

EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES EN ESTUDIANTES DE GRADO OCTAVO

CARLOS ANDRÉS RODRÍGUEZ GARCÍA*

RESUMEN

El objetivo general fue fortalecer los valores en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa INSTITUTO TÉCNICO DE SABANA DE TORRES a través de la aplicación de juegos cooperativos como estrategia pedagógica; para lo cual empleó una metodología de investigación cualitativa, tipo descriptivo y método investigación-acción. Las actividades desarrolladas permitieron un cambio de actitud y de comportamiento en los estudiantes, reconocieron la importancia del respeto, la responsabilidad y el trabajo cooperativo para lograr llegar a las metas que se propongan, se ha evidenciado en los estudiantes un mejoramiento en la convivencia escolar, lo que ha facilitado el avance académico, pues están trabajando cooperativamente lo que ha permitido obtener mejores resultados.

Palabras clave: Juego cooperativo, estrategia pedagógica, valores.

ABSTRACT

The present study was proposed as a general objective to strengthen the values in the eighth grade students of the INSTITUTO TÉCNICO DE SABANA DE TORRES Educational Institution through the application of cooperative games as a pedagogical strategy; for which he used a methodology of qualitative research, descriptive type and research-action method. The activities developed allowed a change of attitude and behavior in the students, recognized the importance of respect, responsibility and cooperative work to achieve the goals that are proposed, has shown in the students an improvement in school coexistence, what has facilitated the academic advance, because they are working cooperatively what has allowed to obtain better results.

Keywords: Cooperative game, pedagogical strategy, values.

*Licenciado en Educación física. Especialista en Necesidades Educativas Especiales. Email: profe222@hotmail.com

INTRODUCCIÓN

Uno de los propósitos de la educación desde hace mucho tiempo es el fortalecimiento de los valores a través de un proceso formativo de interacción y reflexión, donde el estudiante no sienta que los valores sean impuestos, donde se preserve la identidad personal y cultural donde se desenvuelve. De acuerdo a lo que plantea Ramos (2000) los valores “son la manera o estrategia para que la gente actúe

con amor, tolerancia, solidaridad, perseverancia, autoestima y autoconfianza” (p. 87); de ahí que muchas investigaciones hayan demostrado que los valores generan cambios en las personas, permitiendo que actúen con conciencia. Por otra parte, Ramos (2000) plantea que: “La persona es una unidad biopsicosocial, su desarrollo no puede entenderse más que como una totalidad; a través de la dinámica

de las relaciones sociales va internalizando valores que rigen el comportamiento social, así en la adquisición de valores y en la formación de una jerarquía personal de

Ahora bien, en los últimos años se ha venido observando en niños y jóvenes comportamientos que demuestran crisis de valores, de ahí que dentro del contexto escolar se vivencie una serie de incidentes que generan conflictos interpersonales, que llevan a incurrir actos de violencia física y verbal presentando dificultades para que se logre un adecuado ambiente escolar. Este tipo de violencia entre compañeros (Bullying) es conceptualizado como: “La actividad de tipo agresiva que algunos escolares apoyados por la inhibición o tolerancia e inclusive el aliento del grupo aplican repetida y deliberadamente sobre otros alumnos de forma sistemática, utilizando modalidades físicas, verbales y sociales. La dinámica de la violencia entre iguales es la relación establecida entre los tres actores que participan en la situación de maltrato: agresor, víctima y espectador, caracterizándose por una asimetría en la cual los agresores intentan someter a la víctima y convertir al espectador en un cómplice activo o silencioso que tolera esta situación” (Avilés, 2006 p. 126).

Lo anteriormente dicho está sustentado en algunos estudios; uno de ellos es el realizado sobre violencia entre pares (Bullying) en las escuelas de nivel básico en México, realizado conjuntamente por el Gobierno del Distrito Federal y la Universidad Intercontinental a 2 mil 930 niños, niñas y jóvenes de 16 Centros de Desarrollo Infantil (CENDIS), de 14 primarias y de 15 secundarias, además de 541 adultos miembros de la comunidad escolar; en el cual se encontró que de manera global el 92 por ciento de estudiantes de nivel primaria y secundaria reportaron acoso escolar, y 77 por ciento ha sido víctima. De quienes son agresores

los mismos, la educación juega un papel básico, pues es difícil formar sin ellos” (p. 122).

o testigos de actos de violencia dentro De las escuelas, se tiene que en nivel primaria cerca del 80 por ciento de niños expresaron estar viviendo, observando y/o ejerciendo violencia hacia y por parte de sus compañeros de escuela; en secundaria es de 63 por ciento, mientras que en preescolar la cifra llega a 36 por ciento.

