooperativo contribuye en los docentes a mejorar las relaciones interpersonales y a disminuir la agresividad en los niños de segundo de preescolar. En primera instancia la agresión mostrada por los estudiantes tanto verbal como física fue necesario implementar los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para darle solución a esta problemática.

Este proyecto investigativo es tomado como referente, ya que aborda temáticas similares y estrategias novedosas como es la implementación del juego cooperativo para contrarrestar los problemas de agresividad en los estudiantes. Teniendo en cuenta que la agresividad está relacionada con un cambio considerable de actitudes negativas, que de una u otra manera no se pueden mejorar un cien por ciento en un tiempo de intervención considerablemente corto, se espera que mediante la práctica del juego cooperativo como propuesta pedagógica contribuya a mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

En el trabajo de investigación realizado por (LÓPEZ, 2006.), titulado "**El juego cooperativo: estrategia para reducir la agresión en los escolares",** para esta investigación se aplicó el enfoque crítico social, donde el investigador visiona la transformación de la realidad. Con los juegos cooperativos se busca la interacción, socialización e inclusión en la comunidad escolar y pueden ser utilizados por los docentes de educación física para organizar sus actividades y de esta forma asegurar en los estudiantes un futuro lleno de goce, honestidad y respeto. Este aporte es muy valioso y se debe tener en cuenta en la investigación que se está desarrollando, ya que permite conocer de antemano los alcances y limitaciones de este tipo de propuesta.

Es muy importante el aporte que hace el juego cooperativo como estrategias que faciliten la reflexión en los estudiantes frente a las diferentes conductas agresivas que han presentado, permitiendo que se asimilen nuevas formas de resolver los conflictos empleando el dialogo como una solución efectiva. Este trabajo se convierte en una herramienta muy significativa para el desarrollo de la propuesta pedagógica que se va a implementar a los estudiantes del grado 6-05 de la Institución Educativa Lacides C. Bersal del municipio de Lorica.

En este marco de antecedente es importante resaltar la revista de actividad física y desarrollo humano en su trabajo titulado: "**Inferencia del juego cooperativo sobre los factores predictivos de la agresividad en estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa Normal Superior del municipio de Pamplona(Norte de Santander)"** (VERA, Inferencia del juego cooperativo sobre los factores predictivos de la agresividad en estudiantes del grado quinto de básica primaria de la institución educativa normal superior del municipio de pamplona(norte de santander)., 2015) logran concluir a través de esta investigación como identifican los factores causales y predictivos de la conducta agresiva en los estudiantes del grado quinto de básica primaria, estos componentes a saber son tres principales: predisposición fisiológica, la cual en el presente estudio resultó poco influyente a la hora de empezar una riña o discusión entre los estudiantes; el segundo factor fue el entorno físico inmediato, el cual no resultó relevante para el acaecimiento de comportamiento agresivos entre los escolares; finalmente el contexto cultural se pudo percibir como con una fuerte influencia en la agresividad manifestada por los estudiantes, ya que la población intervenida afirmó siempre observar todo tipo de acciones violentas a través de la televisión, las películas, los videojuegos en incluso en los hogares.

Para modificar estos factores, se diseñó una intervención pedagógica basada en el juego cooperativo desde el área de educación física, recreación y deportes en los estudiantes objeto de la investigación, lo que permitió la unión, reflexión, la cultura, el apoyo mutuo y la tolerancia como principales valores presente en las actividades.

Estas consideraciones, sin duda alguna encaminan a reflexionar acerca del papel que juegan las instituciones educativas actualmente, ya que no deben ser agentes opresores, sino más bien entes conciliadores que puedan llegar a convertir los conflictos y debilidades en oportunidades de mejoramiento, a través de la implementación del juego cooperativo se genera cambios a nivel de valores donde los estudiantes son capaces de dar solución a sus propios problemas.

Con la implementación del juego cooperativo como propuesta pedagógica se mejora las relaciones interpersonales en los estudiantes, creando un ambiente de convivencia en la comunidad educativa, los cuales se ven reflejados por su buen comportamiento en su entorno social. Los juegos cooperativos son herramientas importantes para el docente al momento de planificar las actividades de clases, fortaleciendo el trabajo en equipo y el proceso de enseñanza – aprendizaje.

2. BASES TEÓRICAS, CONCEPTUALES Y LEGALES

2.1 Bases teóricas

Día a día se observa a nivel mundial como se incrementa la agresividad y la violencia; Colombia no es ajeno a este flagelo, ya que, es una realidad muy palpable que está afectando los entornos escolares, preocupando las conductas inapropiadas que están adoptando nuestros estudiantes.

Esta problemática crea la necesidad de desarrollar propuestas que estén encaminadas a mejorar estos aspectos que repercuten negativamente al interior de la comunidad educativa. Es por eso que los docentes, padres de familia y educando debemos trabajar conjuntamente para el logro de metas que permiten fortalecer la sana convivencia dentro y fuera de la institución educativa.

> Las relaciones interpersonales se refieren al trato o la comunicación que se establece entre dos o más personas; son muy importantes en las instituciones escolares, puesto que durante la actividad educativa se produce un proceso recíproco mediante el cual las personas que se ponen en contacto valoran los comportamientos de los otros y se forman opiniones acerca de ellos, todo lo cual suscita sentimientos que influyen en el tipo de relaciones que se establecen. (Texeidó Saballs y Capell Castañar, 2002). Citados por (MOLINA & PÉREZ, El clima de relaciones interpersonales en el aula un caso de estudio., 2006)

> Es importante resaltar el aporte hecho por García Requena (1997), donde indica que las relaciones se plantean en términos de las distintas posturas que adoptan las personas con respecto a otras próximas (p. 2) y agrega que éstas se refieren, a las actitudes y a la red de interacciones que mantienen los agentes personales. Pueden presentarse actitudes positivas como: cooperación, acogida, autonomía, participación, satisfacción; pero también se puede observar actitudes de reserva, competitividad, absentismo, intolerancia y frustración, que producen una corriente interna, explícita o no, de deseos, aspiraciones e intereses corporativos y personales.

Hay que destacar que las personas son la base fundamental en cuanto a relaciones se refiere, las actuaciones que estos realicen conllevan a fortalecer o afectar las relaciones interpersonales. Si el comportamiento humano mostrado es positivo, se verá reflejado en el aula de clase, donde los estudiantes presentan buena participación, autonomía, confianza, creatividad y trabajo cooperativo. Esto significa que los procesos interpersonales son vitales al interior de los centros educativos contribuyendo a la creación de ambientes agradables para el buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante resaltar que existen diferentes teorías que se encargan del estudio del comportamiento agresivo de las personas, como son las Activas y Reactivas.

> En las activas se atribuye el origen de la agresión a los impulsos internos, que hacen referencia al sentido innato de la agresión y, por tanto, son adquiridas por el individuo desde el momento del nacimiento y las reactivas ponen el énfasis del origen de la agresión en el medio ambiente que rodea al individuo, y la perciben como una emergencia frente a los sucesos ambientales. (RUIZ & ENRIQUE, Evoluciòn teòrica de un modelo explicativo de la agresiòn en el deporte., 2008)

Este referente teórico es importante, ya que, identifica las conductas agresivas más comunes evidenciadas en los estudiantes objeto de la investigación; y también permite su clasificación y entendimiento para poder escoger estrategias didácticas que contribuyan a mejorar este flagelo.

El contexto es un factor determinante en el mal comportamiento de los estudiantes, al igual que la familia, porque es allí donde se moldea la conducta;

vemos como existen padres que corrigen al niño por actos indebidos que afectan la personalidad del chico, por otra parte hay padres que patrocinan las malas actuaciones de sus hijos creando personas que más adelante serán mal ejemplo para la sociedad. Este desacuerdo que existe al interior de la familia en cuanto a la aprobación y no aprobación de comportamientos que tienen sus hijos busca fomentar el mal comportamiento en los niños.

Es necesario agregar que:

> La agresividad forma parte de la demanda más frecuente y algunos autores señalan que los comportamientos frecuentes de agresividad en la infancia se verán reflejada en la adolescencia y en la vida adulta; además estas conductas con el tiempo se convierten en indicadores de dificultades en la socialización y en la adaptación al ambiente de las personas que las padecen. Estos procesos son necesarios para el normal desarrollo del ser humano. (MARTIN, 2011)

La familia es el elemento más importante en la construcción de su conducta, comportamiento y disciplina; la escuela no es ajena a las conductas de agresividad reflejadas en los estudiantes, actualmente en el ámbito escolar se hace visibles conductas de indisciplina tales como: peleas, agresiones físicas, agresiones verbales entre compañeros y hacia los docentes etc.

Para lograr respuestas efectivas es importantes que los docentes tengan herramientas valiosas que permitan observar el conflicto, analizarlo, comprenderlos y darle solución de manera productiva en beneficio de la formación de los estudiantes.

2.2 Bases conceptuales

Se abordará un conjunto de referentes conceptuales, que permiten comprender la realidad de la investigación dentro de su contexto, entre las que se destacan:

2.3 Relaciones interpersonales

Todas las personas a lo largo de nuestra vida establecemos numerosas relaciones, existiendo diversos tipos de estas en función del ámbito o contexto en el que se produzca la interacción. De este modo se puede hablar de relaciones interpersonales en el núcleo familiar, en el contexto escolar, en el laboral, etc. A través de las cuales intercambiamos formas de ver la vida; también compartimos necesidades, intereses y afectos. A estas relaciones se les conoce como: relaciones Interpersonales. Las relaciones interpersonales tienen lugar en una gran variedad de contextos, encontrándose reguladas por leyes, costumbres o acuerdos mutuos y que vienen a ser la base de los grupos sociales y la sociedad en su conjunto. (MENDIETA A. , “EL MEJORAMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL CLIMA ESCOLAR Y EL DESEMPEÑO DOCENTE"., 2015)

Agresividad: hace referencia a un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea física hasta los gestos o expresiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación. La palabra agresividad procede del latín, en el cual es sinónimo de acometividad que implica provocación y ataque.

Teniendo en cuenta algunas definiciones hechas por algunos autores acerca de la agresividad encontramos a:

Pearce (1995) define la agresividad como: “una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo”.

Bandura (1973) afirma que: “es una conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva”.

Patterson (1977) dice que es: “un evento adversivo dispensado a las conducta de otras personas. Utiliza el término “coerción” para referirse al proceso por el que estos eventos adversivos controlan los intercambios diádicos”.

La agresividad para Winnicott (1986), citado por (DORREY, 2012) constituye una fuerza vital, un potencial que trae el niño al nacer y que podrá expresarse si el entorno lo facilita, sosteniéndolo adecuadamente. Cuando esto sucede el niño reaccionará con sumisión, teniendo dificultad para defenderse, o con una agresividad destructiva y antisocial.

Se puede concluir de acuerdo a las diferentes definiciones de agresividad hechas por distintos autores que esta es una forma de conducta que pretende causar daño físico o psicológico a cualquier persona.

Refiriéndome al tema del presente del proyecto investigativo, es preciso citar los siguientes aportes:

> La agresividad puede manifestarse en cada uno de los niveles que integran al individuo: físico, emocional, cognitivo y social. Su carácter es polimorfo. Se puede presentar en el nivel físico, como lucha con manifestaciones corporales explícitas. En el nivel emocional puede presentarse como rabia o cólera, manifestándose a través de la expresión facial y los gestos o a través del cambio del tono y volumen en el lenguaje, en la voz. Desde un nivel cognitivo puede estar presente como fantasías destructivas, elaboración de planes agresivos o ideas de persecución propia o ajena. El nivel social es el marco en el cual, de una manera o de otra, toma forma concreta la agresividad. (PULLUQUINGA, Eficacia de la economía de fichas como una técnica

alternativa para la superación de la agresividad en niñas(os) de 7 años a 12 años de edad diagnosticados con trastorno de conducta", 2011)

La agresividad se manifiesta de diferentes formas en los niños, llevándolo a que actúen de una manera muy particular, afectando su personalidad y las relaciones interpersonales. Es de vital importancia conocer que aspecto de la vida está afectando a los infantes para así poder actuar y dar posible solución a los problemas de agresividad. Este aporte, muestran cómo se manifiesta la agresividad en los niños y como son influenciados por factores externos que afectan las relaciones interpersonales, las cuales tiene que ser intervenidos por familias y docentes. La institución educativa Lacides C. Bersal debe trabajar en pro de mejorar los ambientes de la sana convivencia especialmente en las clases de educación física a través de la implementación del juego cooperativo como propuesta pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes.

Tipos de agresividad: son diversas las maneras asumidas de clasificar la agresividad: física, moral, verbal, psicológica, material, ofensiva o de intimidación. Pese a ello observamos cómo se han descrito cuatro principales tipos de agresividad: a) agresión directa relacional (un niño/a dice a otro que él/ella no puede jugar); b) agresión física directa (un niño/a pega, golpea, empuja a otro/a); c) agresión relacional indirecta (un niño/a levanta y distribuye desagradables rumores sobre otro/a); y d) agresión verbal directa (un niño/a grita e insulta a otro) (Ortega & Monks,2005). Citado por (RAMIREZ & ARCILLA, 2013)

La agresividad física: se define como un ataque intencional directo contra un individuo, utilizando partes del cuerpo o empleando armas.

> Este tipo de agresión incluye patadas, puños, empujones, golpes, arañazos, etc., y trae como consecuencia el dolor o daño físico por parte de quien los recibe. La agresividad verbal: se caracteriza por atacar a la víctima con gritos, insultos, groserías, amenazas, repudios, motes discriminatorios, etc., lo que suele provocar angustia y malestar en el aludido. Según Buss (1989) citado por (CUELLO & OROS, 2013)

Con respecto a las anteriores definiciones, la agresividad física consiste en tener contacto directo con el cuerpo de la otra persona por medio de golpes, empujones llegando al punto de utilizar elementos corto punzantes como instrumento para afectar a los otros. Por su parte en la agresividad verbal, no es más que el simple hecho de pronunciar frases que tienen como objetivo socavar la dignidad y la autoestima de la otra persona mediante insultos o humillación; esta problemática se presenta con mayor frecuencia en la comunidad educativa.

> **Autocontrol:** es la competencia emocional que nos permite gestionar las emociones y sentimientos y decidir cómo expresarlos. No es necesario manifestar todas las emociones pero tampoco es necesario esconderlas o negarlas. Las personas emocionales inteligentes expresan los sentimientos que son importantes y manejan de manera positiva aquellas emociones que no pueden exteriorizar.
>
> Según Goleman (1995) citado por (SERRANO & GARCÌA, 2010) firma que el autocontrol es la habilidad que tienen las personas para manejar sus reacciones emocionales, controlar sus impulsos, y recuperarse de los fracasos de la vida. Para el buen manejo de esta inteligencia, necesitaríamos tomar el mando de los propios pensamientos, dirigir

oportunamente nuestras excitaciones nerviosas y llegar a ser eficaces en la solución de problemas.

Tolerancia: La tolerancia consiste en el respeto, la aceptación y el aprecio de la rica diversidad de las culturas de nuestro mundo, de nuestras formas de expresión y medios de ser humanos. La fomentan el conocimiento, la actitud de apertura, la comunicación y la libertad de pensamiento, de conciencia y de religión. La tolerancia consiste en la armonía en la diferencia. No sólo es un deber moral, sino además una exigencia política y jurídica. La tolerancia, la virtud que hace posible la paz, contribuye a sustituir la cultura de guerra por la cultura de paz (GAOS, 2004)

Con relación al autocontrol y la tolerancia se observa como las personas tienen la capacidad de manejar y tener dominio sobre sus actos, hecho que se observan en algunos estudiantes objetos de la investigación, donde son consiente de su comportamiento que tienen con respecto a sus compañeros, aceptándolo como son sin menospreciar a ninguno por sus diferencias. Con la implementación de la propuesta pedagógica del juego cooperativo podemos fortalecer estos aspectos en los estudiantes así como su convivencia.

La convivencia: Es la capacidad de vivir juntos respetándonos y consensuando las normas básicas. Es la cualidad que posee el conjunto de relaciones cotidianas entre los miembros de una sociedad cuando se han armonizado los intereses individuales con los colectivos, y por tanto, cuando los conflictos se desenvuelven de manera constructiva.

> Los seres humanos son seres sociales por naturaleza; necesitan de los demás para desarrollarse, educarse y avanzar en la vida. Convivir es eso, vivir con los otros, en un aprendizaje que cada persona adquiere en el transcurso de su vida. Vivir con las demás personas no es tarea fácil, implica relacionarse con seres que piensan y sienten distinto entre sí. Por lo tanto, la convivencia exige aceptación de la diversidad y la utilización de la comunicación, desde el respeto y el reconocimiento de la dignidad, para construir tejido social. La convivencia es uno de los factores centrales, no sólo para el bienestar y la felicidad del ser humano, sino para el equilibrio que nos permite vivir en armonía. (MEDINA F. , 2011)

La convivencia es entendida como una acción donde las personas conviven de manera pacífica y en armonía. Con relación al ambiente escolar vemos como los estudiantes de la Institución Educativa Lacides C. Bersal hacen parte de un escenario agradable para la sana convivencia que han construidos gracias a sus esfuerzo y dedicación, convirtiéndolo en espacios para el fortalecimiento de valores y el respeto a las diferencias de los demás. La implementación del juego cooperativo se convierte en una herramienta pedagógica que contribuye a dar solución a los problemas de convivencia que presentan algunos estudiantes objeto de investigación.

> **Resolución de problemas en el aula:** es una problemática que en estos últimos tiempos es abordada con gran interés y preocupación por la investigación educativa. Implica considerar aquellas situaciones que demandan reflexión, búsqueda, investigación y donde para responder hay que pensar en las soluciones y definir estrategia de resolución que no conduce, precisamente, a una respuesta rápida e inmediata. La

> resolución de problemas surge como consecuencia al considerar el aprendizaje como una construcción social que incluye conjeturas, pruebas y refutaciones con base en u proceso creativo y generativo. Gaulin (2001) citado por (CUROTTO & MARÌA, 2008)

Es de vital importancia tener en cuenta este concepto y aplicarlos en las diferentes situaciones que se presentan en el ambiente escolar, porque es una alternativa que debemos manejar los docentes para dar solución de manera pacificas a los conflictos que a diario se presentan entre los estudiantes en el aula de clase.

> **Educación física:** La Educación Física es una acción educativa que atañe a todas las personas, no sólo a su cuerpo. Forma así parte del proceso educativo y debe orientarse hacia el desarrollo de las capacidades y habilidades instrumentales que perfeccionan y aumentan las posibilidades de movimiento, hacia la profundización en el conocimiento de la conducta motriz como organizador significante del comportamiento humano, asumiendo actitudes, valores y normas con referencia el cuerpo y a la conducta motriz. (MARTÌNEZ, 2006)

La educación física es una disciplina que se relaciona con el uso del cuerpo humano y contribuye a la formación integral de los estudiantes, como también al cuidado y preservación de la salud. Con la práctica de la educación física disminuimos el sedentarismo y fortalecemos lazos de amistades y a las ves creamos ambientes agradables en el aula de clase.

Importancia de la educación física: La Educación Física se considera como área obligatoria según lineamientos del Ministerio de Educación Nacional para

la educación básica. Se ha constituido como disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, especialmente si es implementada en edad temprana, por cuanto posibilita en el niño desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su diario vivir y como proceso para su proyecto de vida. A través de la Educación Física, el niño expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobretodo permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos.

Por lo general, las instituciones educativas desconocen la importancia que la Educación Física representa para la básica primaria, porque ella, como otras disciplinas del conocimiento, a través del movimiento, contribuyen también con el proceso de formación integral del ser humano para beneficio personal, social y conservación de su propia cultura. Si la Educación Física se estructura como proceso pedagógico y permanente se pueden cimentar bases sólidas que le permitirán la integración y socialización que garanticen continuidad para el desarrollo y especialización deportiva en su vida futura.

A través de la clase de Educación Física los niños aprenden, ejecutan y crean nuevas formas de movimiento con la ayuda de diferentes formas jugadas, lúdicas, recreativas y deportivas. En estas clases el niño puede desenvolverse, ser creativo y mostrar su espontaneidad como un ser que quiere descubrir muchas alternativas que pueden ser aplicables en un futuro en su vida social y que no lo pueden lograr fácilmente en otras asignaturas del conocimiento. (PORRAS, 2009)

El juego: El Juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

El rol del educador en el juego: El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos. Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración. En el juego no competitivo todo está determinado por el grupo o grupos mediante actos comunicativos con todas sus implicaciones pedagógicas como lo son: el tiempo, la hora, el lugar, las medidas del área, hasta la forma de jugarlo. (MENESES & MONGE, 2001)

Los juegos cooperativos: son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no solo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

El docente debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; deben centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el " unos contra otros". (OLIVERAS, 1998)

Con la implementación de los juegos cooperativos en el grupo objeto de la investigación se busca disminuir la agresividad en los estudiantes, ya que es un flagelo que está afectando la sana convivencia y las relaciones interpersonales entre ellos. Los juegos cooperativos es la alternativa más apropiada para conseguir cualquier objetivo y a su vez facilita el trabajo en equipo de forma divertida y hacia un bien común. A través de estos juegos todos colaboran, todos ganan y nadie pierde, reafirmando la confianza en los estudiantes, además construyen una relación social de forma positiva con los demás, favoreciendo el aprendizaje y la diversión. Con esto se busca a que no haya discriminación entre ellos, por lo que es importante que en las clases de educación física se utilicen los juegos cooperativos como estrategia pedagógica.

