



EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES EN ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO DE SABANA DE TORRES

CARLOS ANDRÉS RODRÍGUEZ GARCÍA

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
BUCARAMANGA

2019

EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES EN ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO
TÉCNICO DE SABANA DE TORRES

CARLOS ANDRÉS RODRÍGUEZ GARCÍA

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar el título de Magister en Educación

Director

Mg. MARGARETH JULYANA HOLGUIN MARIÑO

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
BUCARAMANGA

2019

Nota de Aceptación

Jurado

Jurado

Fecha

RESUMEN

El presente estudio se propuso fortalecer los valores en los estudiantes de grado noveno 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, de tipo descriptivo y bajo el método investigación-acción. La muestra estuvo representada por 11 docentes, 6 padres de familia y 31 estudiantes del grado noveno; los instrumentos empleados fueron la observación directa, entrevista semiestructurada y grupo focal. Como resultado se obtuvo 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. 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. Las actividades desarrolladas permitieron un cambio de actitud y de comportamiento en los estudiantes, puesto que reconocieron la importancia del respeto, la responsabilidad y el trabajo cooperativo para lograr las metas propuestas, 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 to strengthen the values in ninth 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, of a descriptive type and under the research-action method. 11 teachers, 6 parents and 31 ninth grade students represented the sample; the instruments used were direct observation, semi-structured interview and focus group. As a result, it was obtained that teachers, parents and students agreed that the values that should be reinforced are responsibility, respect, tolerance and companionship because they allow to improve school coexistence, taking into account that many young people assume behaviors aggressive both verbally and physically with their classmates. Within the preferences of cooperative games that are inferred to be used in the pedagogical strategy are activities related to skills such as rails, search for treasure, reach a star, among others; These activities are relevant because they motivate team work in the first place and, secondly, they allow values to be strengthened. The activities developed allowed a change of attitude and behavior in the students, since they recognized the importance of respect, responsibility and cooperative work to achieve the proposed goals, it has been demonstrated in the students an improvement in school coexistence, which It has facilitated academic progress, as they are working cooperatively, which has allowed for better results.

Keywords: Cooperative game, pedagogical strategy, values.

Contenido

1.	Problema	12
	1.1 Descripción del problema.....	12
	1.2 Formulación del problema	17
	1.3 Objetivos	18
	1.3.1 General.	18
	1.3.2 Objetivos específicos.....	18
	1.4 Justificación.....	18
2.	Marco Referencial.....	22
	2.1 Estado del Arte.....	22
	2.1.1 Antecedentes internacionales	22
	2.1.2 Antecedentes nacionales.....	31
	2.1.3 Antecedentes regionales.	40
	2.2 Marco Teórico.....	42
	2.2.1 Conceptualización del juego cooperativo.....	42
	2.2.2 El juego cooperativo y Pedagogía.	44
	2.2.3 Características del juego cooperativo.....	48
	2.2.4 El juego cooperativo y valores.	51
	2.3. Marco Conceptual	53
	2.4. Marco Legal.....	58
	2.4.1. Constitución Política de Colombia. Título II. De los derechos, las garantías y los deberes.....	59
	2.4.2. Ley 115 de 1994. Título I: Disposiciones preliminares.educación.	59
	2.4.3. Lineamientos curriculares área de educación física, recreación y deportes. Propósitos de la Educación Física:.....	60
3.	Marco Metodológico.....	62
	3.1 Método de investigación	62
	3.2 Población, participantes y selección de la muestra	66