Otro estudio realizado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) de México en 2012, denominado “Primera Encuesta sobre Exclusión, Intolerancia y Violencia, en las escuelas públicas del nivel de Educación Media Superior (entre estudiantes de 15 a 19 años de edad”, los datos arrojados del estudio permiten observar la situación de acoso que experimentan los adolescentes. De acuerdo con esta encuesta, en promedio 4 de cada diez adolescentes hombres, han generado algún tipo de acoso a sus compañeros(as), siendo el de mayor prevalencia los insultos (46.6%); mientras que 3 de cada diez adolescentes mujeres reportaron haber acosado a sus compañeros(as), siendo el de mayor prevalencia el ignorar (43.5%).

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada a los agresores, se puede determinar que los hombres son los principales agresores dentro del aula de clases, analizando que el 46,6 por ciento de ellos, utiliza los insultos como una forma de expresarse con sus compañeros; el 40,4 por ciento indica que ignora las situaciones de acoso; el 39,3 por ciento emplea el uso de apodos para referirse a sus compañeros; por último el 36, 5 por ciento ha rechazado las situaciones en donde se presente abuso en sus compañeros. Por el contrario en las mujeres el 26,2 por ciento de ellas ha utilizado los insultos para defenderse de los agresores; el 43,5 por ciento ha

ignorado la situación; el 18,5 por ciento ha puesto apodos para referirse a sus compañeros y el 35,3 ha rechazado la situación.

Además de las encuestas realizadas a los agresores, también se realizaron unas encuestas a los agredidos en los cuales se demostró que los hombres son los que reciben mayor número de agresiones por parte de sus compañeros, indicando que el 44,3 por ciento han recibido insultos; el 41,4 reciben apodos para referirse a ellos; el 42,3 son ignorados y el 39,3 sienten que hablan mal de él. Por otro lado, en las mujeres se puede determinar que el 23 por ciento han recibido insultos; el 20,7 los nombran con apodos; el 41,4 son ignorados por los demás, mientras que 43,2 sienten que hablan mal de ellas con las demás personas.

Los estudios estadísticos anteriormente mencionados demuestran que el Bullying hace que la víctima desarrolle temor y rechazo al contexto donde se presentan actos de violencia, perdiendo la confianza en sí mismo y en las demás personas, teniendo dificultad para relacionarse asertivamente con ellos; por otra parte el agresor es quien produce miedo a la víctima, debido a que reconoce que ésta es una persona indefensa y por ello sabe cuándo agredir.

Ahora bien, a nivel nacional se realizó un estudio liderado por Chaux (2007) donde implementó una serie de preguntas a través de las Pruebas Saber Icfes, que tenían como propósito indagar la presencia del Bullying dentro del contexto escolar, como también poder identificar cuáles de ellos eran las víctimas, victimarios y espectadores. Cuyos resultados determinaron que en el territorio nacional, un 22% de los estudiantes son víctimas, 21% son victimarios y 53% son testigos de matoneo.

Otros estudios estadísticos señalan la prevalencia del Bullying en algunos centros de educación de ciudades como Montería, con un 69,2%; en el departamento de Santander, se encontró el 22,8% de presencia de Bullying en 304 estudiantes de grados sexto, noveno y undécimo. En Bogotá, se halló que el 15% de los estudiantes entre 7 y 10 años han sido víctimas de acoso escolar y que el 10% son niños agresores que generalmente han sufrido maltrato en su casa (Chaux, 2007)

Por otro lado, en los centros educativos públicos, el Bullying es principalmente físico y verbal, en los privados crece el acoso virtual, y además los estudiantes de mayor edad en el curso, y los de estratos económicos más altos, generalmente son los agresores (Camargo, 2012). En Cali, se realizó un estudio exploratorio del fenómeno del Bullying (Hoyos, Romero y otros, 2009), en el que se encontró una incidencia de este fenómeno en el 24,7% de los encuestados. Además, se constató que se manifiestan todas las formas de agresión: física, psicológica y verbal, siendo esta última la más frecuente.