2.4 Características del juego cooperativo

Se destacan las siguientes características:

- 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.

2.5 Importancia de los juegos cooperativos

La importancia de los juegos cooperativos busca en ayudar a que las personas se relacionen entre si y realicen actividades grupales que favorezcan la creación de actitudes de confianza, colaboración y solidaridad, alcanzando objetivos comunes de manera participativa mientras se divierten. Se puede afirmar que los juegos cooperativos son muy importantes para que las personas aprendan a desenvolverse y ayuden a los demás.

Valores en los juegos cooperativos: Los juegos no son neutrales, transmiten y potencian un determinado código de valores a través del cual se estructura un determinado tipo de persona, unas determinadas relaciones entre los propios jugadores y una determinada visión de entender la diversión. Por lo tanto, se trata de potenciar juegos que sean acordes con los valores de la igualdad, la participación, la empatía y la cooperación.

Clases de Juego Cooperativo

Los juegos cooperativos tienen una clasificación especial y depende de los objetivos que se quiere alcanzar, destacando los siguientes. (LEÒN, 2015)

Los Juegos de presentación: Incluyen actividades lúdicas para conocer los nombres de las personas de un nuevo grupo.

Juegos para conocerse: Son juegos que permiten conocer características de sí mismo y de los demás. Se utilizan especialmente cuando se inician trabajos con un grupo nuevo, a comienzo del año escolar, o cuando el docente es nuevo.

Juegos de distensión: Actividades lúdicas que permiten tomar contacto, romper tensiones de estrés, cansancio, monotonía, cambiar de actividad o finalizar la clase. Generalmente son habituales en busca de cambiar una misma rutina.

Juegos energizantes: Juegos muy activos que permiten liberar energía y despertar al grupo. Son la mayoría de los juegos que se deben utilizar en niños con edades tempranas.

Juegos de confianza Actividades que permiten contribuir en la solución de conflictos porque fomenta la confianza en uno mismo y en los compañeros de grupo.

Juegos de contacto: Juegos que usan el contacto físico para fomentar la estima y la colaboración. Teniendo en cuenta que el contacto no debe ser brusco o con la intención de hacer daño al otro.

Juegos de estima: Actividades que permiten sacar afectos positivos hacia los demás. Se recomiendan para motivar a los estudiantes cuando no creen en sus propias capacidades.

Juegos de autoestima: Juegos que permiten resaltar las cualidades de cada uno y sentirse a gusto condigo mismo.

Juegos de relajación: Actividades que conllevan a aliviar tensiones internas en cada integrante mediante su propia conciencia. Pueden ser utilizados para finalizar o cerrar una sesión de clase.

2.6 Elementos de los juegos cooperativos

Los elementos más importantes que caracterizan a los juegos cooperativos según Carlos Velázquez Callado citado por (VÁSQUEZ O. , 2015) en su trabajo investigativo son:

- Demanda la colaboración entre los miembros del grupo de cara a la consecución de un fin común.
- Plantea una actividad conjunta y participativa, en la que todos los integrantes del grupo tienen un papel que desarrollar.
- Exige la coordinación de labores. El resultado no deriva de la suma de esfuerzos, sino de la adecuación de las acciones a las realizadas por el resto de los participantes como respuesta a las demandas de los elementos no humanos del juego.
- Representa un disfrute de medios, una exploración creativa de posibilidades más que una búsqueda de metas; un entorno para la recreación de las relaciones con los compañeros por encima de la lucha por alcanzar la victoria individual.
- Atiende al proceso. Concede una especial importancia a todo lo que hay de enriquecedor en la actuación coordinada con los miembros del grupo.
- No fomenta la competición. Libera de la necesidad de enfrentarse a los demás, de superar y vencer a los otros.

- No excluye. Todas las personas, por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar y participan mientras dura el juego.
- No discrimina. No hay distinción entre buenos y malos, entre ganadores y perdedores, entre chicos y chicas, etc. Resalta la actuación de un grupo que disfruta participando, mientras que exalta la igualdad entre sus miembros.

Estrategias pedagógicas: Las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes. Según (Bravo, 2008, p.52). “Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación”. Citado por (GAMBOA, SANDOVAL, & BELTRAN, 2013) en su artículo de investigación.

Las estrategias pedagógicas suministran invaluables alternativas de formación que se desperdician por desconocimiento y por la falta de planeación pedagógica, lo que genera monotonía que influye negativamente en el aprendizaje.

Existe una articulación directa entre las estrategias pedagógicas y las estrategias didácticas; las primeras son la base para la generación de las segundas, porque van en concordancia con el principio pedagógico fundante. Las estrategias didácticas son el resultado de la concepción de aprendizaje en el aula o ambiente diseñado con esta finalidad y de la concepción que se tiene sobre el conocimiento, algunos hablan de transmitir y otros de construir; dichas concepciones determinan su actuación en el aula. Actualmente, las exigencias del mundo globalizado hacen necesaria la implementación de estilos y maneras de enseñanza y que se presenten de formas diferentes los

contenidos, para que el aprendizaje sea dinámico y creativo, y despierte el interés de los estudiantes como actores de dicho proceso.

2.7 Bases legales

El presente trabajo investigativo es viable y se encuentra su sustento legal primeramente en la Constitución Política de Colombia, que en su artículo 67 manifiesta:

> La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. (congreso, 1991)

Es muy apropiado el estudio y la posterior implementación de las estrategias pedagógicas que sean acertadas para facilitar que cada uno de los niños, niñas y jóvenes puedan formarse integralmente, y expresar sus sentimientos y emociones, en cada una de sus actuaciones, dentro y fuera del contexto escolar.

Así mismo, la ley general de educación (1994) señala las normas generales para regular el servicio público de la educación, que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad.

En concordancia con lo dicho anteriormente, en lo relacionado a los fines esbozados en el artículo 5 de dicha ley, es preciso mencionar el numeral 2 que dice:

> “La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad”. (congreso, 1994)

Hay que destacar que en el artículo 1^0 de la ley 1098 de 2006 hace referencia a:

> Este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna. (congreso, 2006).

Teniendo en cuenta la problemática abordada en la presente investigación, y el incremento de este fenómeno social en Colombia, se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar (ley 1620 de 2009)

> El presente Decreto reglamenta el funcionamiento del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar; sus herramientas; los lineamientos generales bajo los cuales se deben ajustar los manuales de convivencia de los establecimientos educativos, de acuerdo con lo ordenado en la Ley 1620 de 2013 y otros aspectos relacionados con incentivos y la participación de las entidades del orden Nacional y Territorial, establecimientos educativos, la familia y la sociedad dentro del Sistema Nacional de Convivencia Escolar. (congreso, 2013).

Con esta ley se crea un cimiento muy importante para el tratamiento de las distintas dificultades de convivencia que se presentan a diario en los estudiantes, y a su vez hace posible la orientación de proyectos pedagógicos desde cualquier área del conocimiento en pro de mejorar o fortalecer la sana convivencia dentro y fuera de la institución educativa.

Desde el ámbito de la educación física la recreación y el deporte es importante conocer la ley 181 de 1995, en su artículo 1^0, refiriéndose a:

> Los objetivos generales de la presente Ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad. (congreso, 1995)

Con la práctica de la educación física y en especial los juegos cooperativos son alternativas pedagógicas que contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes objeto de la investigación, es por eso que el presente proyecto está encaminado a la implementación del juego cooperativo como propuesta pedagógica y será realizado en las clases de

educación física, buscando el goce, la armonía, el trabajo en equipo y el fortalecimiento de los lazos de amistad.

2.8 Administración y planificación educativa y su aporte a esta investigación

> En el ejercicio de la administración educativa, la planificación ocupa un lugar importante, ya que a partir de ella y con base a un diagnóstico situacional previo, se ejecutan las acciones que tienen que ver con el logro de objetivos y metas referidas al proceso de enseñanza-aprendizaje. Este proceso se puede contemplar y preparar, de acuerdo a la concepción de administración educativa que tengan los directores y directoras de las instituciones educativas y al enfoque de planificación a través del cual parta para su implementación. (MÈNDEZ, La importancia de la planificacion en la administracion educativa, 1998)

Es importante resaltar como la administración educativa se puede concebir como un proceso dinámico y evolutivo, que se adapta e influye continuamente en las condiciones sociales, políticas, económicas y tecnológicas y hace uso de ellas para lograr los objetivos que persiguen en la forma más satisfactoria

posible. (Galbàn citado por Venegas, 1993, p. 11). Hay que destacar que el contexto es un factor importante que influye en este proceso.

Con relación a la planificación educativa busca el ordenamiento y estructuración de acciones que permitan obtener metas y fines propuestos de antemano. En administración educativa, las metas y fines, deberían dirigirse a facilitar la formación de individuos que tiendan a su realización y superación personal dentro de una sociedad determinada.

La administración y planificación educativa fueron fundamentales para el desarrollo de esta investigación, ya que contribuyeron durante todo el proceso llevar a cabo acciones que permitieron dar solución a la problemática objeto de estudio.

Las instituciones educativas son espacios sociales donde interactúan sujetos con distintas culturas lo que conlleva a presentarse problemas de muchas índoles y es evidenciado en el aula de clase afectando el proceso de enseñanza –aprendizaje. Con la identificación de la problemática que afectaba la sana convivencia al interior del grupo de estudiantes objeto de la investigación se crea la necesidad de implementar el juego cooperativo como propuesta pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes y así mejorar este flagelo.

Gracias a los aportes de la administración y la planificación se logró organizar un cronograma de actividades a desarrollar durante este trabajo investigativo, donde fue clave la participación de la comunidad educativa y en especial el juego cooperativo como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes, convirtiéndose en un aliado para dar solución a las distintas problemáticas que se presentan a diario en la institución educativa, buscando la sana diversión y a la vez se convierte en una estrategia

muy significativa que permite a los docentes implementarlas en el aula de clase y así fortalecer el trabajo en valores.

UNECIT

III. MARCO METODOLÓGICO

UNECIT

1. DISEÑO METODOLÓGICO

1.1 Enfoque de la investigación

El enfoque utilizado para esta investigación es el mixto (SAMPIERI, FERNÀNDEZ, & BATISTA, Metodología de la investigación, 2014) basado en un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento. Es importante este enfoque, ya que permite triangular la información obtenida, creando la posibilidad de encontrar diferentes caminos que permiten la comprensión e interpretación del fenómeno en estudio.

Tipo de investigación

La presente propuesta investigativa se enmarca en la metodología de la investigación – acción (ELLIOTT, 2000) este diseño constituye una meta deseable que los docentes pueden desarrollar en la práctica pedagógica cotidiana, a partir de la identificación de problemas educativos posibles de ser abordados para su resolución. Es decir, se proyecta como una actividad flexible y de gran utilidad para los maestros investigadores que intentan innovar su práctica educativa. La metodología de la investigación-acción ha sido implementada y reconocida como una estrategia efectiva de manera tal que cada vez es más adoptada en diferentes escenarios de la educación con el propósito de mejorar la acción educativa.

A través de esta metodología se busca identificar y describir las conductas agresivas más comunes de los estudiantes del grado 6-05 de la jornada de la mañana de la institución educativa Lacides C. Bersal; para luego realizar un proceso de triangulación de la información recolectada; en aras de transformarla en datos estadísticos que sirvan como insumo básico para la

propuesta de intervención que se pretende desarrollar, y de este modo mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes en mención.

En la metodología seleccionada para la presente propuesta investigativa, las anteriores consideraciones le dan una mayor solidez, ya que se tiene en cuenta su aporte al proceso de interpretación de los datos recolectados en las diferentes etapas, lo que permitirá a la selección de estrategias pedagógicas más favorables al estudio y que mediadas por la implementación del juego cooperativo redunden directamente en mejorar las relaciones interpersonales en la población objeto de estudio.

2. VARIABLES

Las variables del presente estudio se relacionan a continuación:

La variable dependiente se considera las conductas de agresividad de los estudiantes.

La variable independiente se considera el uso del juego cooperativo.

El presente estudio pretende establecer una relación entre dos variables y que esa relación permita alcanzar los objetivos planteados.

UMECIT

3. POBLACION Y MUESTRA

La población de la presente investigación está integrada por 152 estudiantes perteneciente a los grados sexto de la básica secundaria de la jornada de la mañana de la institución educativa Lacides C. Bersal, cuyas edades oscilan entre 11 y los 13 años.

Para la muestra de esta investigación se utilizó el método no probabilístico por conveniencia, (TAMARA & MANTEROLA, 2017) donde el investigador elige de acuerdo a sus criterios o alcances los sujetos que formaran parte de la muestra, el cual corresponde a 28 estudiantes equivalente al 18.42% de la población y hacen parte del grado 6-05, de los cuales 15 son de género masculino y 13 son femenino. Estos estudiantes presentan un nivel socioeconómico bajo, ya que la gran mayoría de sus padres son campesinos, pescadores, moto-taxista y trabajadores independientes.

4. FASES DE LA INVESTIGACIÓN

Las actividades implementadas se desarrollaran de acuerdo al tipo y enfoque de investigación, así como sus respectivos objetivos planteados y serán organizados posteriormente en las siguientes fases:

4.1 Fase diagnóstica

En esta fase se realizará un diagnóstico de la problemática objeto de estudio y se busca identificar las conductas agresivas más comunes que se están presentando en los estudiantes del grado 6-05, el cual es identificado gracias a la aplicación de diferentes instrumentos de recolección de información como las encuestas, entrevistas y mediante el proceso de la observación directa

hecha por el investigador. Posterior a este proceso de diagnóstico se procede a desarrollar un análisis detallado de los resultados arrojados por los estudiantes en los diferentes instrumentos aplicados, para luego direccionar su posible propuesta pedagógica que permita dar solución a esta problemática.

4.2 Fase de diseño de la propuesta

En esta fase luego de identificar la problemática de investigación se procede a diseñar una propuesta pedagógica haciendo uso del juego cooperativo; que permitan mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes, desde el área de educación física recreación y deportes, y al mismo tiempo se analizará los requerimientos técnicos necesarios para llevar a cabo esta investigación. Se ejecutarán socializaciones del plan de trabajo a realizar en la institución educativa, esto con el objetivo de lograr los espacios necesarios para llevar a cabo las actividades programadas.

4.3 Fase de implementación de la propuesta

A partir de esta fase se dará aplicación a la propuesta pedagógica donde se evidencie los juegos cooperativos y cuál es su aporte a la sana convivencia entre los estudiantes. Esta propuesta se desarrollará en las clases de educación física, recreación y deportes para dar solución a la problemática identificada y tendrá una duración de cinco semanas, realizándose los juegos cooperativos de forma secuencial, donde el investigador a través de la observación directa puede constatar la efectividad de la misma y que beneficios aportará en mejorar y fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes objeto de la investigación.

4.4 Fase de evaluación de la propuesta

Con relación a esta fase se aplicaran instrumentos de evaluación, que permitan validar la efectividad que puede tener el uso del juego cooperativo como propuesta pedagógica y de qué manera puede mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes. En esta fase se aplicará una encuesta de validación a los estudiantes del grado 6-05, así como la observación directa hecha por el investigador para verificar la efectividad de la propuesta.

5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para alcanzar los fines propuestos en la presente investigación, se obtendrá información relevante a través de fuentes primarias tales como las encuestas, entrevistas y la observación directa.

5.1 Encuestas (fase diagnostica y fase de evaluación)

Durante la fase diagnostica se aplicará la encuesta que sirve para identificar las conductas agresivas más comunes que se están presentando en los estudiantes del grado 6-05, esta encuesta está fundamentada en la escala de Agresión Directa e Indirecta (D.I.A.S.) de Bjôrkqvist et al. 1992. Con la aplicación de esta encuesta se obtienen datos importantes que permiten implementar una propuesta pedagógica para dar solución a esta problemática. Al final del proceso después de implementada la propuesta se ejecutará una

encuesta de validación a los estudiantes objeto de la investigación que permita validar la efectividad e impacto positivo del juego cooperativo en pro de mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes. Además, la encuesta permitirá saber al investigador si los juegos cooperativos desarrollados durante el proceso fueron determinantes para alcanzar los objetivos planteados.

5.2 Entrevista (fase diagnostica)

En el presente proyecto investigativo se usará una entrevista estructurada compuesta por dos partes. En la primera parte las preguntas están enfocadas en hallar información relacionada con la variable de la agresividad y la segunda parte estará dirigida a conocer el nivel de apropiación y participación que tienen los estudiantes en los juegos cooperativos. Se ha escogido la entrevista debido a que esta "tiene la ventaja de la sistematización, la cual facilita la clasificación y análisis, así mismo, presenta una alta objetividad y confiabilidad" según (DÌAZ, TORRUCO, MARTÌNEZ, & VARELA, 2013)

5.3 Observación directa (fase diagnostica, implementación y evaluación)

Esta técnica permitirá al investigador inspeccionar y describir mediante el empleo de sus propios sentidos, los hechos más relevantes relacionados con las conductas agresivas y la participación activa de los estudiantes en los juegos cooperativos. Será un proceso de observación directa simple esencialmente descriptivo, que permitirá al investigador inspeccionar y reflexionar los hechos significativos para el proceso de investigación tal como

son o como tienen lugar de manera espontánea en el tiempo y contexto de la investigación.

6. TÉCNICA Y ANÁLISIS DE DATOS

Con la aplicación de estos instrumentos se obtendrán datos que serán analizados, tabulados y posteriormente interpretados; expresándolos de manera cuantitativa a través de porcentajes y graficas que corresponden a cada una de las conductas de agresividad identificadas en el diagnóstico inicial de los estudiantes. De igual forma se realizará un análisis de la información recolectada a través de la observación directa, analizando aquellas acciones o conductas que se consideren significativas para el proceso investigativo.

Los resultados obtenidos mediante cada uno de los instrumentos de recolección de la información serán confrontados en un proceso de recolección de la información de forma que se validen los datos. Este proceso le dará un grado de confiabilidad a los resultados.

UNICOT

IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS

UNECIT

1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

1.1 Análisis de la encuesta (fase diagnostica)

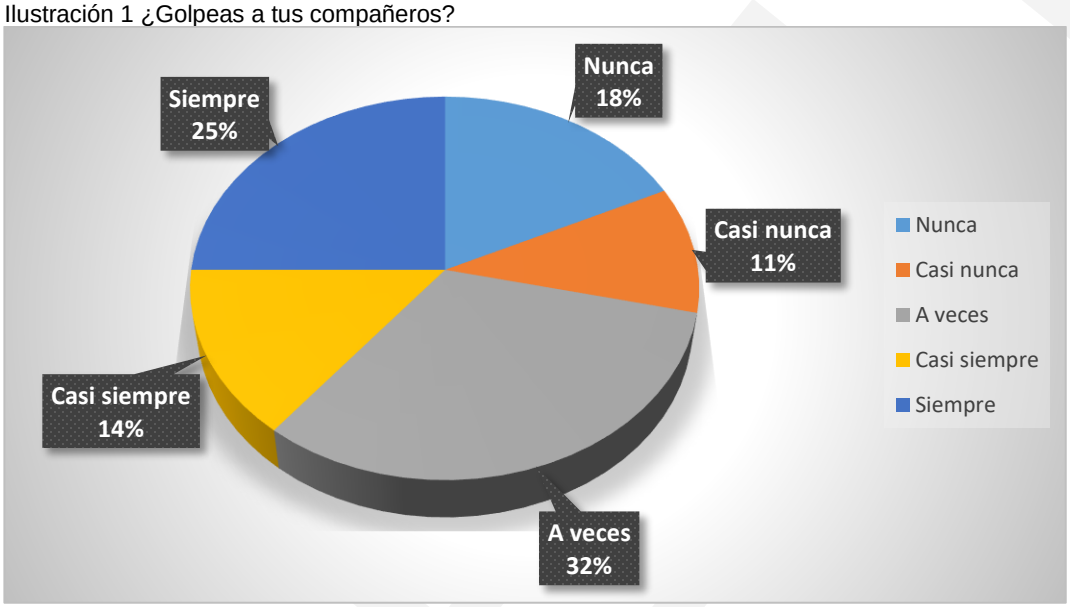
Se diseñó y aplicó una encuesta en la fase diagnostica a los estudiantes del grado 6^5 con 12 ítems, cuyo objetivo era identificar las conductas agresivas más comunes que están presentando los estudiantes del grado 6-05 afectando de forma directa la convivencia. La encuesta fue adaptada de la escala D.I.A.S. que fue elaborada por Bjorkqvist et al. (1992) que busca evaluar las agresiones que implican una disputa directa entre el agresor, así como las que evitan dicha confrontación. Se optó por esta escala, ya que, por sus características se adecuaba a las necesidades y particularidades del contexto de la presente investigación. Los ítems de la encuesta tienen una escala de 5 puntos con valores que iban de 1 a 5, donde las respuestas con valores elevados indican altos niveles de agresión. Este instrumento permitió tipificar las formas de agresión que emplean los estudiantes, tanto física como verbal, arrojando resultados que se condensan en esas dos variables.

A continuación, encontrará los datos estadísticos y su respectivo análisis de las respuestas dadas por los estudiantes del grado 6-05 en cada uno de los ítems que conforman la encuesta.