3.3 Marco contextual.....	68
3.4 Instrumentos de recolección de datos.....	71
3.5 Análisis de datos.....	75
3.6 Procedimiento de análisis de los datos.....	77
3.7 Aspectos éticos.....	79
4.Resultados.....	81
4.1 Análisis de los resultados.....	81
4.1.1. Análisis del instrumento de observación directa.....	81
4.1.2. Análisis del instrumento de entrevista semiestructurada.....	84
4.1.3. Entrevista semiestructurada aplicada a los padres de familia.....	90
4.1.4 Análisis del Grupo focal aplicado a los estudiantes.....	94
4.2. Estrategia Pedagógica.....	96
4.2.1 Título de la estrategia pedagógica.....	96
4.2.2. Justificación.....	96
4.2.3 Contexto.....	98
4.2.4 Destinatarios.....	98
4.2.5 Tiempo.....	99
4.2.6 Competencias a fortalecer.....	99
4.2.7 Actividades.....	100
4.2.8 Desarrollo.....	101
4.2.8.1. Rumbo a una nueva aventura.....	101
4.2.8.2 Acrosport: ondea la bandera.....	103
4.2.8.3. Hora de embarca.....	105
4.2.8.4. Aventura en la isla.....	107
4.2.8.5. Destino final.....	109
4.3. Resultados de la Aplicación de la Estrategia Pedagógica.....	113
5.Conclusiones y Recomendaciones.....	124
Referentes Bibliográficos.....	127

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Observación N° 1.....	81
Tabla 2. Observación N° 2.....	82
Tabla 3. Observación N° 3.....	83
Tabla 4. Educar en valores.....	84
Tabla 5. Valores que promueve la IE.....	85
Tabla 6. Valores que evidencian los estudiantes.	86
Tabla 7. Valores que no evidencian los estudiantes	87
Tabla 8 Influencia en el ambiente escolar.....	88
Tabla 9. Actividades en la hora de descanso	89
Tabla 10. Formación en valores del hogar.....	89
Tabla 11. Formar en valores	90
Tabla 12. Valores que promueve en el hogar	91
Tabla 13. Valores que se evidencian.....	91
Tabla 14. Valores que se deben reforzar.....	92
Tabla 15. Momentos de esparcimiento.....	93
Tabla 16. Formación en valores en la IE.	93
Tabla 17. Grupo focal aplicado a los estudiantes.	94
Tabla 18. Triangulación de los resultados	95
Tabla 19. Actividades	100
Tabla 20. Rúbrica de evaluación.....	112

INTRODUCCION

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 en que estos 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.

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.

En este orden de ideas, el estudio se propuso fortalecer los valores en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa INSTITUTO TÉCNICO DE SABANA DE TORRES a través de la aplicación de juegos cooperativos como estrategia pedagógica; para lo cual se estructuró a través de 5 capítulos organizados de la siguiente manera: en el primer Capítulo, se realiza la descripción y análisis del problema, se encuentra el planteamiento del problema y su formulación, además se describe la justificación de la investigación y los objetivos: general y

específicos. El capítulo 2 narra los antecedentes tanto internacionales, como nacionales y regionales como soporte documental para el presente estudio, además se encuentra el marco teórico, marco legal y el marco conceptual.

Los aspectos metodológicos tales como Tipo de Estudio, Población y Muestra, Técnicas de Recolección de Datos, Proceso de Recolección y Análisis de la Información, se encuentran referidos en el capítulo 3. El capítulo 4, detalla los resultados donde se realizó en primera instancia el análisis de cada uno de los instrumentos con las variables del estudio, seguidamente se realizó la triangulación de los resultados con los objetivos y la teoría: luego se presenta la propuesta planteada a la cual se le colocó por nombre “Los Piratas de los Valores” y por último se resaltan los resultados que se obtuvieron del desarrollo de la propuesta.

Dentro de los resultados se resalta que 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 ser los “Piratas de los valores”; valores que se comprometieron a seguir demostrando y aportando para que los demás estudiantes también los asuman. Finalmente 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.

Como conclusión principal el estudio resalta que 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, que ayudarán a reflejar un alto rendimiento académico y una mejor convivencia escolar.