En Barranquilla, por su parte, se aplicó una encuesta a estudiantes, en la cual se observa con más frecuencia que el Bullying está iniciando en la adolescencia, sin embargo, la conducta disminuye a medida que aumenta la edad. Además, se encontró que la mayor forma de maltrato es verbal y quienes más agreden y son agredidos pertenecen al sexo femenino, siendo el aula de clase el lugar donde con más frecuencia suceden los actos de violencia escolar (Hoyos, Aparicio y Córdoba, 2009). En el departamento de Antioquia, específicamente, este fenómeno no es ajeno ya que tanto en la capital antioqueña, como en sus municipios, se han detectado casos en los

grados académicos, con consecuencias negativas.

Según la investigación realizada por González, V., Mariaca, J. I. y Arias J. L. (2014), un estudio exploratorio del Bullying en Medellín, publicado en la revista “Pensando Psicología”, demostraron el modo en el cual denominan en el colegio a las personas que golpean, amenazan, excluyen o ridiculizan a sus compañeros; dentro de los resultados se encontró que el 43,44% los designan de la siguiente manera: agresor (15,4%), abusador/abusivo (11,4%), nombre propio (5,4%), aprovechado (4,4%), descarado (3,7%) y Bullying (3,1%); mientras que el 56,56% denomina a quienes agreden de manera diferente con calificativos y adjetivos negativos como “bravucón”, “baboso”, “animal”, entre otros, o con denominaciones que le otorgan poder a los agresores como “caciques”, “jefes” o “patrones”.

En este orden de ideas, cabe resaltar que surge la motivación e interés por llevar a cabo este estudio investigativo, teniendo en cuenta también la experiencia profesional que se ha venido desarrollando se ha podido evidenciar en la Institución Educativa INSTITUTO TÉCNICO DE SABANA DE TORRES en los estudiantes de grado séptimo y octavo manifestaciones de irrespeto, intolerancia, agresividad, entre otras, afectando significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente en los momentos de descanso, afectando de esta manera la convivencia escolar, pues, las constantes actitudes negativas entre los chicos y chicas de estos grados hace que en muchos de ellos se vea afectada su autoestima y su rendimiento académico; de acuerdo a reportes de la coordinación académica y convivencia social son los grados con mayor número de casos en proceso disciplinario y académico.

Por tal razón, estas situaciones observadas son las que invitan al docente investigador, a tener una preocupación más allá de la formación deportiva y resaltar la importancia de los valores en los estudiantes para el mejoramiento de las relaciones interpersonales y el avance académico en estos grados escolares.

Ahora bien, los comportamientos agresivos tanto verbales como físicos de los estudiantes de Bachillerato, son un fenómeno que se ha incrementado en los últimos años y que merece ser analizado desde una nueva perspectiva para lograr mejorarlo. Una de las herramientas a utilizarse como estrategia pedagógica es el juego cooperativo, con una propuesta de ejercicios que pueden ser utilizados por cualquier área de estudios, tendientes a mejorar las relaciones interpersonales, el trabajo y aprendizaje en equipos cooperativos y por ende mejorar la convivencia escolar.

De ahí la importancia de que cada uno de los estudiantes adquiera un aprendizaje basado en valores, para determinar lo que socialmente es correcto o incorrecto, siendo un factor importante para que se generen ambientes o espacios adecuados para la sana convivencia escolar.

La convivencia escolar es la capacidad que tiene cada ser humano para relacionarse asertivamente con las personas que tienen a su alrededor, aceptando y respetando sus diferencias, siendo solidario y tolerante, generando relaciones armoniosas, sin que exista espacios de violencia que deterioren los vínculos interpersonales entre los sujetos de la comunidad educativa.

Es importante involucrar el fortalecimiento de los valores dentro de la convivencia escolar, debido a que permite que se generen espacios de reflexión, en donde el estudiante realice una comprensión acerca de sus actitudes y

comportamientos. Así mismo, tenga la capacidad de tomar sus propias decisiones de manera justa, sin que perjudique a las personas que tiene a su alrededor.