Pregunta Nº 1

¿Golpeas a tus compañeros?

Ilustración 1 ¿Golpeas a tus compañeros?



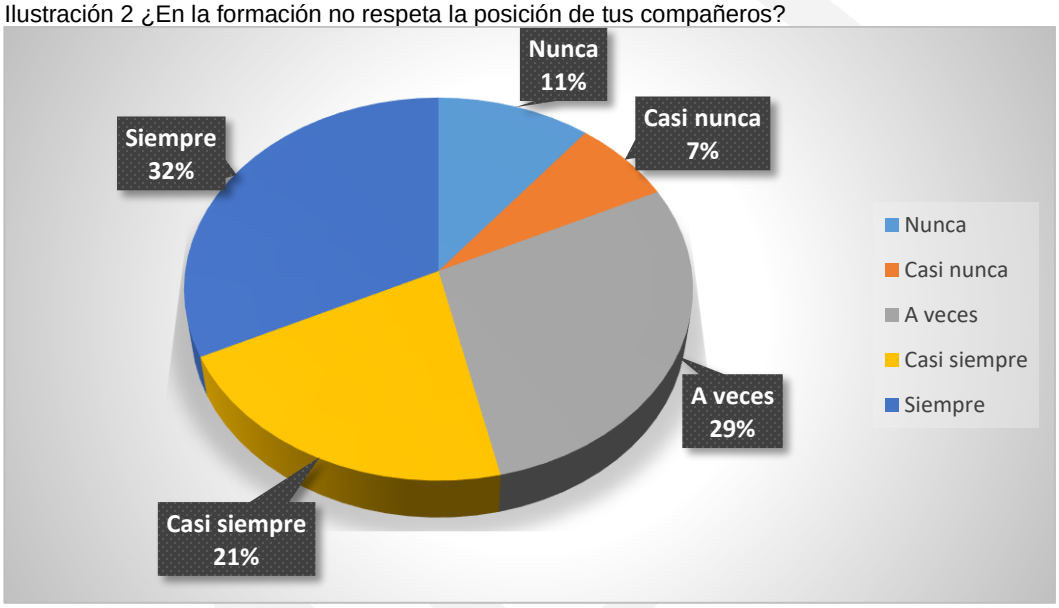
Fuente. Autor, 2018.

En la pregunta Nº1 de la encuesta ¿Golpeas a tus compañeros? Se observa que el 32% de los estudiantes respondió que a veces ha golpeado a sus compañeros, así como el 25% respondió que siempre lo ha hecho, con esto se evidencia que estos son los porcentajes de mayor valor lo que conduce a afirmar que la situación de estudiantes que golpean a sus compañeros ha generado una problemática que merece una intervención que permita dar solución y evite o disminuya las consecuencias que puedan surgir de la misma **Ilustración 1.**

pregunta Nº 2

¿En la formación no respeta la posición de tus compañeros?

Ilustración 2 ¿En la formación no respeta la posición de tus compañeros?



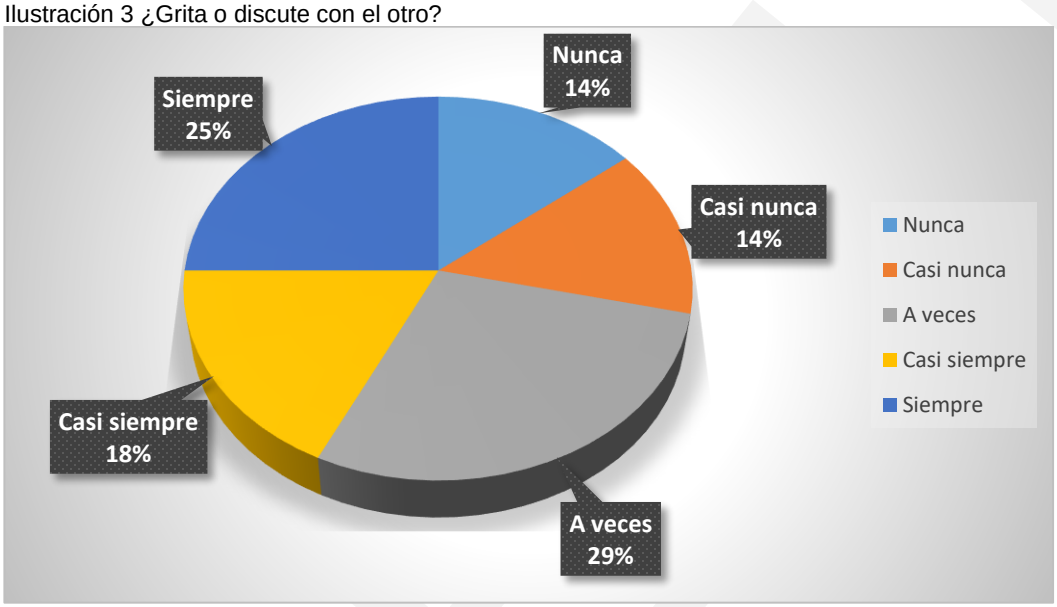
Fuente. Autor, 2018.

En esta gráfica se observa que el 32% de los participantes manifiestan que siempre no respetan la posición de sus compañeros durante la formación y que el 29% afirma que a veces lo han hecho. Con estas cifras es notable la falta de respeto que presentan algunos estudiantes de este curso, la cual es una actitud bastante común dentro del contexto y se expresa al ejecutar la formación mostrando un alto grado de incompatibilidad entre ellos y se debe a diversos motivos tales como el sexo, la raza, la religión u otras características frente a las cuales existe poca tolerancia **Ilustración 2.**

Pregunta Nº 3

¿Grita o discute con el otro?

Ilustración 3 ¿Grita o discute con el otro?



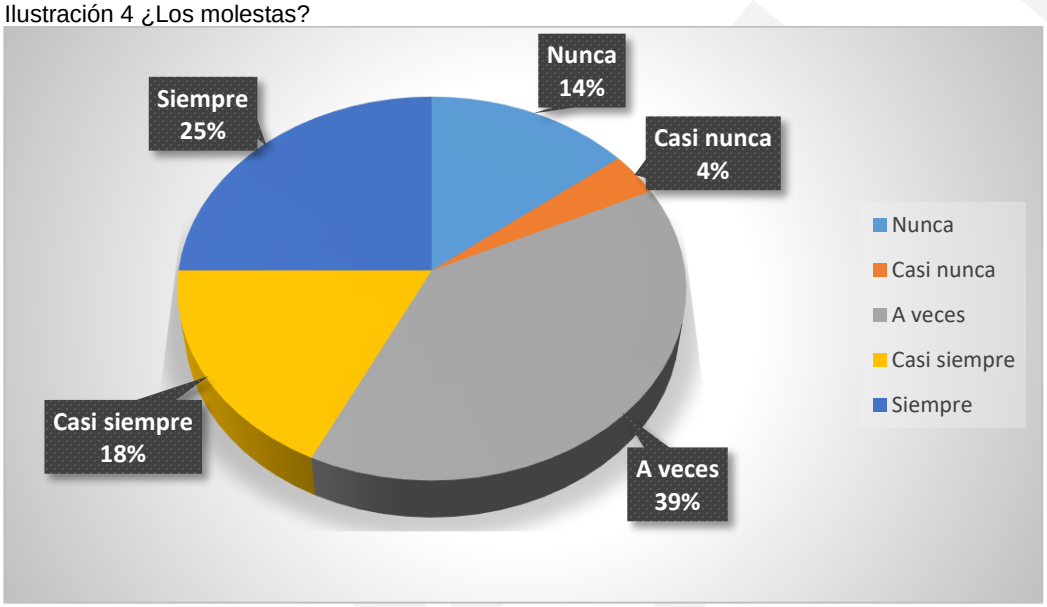
Fuente. Autor, 2018.

En relación con la pregunta N^0 3: ¿Grita o discute con el otro? Es evidente que un 29% afirma que a veces lo han hecho, y un 25% expresan que siempre lo han realizado. Estos porcentajes muestran como las agresiones verbales son muy frecuentes en esta población objeto de estudio, afectando la sana convivencia, debido a este flagelo se hace necesario intervenir a través de la implementación de una propuesta pedagógica fundamentada en el juego cooperativo que ayude a mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes fortaleciendo el trabajo cooperativo y la sana convivencia **Ilustración 3**.

Pregunta Nº 4

¿Los molestas?

Ilustración 4 ¿Los molestas?



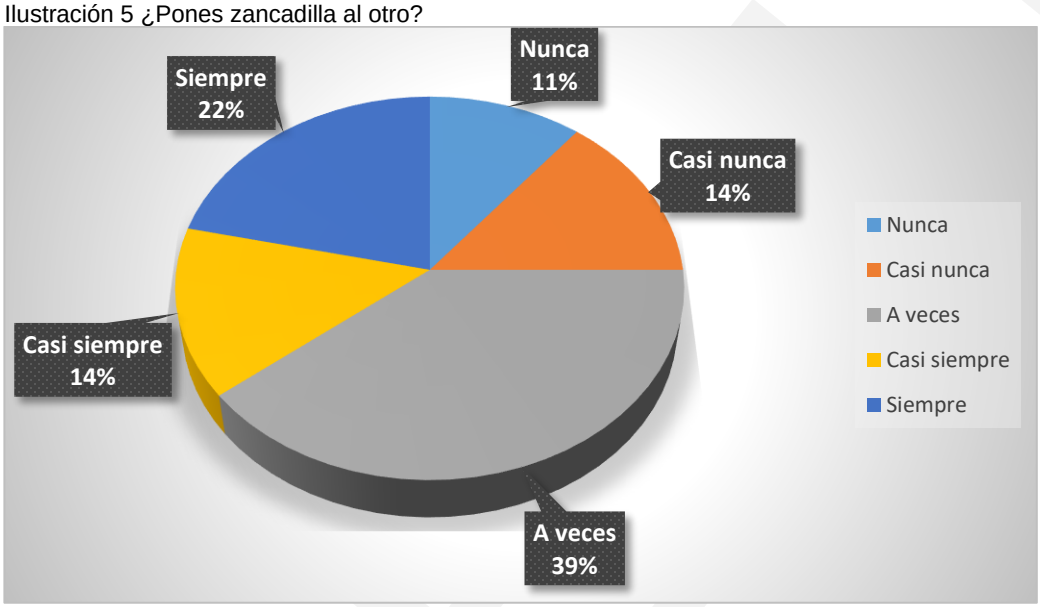
Fuente. Autor, 2018.

En cuanto a lo indagado, los estudiantes han manifestado en un 39% que a veces han molestado a sus compañeros. En este sentido es preocupante la actitud de los niñ@s, si se tiene en cuenta que el 25% siempre han desarrollado esta conducta. En este grupo se evidencia que molestar al otro es algo normal dentro de las relaciones interpersonales, lo que conduce a establecer acciones que permitan a los estudiantes a tomar conciencia de las consecuencias que esta actitud pueden generarles en su formación **Ilustración 4**.

Pregunta Nº 5

¿Pones zancadilla al otro?

Ilustración 5 ¿Pones zancadilla al otro?



Fuente. Autor, 2018.

Con relación a esta pregunta, se resalta que un 39% a veces le pone zancadillas a sus compañeros; así como un 22% siempre lo realiza. Dicha actitud presentada en los estudiantes representa un alto porcentaje convirtiéndose en un factor negativo y crea la necesidad de ser abordad y trabajada con el objetivo de mejorar esta conducta y así evitar futuras consecuencias que generen problemas de convivencias en los estudiantes **Ilustración 5**.

Pregunta Nº 6

¿Insulta a tus compañeros?

Ilustración 6 ¿Insulta a tus compañeros?

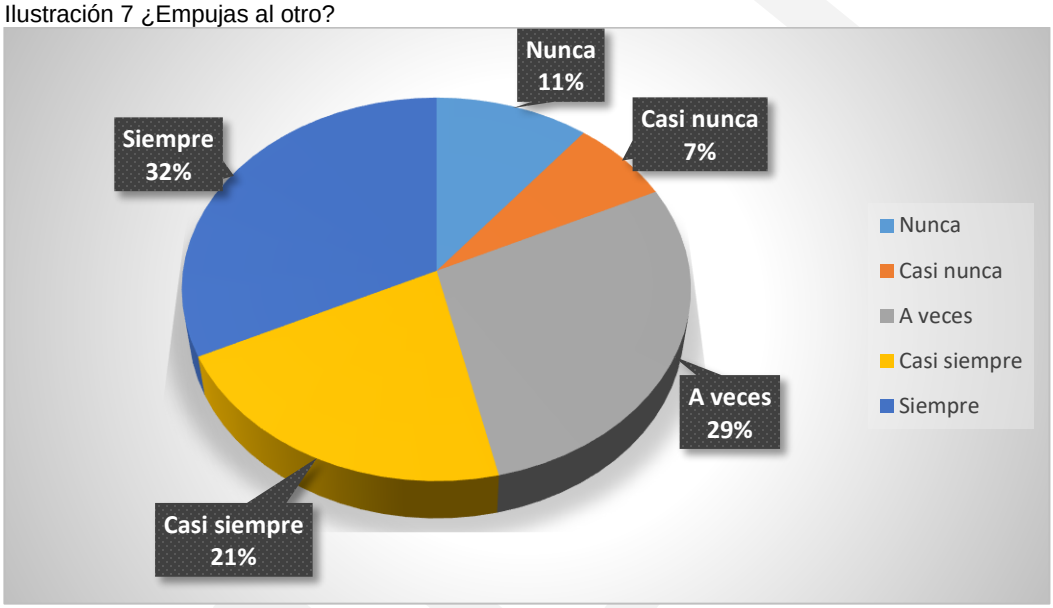
Fuente. Autor, 2018.

En lo concerniente a este ítem se refleja en los estudiantes que el 32% a veces ha insultado a sus compañeros siendo un factor negativo que afecta las relaciones del grupo objeto de investigación. A si mismo se puede observar que un 22% casi siempre lo ha llevado a cabo, estas cifras reflejan un alto índice de ocurrencia de esta actitud que presentan los estudiantes, convirtiéndose en un aspecto negativo que afecta el desarrollo de las actividades tanto académicas como sociales, lo que conlleva a implementar un plan de acción que contribuya a mejorar esta problemática **Ilustración 6**.

Pregunta Nº 7

¿Empujas al otro?

Ilustración 7 ¿Empujas al otro?



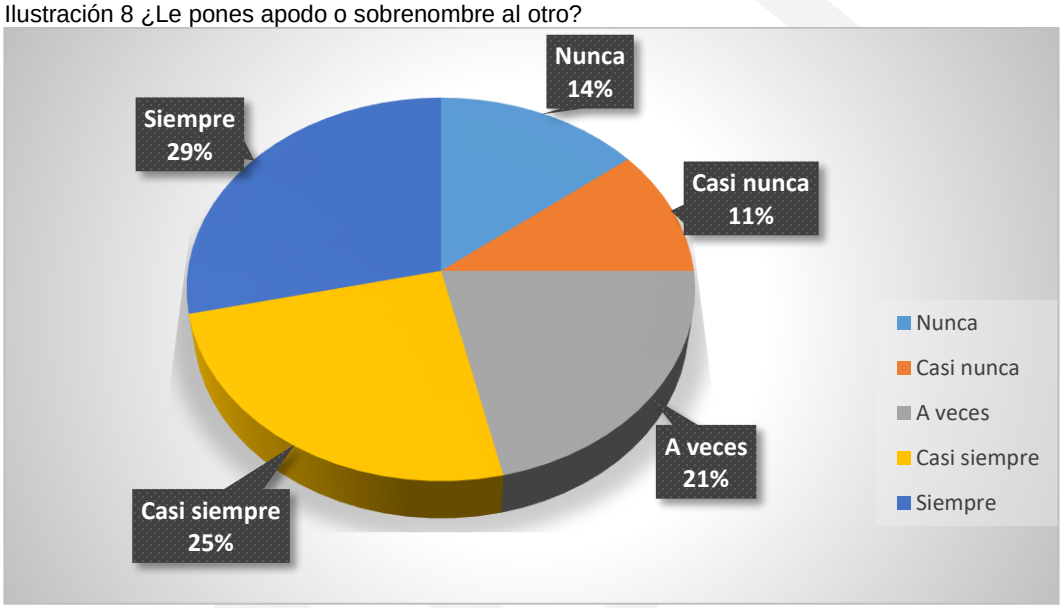
Fuente. Autor, 2018.

Referente a este aspecto, se nota que el 32% de los estudiantes han afirmado que siempre empujan a sus compañeros y un 29% señalan que a veces han incurrido en esta conducta. Estos datos muestran que en el grupo el hecho de empujar a su compañero es algo normal y para algunos divertidos, sin tener en cuenta las consecuencias que puede acarrear a su integridad física y mental, afectando la convivencia escolar y por ende el desarrollo de su proceso de aprendizaje **Ilustración 7**.

Pregunta Nº 8

¿Le pones apodo o sobrenombre al otro?

Ilustración 8 ¿Le pones apodo o sobrenombre al otro?



Fuente. Autor, 2018.

En la gráfica muestra que el 29% de los estudiantes expresa que siempre le pone apodo a sus compañeros, así como el 25% casi siempre ha participado de esta conducta, es decir, esta actitud es muy frecuente dentro del contexto y es evidenciado en el aula y se ha convertido en una acción aceptada por la gran mayoría del grupo. También hay que resaltar que el 21% a veces ha incurrido en esta conducta, lo que motiva a intervenir a través de acciones que ayuden a solucionar esta problemática para mejorar las relaciones interpersonales al interior del grupo **Ilustración 8.**

Pregunta Nº 9

¿Criticas al otro?

Ilustración 9 ¿Criticas al otro?

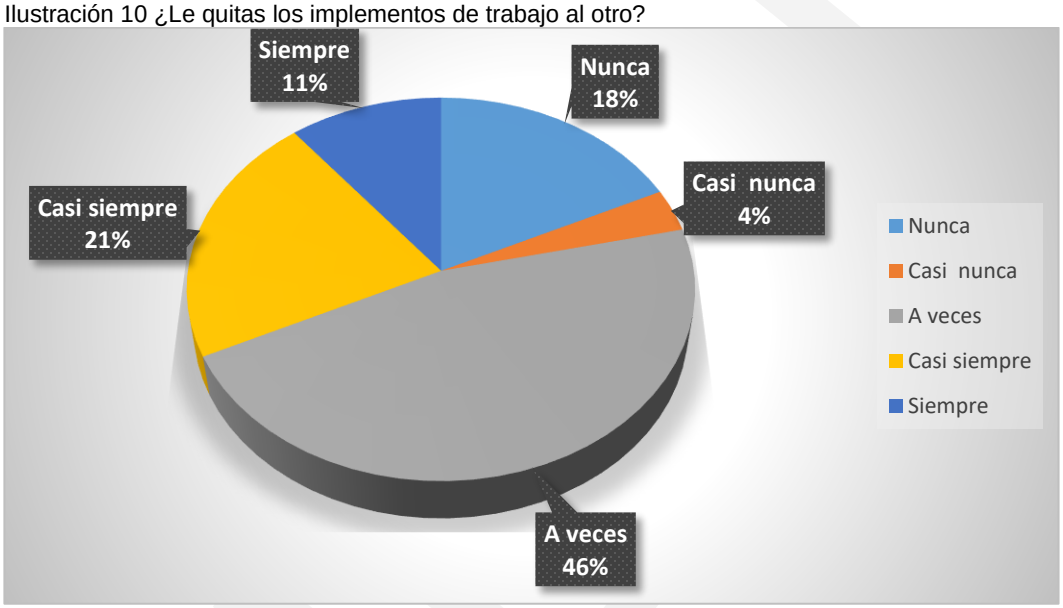
Fuente. Autor, 2018.

En cuanto a este enunciado, es importante resaltar que el 39% de los encuestados siempre ha criticado a sus compañeros y el 22% a veces lo ha hecho, estas críticas están relacionadas al cabello, tipo de ropa que utilizan, forma de actuar entre otras. Este tipo de críticas pueden considerarse como una actitud que puede generar agresiones tanto verbal como física y que deben ser abordadas en el estudio de tal forma que solucione y permita mejorar la sana convivencia al interior del grupo para fortalecer su formación integral **Ilustración 9**.

Pregunta Nº 10

¿Le quitas los implementos de trabajo al otro?

Ilustración 10 ¿Le quitas los implementos de trabajo al otro?