1. Problema

En este primer capítulo se encontrará la descripción del problema donde se resalta la necesidad de abordar los comportamientos agresivos en estudiantes de grado noveno que interfieren en su rendimiento académico y en la convivencia escolar; describiendo los objetivos de forma coherente y pertinentes a lo que se espera de este estudio investigativo, pero además la justificación donde se resalta la importancia del fortalecimiento de los valores en los estudiantes de una institución educativa, partiendo de que influyen en una sana convivencia escolar

1.1 Descripción del problema

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

Ahora bien, en los últimos años se ha venido observando en los estudiantes 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 (hostigamiento escolar) 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 (hostigamiento escolar) 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 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 hostigamiento escolar 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 Chau (2007) donde implementó una serie de preguntas a través de las Pruebas Saber Icfes, que tenían como propósito indagar la presencia del hostigamiento 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 hostigamiento 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 (Chau, 2007)

Por otro lado, en los centros educativos públicos, el hostigamiento 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 hostigamiento escolar (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 hostigamiento escolar 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 hostigamiento 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 noveno 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.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer los valores en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa INSTITUTO TÉCNICO DE SABANA DE TORRES a través del juego cooperativo?

1.3 Objetivos

1.3.1 General.

Fortalecer los valores en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa INSTITUTO TÉCNICO DE SABANA DE TORRES a través de la aplicación de juegos cooperativos como estrategia pedagógica.

1.3.2 Objetivos específicos.

Identificar en los estudiantes los valores que poco vivencian en el contexto educativo permitiendo el diseño de una estrategia pedagógica para su fortalecimiento.

Reconocer las preferencias de juegos cooperativos que los estudiantes utilizan como medio socializador en el contexto educativo que permita el diseño de la estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores.

Diseñar una estrategia pedagógica partiendo del juego que permita el fortalecimiento de los valores en los estudiantes a través de su aplicación.

Describir los alcances de la estrategia pedagógica aplicada en los estudiantes del grado noveno.

1.4 Justificación

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.

La convivencia 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 estudiantes 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 pues, a través de este proyecto se ofrecerá una estrategia 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; esta estrategia pedagógica podrá ser implementada en todos los grados.

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.

2. Marco Referencial

En este capítulo se presenta las teorías, modelos, conceptos importantes, elementos que lo componen, lo que se ha estudiado acerca del tema de la investigación, lo que no se ha estudiado del tema y los antecedentes bibliográficos y conceptuales; sustentando de esta manera el presente estudio investigativo.

2.1 Estado del Arte

Hoy día la educación le ha dado un realce a la aplicación de diferentes estrategias pedagógicas para la formación integral de los estudiantes; se busca que las diferentes áreas académicas aporten a dicha formación; una de ellas es la educación física, que actualmente ha obtenido un papel preponderante, empleando el juego cooperativo como medio educativo dentro del enfoque constructivista, dando un mayor significado al aprendizaje. Así lo demuestran varias investigaciones sobre el juego cooperativo que ponen de manifiesto su vital importancia en el desarrollo integral de los estudiantes: desarrollando el pensamiento y capacidad creativa; fortaleciendo el desarrollo perceptivo y de coordinación; por otra parte, permite el mejoramiento de las interacciones comunicativas y cooperativas y el control psico-afectivo como fortalecimiento de los valores. A continuación se referencian las investigaciones que a nivel internacional, nacional y regional permiten ampliar el marco referencial y dar una visión general de lo que al respecto se ha investigado con relación al tema central del presente estudio.

2.1.1 Antecedentes internacionales

El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar, fue un estudio realizado por Pedraza (2013) de la Universidad Pedagógica Nacional, México D.F. El objetivo principal del

estudio fue demostrar cómo el juego cooperativo puede ayudar a los docentes para mejorar las relaciones interpersonales y así disminuir la agresividad en los niños de segundo de preescolar, se trabajó con este grado porque es el que más presenta conductas agresivas en los niños. La metodología que empleó el estudio fue de tipo cualitativo y diseño acción-participación; los informantes claves fueron los niños de 2 grado del Colegio Kinderland integrado por 9 niños y 12 niñas, en edades comprendidas entre 4 y 6 años. Se sustentó en la teoría del juego cooperativo planteado por Terry Orlyck (1986).