Los juegos cooperativos permiten fomentar en los estudiantes los valores como la honestidad, la tolerancia, el respeto y la solidaridad, mediante la realización de actividades que integren al grupo de jóvenes de tal manera que promuevan las situaciones en las que deben enfrentar diferentes habilidades y puntos de vista, de ahí que los juegos cooperativos presenten un escenario propicio para su integración y como observatorio de los comportamientos y actitudes ante las situaciones que los ponen a prueba como grupo, tanto en los momentos de victoria como en los momentos de derrota y así aprender a manejar los niveles de tolerancia a la frustración que minimiza los comportamientos agresivos en ellos.

Ahora bien, si la educación es un proceso social integral cuyo fin es la formación de la personalidad y el proporcionar las herramientas necesarias para que los estudiantes hagan frente a un mundo globalizado, es necesario que dicho trabajo se lleve a cabo fortaleciendo las relaciones interpersonales entre los estudiantes; una estrategia pueden ser los juegos cooperativos, pues a través de ellos se pueden fortalecer los valores que permitan una sana convivencia en cualquier lugar donde se desenvuelven.

Según Orlyck, T. (2002) los juegos cooperativos tienen varias características positivas que están muy relacionadas con el trabajo grupal y el fomento de los valores; él menciona algunas de ellas: “Libre de competencia: El objetivo de estos juegos es que todos participen para lograr un objetivo común. En consecuencia, todos juegan y se divierten sin la presión que produce la competición

entre los alumnos. El interés del participante está en la participación.

Libre de eliminación: Este tipo de juegos está diseñado para que todo el mundo se incorpore activamente en el juego. Busca incluir, no excluir.

Libre para crear: Crear es construir, y para construir, es fundamental que todos aporten opiniones, ideas... Las reglas son flexibles y los participantes pueden colaborar para cambiar la fluidez y las bases del juego.

Libre de agresión: Con estos juegos, se busca eliminar acciones que puedan conducir a la agresión, la violencia contra los demás” (p. 123).

En este orden de ideas, se hace pertinente realizar este estudio para que los estudiantes acepten, comprendan e interioricen cada una de los valores que se establecen en los distintos escenarios que hagan parte de ellos; por otra parte, la institución educativa se beneficia en cuanto a contar con una herramienta pedagógica para los docentes, con el fin de realizar actividades que generen en los estudiantes algún tipo de reflexión acerca de sus acciones, de poder reconocer aquellas conductas negativas y encontrar una solución pacífica, en donde se respeten cada una de las opiniones, teniendo en cuenta diferentes opciones para elegir la más indicada y la que esté más acorde a las normas y a los valores que enmarca la sociedad.

Además permite al investigador ampliar sus conocimientos en didáctica y en procesos investigativos, indagando sobre una necesidad encontrada y a través de la revisión de la literatura poder ampliar cada uno de los conocimientos y adquirir nuevos aprendizajes que sean útiles en el perfil profesional.

Este estudio también favorece a la universidad, pues permite demostrar la calidad educativa, logrando fortalecer los procesos de investigación en la línea de

convivencia escolar para construir una sociedad con valores y en un contexto de paz.

Finalmente, este capítulo evidenció la importancia del estudio investigativo y los resultados que se pretenden obtener con el fin de dar un aporte significativo al proceso educativo.

METODOLOGIA

El presente estudio se sustenta en el enfoque cualitativo, pues se orienta principalmente al estudio de las relaciones sociales, partiendo de que la convivencia escolar es un pilar fundamental para la formación integral de los estudiantes y que por ende redundará en el rendimiento académico, es así como a través de este enfoque se buscó desarrollar un proceso de recolección de datos con los que se dio respuesta a la pregunta problema del presente estudio ¿Cómo fortalecer los valores en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Instituto Técnico de Sabana de Torres a través del juego cooperativo?, esta será la base para desarrollar la investigación y lograr el mejoramiento en la convivencia escolar de los estudiantes del grado octavo.

Lo anteriormente descrito, está sustentado por Rodríguez Gil y García (1996) con relación al enfoque cualitativo, ellos refieren que este enfoque: “Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos – que describen la rutina y las situaciones

problemáticas y los significados en la vida de las personas(p. 32).

Acorde con lo expuesto la investigación cualitativa se encuentra en continuo desarrollo con el fin de responder a las demandas que hoy se presentan en el campo de la ciencia, esto se logra por el surgimiento de nuevos enfoques y métodos, programas informáticos que posibilitan la toma de decisiones, siendo acogida en los diferentes campos del conocimiento por la relevancia que tiene en las relaciones sociales y su flexibilidad, por estas razón, este enfoque permite darle desarrollo al presente estudio.