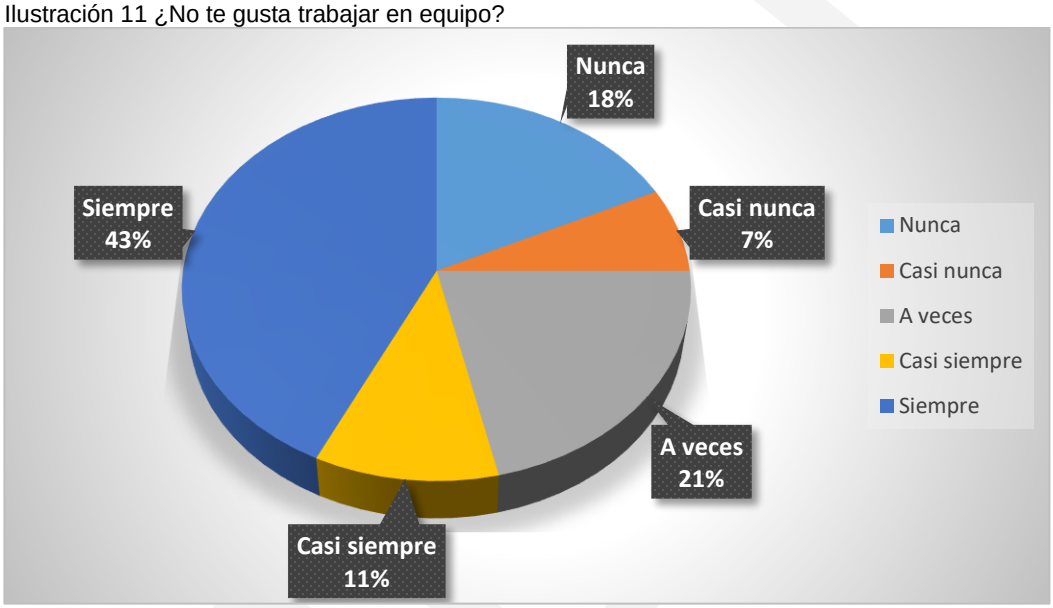
Fuente. Autor, 2018.

En este interrogante un 46% de los estudiantes indican que a veces le quitan los implementos de trabajo a sus compañeros, como el 21% afirman que actúan de la misma forma con los compañeros. Quitarle los implementos de trabajo al otro es una actitud común dentro del grupo objeto de la investigación, lo que origina una problemática que es el punto de partida de otras acciones que afectan las relaciones interpersonales así como su rendimiento escolar **Ilustración 10**.

Pregunta Nº 11

¿No te gusta trabajar en equipo?

Ilustración 11 ¿No te gusta trabajar en equipo?



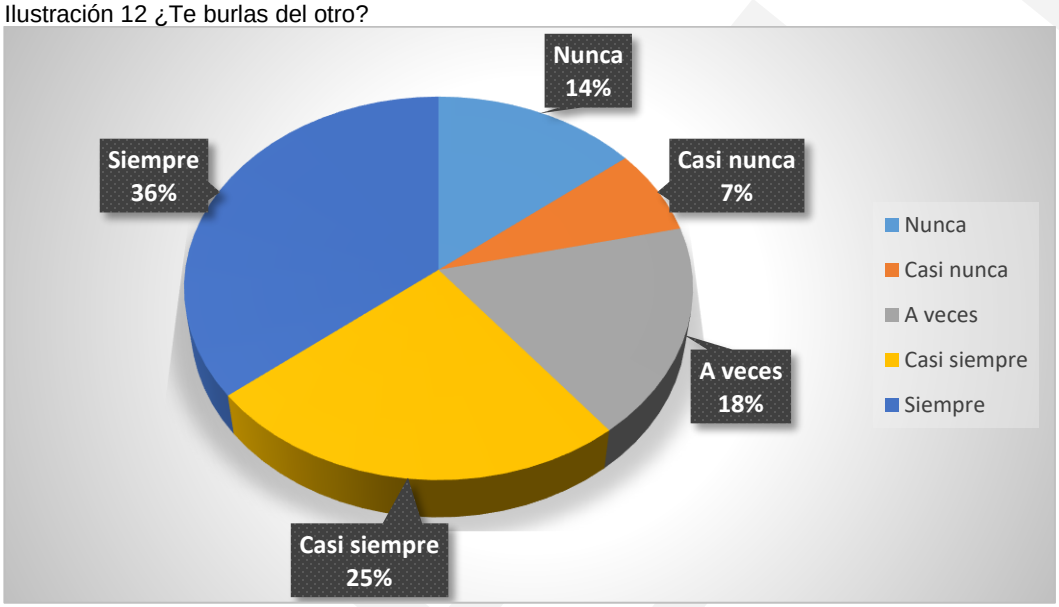
Fuente. Autor, 2018.

De esta gráfica se extrae información fundamental donde señala que 43% de los niñ@s encuestados afirman que siempre no le agrada trabajar en equipo y el 21% presentan la misma conducta con sus compañeros. Estas cifras demuestran que hay carencia de trabajo cooperativo entre ellos, lo que motiva a desarrollar acciones que permitan lograr por medio de actividades que vayan encaminada a conseguir los objetivos programados **Ilustración 11**.

Pregunta Nº 12

¿Te burlas del otro?

Ilustración 12 ¿Te burlas del otro?



Fuente. Autor, 2018.

Aquí vale la pena resaltar que un 36% de estudiantes manifiestan que siempre se burlan del otro. Un 25% expresa que casi siempre lo han hecho. Esta actitud de agresividad presenta un alto grado de ocurrencia. Estas estadísticas permiten determinar que es necesario trabajar en disminuir esta cifra en pro de la sana convivencia del grupo y así evitar efectos colaterales que puedan tener la misma, por ejemplo en el desarrollo de las actividades de tipo académico **Ilustración 12**.

En esta encuesta el análisis realizado señala que las actitudes agresivas son muy comunes al interior del grupo objeto de estudio del presente trabajo investigativo. Las agresiones físicas y verbales presentan altos índices de incidencias que son reflejadas en los estudiantes al interior de su convivencia escolar. Además, la encuesta arrojó datos significativos en las relaciones interpersonales donde se evidencia que el trabajo en equipo tiene dificultades, ya que, son pocos los estudiantes que participan de este tipo de actividades.

Otro aspecto a resaltar es la falta de tolerancia de algunos estudiantes que no respetan, se burlan, critican e insultan a los demás compañeros.

Es evidente que las agresiones tanto físicas como verbales se han convertido en acciones comunes al interior del grupo, lo cual se hace necesario adelantar acciones pedagógicas que contribuyan a mejorar este tipo de situaciones y a la vez concientizar a los estudiantes de la necesidad de trabajar en pro de recuperar valores que fortalezcan la sana convivencia y la armonía dentro y fuera del aula de clase.

UNIDAD

1.2 Análisis entrevista (fase diagnostica)

Esta entrevista se diseñó con el objetivo de recolectar información relacionada con las variables objeto de estudio y se estructuró en dos partes. En la primera parte las preguntas están dirigidas a conocer las actitudes agresivas que ocurren al interior del grupo. La segunda, está enfocada a conocer el nivel de apropiación y uso de los juegos cooperativos por parte de los estudiantes.

A través de este instrumento se realizó un proceso de análisis de los datos recolectados, diferenciando las unidades, categorías, temáticas y patrones frecuentes y repetitivos observados en las respuestas. En este proceso se permitió identificar las categorías que están plasmadas en el formato diseñado para el análisis de los resultados y tienen relación con las dos variables de la presente investigación, como son la agresividad y el uso del juego cooperativo.

El formato de análisis de los datos recogidos en la entrevista se presenta a continuación.

UNIMINUTO

Tabla 1 Análisis entrevista estructurada parte 1

pregunta	Respuestas de los estudiantes	Categorías identificadas	Variable	Análisis
¿Cuáles son las conductas agresivas más frecuentes que se presentan en tú curso?	• El uso de malas palabras en el aula. • Desorden en las clases originando agresiones tanto física como verbal. • Constantes peleas, sobrenombres, insultos. • Robo de pertenencias, así como Irrespeto a docente. • Uso inadecuado por los materiales de trabajo. • Los estudiantes le ponen defectos a sus compañeros por su apariencia física o religión.	Agresividad física. Agresividad verbal. Irrespeto Comportamiento inadecuado en el aula.	Agresividad	Dentro del grupo objeto de estudio es posible encontrar respuesta de comportamiento con patrones muy similares. Esto muestra las similitudes que tienen algunos estudiantes en cuanto a su forma de actuar afectando la convivencia en el grupo. Es evidente como en las agresiones verbales los estudiantes utilizan con frecuencia el uso de sobrenombres, palabras obscenas o palabras que ofenden al otro sin importar su condición física, así como sus creencias religiosas. Este tipo de acciones conlleva a agresiones físicas y a su vez crea irrespeto y falta de tolerancia entre ellos.
De los siguientes tipos de conductas conflictivas	• Las agresiones físicas, se observan peleas en el aula.	Agresividad física. Agresividad verbal.		En esta pregunta es evidente como los estudiantes optaron por respuestas que tuvieron mayor frecuencia de elección como fue las

¿Cuáles se presentan en tu Curso? Justifica tú respuesta.	• Las agresiones verbales, es frecuente entre compañeros. • Hay mucho irrespeto lo que origina agresión. • Hay dificultad para solucionar los problemas que se presentan en el aula. • Falta de tolerancia hacia los compañeros por no respetar su forma de pensar. • No tiene autocontrol para dar solución a cualquier dificultad.	Comportamiento inadecuado en el aula. Falta de autocontrol. Resolución de conflicto. Irrespeto	Agresividad	agresiones tanto físicas como verbales, la falta de tolerancia hacia las opiniones y forma de actuar de los demás afectan la resolución pacífica de los conflictos. Las agresiones físicas, verbales, así como otros tipos de acciones que afectan la sana convivencia son producto de las equivocaciones, las diferencias tanto de género, creencias, religión y condiciones físicas que presentan los estudiantes. La pérdida de control sin medir las consecuencias que pueden ocasionar en los estudiantes afectando las relaciones interpersonales entre ellos.
¿Has sido víctima de algunas de esas conductas agresivas? Justifica tú respuesta.	• Sí, he sido víctima de agresión verbal cuando participo en las actividades realizadas en clase, me dicen muchas palabras feas. • He sido víctima de agresiones físicas, como	Agresividad verbal.		El análisis realizado a esta pregunta muestra que las agresiones son el común denominador de este grupo. Siendo la agresión verbal el de mayor porcentaje, seguido por la de tipo físico y el irrespeto, ubicándose esta

	golpes, empujones por parte de mis compañeros, al momento de trabajar en clase por no poder hacer bien las cosas. • No he sido víctima de agresión, pero si han tratado de involucrarme en peleas, chismes, ya que, he sido fuerte y he actuado con responsabilidad. • Algunos compañeros se portan mal sin importarle la presencia del docente.	Agresividad física. Irrespeto.	Agresividad	última como una categoría dentro de la variable de la agresividad, pero siempre como punto de referencia desde el cual se originan las agresiones verbales y físicas, se incluye dentro de las categorías debido a que es un constructo común identificado en las respuestas escogidas por los estudiantes.
¿Has estado involucrado en algún conflicto, donde hayas sido el agresor o causante de dicha situación? Justifica tú respuesta. Si es afirmativa, comenta como la solucionaste.	• Sí, he estado en situaciones de conflicto con mis compañeros, fue solucionada por mutuo acuerdo, gracias a la intervención del director de aula. • Hay momentos donde algunos compañeros meten a uno en problemas y le toca defenderse para que no lo agredan.	Resolución de conflicto.	Agresividad	Se observa que algunos estudiantes reconocen que han estado involucrado en conflictos, como hay otros que señalan que han sido incluido en conflictos por culpa de sus compañeros, como también hay que resaltar que existen estudiantes que no han estado incluido, ya que son personas que evitan los conflictos, porque son pacíficas y tratan de

	• Soy una persona pacífica y me gusta solucionar los problemas por medio del diálogo. • Nunca he estado involucrado en problemas, ya que mis padres me advierten mucho y como me debo comportar en el colegio. • Nunca he sido agresor, porque evito involucrarme en conflicto con los demás, en ocasiones he ayudado a solucionar algunos conflictos que han tenido mis compañeros.			solucionar a través del diálogo y tienen presente las recomendaciones que le dan sus padres y siempre buscan la ayuda de personas capacitadas dentro la institución educativa.
¿Las agresiones y los conflictos afectan el normal desarrollo de las actividades en clases? Explica tú respuesta.	• Si afectan, ya que, durante la clase se presentan discusiones y peleas, dificultando nuestro aprendizaje. • Hay momentos en que estamos trabajando y se suspenden las actividades por culpa de los conflictos que	Agresividad física. Agresividad verbal.	Agresividad	Puede decirse que según los encuestados las agresiones y los conflictos afectan el normal desarrollo de las actividades en clase, ya que, existen compañeros que sin importar la presencia del docente tienen un mal comportamiento y eso hace que la atención se desvíe

	ocurren entre algunos estudiantes. • Es muy común ver como algunos estudiantes interrumpan la clase por sus actos de indisciplina. • Las agresiones presentadas en este salón afectan el trabajo en grupo.	Comportamiento inadecuado en el aula. Irrespeto		afectando el proceso de enseñanza – aprendizaje. Las agresiones que suceden en el aula de clase no permiten que se realicen trabajos en grupos y es un punto de partida donde algunos estudiantes irrespeten y tengan poca tolerancia hacia los demás.
¿Cómo solucionarías los conflictos que se presentan en tu curso, ya sea de tipo verbal o físico?	• Lo soluciono a través del diálogo cuando hago parte de un conflicto, siempre y cuando estemos calmados. • El diálogo es la mejor manera para darle solución a los problemas que suceden dentro del aula. • Cuando suceden conflictos en el aula se acude al docente de turno o la coordinación de la institución para que colabore en el caso. • Tratando de evitar roce con algunos compañeros, eso ayuda	Resolución de conflicto.	Agresividad.	En esta pregunta se evidencia que los estudiantes respondieron que a través del diálogo es la forma más adecuada para darle solución a los diferentes tipos de conflictos que se presentan en el grupo. También afirman que por medio del diálogo evitamos generar mal entendido que conllevan a las agresiones. Es muy importante dar solución a los conflictos que se generan al interior del grupo y se debe solicitar acompañamiento de docentes y personal

	a disminuir las agresiones. • Solicitando ayuda a la psicorientadora del colegio.			capacitados en este tipo de problemática.
¿Consideras que a través de una propuesta pedagógica, como es el juego cooperativo se puede mejorar las relaciones interpersonales entre los compañeros de tu curso? Explica tu respuesta.	• Si, al tener conciencia de las agresiones que suceden al interior del grupo nos permite saber lo bueno y lo malo. • Con los juegos cooperativos nos ayudará a dar solución de forma pacífica los diferentes conflictos que suceden al interior del grupo. • Es una forma de trabajar en equipo, ya que por medio de esta clase de juego nos permite expresarnos libremente y colaborarnos unos a los otros. • Sería una opción para nosotros participar en estos juegos, aunque algunos compañeros coloquen resistencias, es motivo de ir paso a	Influencia del juego cooperativo.	Uso del juego cooperativo.	Con relación a este interrogante se observa que la opinión dada por los estudiantes consideran que la implementación de una propuesta pedagógica como es el juego cooperativo puede mejorar las relaciones interpersonales y les ayudará a reflexionar acerca de los diferentes tipos de conflictos que suceden al interior del grado 6[5] y esto permitirá desarrollar actividades donde interactuemos en grupos, el cual nos brinda la posibilidad de tomar conciencia de las actuaciones que no son acorde con nuestra formación. Este tipo de actividades motiva a los estudiantes, ya que, es una estrategia que fortalece el trabajo en equipo

	paso para mejorar esta problemática. • Es algo novedoso en las clases de educación física y nos ayudará a solucionar y tomar decisiones en grupos.			y fortalece la sana convivencia.

Fuente. Autor, 2018.

UNECIT

En la primera parte de la entrevista según los resultados de los estudiantes se puede afirmar que existe una problemática relacionadas a la agresividad tanto física como verbal en mayor proporción, también se evidenció la falta de autocontrol y tolerancia hacia las diferencias del otro, ya sea de tipo social, cultural de género y religioso que conlleva a que se agredan física y verbalmente Tabla 1.

En este grupo los participantes afirman que las agresiones físicas y verbales son las que se presentan con mayor frecuencia, donde la agresividad física es reflejada a través de golpes, empujones y peleas sin importar las consecuencias que puede producir a futuro. Con relación a la agresión verbal se destacan el uso de apodos que es usado de acuerdo a las características físicas o socioculturales de los estudiantes, también son usadas palabras soeces e insultos que van dirigidos a miembros de la familia Tabla 1.

Estas aseveraciones, validan el desarrollo de la presente investigación, ya que, se hace necesario mejorar el comportamiento que tienen los estudiantes, afectando el normal desarrollo de las relaciones interpersonales y las actividades académicas. Es claro en los resultados arrojados en la entrevista ejecutar acciones de tipo pedagógico que permitan en los estudiantes resolver sus conflictos adecuadamente Tabla 1.

Se puede concluir, a través de esta entrevista que el presente estudio de investigación se fundamenta sobre la realidad del contexto, del cual se toman elementos que se incluyen en las actividades para hacerlas significativas y de esta forma se puede mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes, tal como se han planteado en los objetivos de la investigación.

En la tabla que se muestra a continuación se encuentra el análisis de la segunda parte de la entrevista realizada a los estudiantes objeto de estudio Tabla 2. En este formato está conformado por cinco columnas, identificadas de la siguiente manera: en la primera se encuentran las preguntas, en la segunda y tercera los estudiantes tenían que escoger la opción SI o NO, en la cuarta se observan las categorías conceptuales identificadas a partir del análisis hechas a las respuestas dadas por los estudiantes y que sirven como guía para la interpretación de los resultados y por último en la quinta columna se evidencian el análisis de las respuestas dadas por los estudiantes a las preguntas planteadas y estas están enfocadas a identificar, describir y justificar la relevancia de las respuestas que tienen para el proceso de implementación de esta investigación.

UNEG

Tabla 2 Análisis entrevista estructurada parte 2

PREGUNTA	SI	NO	CATEGORIAS	ANÁLISIS
¿Conoces acerca de los juegos cooperativos?	10	18	Uso de juegos cooperativos	Esta parte de la entrevista tiene como propósito conocer el nivel de apropiación y uso de los juegos cooperativos por parte de los estudiantes objeto de la investigación. Las respuestas dadas por los estudiantes muestran que poseen poco conocimiento acerca de los juegos cooperativos y su participación en este tipo de actividades es muy baja, lo que motiva a implementar una propuesta pedagógica y novedosa que llame la atención y sea muy significativa para mejorar la convivencia al interior del grupo. Por otra parte se observa que más de la mitad de los estudiantes son conscientes de la problemática que existe en el grupo y con la ayuda de este tipo de actividades es el camino adecuado para lograr muchas cosas positivas, como es mejorar las relaciones interpersonales y a su vez es un medio para mejorar y fortalecer la formación integral del grupo. Este proceso se debe realizar y debe ser una muestra muy
¿Has escuchado hablar de los juegos cooperativos?	14	14	Uso de juegos cooperativos	
¿Has participado en actividades relacionada a los juegos cooperativos?	6	22	Participación en juegos cooperativos.	
¿Consideras que los juegos cooperativos son útiles para tu formación personal?	16	12	Percepción de la utilidad de los juegos cooperativos.	
¿Consideras que los juegos cooperativos pueden mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 6-05?	15	13	Percepción de la utilidad de los juegos cooperativos.	
¿Tu profesor en las actividades desarrolladas en clases de educación física utiliza los juegos cooperativos?	8	20	Participación en juegos cooperativos.	

				significativa donde el docente de educación física sea un guía que contribuya a la interacción de los miembros de este curso, mejorando las relaciones interpersonales y su rendimiento académico y así poder lograr los objetivos planteados en esta investigación.

Fuente. Autor, 2018.

UNEC

Con respecto al análisis de la segunda parte de la entrevista, refiriéndose al uso del juego cooperativo, se afirma que existe poco conocimiento por parte de los estudiantes y su participación en este tipo de actividades es baja, lo que permite inferir que es un punto de partida para aplicar una propuesta pedagógica como es el uso del juego cooperativo en las clases de educación física, buscando mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes objeto de investigación y es una oportunidad para fortalecer la convivencia y el rendimiento tanto académico como disciplinario.

1.3 Observación directa (fase diagnostica, implementación y evaluación)

La observación directa realizada por el investigador se llevó a cabo a través de un formato que permitió facilitar y potenciar el proceso investigativo. Para este formato se tuvieron en cuenta las variables del estudio como son (agresividad de los estudiantes y el uso del juego cooperativo). La observación estuvo dirigida a identificar aquellas situaciones y acciones que tuvieran directa relación con las variables y con los objetivos de la investigación.

A continuación se explica por medio de una tabla y de manera detallada las variables objeto de estudio con sus subcategorías, así como las acciones evidenciadas por parte de los estudiantes durante su participación en las clases de educación física y su respectivo análisis realizado por el investigador

Tabla 3.

Tabla 3: Análisis de la observación directa.