La presente investigación planteó los juegos cooperativos como estrategia de mejoramiento del ambiente escolar para evitar la agresividad. El estudio demostró a través de una propuesta aplicativa que el juego cooperativo enseña a los niños en primer lugar a competir de una manera sana, en segundo lugar, a seguir reglas y en tercer lugar a manejar relaciones interpersonales positivas. La propuesta se desarrolló teniendo en cuenta las siguientes categorías: autorregulación, integración social, comunicación y cooperación. Como resultados se obtuvo que un 85 % logró aprender a manejar sus emociones, trabajar cooperativamente sin competir, aprendieron a expresar sus pensamientos de una forma asertiva, es decir, sin alzar la voz y sin ofender a sus compañeritos, finalmente los estudiantes aprendieron a ser tolerantes, a integrarse adecuadamente, aprender a escuchar y comprender las indicaciones dadas para realizar las actividades propuestas por la docente, sin embargo un 15 % de los participantes del estudio no lograron interiorizar el aprendizaje que se pretendió con la propuesta. Cabe resaltar que la propuesta se desarrolló durante el segundo semestre del año 2013, tiempo suficiente para la verificación de resultados positivos en dicha aplicación.

Una de las conclusiones principales que presenta la autora es la etapa de desarrollo que tienen los niños que participaron en el estudio; puesto que la edad preescolar se construye un

pilar importante en el desarrollo integral del niño, es allí donde se adquieren habilidades tanto cognitivas como sociales y motrices. Otra conclusión importante fue determinar como el juego cooperativo minimiza las conductas agresivas en los niños, a partir de actividades lúdicas creativas y lúdicas recreativas para reorientar la conducta inadecuada en ellos y lograr un trabajo en equipo positivo, mejoramiento de las relaciones interpersonales aprendiendo a compartir sus actividades y juguetes.

Finalmente, la investigadora refiere que los padres de familia también observaron cambios positivos en el comportamiento de los niños en el hogar, lo que quiere decir que el juego cooperativo si puede ser una estrategia pedagógica significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños.

Este proyecto investigativo permitió evidenciar que el juego cooperativo puede ser una herramienta teórico-práctica para los docentes como estrategia para conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente. Permite pasar de la problematización del quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema en estudio. Es de acción docente, porque surge de la práctica y es pensado para esa misma práctica.

En la revista digital de educación física de México, publica en agosto de 2014 un artículo muy interesante y que dan un gran aporte al presente trabajo titulado *Educación para la paz: proyecto con juegos cooperativos para fortalecer valores en alumnos de secundaria*, el estudio describe una experiencia didáctica con estudiantes de tercer grado de secundaria en Puebla, México. El estudio se realiza a partir de la observación de actitudes negativas presentadas por los estudiantes, las cuales afectaban las relaciones de socialización. El proyecto es aplicado con el fin de fortalecer los valores de respeto, paciencia, esfuerzo, aceptación y cooperación. Se

implementó a través de trece sesiones de juegos cooperativos en la clase de educación física y en horario extraescolar. Dentro de los resultados obtenidos, el artículo menciona que los estudiantes lograron relacionarse de una forma más estable, creando un ambiente agradable para todos los integrantes del grupo, evitando las rivalidades y las agresiones.

Se mencionó este estudio en el presente trabajo porque se considera importante evidenciar que el juego cooperativo puede ser una estrategia pedagógica para el mejoramiento de las relaciones interpersonales, específicamente en el área de educación física, esta es el área que se va a emplear en el presente estudio.