Por otro lado, se empleó un tipo de investigación descriptiva, teniendo en cuenta que está fuertemente ligado a la investigación cualitativa y a las ciencias sociales, pues son estas su campo de estudio, de cómo el significado de un proceder se configura en la interacción social donde el argumento de los significados es producido por la reacción de los participantes afectando la realidad de cada sujeto, estas interacciones se convierten en objeto de investigación y desde esta perspectiva se consideran como personas autónomas con capacidad de decisión frente a las situaciones que surgen, como es el caso del presente estudio, donde se pretende identificar los valores que los estudiantes poco vivencian en el contexto educativo; por otra parte reconocer las preferencias de juegos cooperativos que utilizan como medio socializador en el contexto educativo para así diseñar una estrategia pedagógica con base en el juego cooperativo que con su implementación permita el fortalecimiento de los valores y el mejoramiento en la convivencia escolar para finalmente describir los alcances de la estrategia pedagógica aplicada teniendo en cuenta lo

que plantean Taylor y Bogdan (1994): “El interaccionismo atribuye importancia primordial a los significados sociales que las personas asignan a los que lo rodean el interaccionismo simbólico reposa sobre tres premisas básicas: la primera es que las personas actúan respecto de las cosas, e incluso respecto de las otras personas, sobre la base de los significados que estas cosas tiene para ellas. De modo que las personas no responden simplemente a estímulos o exteriorizan guiones culturales, es el significado lo que determina la acción. La segunda premisa de Blumer dice que los significados son productos sociales que surgen durante la interacción. “El significado que tiene una cosa para una persona se desarrolla a partir de los modos en que otras personas actúan con respecto a ella [...] una persona aprende de las otras personas a ver el mundo. La tercera premisa fundamental del interaccionismo simbólico según Blumer es que los actores sociales asignan significados a situaciones, a otras personas, a las cosas y así mismos a través de un proceso de interacción. Blumer (p. 24).

En otras palabras la vida en sociedad se construye a partir de la forma como cada persona define el mundo que lo rodea, es entonces como frente a los demás congéneres o situaciones, estas son interpretadas de acuerdo con los significados que el sujeto le otorga a cada una de ellas y de acuerdo con esa interpretación hace que modifique su comportamiento; producto de todo un proceso de aprendizaje, convirtiéndose en actores sociales de dicha interacción.

De ahí que a través del presente estudio se pretenda fortalecer los valores en los estudiantes de grado octavo de la IE Sabana de Torres, pues la interacción conflictiva entre ellos hace que haya un

ambiente hostil para el aprendizaje y por lo tanto para la convivencia escolar.

Ahora bien, es importante resaltar que el método empleado es la investigación-acción definida como el estudio, la acción y la reflexión de una situación social, con el propósito de cambiar o mejorar la calidad de la acción misma con la participación activa, consciente, abierta de los actores intervinientes en la situación, que para este caso son los estudiantes y docentes de grado octavo de la IE Sabana de Torres; lo anteriormente dicho, apoyado en Lombardi, L. (2009) quien establece las características de la investigación acción, y refiere que es un método para mejorar la educación, por lo cual promueve cambios en el sistema, la reflexión sobre las consecuencias del cambio permite que se produzca un proceso sistemático de aprendizaje que conduce a plantear nuevos cambios y así se repite el proceso.

Dado que es una investigación cualitativa, se tiene en cuenta para la recolección de la información a los llamados informantes claves, los cuales corresponden según Martínez (1991) a “aquellos individuos con conocimientos especiales, vivencias, status y buena capacidad de información, convirtiéndose en una fuente importante de información y a la vez les va abriendo el acceso a otras personas y a nuevos escenarios.” (p.56).