ANÀLISIS OBSERVACIÓN DIRECTA			
VARIABLE	**CATEGORÌAS**	**ACCIONES EVIDENCIADAS**	**ANÀLISIS GENERAL**
AGRESIVIDAD	**TOLERANCIA Y AUTOCONTROL**	• Se evidencia la falta de tolerancia y autocontrol en los estudiantes, ya que en los momentos de rabia los lleva a tomar decisiones de agredirse entre ellos. • Los estudiantes sin importar la presencia del docente se agreden, física y verbalmente, estas agresiones están muy relacionadas con sus creencias, sexo, raza y aspectos físicos. • Existen muchas críticas entre los estudiantes, lo que los llevan a agredirse mutuamente.	A través de este análisis se observa como los estudiantes frecuentemente se gritan entre sí, utilizando apodos o palabras soeces. Este tipo de problemática ocurre en el aula de clase y en presencia del docente mostrándose poca tolerancia por los demás. Además se evidencia como los estudiantes presentan dificultad al momento de solucionar los conflictos y no recurren al dialogo como medio para resolver pacíficamente sus diferencias, actuando agresivamente sin importar las consecuencias que pueden generar este tipo de acción. Otra situación muy común qué sucede al interior del grupo tiene que ver con las frecuentes intimidaciones entre los estudiantes, cuando
	AGRESIVIDAD FÌSICA	• Durante las agresiones no hacen uso de objetos contundentes o corto punzantes, sino que utilizan empujones, puños, patadas, cachetadas, entre otros. • Se observó que hay estudiantes que son	

		reincidentes en presentar conductas de agresividad en el aula de clase, llevándolos a comportarse mal en otros entornos. • Se evidencia que los estudiantes se divierten y a la vez patrocinan los conflictos y las agresiones presentadas en el aula de clase que se dan entre compañeros, siendo cómplices al momento de apoyar esta situación, generando acto de violencia. • Se han evidenciado agresiones de tipo físico, especialmente en el espacio deportivo, al momento de realizar las actividades donde se tenga que trabajar en equipo. Solucionándolo a través de la agresión físicas.	dentro del desarrollo de la clase tiene un altercado con un compañero de inmediato se citan a las afuera de la institución educativa para resolver el problema por medio de riñas. Estas agresiones son patrocinadas por sus compañeros que se muestran complacidos cuando son espectadores. Por otra parte, muchas veces las agresiones están relacionadas con las características físicas o cognitivas de los estudiantes, además, como aspectos como la condición sexual, las creencias religiosas o la raza también son motivos de burla o de peleas, situación que se ha convertido en un hecho aceptado como normal dentro del grupo. Dentro del grupo se observan acciones que frecuentemente conducen a agresiones de tipo físico dentro de las cuales encontramos en primera instancia como esconden las
	AGRESIVIDAD VERBAL	• Se evidencia el uso de apodos e insultos como algo normal dentro del aula de clase. • Los estudiantes se comunican de manera muy agresivas, a través de vulgaridades, apodos entre otros.	

		• Utilizan la amenaza como medio de intimidación hacia sus compañeros, sin importar la presencia del docente. • El uso de palabras obscenas es aceptado como una conducta normal. Sin embargo en ocasiones es causa de agresiones entre los estudiantes.	pertenencias de sus compañeros, así como la poca amabilidad en el trato entre ellos, otro aspecto es la destrucción de los útiles escolares y otras pertenencias de los compañeros al interior de los grupos de trabajo. Hay que resaltar como algunos estudiantes se reconocen como agresores y aceptan tener dificultades para resolver sus conflictos de forma pacífica, este hecho es de alguna manera significativo para el presente estudio, pues facilita la implementación de actividades que permitan mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes. También es importante destacar, al momento del diagnóstico inicial en esta investigación, como los estudiantes no hacen uso de objetos contundentes o armas de cualquier tipo que genere acciones de agresividad, lo cual es importante, pues señala que se está en un
	COMPORTAMIENTO EN EL AULA	• Muestran apatía por los trabajos grupales, no les gusta realizar actividades en equipo, donde el docente escoja sus compañeros de trabajo. • Se evidencia con frecuencia la perdida de las pertenencias de sus compañeros, le hacen muchas maldades con tal de llamar la atención del grupo. • Destruyen y esconden elementos personales de los compañeros • Los niños muy pocas veces son amables con las niñas. • Muestran facilidad a la hora de empezar una amistad, sin embargo, las relaciones amistosas están cargadas de actitudes rudas.	

JUEGOS COOPERATIVOS	**PARTICIPACIÒN EN LOS JUEGOS COOPERATIVOS**	• Los estudiantes son apáticos para trabajar en equipos. • Quieren realizar las actividades independientemente, retando a sus compañeros y generando conflictos entre ellos. • Participan en las actividades desarrolladas por el docente, mostrando agresión tanto física como verbal a sus compañeros generando distracción y fomentando la indisciplina. • Muestran egoísmo con sus compañeros cuando en las actividades se utilizan materiales didácticos, ya que hay pocos y se necesita compartirlos, generando conflictos. • Se evidencia la falta de respeto por la posición que tiene el estudiante al momento de organizar las formaciones en clases, observándose empujones, zancadillas jalones de pelos etc. Ellos lo ejecutan con tal de conseguir los puestos de privilegio.	momento adecuado para empezar el proceso de disminución de los niveles de agresividad y evitar de esta forma que se llegue a estas situaciones extremas. Con relación a la participación en las actividades desarrolladas en las clases de educación física se observa como los estudiantes se agreden al momento de realizar las formaciones que se aplican para llevar acabo las actividades programas. Es evidente que los estudiantes son apáticos a realizar trabajos donde implique la cooperación, ya que no se motivan a trabajar con el compañero por temor a ser agredido tanto física como verbalmente. Hay que destacar la falta de respeto que existe al momento de utilizar materiales didácticos lo que genera un ambiente poco agradable para el logro de los objetivos planteados.

			Es por esto que se hace necesario implementar una propuesta que ayude a solucionar toda esta problemática y genere un ambiente agradable siendo necesario aplicar el uso del juego cooperativo como alternativa para fomentar la sana convivencia en este grupo objeto de la investigación.

Fuente. Autor, 2018. Origen categorías (variables).

UNEC

En las imágenes que se evidencian en el anexo 6.1, 6.2 y 6.3, se observan como los estudiantes se agreden mutuamente al momento de hacer las formaciones y al utilizar los implementos de trabajo en las clases de educación física. Estas imágenes son mostradas gracias al consentimiento informado de los padres de familia o acudientes que dieron el aval para que sus hijos hicieran parte del presente proyecto investigativo (ver anexo N_0 5).

2. ANÁLISIS GENERAL DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Los datos recogidos a través de los diferentes instrumentos utilizados en el presente trabajo de investigación fueron organizados, tabulados y analizados. Este proceso permitió triangular la información obtenida y a su vez constituye una fuente valida y confiable para el proceso de implementación de las acciones pedagógicas. Es de conocer que la triangulación es una técnica que permite validar los resultados obtenidos durante el trabajo de campo. Su fundamento radica en que cuando una hipótesis sobrevive a la confrontación de distintas metodologías tiene un alto grado de validez que si proviniera de una sola de ellas. (AVILA, la triangulacion, una tecnica de investigacion, 2010)

Es posible afirmar que los datos obtenidos de este proceso son absolutamente válidos, confiables y permiten diseñar las actividades de la etapa de implementación del proyecto sobre circunstancias reales del contexto.

Luego de aplicar la encuesta a los estudiantes sobre los niveles de agresión y que fue adaptada de la escala DIAS, elaborada por Bjorkqvist et al. (1992), se cuenta con una información que es bastaste similar a la obtenida en la

observación directa, resaltando las agresiones físicas con un nivel alto utilizada en este grupo objeto de la investigación. En cuanto a la entrevista la información obtenida fue muy valiosa con relación a este tipo de conducta, lo que motiva a tenerlo como punto de referencia para el trabajo que se va a implementar en este proyecto.

Con relación a la variable de la agresividad surge el análisis de agresividad verbal, gracias a la información dada por los diferentes instrumentos, destacando los insultos, sobrenombres entre otros producidos dentro y fuera del aula de clase.

Hay que destacar que en los datos recogidos en los tres instrumentos aplicados a los estudiantes muestra los problemas que tienen para aceptar las diferencias de sus compañeros, ya sea de tipo físico, psicológico, racial, religioso e incluso de género. Otra conducta que se identificó es la falta de control que los estudiantes tienen de sus emociones, llevándolo a actuar de forma agresiva afectando las relaciones interpersonales entre ellos.

Con respecto al uso y nivel de apropiación de los juegos cooperativos, se evidenció a través de los datos arrojados por los diferentes instrumentos que se aplicaron a los estudiantes que poseen poco conocimientos acerca de estos juegos y que su participación en estas actividades son muy bajas, lo que motiva a aprovechar esta situación para implementar una propuesta pedagógica llamativa y motivadora que contribuya a mejorar las relaciones interpersonales y fortalezcan la sana convivencia entre ellos.

Con la implementación del juego cooperativo se espera generar acciones significativas que permitan mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes y de paso fortalecer la sana convivencia al interior del grupo. Esta afirmación se origina gracias a las actitudes observadas en los estudiantes cuando se involucran en el uso de herramientas novedosas y llamativas como

las que se utilizarán en el presente proyecto investigativo; dado que las categorías identificadas, permitirán realizar un adecuado proceso de diseño y desarrollo de actividades pedagógicas enfocadas directamente a las necesidades reales del contexto.

UMECIT

V. PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

UMECIT

1. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

La escuela es un espacio social, en el que interactúan sujetos sociales con culturas distintas. Donde se manifiesta y se presentan problemas sociales, económicos, políticos, religiosos, que generan múltiples conflictos, problemas y violencias entre la comunidad educativa.

> Las reformas educativas de última generación, en especial aquellas que han introducido fundamentos de la teoría organizacional, proponen elementos de gestión institucional que han significado innovaciones en el modo de gobernar y orientar las costumbres en los centros educativos. Por ejemplo, estos entes deben implementar proyectos educativos institucionales (PEI) y planes de mejoramiento, los cuales deben consultar su realidad y definir una misión que les permita visionar su avance, la forma de alcanzar objetivos establecidos y la evaluación de los procesos y resultados. (ESCORCIA & GUTIERREZ, 2009)

El juego cooperativo es el mejor aliado para dar solución a las distintas problemáticas que se dan a diario en las instituciones educativas, ya que busca la sana diversión que prima por encima del resultado, en los que no hay ganadores ni perdedores, convirtiéndose en una estrategia muy significativa que permite a los docentes implementarla en las sesiones de educación física, fomentando en los estudiantes el trabajo en equipo. A través de estos juegos los participantes aportan y reciben ayuda de sus compañeros para contribuir alcanzar objetivos comunes, convirtiéndose en una herramienta muy importante para la solución de problemas y el fortalecimiento de valores.

La formación obtenida en las diferentes asignaturas que hacen parte de la maestría en administración y planificación educativa, he tenido la oportunidad de cimentar mis conocimientos y fundamentarlos en la planificación de estos juegos como unidad didáctica en los diferentes grados de básica primaria y secundaria en el área de educación física, así como también trabajar transversalmente con otras áreas del conocimiento aportándole el beneficio que tienen estos juegos en el desarrollo de sus temáticas que son de gran utilidad para el trabajo en equipo, creando un ambiente agradable y placentero en los docentes y estudiantes fortaleciendo el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Desde la organización administrativa de la institución Lacides C. Bersal se debe implementar el trabajo cooperativo donde la participación de la comunidad educativa sea fundamental, ya que, el PEI debe ser fortalecido y organizado para que los distintos proyectos, así como todas las áreas del conocimiento trabajen cooperativamente en beneficio de una educación de calidad, dándole participación a los juegos cooperativos como una herramienta didáctica que acompañe el proceso educativo y se vea reflejado en los estudiantes por medio del desarrollo de destrezas cooperativas, que permiten dar solución a los problemas y las acciones educativas en las cuales se ven inmersos.

2. TITULO: LA COOPERACIÓN HACE LA FUERZA

2.1 Descripción

La problemática encontrada en los estudiantes del grado 6-05 de la Institución Educativa Lacides C. Bersal relacionada con problemas en sus relaciones

interpersonales afectando su convivencia al interior del grupo, crea la necesidad de ejecutar una propuesta pedagógica que tiene como propósito integrar y fortalecer las relaciones interpersonales al interior del grupo objeto de la investigación. Esta propuesta está fundamentada en una serie de actividades que hacen parte de los diferentes juegos cooperativos que fueron seleccionados para ser desarrollados con los estudiantes en dos sesiones semanales de trabajo durante cinco semanas, en las clases de educación física y así generar una mentalidad de cooperación al momento de resolver las diferentes situaciones que se presentan en el juego.

2.2 Justificación

Los humanos son seres sociales, puesto que conviven, trabajan y aprenden en sociedad. Es por esto que la escuela debe aprovechar el potencial que existe en cada grupo como fuente de interacciones y aprendizajes mutuos. Al trabajar en grupo se aprende a escuchar a los compañeros de trabajo, a respetar y comprender sus ideas, esto permite desarrollar competencias para una vida social más funcional y satisfactoria.

Esta propuesta es muy importante, ya que, busca darle solución a una problemática detectada en los estudiantes del grado 6^5 de la Institución Educativa Lacides C. Bersal, relacionada con problemas en sus relaciones interpersonales que están presentando en las clases de educación física. Hay que mencionar que este flagelo está afectando la convivencia al interior del grupo, trasladándose a otros escenarios de la comunidad educativa generando conflictos que afecta el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Para mejorar la anterior problemática se hace indispensable implementar los juegos cooperativos en las clases de educación física, esto contribuirá a mejorar las relaciones interpersonales en el grupo objeto de la investigación, originando cambios significativos en los estudiantes.

El juego cooperativo es una herramienta pedagógica y a la vez una alternativa que posee el docente para guiar un proceso donde se busca que los participantes trabajen en equipo para la resolución de problemas. Con la participación en este tipo de actividades fortalecemos los valores y creamos una mentalidad de superación hacia cualquier obstáculo, siendo una persona útil para la sociedad.

2.3 Objetivos de la propuesta

2.3.1 Objetivo general

Mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 6-05 de la Institución Educativa Lacides C. Bersal a través de la implementación de los juegos cooperativos en las clases de educación física.

2.3.2 Objetivos específicos

- Fortalecer las relaciones interpersonales por medio de los juegos cooperativos.
- Fomentar en los estudiantes el trabajo en equipo para la solución de conflictos.
- Emplear los juegos cooperativos en las clases de educación física como herramienta para la sana convivencia.

2.4 Beneficiarios

Estos juegos van dirigidos a los estudiantes del grado 6-05 de la Institución Educativa Lacides C. Bersal del municipio de Lorica- Córdoba. La coordinación, ejecución y evaluación de las actividades está a cargo del

investigador del proyecto. (Licenciado en cultura física recreación y deportes: Jairo Alonso Ruiz Hernández).

2.5 Localización

Esta propuesta se implementará en la Institución Educativa Lacides C. Bersal ubicada en el barrio San Miguel, carretera vía a Chinú del Municipio de Santa Cruz de Lorica departamento de córdoba (Colombia). Localización: Noreste, a 5 metros sobre el nivel del mar, la cual es de naturaleza oficial y de carácter mixto con una población de 2814 estudiantes. (Fuente proyecto educativo institucional PEI, 2018).

Es importante resaltar que los padres de familia en su gran mayoría derivan su sustento en el trabajo informal, pescadores, mototaxismo entre otros, y son residentes en barrios subnormales y pueblos aledaños al municipio de lorica – córdoba, con un bajo nivel de escolaridad que no les permite acceder con facilidad a una oferta laboral.

2.6 Metodología

En esta propuesta el investigador seleccionó y organizó una serie de actividades pertinentes a la problemática detectada, permitiendo potenciar acciones que contribuyan a mejorar las relaciones interpersonales en el grupo objeto de estudio.

Estas actividades están soportadas en el uso del juego cooperativo y lo conforman diez juegos que son desarrollados dentro de las clases de educación física, con una intensidad horaria de dos horas por semana, distribuidas en dos sesiones semanales, por un periodo de cinco semanas.

Con estas actividades se busca desarrollar estrategias de cooperación, donde el estudiante a través de la participación en los juegos cooperativos es capaz de aportar desde sus capacidades elementos significativos que contribuyen a la obtención de objetivos grupales.

Los juegos cooperativos son un espacio importante dentro de la escuela principalmente en las clases de educación física, porque permite que los niños compartan y puedan dar solución a los distintos conflictos que se presentan al interior del grupo.

Para el desarrollo de los juegos cooperativos seleccionados en esta propuesta, los estudiantes son ubicados en grupos de trabajo, teniendo en cuenta aspectos importantes como el género, condición física, raza, entre otros, esto con el fin de evitar rechazo y enfrentamientos entre ellos, permitiendo la comunicación, integración y colaboración entre los miembros del grupo en pro de un objetivo común.

Se utilizarán dos estilos de enseñanzas en este proceso como son: el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.

En el descubrimiento guiado a los estudiantes se les dará una serie de normas para el desarrollo del juego, que debe cumplir para lograr los objetivos pactados.

Por su parte en la resolución de problemas los estudiantes buscaran alternativas para darle solución a los objetivos planteados en el juego.

Se espera con la utilización de estos estilos de enseñanzas una gran acogida por parte de los niños y sea de gran beneficio para el desarrollo de la propuesta, fortaleciendo la sana convivencia en los estudiantes.

2.7 Cronograma

Tabla 4 C**ronograma**

Semana	Fecha	Nombre del juego	Valores a trabajar	Justificación	Tiempo	Responsables
1	14 agosto 2018.	VOLEY PIE-MANO.	Cooperación, respeto, honestidad y responsabilidad.	Esta actividad permite integrar al grupo de trabajo, donde cada uno de ellos hace su aporte para así poder lograr los objetivos pactados.	30 minutos	Estudiantes grado 6^5 y Docente investigador
	16 agosto 2018.	BUSCA TU COMPAÑERO.	Cooperación, respeto, solidaridad y sentido de pertenencia.	Con esta actividad el estudiante valora a los demás y contribuye a fortalecer el trabajo en equipo.	30 minutos	
2	21 agosto 2018.	CALLES Y AVENIDAS	Cooperación, tolerancia, honestidad y solidaridad.	A través de esta actividad se fortalece la comunicación y se valora a los demás, dándole solución a cualquier situación del juego.	30 minutos	Estudiantes grado 6^5 y Docente investigador
	23 agosto 2018.	FORMACIÓN DE COLORES	Cooperación, respeto, honestidad y responsabilidad.	Este juego es una forma de integrar al grupo y fortalecer los valores a través de la participación en esta actividad.	30 minutos	
				Con esta actividad se crea un ambiente		

3	28 agosto 2018.	CADENA HUMANA	Cooperación, respeto, humildad y convivencia	agradable al interior del grupo, originando claras soluciones a las diferentes situaciones del juego.	30 minutos	Estudiantes grado 6^5 y Docente investigador
	30 agosto 2018.	ENCESTA EL BALÒN	Cooperación, amistad, honestidad y respeto.	Por medio de este juego se fortalecen los valores, así como el trabajo colaborativo, lo que permitirá lograr los objetivos.	30 minutos	
4	04 septiembre 2018.	BALÓN AL AIRE	Cooperación, compañerismo, amistad y respeto.	Este juego permite aplicar la cooperación entre los estudiantes, y da herramientas para solucionar diferentes situaciones que les presentan a diario.	30 minutos	Estudiantes grado 6^5 y Docente investigador
	06 septiembre 2018.	BALÓN LANZADO	Cooperación, respeto, honestidad, responsabilidad y tolerancia.	Esta actividad es una herramienta muy importante para fortalecer la sana convivencia al interior del grupo.	30 minutos	
	11 septiembre 2018.	PASAR LA CUERDA	Cooperación, amistad, convivencia, honestidad y responsabilidad.	A través de este juego se busca valorar a los demás y lo que significa cada uno de ellos por el	30 minutos	

				esfuerzo realizado.		Estudiantes grado 6[5] y Docente investigador
5	13 septiembre 2018.	ARMA EL NÚMERO	Cooperación, amistad, convivencia, honestidad y tolerancia.	Con este juego se crea ambientes agradables en el grupo, mejorando la comunicación y el aporte que cada uno de ellos ejecuta en la actividad asignada para el logro de objetivos grupales.	30 minutos	
6	18 septiembre 2018.	Encuesta de validación a estudiantes.		Validar la efectividad del uso del juego cooperativo como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 6-05.		Estudiantes grado 6[5]

Fuente. Autor, 2018.

3. ACTIVIDADES A DESARROLLAR

A continuación se muestran los juegos cooperativos seleccionados para ser aplicados a los estudiantes del grado 6-05 de la institución educativa Lacides C. Bersal durante las clases de educación física.

JUEGO COOPERATIVO N^0 1

NOMBRE: VOLEY PIE- MANO

Objetivos:

Estimular en los estudiantes la búsqueda de soluciones creativas a los diferentes conflictos.

Favorecer la cooperación y comunicación entre los participantes.

Descripción del juego

En una cancha de voleibol con ubicación de una la malla o una cuerda que delimite el espacio en dos partes iguales y a un metro de altura, ubicamos dos grupos conformados tanto por niños y niñas, quienes trabajarán en equipo desde el inicio hasta el final de la actividad. A la señal impartida por el docente los grupos con la utilización de un balón de caucho pasaran el material de un lado hacia el otro sin permitir que bote más dos veces consecutivos utilizando el miembro inferior y luego superior. El grupo en general luchará por realizar la actividad de manera correcta.

Variantes

Se incrementa la altura de la malla o cuerda para que el grupo sea creativo.

Utilizamos globos y se permite golpear con las manos.

Materiales

Malla de voleibol o cuerda, balón de caucho, globos, conos, silbato y cronometro.

Valores a trabajar

Cooperación, respeto, honestidad y responsabilidad.

Número de participantes

Ilimitado

Tiempo

30 minutos.

JUEGO COOPERATIVO N^0 2

NOMBRE: BUSCA TU COMPAÑERO

Objetivos:

Potenciar la cooperación y el respeto entre los participantes.

Fortalecer el sentido de pertenencia hacia las actividades.