Otro estudio investigativo es el titulado *Los juegos cooperativos en el rendimiento académico de los estudiantes de la unidad educativa Mario Cobo Barona*, cuyo autor es Galarza (2015) de la Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. El objetivo principal del presente estudio fue determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el rendimiento académico de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”. Aplicó un enfoque cualitativo, dado que se analizó y buscó la relación existente entre los juegos cooperativos con el control de la agresividad en los estudiantes. También se aplicó un enfoque cuantitativo por cuanto se obtuvieron datos numéricos que permitieron tabular estadísticamente y evidenciar los resultados obtenidos en la investigación.

El estudio presenta el desarrollo de una propuesta basada en juegos cooperativos como estrategia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato, cuyo impacto fue significativo, pues sus componentes de interacción constante entre compañeros dieron paso a la cooperación para lograr un fin, siempre haciendo énfasis en el respeto y la tolerancia, así como la solidaridad. Este tipo de actividades se centró en “todos juegan”, “todos opinan”, “todos eligen”, “todos colaboran”, “todos ganan”, “todos pierden”, siempre con

diversión y sin afán competitivo, sino más bien de confraternidad y esparcimiento. El principal beneficio de los juegos cooperativos fue educar para la solidaridad y lograr un aprendizaje significativo.

Se sustentó en la teoría de Emilio Arranz Beltrán sobre los Juegos Cooperativos; por otra parte, hizo énfasis en el rendimiento académico, partiendo de que el bajo nivel de rendimiento escolar de los estudiantes de Bachillerato, es un fenómeno que se ha incrementado en los últimos años y que merece ser analizado desde una nueva perspectiva para lograr mejorarlo. La herramienta propuesta es el juego cooperativo, con una gran cantidad de ejercicios que pueden ser utilizados por cualquier área de estudios, tendientes a elevar el gusto por las distintas asignaturas, el trabajo y aprendizaje en equipos cooperativos y por ende su mejor rendimiento académico. Los resultados del estudio evidenciaron que los estudiantes participantes lograron mejorar su rendimiento académico a través de la propuesta planteada, teniendo en cuenta que se enfatizó más en el trabajo en equipo como estrategia para lograr los objetivos propuestos.

El autor pudo concluir que Varios de los Docentes de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”, utilizan muy poco el juego sobretodo cooperativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de su asignatura, lo que impide que el estudiante explote sus capacidades, limitándose a ser un simple receptor de conocimientos, porque no comprenden en su totalidad los contenidos expuestos en la clase, derivando en que el estudiante tenga un bajo rendimiento académico. Los juegos cooperativos ayudan al aprendizaje cooperativo, y estos a su vez influyen en el rendimiento académico, 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 relación interpersonal tanto entre pares como con los docentes.

La propuesta de uso de juegos cooperativos aplicada a los estudiantes de Bachillerato como grupo de control, ha favorecido su sentimiento de responsabilidad en el trabajo intra y extra aula, siendo el rol del docente muy importante para el éxito del aprendizaje cooperativo cuando se lo ha aplicado y ofreciendo una propuesta significativa orientadora para el presente estudio.

Por otra parte, Negrete (2015) en su trabajo investigativo *Estrategia didáctica de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años en educación inicial*, de la Universidad San Ignacio de Loyola – Lima, Perú, propone como objetivo general el diseño de estrategia didáctica de juegos cooperativos para contribuir al desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de Educación Inicial.

El tipo de investigación es aplicada proyectiva, enfoque cualitativo, incluyó una muestra intencionada (directora, dos docentes, cuatro padres de familia y dieciséis niños); a quienes se aplicó instrumentos como guía de entrevista y lista de chequeo de habilidades sociales. El diagnóstico evidencia deficiencias de habilidades sociales, de convivencia escolar y fortalecimiento personal; así como dificultades en la interacción de pares y para resolver conflictos personales en los niños y niñas; mientras que en las docentes desconocimiento de estrategias para el desarrollo de habilidades sociales y escaso conocimiento de juegos cooperativos.