En efecto es importante que el investigador tenga en cuenta que los informantes claves son indispensables durante el proceso de investigación, pues son individuos que por sus experiencias y amplitud de relaciones pueden favorecer al investigador, convirtiéndose en una fuente principal de indagación y al mismo tiempo les va permitiendo la aproximación a otras personas y a nuevos contextos, pero también es significativa la importancia que

tiene el rapport, es decir es necesario que el investigador tenga la capacidad de crear un ambiente agradable y de confianza en donde la persona con la cual está interactuando se sienta cómoda y al mismo tiempo se eviten malos entendidos. Taylor y Bogdan (1994) refieren que: “ Los informantes claves apadrinan al investigador en el escenario y son sus fuentes primarias de información, en especial durante el primer día en el campo, los observadores tratan de encontrar personas que "los cobijen bajo el ala": los muestran, los presentan a otros, responden por ellos, les dicen cómo deben actuar y le hacen saber cómo son vistos por otros Los observadores participantes también esperan de los informantes claves que ellos les proporcionen una comprensión profunda del escenario. Puesto que la investigación de campo está limitada en tiempo y alcances, los informantes claves pueden narrar la historia del escenario y completar los conocimientos del investigador sobre lo que ocurre cuando él no se encuentra presente” (p.59, 60).

Es significativa la importancia que tiene el establecer relaciones de empatía y confianza con los informantes claves, ya que esto facilitara al investigador la recolección de datos, es decir de esta manera la persona que está siendo investigada compartirá con más seguridad sus vivencias, y todo lo que ocurre en el escenario de investigación mientras el indagador no está, esto permitirá que se tenga una idea clara y profunda sobre el tema que se está indagando, y al mismo se convierten en amigos y fuente de apoyo para acceder a otros informantes o escenarios de búsqueda.

La población objeto de estudio fueron los estudiantes del grado octavo de la IE Instituto Técnico Sabana de Torres los cuales están representados así: 8° 01:

28 estudiantes; 8° 02: 31 estudiantes y 8° 03: 26 estudiantes para un total de la población de 85 estudiantes. De los cuales fueron informantes claves los docentes que dictan clase en el grado octavo que son 11 docentes, los 2 representantes de los padres de familia de cada octavo para un total de 6 padres de familia participantes en el estudio y como muestra se empleará una muestra no probabilística, es decir intencional, se toma de esta manera partiendo de lo que refiere Barreiro y Albandoz (2001) “En el que la persona que selecciona la muestra es quien procura que sea representativa, dependiendo de su intención u opinión, siendo por tanto la representatividad subjetiva”(p. 4), por lo que participaron en el estudio el grupo 8° 02 con 31 estudiantes, teniendo en cuenta los siguientes criterios: es el grupo más numeroso, es el grupo que presenta más dificultades comportamentales tanto dentro del aula como fuera de ella.

RESULTADOS

De acuerdo a los resultados obtenidos se pudo evidenciar que tanto docentes, como padres de familia y estudiantes coincidieron en que los valores que se deben reforzar son la responsabilidad, el respeto, la tolerancia y el compañerismo pues permiten mejorar la convivencia escolar, teniendo en cuenta que muchos jóvenes asumen comportamientos agresivos tanto de forma verbal como física con sus compañeros de curso; irrespetan las clases y no siguen las indicaciones de trabajo orientadas por los docentes, lo que influye de manera negativa en el rendimiento académico.

Dentro de las preferencias de juegos cooperativos que se infieren para ser utilizadas en la estrategia pedagógica se encuentran actividades relacionadas con

competencias como ralis, busque el tesoro, alcance una estrella, entre otros; pues estas actividades son pertinentes porque en primer lugar motivan el trabajo en equipo y en segundo lugar permiten fortalecer los valores como son la responsabilidad en cada una de las metas a lograr en los juegos; el respeto porque es importante que tengan en cuenta el turno del compañero; la tolerancia porque deben entender que no todos tienen las mismas capacidades y el compañerismo porque a través del trabajo unido y cooperativo podrán obtener un buen resultado al final de las actividades realizadas. A partir de los resultados obtenidos se propuso la estrategia pedagógica titulada “Los piratas de los valores”.

Después de aplicada la propuesta se pudo evidenciar que se logró el objetivo de la propuesta, pues, los estudiantes integraron y demostraron los valores que en el desarrollo de la propuesta se fueron fortaleciendo como fue la responsabilidad para llevar a cabo cada una de las acciones propuestas, el respeto por los compañeros para evitar lastimarlos física o verbalmente porque entendieron que no era competencia sino trabajo cooperativo, tolerancia para aceptar las habilidades y limitaciones de sus compañeros, compañerismo porque finalmente debían obtener un solo resultado de todo el grupo.