Descripción del juego

En parejas sin importa el género o condición física se ubican en círculos concéntricos, un participante pertenece al círculo interno y el otro al externo con la mirada hacia adentro, cada círculo se encuentran agarrados. A la orden dada por el docente giraran hacia donde se le ordene y cuando exista una nueva señal cada estudiante se soltará y buscará a su compañero para lograr el objetivo.

Variantes

Se le pide a las parejas que pase entre las piernas de su compañero.

Al momento de girar los círculos lo pueden realizar por medio de saltos.

Las parejas se desplazan hasta cierto punto de referencia.

Materiales

Aros, conos, silbato y cronometro.

Valores a trabajar

Cooperación, respeto, solidaridad y sentido de pertenencia.

Participantes

Ilimitado

Tiempo

30 minutos.

JUEGO COOPERATIVO N^0 3

NOMBRE: CALLES Y AVENIDAS

Objetivos:

Fomentar la comunicación al interior del grupo.

Valorar el trabajo en equipo para la solución de conflictos.

Descripción del juego

UMECIT

Los estudiantes se ubicaran en cuatro hileras o filas según la asignación hecha por el docente, separadas a dos metros de distancia y con los brazos extendidos hacia los lados. Se escogen dos integrantes quienes correrán entre las formaciones asignándole el rol de gato y el otro de ratón. A la señal dada por el profesor el gato atrapará al ratón desplazándose en medio de las formaciones quienes se convertirán en avenidas al momento de estar formados en fila y en calle al momento de estar formadas en hileras, ayudando a los compañeros que están dentro realizando el desplazamiento. Cuando el gato atrapa al ratón se asigna otra pareja hasta que todos pasen.

Variantes

Se asignan varias parejas simultáneamente para que realicen la actividad.

Las formaciones se ubican agachados o sentados.

Materiales

Conos, silbato y cronometro.

Valores a trabajar

Cooperación, tolerancia, honestidad y solidaridad.

Participantes

Ilimitado

Tiempo

30 minutos.

UNEC

JUEGO COOPERATIVO N^0 4

NOMBRE: FORMACIÓN DE COLORES

Objetivos:

Fortalecer los valores a través del juego cooperativo.

Potenciar el trabajo cooperativo en los estudiantes.

Descripción del juego

Cada estudiante se le entrega una ficha que corresponde a un color, esos colores conformaran grupos de trabajos y estarán atento a las tareas asignadas. El docente pide que se formen grupos de acuerdo a los colores y cantidad asignada, los estudiantes elegidos pasaran por una serie de obstáculos (arrastre, salto etc.) y llegaran al sitio donde se agruparan como se les pidió y en una cartulina o tablero anotaran los nombres de los que integran el grupo. En esta actividad todos los participantes aportaran para cumplir el objetivo.

Variantes

Se incrementa grado de dificultada durante el recorrido para la busque de posible solución.

Utilizamos globos de colores reemplazando las fichas sin permitir que se exploten durante el recorrido.

Materiales

Cartulina, marcadores, globos, conos, colchonetas, vallas, conos, silbato y cronometro.

Valores a trabajar

Cooperación, respeto, honestidad y responsabilidad.

Participantes

Ilimitado

Tiempo

30 minutos.

JUEGO COOPERATIVO N^0 5

NOMBRE: CADENA HUMANA

Objetivos:

Fortalecer el respeto hacia los demás.

Fortalecer la sana convivencia en el grupo.

Descripción del juego

En la cancha o en cualquier espacio amplio de la institución, los estudiantes se encuentran dispersos, uno de ellos es asignado para que toque o le lance una pelota de caucho a cualquiera y al momento de hacerlo cada estudiante se va uniendo a él formando una cadena humana hasta completar tocar a todo el grupo. Luego se van escogiendo a otros estudiantes hasta lograr que todos participen.

Variantes

Se asignan varios estudiantes para que toquen a sus compañeros.

Se trabajaran por tiempo para hacer el cambio de participante en formar la cadena humana.

Materiales

Pelota de caucho, silbato y cronometro.

Valores a trabajar

Cooperación, respeto, humildad y convivencia

Participantes

Ilimitado

Tiempo

30 minutos.

JUEGO COOPERATIVO N^0 6

NOMBRE: ENCESTA EL BALÒN

Objetivos:

Potenciar lazos de amistad al interior del grupo.

Estimular el trabajo colaborativo para el logro de objetivos grupales.

Descripción del juego

Los estudiantes se ubicaran en grupos y agarrados con dos balones y ubicados de frente al tablero de baloncesto a una distancia de 20 metros. A la señal dada por el docente los grupos se acercan al tablero para encestar los balones sin soltarse y regresar a la posición inicial. Se busca que los estudiantes trabajen en equipos para lograr el objetivo, luego se organiza un solo grupo donde todos tienen que aportar para ejecutar la actividad.

Variantes

UNEC

Los grupos se desplazan por medio de círculo.

Los grupos durante el recorrido pasaran una serie de obstáculos.

Materiales

Tablero de baloncesto, aros, balones, silbato y cronometro.

Valores a trabajar

Cooperación, amistad, honestidad y respeto.

Participantes

Ilimitado

Tiempo

30 minutos.

JUEGO COOPERATIVO N^0 7

NOMBRE: BALÓN AL AIRE

Objetivos:

Fortalecer el compañerismo y la cooperación en el desarrollo de actividades.

Fomentar el respeto por los demás.

Descripción del juego

En la cancha con una cuerda que delimite el espacio en dos partes iguales, ubicamos dos grupos que se organizarán en parejas o tríos con un saco que agarran por los extremos. El docente le entregará un balón a una pareja quien por medio del saco lanza hacia la otra zona del campo, mientras el otro grupo recibe el balón sin dejarlo caer para poderlo pasar nuevamente al otro equipo.

Se busca que los grupos no dejen caer el balón para que el juego sea muy divertido y permita la integración de los participantes.

Variantes

Los sacos son agarrados por mayor número de estudiantes.

Utilizamos dos o más balones simultáneamente.

Materiales

Cuerda, balones de caucho, sacos, conos, silbato y cronometro.

Valores a trabajar

Cooperación, compañerismo, amistad y respeto.

Participantes

Ilimitado

Tiempo

30 minutos.

JUEGO COOPERATIVO N^0 8

NOMBRE: BALÓN LANZADO

Objetivos:

Incentivar en los estudiantes la integración por medio del juego cooperativo.

Crear la sana convivencia al interior del grupo.

Descripción del juego

UNEC

Cinco aros en cada extremo de la cancha a una distancia de 20 a 30 metros y con un estudiante en la mitad del espacio con una pelota de caucho y el resto de los participantes en un extremo y ubicados dentro de los aros. A la señal del docente el estudiante lanzará la pelota hacia arriba y la atrapará para lanzársela a cualquiera de sus compañeros, mientras los demás se trasladan de un extremo hacia el otro logrando ubicarse dentro del aro para no ser tocado por la pelota. El estudiante que sea tocado por la pelota ocupará la posición del centro.

Variantes

Se ubicaran varios estudiantes en el centro del recorrido para lanzarle la pelota a sus compañeros.

Los estudiantes se desplazaran agarrados de las manos de un extremo al otro.

Materiales

Aros, pelotas de caucho, silbato y cronometro.

Valores a trabajar

Cooperación, respeto, honestidad, responsabilidad y tolerancia.

Participantes

Ilimitado

Tiempo

30 minutos.

JUEGO COOPERATIVO N^{0} 9

NOMBRE: PASAR LA CUERDA

Objetivos:

Valorar el esfuerzo realizado por mis compañeros para el logro de metas.

Crear ambientes agradables al interior del grupo para la sana convivencia.

Descripción del juego

Con una cuerda amarrada entre dos árboles o muros y a una altura no superior a la cintura de los estudiantes. El grupo en general se agarra de las manos y pasaran en primera instancia por encima de la cuerda y luego por debajo con unas restricciones como no poder tocar la cuerda, no se puede hablar y no pueden soltarse. En caso que cometan algunas de estas infracciones se inicia nuevamente el juego hasta lograrlo. Se trabajará para que cada integrante aporte para el logro de este objetivo de manera cooperativa.

Variantes

Se organizará el grupo por género, estatura, condición física etc.

El grupo pasará balones incrementando el grado de dificultad.

Materiales

Cuerda, balones, silbato y cronometro.

Valores a trabajar

Cooperación, amistad, convivencia, honestidad y responsabilidad.

Participantes

Ilimitado

Tiempo

30 minutos.

JUEGO COOPERATIVO N^0 10

NOMBRE: ARMA EL NÚMERO

Objetivos:

Mejorar la comunicación y el respeto hacia los demás.

Crear en el grupo un clima agradable de trabajo durante el desarrollo de las actividades grupales.

Descripción del juego

Se organizan los participantes en varios grupos de trabajo y a cada uno se le entrega una ficha que corresponde a un número que lo va a identificar. Cada grupo se reúnen en círculo desde el punto de salida esperando los números que asigne el docente para realizar un recorrido y superar una serie de obstáculos hasta llegar al punto de llegada y así poder armar la cifra que corresponde para regresar al punto de inicio superando la prueba. Se busca la participación y el aporte de todos los estudiantes.

Variantes

Se organizará el recorrido con obstáculos de mayor complejidad.

La actividad se realiza en un solo grupo fortaleciendo el trabajo cooperativo.

Materiales

Cuerda, vallas, conos, fichas, cartulina, marcadores, silbato y cronometro.

Valores a trabajar

Cooperación, amistad, convivencia, honestidad y tolerancia.

Participantes

Ilimitado

Tiempo

30 minutos.

4. RESULTADOS JUEGOS COOPERATIVOS IMPLEMENTADOS

Los juegos cooperativos implementados en esta propuesta al grado 6-05 de la Institución Educativa Lacides C. Bersal del municipio de Lorica- Córdoba fueron desarrollados los días martes y jueves en las clases de educación física durante cinco semanas, en sesiones de 50 minutos, donde se inició con una charla de información y calentamiento de la actividad a ejecutar con una duración de 10 minutos, luego se dio paso al juego cooperativo correspondiente con una duración de 30 minutos y finalizó la sesión con actividad de relajación y evaluación de la sesión en los últimos 10 minutos.

A continuación se evidencia los trabajos realizado a los estudiantes:

JUEGO COOPERATIVO N^0 1

NOMBRE: VOLEY PIE- MANO

Este juego permitió a que los grupos estuvieran integrados, mostrando un buen trabajo en equipo y siempre con el objetivo de resolver la situación planteada en la actividad. Al inicio del juego hubo pequeñas dificultades en cuanto al dominio del balón, ya que es evidente en algunos grupos, pero poco

a poco se tomaron confianza y crearon sus estrategias, desarrollándose la actividad de una forma placentera y divertida. Se le agregaron algunas variantes que fueron aceptadas por los estudiantes logrando mayor motivación y comunicación entre los participantes fomentando valores como el respeto, la responsabilidad y la cooperación. (Ver anexo 6.4 y 6.5).

JUEGO COOPERATIVO N^0 2

NOMBRE: BUSCA TU COMPAÑERO

Esta actividad se realizó con una buena actitud reflejada en el grupo, todos los estudiantes hicieron su aporte para la consecución de los objetivos. Se evidenció respeto, solidaridad y sentido de pertenencia entre las parejas de trabajo. Se presentaron momentos donde las parejas al buscar a sus compañeros se chocaban, lo que para algunos era emocionante como para otro le causaba temor, pero la confianza se apoderó de los participantes creando ambientes agradables para el trabajo. Se agregaron variantes, lo cual aumentó el grado de dificultad que fueron superadas por los estudiantes y lo más importante es que no existió ningún tipo de agresiones durante el desarrollo del juego. (Ver anexo 6.6 y 6.7).

JUEGO COOPERATIVO N^0 3

NOMBRE: CALLES Y AVENIDAS

A través de este juego observé como transcurrió la participación de los estudiantes y la manera como entendieron el objetivo y el desarrollo del mismo, cada niño se ubicaba de tal manera que no afectaba el recorrido de

los compañeros que fueron escogidos para iniciar con la actividad. El trabajo fue coordinado evidenciándose la cooperación y la actitud positiva por parte del grupo que trataban de proteger a su compañero para no ser escogido por su captor. Se les permitió la participación a todos donde vivenciaron diferentes funciones que cada uno ejecutaba para el buen desarrollo de la actividad. Se observó la dinámica del grupo en este tipo de actividades y la práctica de valores para la sana convivencia. (Ver anexo 6.8 y 6.9).

JUEGO COOPERATIVO N^0 4

NOMBRE: FORMACIÓN DE COLORES

La actividad fue bien recibida por el grupo de trabajo, la cual se reflejó en su motivación al momento de su participación. El desarrollo del juego se tornó interesante en la medida en que se agregaban variantes, creando mayor grado de dificultad en la ejecución del mismo. Los estudiantes estuvieron atentos a las órdenes impartidas por el docente, ya que, fueron capaces de trabajar en grupo y colaboraron en la obtención de los objetivos. Fue evidente como los participantes se agrupaban y buscaban estrategias para superar una serie de obstáculos durante el recorrido que tenían que realizar, imperando la honestidad y el respeto por los demás compañeros. (Ver anexo 6.10 y 6.11).

JUEGO COOPERATIVO N^0 5

NOMBRE: CADENA HUMANA

Por medio de este juego fue posible la participación de todo el grupo, donde aportaron ideas y se apoyaron constantemente. Al principio una estudiante se cayó durante el recorrido de la cadena, porque no estuvo concentrada en esa parte de la actividad, luego se tomó confianza y mejoró su dinámica de

participación. Los estudiantes luchaban para no ser tocado por la cadena humana, pero esta se fue extendiendo y logrando el objetivo.

Se anexaron variantes dándole mayor participación y responsabilidad al grupo quienes cooperaron para el buen desarrollo de la actividad, fortaleciéndose lazos de amistad entre los participantes. (Ver anexo 6.12 y 6.13).

JUEGO COOPERATIVO N^0 6

NOMBRE: ENCESTA EL BALÒN

Este juego mostró como los estudiantes son capaces de conseguir sus logros a través del trabajo en equipo. Al principio de la actividad fue evidente como algunos estudiantes estaban confundidos, lo que dificultó la realización de los primeros intentos, luego los grupos captaron el mensaje creando confianza al interior de los equipos, logrando desplazarse coordinadamente y encestando el balón al aro para la consecución del objetivo. Con la inclusión de las variantes se mostró gran interés por participar en el juego mostrando la cooperación y cohesión del grupo para resolver cualquier situación. (Ver anexo 6.14 y 6.15).

JUEGO COOPERATIVO N^0 7

NOMBRE: BALÓN AL AIRE

Con esta actividad los estudiantes participaron de una forma adecuada, respetándose unos a los otros y aportando ideas para que el grupo pueda conseguir el objetivo. Durante el desarrollo del juego hubo parejas que no

coordinaron el movimiento utilizando el saco para pasar el balón hacia el campo contrario, lo que interrumpió por momento el desarrollo del mismo. Esos estudiantes fueron acogidos y respaldados por sus compañeros, creando estrategias para dar solución y así fueron tomando confianza, mostrando una activa participación y respetando las reglas establecidas. A través de este juego fue evidente la cooperación entre los estudiantes fortaleciendo el trabajo en equipo. (Ver anexo 6.16 y 6.17).

JUEGO COOPERATIVO N^0 8

NOMBRE: BALÓN LANZADO

Los estudiantes a través de este juego trabajaron en equipo respetando los espacios asignados para el desarrollo del mismo. Hay que destacar que todos querían ocupar la posición del lanzador, pero se les dio la oportunidad a todos a medida que iba desarrollándose el juego para que vivenciaran las dos situaciones que se daba al interior del mismo, la actividad se desarrolló de manera óptima y fue agradable, ya que, permitió la integración y comunicación entre los estudiantes.

El respeto fue un valor a destacar, porque la pelota no era lanzada con mala intención, si no en busca del objetivo del juego y la integración del grupo. (Ver anexo 6.18 Y 6.19).

JUEGO COOPERATIVO N^0 9

NOMBRE: PASAR LA CUERDA

Este juego cooperativo permitió fortalecer el trabajo en equipo, donde los estudiantes crearon sus estrategias para lograr pasar la cuerda. Fue incomodo

en el primer intento, puesto que el grupo no estaban acostumbrado a comunicarse sin hablar al momento de trabajar. Los estudiantes desarrollaron la actividad interactuando y guiando a su compañero para que pasara la cuerda y así poder completar la tarea asignada, luego se agregaron variantes pero el grupo actuó responsablemente y pudo dar solución a la dificultad del juego. Quedó demostrado que el trabajo en equipo es la principal herramienta para el logro de objetivos. (Ver anexo 6.20 Y 6.21).

JUEGO COOPERATIVO N^0 10

NOMBRE: ARMA EL NÚMERO

Por medio de este juego los estudiantes mostraron dinamismo y no presentaron ningún tipo de agresión, mejorando las relaciones interpersonales. El desarrollo del juego permitió que los estudiantes dialogaran e interactuaran, creando sus estrategias para el buen trabajo del equipo y dando cumplimiento a las normas del juego. Se evidenció el gran aprecio por parte de los estudiantes hacia el trabajo en grupo, el cual se observó cómo motivaban a sus compañeros para que ejecutaran los desplazamientos y organizaran el número que tenían que armar y de esta forma sirviera de aporte al equipo. Con este juego el grupo tenía un concepto claro del juego cooperativo, es por eso que hubo facilidad en el desarrollo del mismo. (Ver anexo 6.22 y 6.23).

5. RECURSOS

Tabla 5 Recursos utilizados juegos cooperativos

Humanos	Físicos
Estudiantes del grado 6-05 de la jornada de la mañana. Institución Educativa Lacides C. Bersal.	Balones, pelotas de caucho, conos, aros, tablero de acrílico, cuerda, vallas, tablero de baloncesto, fichas de cartón, cartulina, lápices marcadores, silbato, cronometro, mallas de voleibol, globos, colchonetas y sacos.

Fuente. Autor, 2018.

Al finalizar la propuesta pedagógica se les aplicó una encuesta de validación a los estudiantes del grado 6-05 donde se evidenció la efectividad del uso del juego cooperativo como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales entre ellos (Ver anexo N^0 4) y (anexo 6.24 y 6.25).

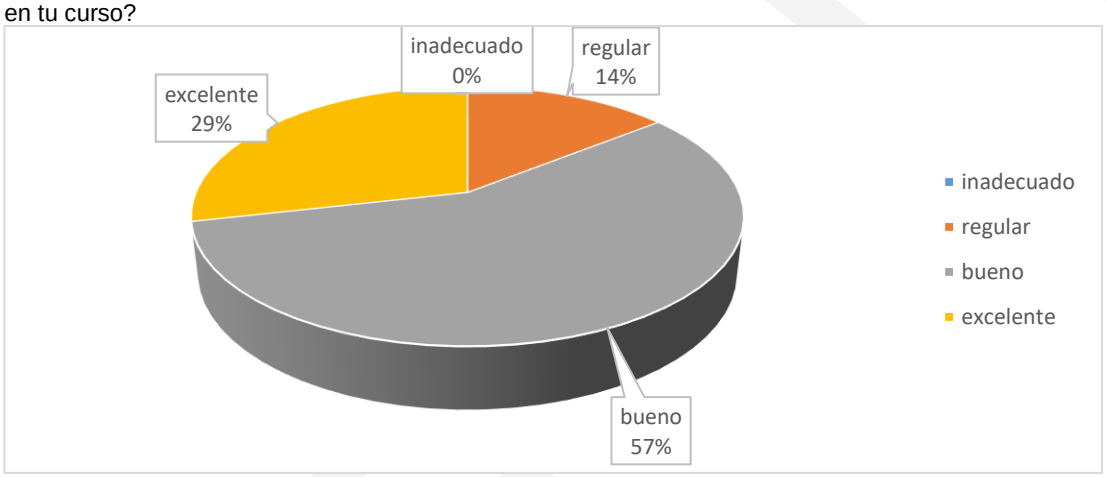
UMECIT

RESULTADOS ENCUESTA DE VALIDACIÓN A ESTUDIANTES

Pregunta N^0 1 encuesta validación estudiantes.

¿Cómo calificas el ambiente de trabajo durante la aplicación de la propuesta pedagógica en tu curso?

Ilustración 13 ¿Cómo calificas el ambiente de trabajo durante la aplicación de la propuesta pedagógica en tu curso?

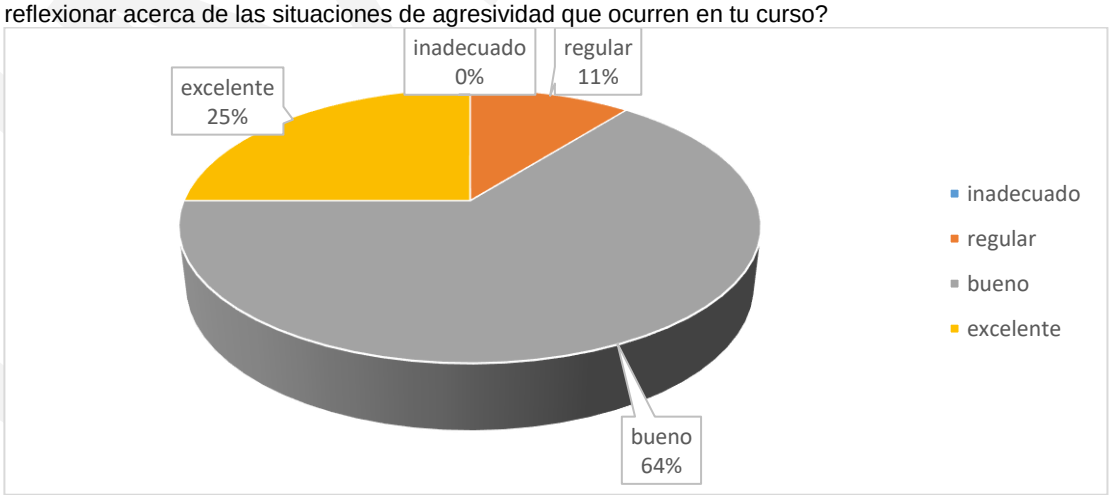


Fuente. Autor, 2018.