Los estudiantes finalmente asumen que el tesoro encontrado al formar la frase en grupo es un compromiso que deben asumir todos en bien propio y el de la institución educativa y desde la creatividad de ellos se denominaron “Piratas de los valores”; valores que se comprometieron a seguir demostrando y aportando para que los demás estudiantes también los asuman.

Dentro de la evaluación cualitativa de la propuesta los estudiantes refieren que este tipo de actividades enseñan más que guías académicas porque la interacción

entre los compañeros permite fortalecer lazos de amistad más sinceros al conocerse entre ellos; resaltan la creatividad de las actividades y la reflexión al final de cada una de ellas.

Durante el tiempo que se fue desarrollando la propuesta se observó en el grupo un mejoramiento de su convivencia escolar, que era una de las necesidades que se pretendía superar con la aplicación de esta propuesta.

CONCLUSIONES

No ha sido nada fácil introducir una estructura cooperativa en un aula en la que están acostumbrados a una competitiva, y como bien señala Velázquez (2004) “las experiencias previas juegan un papel fundamental al determinar la situación de una actividad” (p. 96), sin embargo, con la propuesta se logró superar la competitividad por la cooperación; pues lo que se pretendía era colocar en práctica una propuesta de intervención basada en el juego cooperativo y determinar su eficacia para promover en los estudiantes el desarrollo de conductas positivas hacia sus compañeros y compañeras, que, buscara mejorar la convivencia escolar.

También se concluye que los juegos cooperativos ayudan al aprendizaje y al mejoramiento de la convivencia escolar, dado que existe un alto nivel de colaboración, de coordinación de esfuerzos para resolver alguna situación, con distribución de responsabilidades en los resultados obtenidos y con excelente relaciones interpersonales tanto entre pares como con el docente que los orienta.

La propuesta de uso de juegos cooperativos aplicada a los estudiantes de grado octavo como grupo participante, ha favorecido su sentimiento de responsabilidad en el trabajo intra y extra aula, además de los valores de respeto,

tolerancia, compañerismo y trabajo en equipo.

Es necesario que los docentes utilicen estrategias didácticas innovadoras para una mejor comprensión de sus clases y por otro lado para mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes, que vendría favoreciendo un buen rendimiento académico y una sana convivencia escolar.

RECOMENDACIONES

Los juegos cooperativos deben ser introducidos de lo simple a lo complejo y de manera permanente en las diferentes asignaturas, lo que logrará que los estudiantes aprendan y consoliden el compañerismo, la responsabilidad, el esfuerzo, el respeto, la tolerancia que se verá reflejado en resolución de problemas de la vida cotidiana, fortaleciendo en los estudiantes un liderazgo transformador.

Los juegos cooperativos deben ser aplicados desde los primeros grados escolares, lo que facilitará el trabajo de los años superiores, dado que los estudiantes presentarán actitudes como el compañerismo, la responsabilidad, la solidaridad, la empatía, el respeto, entre otros valores, los que ayudarán a reflejar un alto rendimiento académico y una mejor convivencia escolar.

REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

Acevedo, F. y otros (2016). *Los juegos cooperativos una estrategia para disminuir comportamientos agresivos verbales en el grado séptimo del liceo nuevo colombiano*- la Universidad Minuto de Dios – Bogotá. Tomado de: repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle

Avilés, J.M^a (2006c): *El maltrato entre iguales (Bullying)*. II Congreso Virtual de Educación en Valores. Universidad de Zaragoza. Tomado de:

<http://www.unizar.es/cviev/> (3 de enero de 2006).

Barajas, G.y T. (2016). *El juego cooperativo, como medio para fortalecer el valor del respeto en el grado 602 del Colegio Saludcoop sur* - Corporación Universitaria Minuto de Dios. Tomado de: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle>

Barreto, Alfonso *Dinámicas para una mejor convivencia* / Alfonso Barreto. -- Madrid: CCS, 2013 L9.5 BAR din

Blázquez Sánchez, D. (2010). *La Educación Física*. Barcelona: Inde.

Castillejo, J.L. Escames, J. y Marín R. (1985). *Teoría de la educación*. Madrid. Anaya.

Castro, C.y C. (2014). Estudio Los juegos cooperativos como propuesta didáctica para fomentar la honestidad en el grado 301 de básica primaria jornada tarde del colegio I.E.D. Robert F. Kennedy. Universidad Libre de Bogotá Tomado de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/8627>

Cobaleda, B. y C. (2017). Juego cooperativo, conflicto y clima escolar- la Universidad Pontificia Bolivariana. Tomado de: <http://repositorio.upb.edu.ec/bitstream/123456789/20236/1>

Cuellar, M.J. (1996). Caracterización didáctica de sesiones de danza. En Dep. De didáctica de la Expresión musical, plástica y corporal. XXI Congreso Nacional de educación Física. Tenerife: Universidad de la Laguna.

Chaux, E. (2007). *Competencias ciudadanas para la prevención de la agresión y promoción de la convivencia. Mesa de Trabajo con expertos sobre la Estrategia Nacional de Seguridad Ciudadana y Convivencia. Departamento Nacional de Planeación*. Fundación Ideas para la Paz. En Competencias ciudadanas para la prevención de la agresión y

promoción de la convivencia. Mesa de Trabajo con expertos sobre la Estrategia Nacional de Seguridad Ciudadana y Convivencia. Departamento Nacional de Planeación. Fundación Ideas para la Paz. Bogotá: Banco Interamericano de Desarrollo.

Chavieri (2017). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac- la Universidad César Vallejo – Perú. Tomado de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/8627>

Clavijo (2015). Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay- la Universidad Libre de Colombia – Bogotá. Tomado de: <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>

Fernández, J. y Velázquez, C (2005). Desafíos físicos cooperativos. Sevilla: Wanceulen.

Díaz (2015). El juego cooperativo como mediador en el fortalecimiento de las habilidades socio afectivas de los estudiantes del grado 7B en la clase de educación física de la institución educativa Escuela Normal Superior Amagá. Tomado de: <http://repository.ucc.edu.co/handle/ucc/920>

Galarza (2015). Los juegos cooperativos en el rendimiento académico de los estudiantes de la unidad educativa Mario Cobo Barona, Universidad Técnica de Ambato tomado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20236/1>

González, V., Mariaca, J., & Arias, J. (2014). Estudio exploratorio del bullying en Medellín. *Pensando Psicología / Volumen 10*, 1-9

Hoyos, O, y otros (2009). El maltrato entre iguales por abuso de poder y exclusión social en estudiantes de una universidad privada de la ciudad de Barranquilla. *Revista Pensamiento Psicológico*, 6(13), 109:126.

Lindner, C. (1981). La danza en la Educación.

Lucena, M. (2009): “Dinamización de grupos a través de la motricidad”. ISBN: 978-84-608-0902- 9. N° de registro: 09/41800. Edit. Escuela Universitaria de Magisterio SAFA (Q 2300032 F). Volúmenes: 3

Nassif, R. (1987). Pedagogía general. Madrid. Editorial Cincel.

Negrete (2015), Estrategia didáctica de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años en educación inicial- Universidad San Ignacio de Loyola – Lima, Perú. Tomado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2206/2/2015_Negrete.pdf

Orlyck (1986): Juegos y Deportes Cooperativos. Madrid. Popular

Omeñaca, R, Puyuelo, E. y Ruiz, J. V. (2001). Explorar, jugar y cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación. Barcelona: Paidotribo.

Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2005). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo.

Osornio (2016), Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una

escuela telesecundaria de Aculco, de la Universidad Autónoma Indígena de México. Tomado de: <http://www.redalyc.org/html/461/46146811029/>

Pedraza (2013). El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar tomado de: Google académico. <http://200.23.113.51/pdf/29636.pdf>

Parlebas (2001). Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Barcelona, Editorial Paidotribo.

Piaget, J. (1974). Psicología del niño. España, (10 Edición), Editorial Morata. España.

Prieto, G. y B. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil - de la Universidad Castilla de la Mancha. Tomado de: <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/13797?show=full>

Proyecto educativo institucional (2017). Instituto técnico de sabana de torres – ites

Ramos, M (1997) Programa para educar en valores, Desarrollo de estrategias para educar y enseñar a educar en valores. En Revista Ciencias de la educación N° 14 (1997) Venezuela: UC

Stenhouse, L. (1987). Investigación y desarrollo del currículum. Madrid. Editorial Morata.

Vera, R. y O. (2015). 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) realizado por Vera, Romero y Ortega (2015) publicado en la revista Actividad Física y desarrollo Humano. Tomado de: http://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_vi

ceinves/index.php/AFDH/article/view/2265/1096