Pregunta N^0 2 encuesta validación estudiantes.

¿Consideras que los juegos cooperativos aplicados, fueron acertados y pertinentes para reflexionar acerca de las situaciones de agresividad que ocurren en tu curso?

Ilustración 14 ¿Consideras que los juegos cooperativos aplicados, fueron acertados y pertinentes para reflexionar acerca de las situaciones de agresividad que ocurren en tu curso?

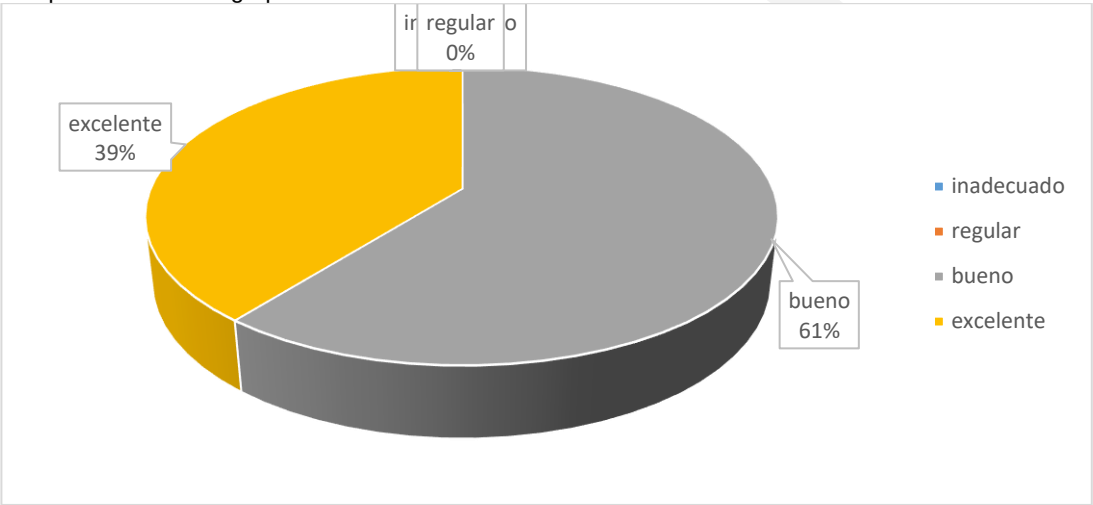


Fuente. Autor, 2018.

Pregunta N^0 3 encuesta validación estudiantes.

¿Cómo fue el aporte de los juegos cooperativos para mejorar y fortalecer las relaciones interpersonales en el grupo?

Ilustración 15 ¿Cómo fue el aporte de los juegos cooperativos para mejorar y fortalecer las relaciones interpersonales en el grupo?

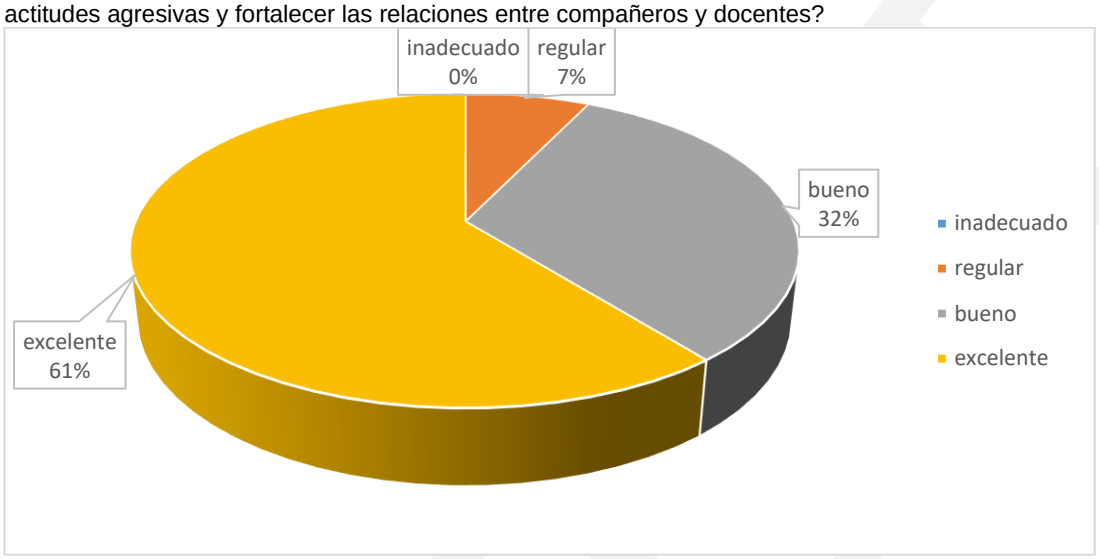


Fuente. Autor, 2018.

Pregunta N^0 4 encuesta validación estudiantes.

¿Cómo calificas los juegos cooperativos propuesto por el investigador para minimizar las actitudes agresivas y fortalecer las relaciones entre compañeros y docentes?

Ilustración 16 ¿Cómo calificas los juegos cooperativos propuesto por el investigador para minimizar las actitudes agresivas y fortalecer las relaciones entre compañeros y docentes?

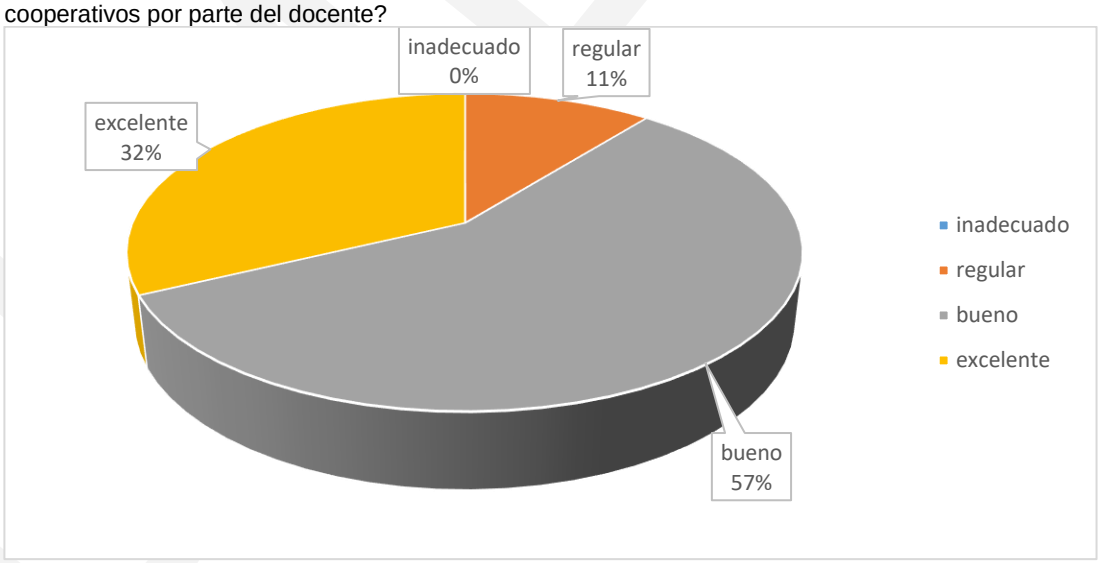


Fuente. Autor, 2018.

Pregunta N^0 5 encuesta validación estudiantes.

¿Cómo calificas la utilización de materiales didácticos en el desarrollo de los juegos cooperativos por parte del docente?

Ilustración 17 ¿Cómo calificas la utilización de materiales didácticos en el desarrollo de los juegos cooperativos por parte del docente?

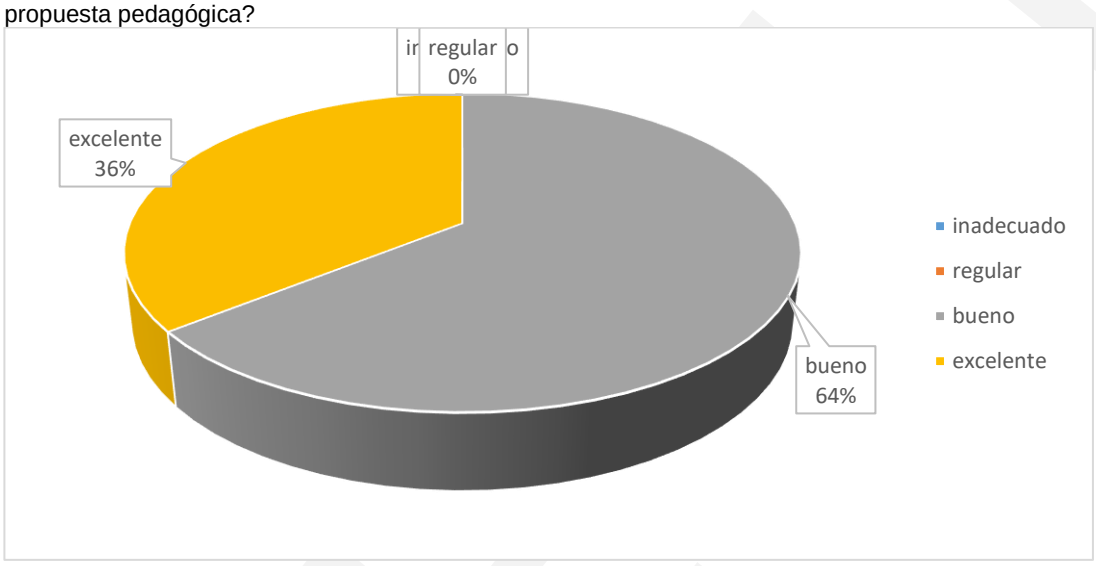


Fuente. Autor, 2018.

Pregunta N^0 6 encuesta validación estudiantes.

¿Cómo son las relaciones entre tus compañeros después de haber implementado la propuesta pedagógica?

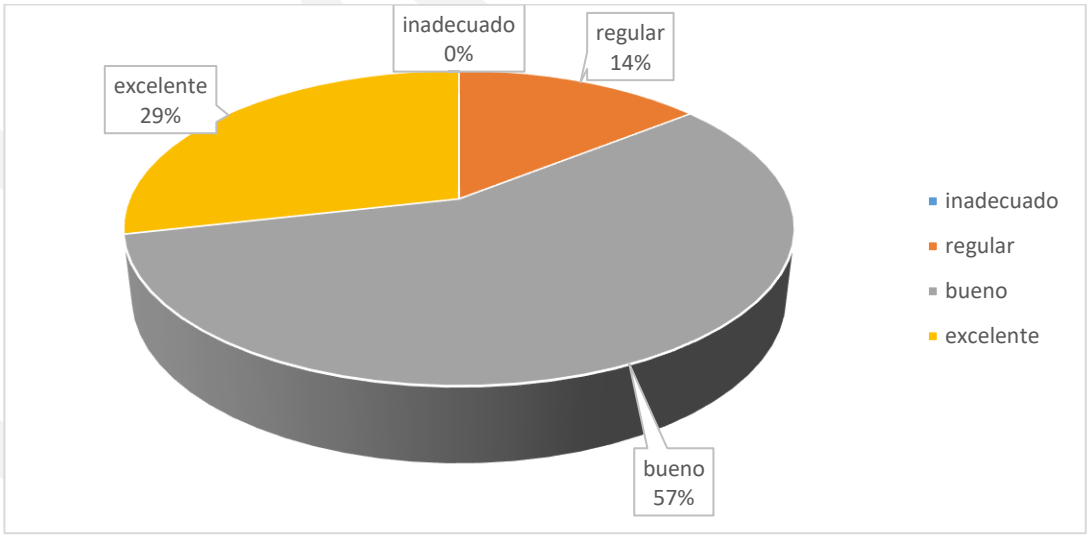
Ilustración 18 ¿Cómo son las relaciones entre tus compañeros después de haber implementado la propuesta pedagógica?



Fuente. Autor, 2018.

Pregunta N^0 7 encuesta validación estudiantes.

¿Cómo consideras el tiempo dedicado para la realización de los juegos cooperativos?

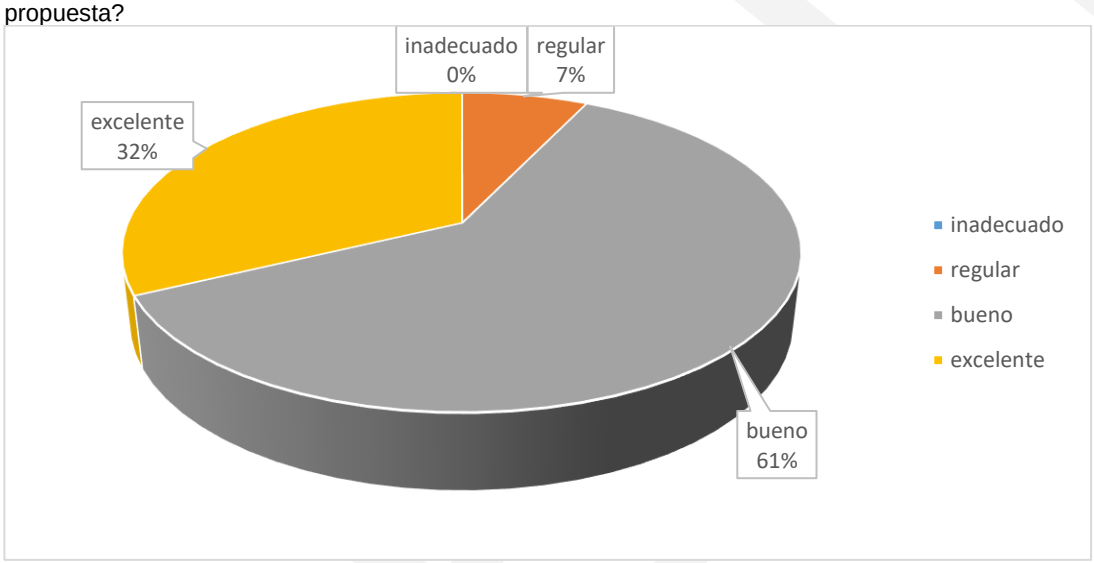


Fuente. Autor, 2018.

Pregunta N^0 8 encuesta validación estudiantes.

¿Cómo fue el acompañamiento del docente investigador en la implementación de la propuesta?

Ilustración 19 ¿Cómo fue el acompañamiento del docente investigador en la implementación de la propuesta?



Fuente. Autor, 2018

CONCLUSIONES

El presente proyecto de investigación planteó la implementación del juego cooperativo como propuesta pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 6-05, de la Institución Educativa Lacides C. Bersal del municipio de Lorica – Córdoba. En ese sentido, las diferentes fases del proyecto se desarrollaron acorde a objetivos claros y pertinentes que desde un inicio marcaron el rumbo del presente estudio.

Al término de la investigación, es posible afirmar que se logró identificar las conductas agresivas más comunes que se presentan entre los estudiantes del grado 6-05, gracias al análisis de los datos obtenidos en los diferentes instrumentos de recolección de datos utilizados como: la encuesta, la entrevista y la observación directa logrando uno de los objetivos planteado en el trabajo. En término de resultados, esta identificación fue relevante para el proceso de investigación pues constituyó un punto de partida que permitió el diseño de una propuesta pedagógica basada en el juego cooperativo que permitiera mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 6-05.

Diseñada la propuesta de intervención pedagógica, es importante darle aplicabilidad, ya que, se convierte en una herramienta muy significativa que contribuye a mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes objeto de estudio y su aporte a la sana convivencia. Esta propuesta fue diseñada por una serie de juegos acorde a la edad de los beneficiarios, el cual se implementó durante cinco semanas en las clases de educación física, donde los estudiantes presentaron gran motivación por participar en estas

actividades, logrando excelente actitud, cooperación y sentido de pertenencia hacia las actividades realizadas.

Hay que destacar que el 100% de los estudiantes del grado 6-05 participaron en los juegos cooperativos realizados durante las clases de educación física, evidenciándose la integración, el aporte de ideas y la resolución de problemas planteados en las actividades, fortaleciendo valores que fueron importantes para la obtención de los objetivos.

Esta participación masiva de los estudiantes fue fundamental para la aplicación de la encuesta de validación, ya que, permitió validar la efectividad de los juegos cooperativos y su aporte al mejoramiento de las relaciones interpersonales entre ellos. Se evidenciaron resultados gratificantes por parte de los estudiantes donde afirman que se sintieron cómodo y muy satisfecho en este proyecto mejorando el ambiente de trabajo al interior del grupo.

Los estudiantes consideran que los juegos cooperativos ayudaron a mejorar sus relaciones interpersonales, mejora que está asociada con la disminución de las actitudes agresivas de tipo físico o verbal, así como las acciones que se evidenciaban en el grupo como la falta de tolerancia o autocontrol, mostrando en este grupo un cambio muy significativo en cuanto a convivencia.

Esto permite aseverar que uno de los objetivos fundamentales de la investigación, fue mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes, el cual, fue alcanzado a través de los juegos cooperativos propuestos y así es percibido por los actores que están directamente relacionados con la problemática.

Finalmente, es posible afirmar que otros factores influyentes en los logros del presente proyecto de investigación como: el tiempo empleado en la ejecución del trabajo, así como el uso de materiales didácticos alternativos para el desarrollo de los juegos cooperativos al igual que el acompañamiento del

docente investigador durante la realización del mismo, fueron adecuados y permitió que los estudiantes participaran activamente alcanzando los objetivos planteados para esta investigación.

UMECIT

RECOMENDACIONES

El investigador de manera respetuosa realiza las siguientes recomendaciones:

- A la secretaria de educación municipal de Lorica, articular programas de capacitación a docentes, estudiantes y padres de familia; con el fin de concientizar a todos los estamentos sobre la importancia de trabajar conjuntamente en la solución de las diferentes problemáticas de manera compartida.
- A las directivas de la Institución Educativa Lacides C. Bersal, adoptar este tipo de proyecto como estrategia innovadora que coadyuven al mejoramiento del desempeño académico y disciplinario de los estudiantes. El trabajo debe de realizarse de manera transversal, estableciéndolos como un eje fundamental de su Proyecto Educativo Institucional (PEI).
- A los padres de familia se les recomienda realizar acompañamiento a los proyectos desarrollados en la institución educativa e integrarse de manera activa; dado que son agentes de gran importancia en los procesos de formación de los educandos.

UNICT

BIBLIOGRAFÌA

ABRAMOVAY, M. (2005). Violencia en las escuelas: Un gran desafío . *Iberoamericana de educación*.

AVILA, B. (2010). *la triangulaciòn, una tecnica de investigaciòn.* barranquilla: CEAD.

AYALA, M. (2015). Violencia escolar: un problema complejo. *RA XIMHAI*, 495.

congreso. (1991). *constituciòn politica de colombia.* Obtenido de http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/Constituciòn-Politica-Colombia-1991.pdf

congreso. (8 de febrero de 1994). *ley general de educaciòn.* Obtenido de https://www.mineducaciòn.gov.co/1621/articles-85906-archivo-pdf.pdf

congreso. (18 de enero de 1995). *ley 181.* Obtenido de https://www.mineducaciòn.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf

congreso. (8 de noviembre de 2006). *codigo de la infancia y la adolescencia.* Obtenido de https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley-1098.2006.htm

congreso. (2013). *ley de convivencia escolar 1620.* Obtenido de https://www.mineducaciòn.gov.co/1759/articles-327397_archivo_pdf_decreto.pdf

CUELLO, M., & OROS, L. (2013). Adaptaciòn de una escala de agresividad fìsica, verbal y relacional para niños argentinos de 9 a 13 años. *Revista Iberoamericana de Diagnòstico y Evaluaciòn/e Avaliacao Psicològica (Rev Iberoam Diag)*, 211.

CUROTTO, M., & MARÌA, M. (2008). La resoluciòn de problemas como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrònica de Enseñanza de las Ciencias* , 464.

DÌAZ, L., TORRUCO, U., MARTÌNEZ, M., & VARELA, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinàmico. *Investigaciòn en Educaciòn mèdia*, 163.

DIAZ, M. (2016). La violencia en la escuela: un análisis desde las revistas indexadas . *Revista SERES, SABERES Y CONTEXTOS*, 18.

DORREY, R. (2012). la teoria de la agresividad en Donald W. Winnicott. *perfiles educativos*, 31.

ELLIOTT, J. (2000). *LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN EN EDUCACIÓN.* MORATA, S.L.: MADRID.

ERÉNDIRA, R. (2013.). *El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones intrpersonales y disminuir la gresividad en los niños de segundo de preescolar.* Mexico,DF.

ESCORCIA, R., & GUTIERREZ, A. (2009). La cooperaciòn en educaciòn: una visiòn organizativa de la escuela . *Educaciòn y Educadores*, 124.

GAMBOA, M., SANDOVAL, Y., & BELTRAN, M. (2013). Estrategias pedagògicas y didàcticas para el desarrollo de las inteligencias mùltiples y el aprendizaje aùtonomo. *Revista de inestigaciòn UNAD Bogotà- Colombia* , 103.

GAOS, M. (2004). Tolerancia y derechos humanos. *Polìtica y Cultura, primavera*, 189.

GONZÁLEZ, S. (2018.). Los juegos cooperativos como herramienta Recreacional para el Manejo de la Agresividad en los Estudiantes de Educación Básica. *Sinopsís Educativa Revista Venezolana de Investigación.*, 47.

LEÒN, J. (2015). *EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PEDAGÒGICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÀSICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 401 DEL COLEGIO NYDIA QUINTERO DE TURBAY.* Bogotà.

LÓPEZ, E. (2006.). *El juego cooperativo Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares.* medellinn-antioquia.

MARTIN, M. (2011). La modificaciòn de conductas agresivas y violentas. *Revista arista digital.*, 200.

MARTÌNEZ, D. (2006). EDUCACIÒN FÌSICA Y DEPORTE ESCOLAR. *Retos. Nuevas tendencias en educaciòn fìsica, recreaciòn y deportees*, 19.

MEDINA, F. (2011). La convivencia desde la diversidad. *GUÌA PUBLICIDAD*, 11.

MÈNDEZ, N. (1998). La importancia de la planificaciòn en la administraciòn educativa. *revista educaciòn*, 93.

MENDIETA, A. (2015). *"EL MEJORAMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL CLIMA ESCOLAR Y EL DESEMPEÑO DOCENTE".* Mèxico.

MENESES, M., & MONGE, M. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÒRICO. *revista educciòn*, 114.

MOLINA, N., & PÉREZ, I. (2006). El clima de relaciones interpersonales en el aula un caso de estudio. *paradigma.*

MONCLÚS. (2005). La violencia escolar: perspectivas desde naciones unidas. *Revista iberoamericana de educación*, 15-16.

OLIVERAS, E. (1998). JUEGOS COOPERATIVOS JUEGOS PARA EL ENCUENTRO. *Efdeportes.com*.

PORRAS, J. (2009). La importancia de la Educaciòn Fìsica en la escuela. *Efdeportes.com*.

PULLUQUINGA, M. (2011). *Eficacia de la economia de fichas como una tècnica alternativa para la superaciòn de la agresividad en niñas(os) de 7 años a 12 años de edad diagnosticados con trastornos de conducta.* Quito.

RAMIREZ, C., & ARCILLA, W. (2013). Violencia, conflicto y agresividad en el escenario escolar. *Educaciòn y educadores*, 413.

RUIZ, A., & ENRIQUE, J. (2008). Evoluciòn teòrica de un modelo explicativo de la agresiòn en el deporte. *eduPsykhè.*, 8-9.

SAMPIERI, R., FERNÀNDEZ, C., & BATISTA, P. (2014). *Metodologìa de lainvestigaciòn.* Mèxico: McGraw-Hill education.

SERRANO, M., & GARCÌA, D. (2010). inteligencia emocional: autocontrol en adolescentes estudiates del ùltimo año de secundaria. *Multiciencias*, 274.

VALENCIA, F. (2004). Conflicto y violencia escolar en Colombia. *Revista cientifica Guillermo de Ockham.*, 32.

VÀSQUEZ, O. (2015). *LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÒGICA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 301 DEL COLEGO NIDIA QUINTERO TURBAY .* Bogotà.

VERA, J. R. (2015). Inferencia del juego cooperativo sobre los factores predictivoss de la agresividad en estudiantes del grado quinto de básica primaria de la institución educativa normal superior del municipio de pamplona(norte de santander). *Actividad física y desarrollo humano.*

UMECIT

ANEXOS

UMECIT

Anexo N^0 1

INSTITUCIÓN EDUCATIVA LACIDES C. BERSAL
SEDE PRINCIPAL
REGISTRO DANE N^0 123417000288
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN N^0 001291 DE SEP. 20 DE 2002
NIT: 812004065-2

Encuesta a estudiantes

Objetivo: Identificar las conductas agresivas más comunes que se están presentando en los estudiantes del grado 6-05.

Bienvenido estudiante, te invito a contestar sinceramente esta encuesta y es muy personal, ya que, busca identificar las conductas agresivas más comunes que están afectando la sana convivencia en las clases de educación física en los estudiantes del grado 6-05 de la Institución Educativa Lacides C. Bersal de la jornada de la mañana, para buscar posibles alternativas de solución.

Estudiante, a continuación encontraras una serie de frases relacionadas con tú forma de pensar, sentir o actuar. Se recomienda leer atentamente y escoger alguna de las opciones presentadas, marcando una X, teniendo en cuenta las siguientes convenciones.

CONVENCIONES

1	2	3	4	5

NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

Escala de la agresión (D.I.A.S.)

Adaptada a elaboración propia.

PREGUNTAS		**PUNTUACIÒN**				
		1 Nunca	**2 Casi nunca**	**3 A veces**	**4 Casi siempre**	**5 Siempre**
1.	¿Golpeas a tus compañeros?					
2.	¿En la formación no respeta la posición de tus compañeros?					
3.	¿Grita o discute con el otro?					
4.	¿Los molestas?					
5.	¿Pones zancadilla al otro?					
6.	¿Insulta a tus compañeros?					
7.	¿Empujas al otro?					
8.	¿Le pones apodo o sobrenombre al otro?					
9.	¿Criticas al otro?					
10.	¿Le quitas los implementos de trabajo al otro?					
11.	¿No te gusta trabajar en equipo?					
12.	¿Te burlas del otro?					

Fuente. Autor, 2018.

MUCHAS GRACIAS POR PARTICIPAR

Anexo N^0 2

INSTITUCIÓN EDUCATIVA LACIDES C. BERSAL
SEDE PRINCIPAL
REGISTRO DANE N^0 123417000288
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN N^0 001291 DE SEP. 20 DE 2002
NIT: 812004065-2

GUÌA DE ENTREVISTA

Fecha: _____ Hora: _____ Lugar: _____

Entrevistado: _____ Sexo: _____

- Identificar las conductas agresivas más comunes que se están presentando en los estudiantes del grado 6-05.

Bienvenido estudiante, esta entrevista tiene como propósito identificar las conductas agresivas más comunes que están afectando la sana convivencia en las clases de educación física en el grado 6-05 de la institución educativa Lacides C. Bersal de la jornada de la mañana.

Estudiante, contesta sinceramente las siguientes preguntas, que serán confidenciales y vitales para tomar posibles alternativas de solución.

1. ¿Cuáles son las conductas agresivas más frecuentes que se presentan en tu curso?
   _____
   _____
   _____
   _____
   _____

2. De los siguientes tipos de conductas conflictivas ¿Cuáles se presentan en tu

Curso? Justifica tu respuesta.

Perdida del autocontrol en los estudiantes
Agresiones verbales
Agresiones físicas
Poca tolerancia hacia los compañeros
Irrespeto
Dificultad para solucionar los conflictos

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

3. ¿alguna vez has sido víctima de las anteriores conductas agresivas?

   SI NO

   Justifica tu respuesta.

   _____
   _____
   _____
   _____
   _____

4. ¿Has estado involucrado en algún conflicto, donde hayas sido el agresor o causante de dicha situación?

   SI NO

   Justifica tú respuesta. Si es afirmativa, comenta como la solucionaste

   _____
   _____
   _____
   _____
   _____

UNEOT

5. ¿Las agresiones y los conflictos afectan el normal desarrollo de las actividades en clases?

   SI NO

   Explica tu respuesta

   _____
   _____
   _____

6. ¿Cómo solucionarías los conflictos que se presentan en tu curso, ya sea de tipo verbal o físico?

   _____
   _____
   _____
   _____

7. ¿Consideras que a través de una propuesta pedagógica estrategia, como es el juego cooperativo se pueden mejorar las relaciones interpersonales entre los compañeros de tu curso?

   SI NO

   Explica tu respuesta

   _____
   _____
   _____
   _____

Parte 2.

En caso de que se ejecute esta propuesta, es necesario saber cuál es tu nivel de conocimiento acerca de los juegos cooperativos.

8. ¿Conoces acerca de los juegos cooperativos?

   SI NO

9. ¿Has escuchado hablar de los juegos cooperativos?

   SI NO

10. ¿Has participado en actividades relacionada a los juegos cooperativos?

    SI NO

11. ¿Consideras que los juegos cooperativos son útiles para tu formación personal?

    SI NO

12. ¿Consideras que los juegos cooperativos pueden disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes del grado 6-05?

13. ¿Tu profesor en las actividades desarrolladas en clases de educación física utiliza los juegos cooperativos?

    SI NO

MUCHAS GRACIAS POR PARTICIPAR

UNEXT

Anexo N^0 3

INSTITUCIÓN EDUCATIVA LACIDES C. BERSAL
SEDE PRINCIPAL
REGISTRO DANE N^0 123417000288
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN N^0 001291 DE SEP. 20 DE 2002
NIT: 812004065-2

FORMATO DE OBSERVACIÓN DIRECTA			
A través de esta técnica se permite inspeccionar y describir los hechos relevantes relacionados con las conductas agresivas y el uso del juego cooperativo en las clases de educación física, siendo este un instrumento que coadyuva al logro de los siguientes objetivos investigativo.			
• Identificar las conductas agresivas más comunes que se están presentando en los estudiantes del grado 6-05.			
VARIABLE	**SUBCATEGORIA**	**ACCIONES EVIDENCIADAS**	**COMENTARIOS Y REFLEXIONES**

AGRESIVIDAD	**TOLERANCIA Y AUTOCONTROL**	Se evidencia la falta de tolerancia y autocontrol en los estudiantes, ya que en los momentos de rabia los lleva a tomar decisiones de agredirse entre ellos. Los estudiantes sin importar la presencia del docente se agreden, física y verbalmente, estas agresiones están muy relacionadas con sus creencias, sexo, raza y aspectos físicos. Existen muchas críticas entre los estudiantes, lo que los llevan a agredirse mutuamente.	Es preocupante el problema mostrado en los estudiantes de este curso en cuanto a sus actitudes de agresividad, ya que, muestran poca tolerancia hacia sus compañeros y es debido a las características propias que presentan sus compañeros. Actúan sin importar el tipo de agresión que le pueden generar a su compañero, al igual actúan sin importarle la presencia del docente. Se puede inferir mediante el proceso de observación que muchas de estas actuaciones se debe al poco trabajo que se realizan en grupos, ya que cada uno de ellos toma sus propias decisiones y los obliga a ser autoritarios. Es muy común ver como pierden el control de sus emociones y pueden empezar una disputa durante el desarrollo de la

			clase, generando un conflicto que afecta la sana convivencia.

UMECIT

	AGRESIVIDAD FÌSICA	Durante las agresiones no hacen uso de objetos contundentes o corto punzantes, sino que utilizan empujones, puños, patadas, cachetadas, entre otros. Se observó que hay estudiantes que son reincidentes en presentar conductas de agresividad en el aula de clase, llevándolos a comportarse mal en otros entornos. Se evidencia que los estudiantes se divierten y a la vez patrocinan los conflictos y las agresiones presentadas en el aula de clase que se dan entre compañeros, siendo cómplices al momento de apoyar esta situación, generando acto de violencia. Se han evidenciado agresiones de tipo físico, especialmente en el espacio deportivo, al momento de	El proceso de observación ha permitido identificar que las agresiones de tipo físico son situaciones que se presentan con mucha frecuencia. Son tan frecuentes, que se han convertido en situaciones consideradas como normales dentro de la dinámica del curso. Incluso, las peleas dentro y fuera la institución se ha convertido en un factor que se puede solucionar a través de actividades que den uso al juego cooperativo durante las clases de educación física. Los estudiantes suelen resolver sus diferencias por sí solo, utilizando agresiones físicas como golpes o empujones y no acuden al diálogo que es un medio pacifico o a otros mecanismos de mediación de los conflictos como la

		realizar las actividades donde se tenga que trabajar en equipo. Solucionándolo a través de la agresión físicas.	ayuda del docente de turno, director de grupo, la coordinación académica o la oficina de psico orientación. Otra consecuencia de las agresiones de tipo físico está relacionada con la falta de materiales didácticos, falta de espacio para el desarrollo de actividades y el trabajo en equipo.

UNEC

	AGRESIVIDAD VERBAL	Se evidencia el uso de apodos e insultos como algo normal dentro del aula de clase. Los estudiantes se comunican de manera muy agresivas, a través de vulgaridades, apodos entre otros. Utilizan la amenaza como medio de intimidación hacia sus compañeros, sin importar la presencia del docente. El uso de palabras obscenas es aceptado como una conducta normal. Sin embargo en ocasiones es causa de agresiones entre los estudiantes.	A través de la observación es posible establecer que este tipo de agresión es el más frecuente dentro del contexto del presente trabajo de investigación. El uso de palabras inadecuadas para el contexto escolar es algo frecuente y repetitivo al interior de las relaciones entre los estudiantes. Es común verlos usar apodos ofensivos o insultos a miembros de sus familias cuando discuten entre sí. También hacen uso de la palabra para generar rumores acerca de algunos de sus compañeros provocando de esta manera disputas que en algunos casos terminan en agresiones físicas. Además, utilizan un lenguaje intimidador para ganarse un espacio de respeto entre sus compañeros y tener el

			dominio de algunos miembros del grupo.

UNEC

	COMPORTAMIENTO EN EL AULA	Muestran apatía por los trabajos grupales, no les gusta realizar actividades en equipo, donde el docente escoja sus compañeros de trabajo. Se evidencia con frecuencia la perdida de las pertenencias de sus compañeros, le hacen muchas maldades con tal de llamar la atención del grupo. Destruyen y esconden elementos personales de los compañeros Los niños muy pocas veces son amables con las niñas. Muestran facilidad a la hora de empezar una amistad, sin embargo, las relaciones amistosas están cargadas de actitudes rudas.	Algunas actuaciones agresivas están relacionadas con el comportamiento de los estudiantes en el aula. El alto número de agresiones que han tenido lugar han generado un rompimiento de las relaciones, dificultando de esta manera que se puedan realizar trabajos de tipo cooperativo dentro del aula. Por otra parte, es común ver como algunos estudiantes rompen, esconden o dañan los elementos personales de sus compañeros, dando lugar de esta manera a fuertes disputas. Los estudiantes mantienen relaciones de amistad pero desde la rudeza en el trato, de hecho las relaciones entre niños y niñas también está enmarcada en el uso de palabras y actitudes groseras.

JUEGOS COOPERATIVOS	**PARTICIPACIÒN EN LOS JUEGOS COOPERATIVOS**	Los estudiantes son apáticos para trabajar en equipos. Quieren realizar las actividades independientemente, retando a sus compañeros y generando conflictos entre ellos. Participan en las actividades desarrolladas por el docente, mostrando agresión tanto física como verbal a sus compañeros generando distracción y fomentando la indisciplina. Muestran egoísmo con sus compañeros cuando en las actividades se utilizan materiales didácticos, ya que hay pocos y se necesita compartirlos, generando conflictos. Se evidencia la falta de respeto por la posición que tiene el estudiante al momento	En esta observación fue evidente la apatía que tienen los estudiantes por realizar actividades en equipo, las agresiones tanto física como verbal son constantes dentro del aula de clase. La falta de respeto y la intolerancia entre estudiantes al momento de formar y utilizar implementos didácticos son factores frecuentes que se observan en las clases de educación física. Los estudiantes quieren tener puesto de privilegio, ser los dueños de los pocos materiales didácticos que existen en la institución educativa, retan a sus compañeros, generando conflictos que se trasladan a otros entornos. Es fundamental desarrollar un trabajo encaminado al

		de organizar las formaciones en clases, observándose empujones, zancadillas jalones de pelos etc. Ellos lo ejecutan con tal de conseguir los puestos de privilegio.	trabajo en equipo para fomentar la sana convivencia en los estudiantes.

Fuente. Autor, 2018.

UNEC

Anexo N^{O} 4

INSTITUCIÓN EDUCATIVA LACIDES C. BERSAL
SEDE PRINCIPAL
REGISTRO DANE N^{0} 123417000288
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN N^{0} 001291 DE SEP. 20 DE 2002
NIT: 812004065-2

ENCUESTA DE VALIDACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES DEL GRADO 6^{5} SOBRE IMPLEMENTACIÓN DE PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Objetivo: validar la efectividad del uso del juego cooperativo; para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 6-05.

Queridos estudiantes, después de finalizada la propuesta pedagógica te invito a responder las siguientes preguntas marcando con una x, acerca del proceso de implementación de los juegos cooperativos, teniendo en cuenta la escala que va de 1 a 4, donde estos valores representan las siguientes opciones:

1. Inadecuado.
2. Regular.
3. Bueno.
4. Excelente.

Preguntas		**Puntuación**			
		1 Inadecuado	**2 Regular**	**3 Bueno**	**4 Excelente**
1	¿Cómo calificas el ambiente de trabajo durante la aplicación de la propuesta pedagógica en tu curso?				
2	¿Consideras que los juegos cooperativos aplicados, fueron acertados y				

	pertinentes para reflexionar acerca de las situaciones de agresividad que ocurren en tu curso?				
3	¿Cómo fue el aporte de los juegos cooperativos para mejorar y fortalecer las relaciones interpersonales en el grupo?				
4	¿Cómo calificas los juegos cooperativos propuesto por el investigador para minimizar las actitudes agresivas y fortalecer las relaciones entre compañeros y docentes?				
5	¿Cómo calificas la utilización de materiales didácticos en el desarrollo de los juegos cooperativos por parte del docente?				
6	¿Cómo son las relaciones entre tus compañeros después de haber implementado la propuesta pedagógica?				
7	¿Cómo consideras el tiempo dedicado para la realización de los juegos cooperativos?				
8	¿Cómo fue el acompañamiento del docente investigador				

	en la implementación de la propuesta?				

Fuente. Autor, 2018.

MUCHAS GRACIAS POR PARTICIPAR

UNECIT

Anexo N^0 5

CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA LACIDES C. BERSAL
SEDE PRINCIPAL
REGISTRO DANE N^0 123417000288
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN N^0 001291 DE SEP. 20 DE 2002
NIT: 812004065-2

Yo_____

Mayor de edad, representante legal del estudiante_____

_____ de _____ años de edad, del grado _____

he sido informado acerca de la participación de mi hijo o acudido en el proyecto de grado titulado “IMPLEMENTACIÒN DEL JUEGO COOPERATIVO COMO PROPUESTA PEDAGÒGICA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES”, el cual, se tomaran imágenes como evidencias y se realizará en la Institución Educativa Lacides C. Bersal del municipio de Lorica- Córdoba durante el año 2018.

Luego de haber sido informado sobre la participación de mi hijo o acudido comprendo en su totalidad la información sobre esta actividad entendiendo que:

- La participación de mi hijo en el proyecto no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción a mi hijo en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad de mi hijo no será publicada y las imágenes tomadas durante el proyecto se utilizaran únicamente como evidencia del proyecto realizado por el docente investigador.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados y de forma consciente y voluntaria.

( ) Doy el consentimiento ( ) No doy el consentimiento

Para la participación de mi hijo o acudido en la implementación del proyecto en las instalaciones de la Institución Educativa donde estudia.

Lugar y fecha _____

_____

Firma padre de familia o acudiente

Muchas gracias

UNECIT

Anexo N^{0} 6

Evidencias trabajo de investigación: **IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES.**

Anexo 6.1 Observación de agresiones físicas y verbales.

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.2. Observación de agresiones físicas y verbales.

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.3. Observación de agresiones físicas y verbales.

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.4. Participación juego cooperativo VOLEY PIE-MANO

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.5. Participación juego cooperativo VOLEY PIE-MANO

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.6. Participación juego cooperativo BUSCA TU COMPAÑERO

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.7. Participación juego cooperativo BUSCA TU COMPAÑERO

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.8. Participación juego cooperativo CALLES Y AVENIDAS

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.9. Participación juego cooperativo CALLES Y AVENIDAS

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.10. Participación juego cooperativo FORMACIÓN DE COLORES

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.11. Participación juego cooperativo FORMACIÓN DE COLORES

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.12. Participación juego cooperativo CADENA HUMANA

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.13. Participación juego cooperativo CADENA HUMANA

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.14. Participación juego cooperativo ENCESTA EL BALÓN

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.15. Participación juego cooperativo ENCESTA EL BALÓN

Fuente. Autor, 2018

Anexo: 6.16. Participación juego cooperativo BALÓN AL AIRE

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.17. Participación juego cooperativo BALÓN AL AIRE

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.18. Participación juego cooperativo BALÓN LANZADO

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.19. Participación juego cooperativo BALÓN LANZADO

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.20. Participación juego cooperativo PASAR LA CUERDA

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.21. Participación juego cooperativo PASAR LA CUERDA

Fuente. Autor, 2018

Anexo: 6.22. Participación juego cooperativo ARMA EL NÚMERO

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.23. Participación juego cooperativo ARMA EL NÚMERO

Fuente. Autor, 2018

Anexo: 6.24. Realización encuesta de validación.

Fuente. Autor, 2018.

Anexo: 6.25. Realización encuesta de validación.

Fuente. Autor, 2018.