Para desarrollar habilidades sociales planteó la estrategia de juegos cooperativos, sobre la base del enfoque constructivista, socio formativo y psicosocial. El resultado más importante de la propuesta radica en que se validó el diseño de la secuencia metodológica de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales, que será empleada en las sesiones de aprendizaje durante el primer bimestre del año 2016. En tal sentido, se concluyó, que la estrategia didáctica de juegos cooperativos es pertinente para fortalecer las habilidades sociales de los niños de Cerro de Pasco.

Este estudio investigativo da un aporte significativo al presente trabajo, evidenciando cómo el juego cooperativo puede ser una buena estrategia para el mejoramiento psicosocial de los estudiantes desde temprana edad, permitiendo el fortalecimiento de los valores y las relaciones interpersonales, que minimicen los comportamientos agresivos en la etapa de la adolescencia, de ahí que se mostró gran interés en la estrategia planteada por el estudio.

Osornio (2016) por su parte, llevó a cabo el estudio titulado *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 – México*. El objetivo fue recuperar la experiencia de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de secundaria como una estrategia de intervención que abona a la mejora de una convivencia escolar armónica para una paz duradera, teniendo en cuenta que una de las experiencias más documentadas en torno al aprendizaje educativo y de la forma en que los individuos aprenden a relacionarse socialmente y culturalmente es a través del juego. Como metodología hizo uso de la etnografía para la paz, por medio de materiales como entrevistas, diarios de campo y fotografías; así como elementos cuantitativos como gráficas, encuestas o cuadros con el fin de comprender el motivo y objeto de estudio.

Dentro de los resultados obtenidos la autora resalta que al propiciar espacios de convivencia mediante el uso de juegos cooperativos, se generan oportunidades de diálogo, comunicación, de expresión, y cuando las personas se sienten con la libertad de participar, se le da el espacio libre de la opresión y la libertad para ejercer este derecho sin el temor de ser etiquetado, esta libertad que permite el juego da pie al disfrute, a sentirse bien y sentirse aceptado generando oportunidades para el desarrollo de las relaciones humanas, permitiendo una mejor convivencia

en sociedad, aprendiendo a vivir juntos de manera constructiva, ya que en éstas actividades todos participamos con un objetivo común y compartido.

Como conclusión general, el estudio refiere que ante éste tipo de manifestaciones escolares la estrategia de los juegos cooperativos propone generar oportunidades vivenciales y divertidas para el aprendizaje en conjunto, cooperativo, creativo y respetuoso en el cual se reconocen y aprecian las diferencias, porque permiten que se refuerce la confianza en sí mismo, como persona digna y de valor, y se promueva la autoafirmación, eliminando poco a poco el miedo y el sentimiento al fracaso. Reconociendo que las actividades de cooperación coadyuvan a que las personas construyan autoconceptos positivos, debido a que los y las participantes contribuyen al logro de metas comunes en un ambiente que promueve el respeto y el reconocimiento de los aportes individuales en las actuaciones grupales a partir de un aprendizaje vivencial, por medio del cual cada persona puede experimentar las consecuencias de sus actitudes y acciones a las que estas llevan.

Este estudio toca un tema interesante y central para el desarrollo del presente trabajo como es la convivencia escolar, permite demostrar que el juego cooperativo es una estrategia valiosa a la hora de mejorar comportamientos que atentan contra la armonía y las buenas relaciones.

Ahora bien, el estudio investigativo *La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil*, realizada por Prieto, Gómez y Barrera (2016) de la Universidad Castilla de la Mancha – España tuvo como objetivo principal comprobar en qué medida una propuesta didáctica de juegos motores cooperativos mejora los diferentes ámbitos en los que hemos dividido la motricidad, educación física o psicomotricidad en Educación Infantil, como son el desarrollo físico, motor, perceptivo, social-relacional y emocional, en un colegio público de la provincia de Albacete.

El diseño de investigación ha sido cuasi experimental, utilizando un grupo control y un grupo experimental. Los instrumentos utilizados para la evaluación de la propuesta han sido una hoja de observación psicomotor en los ámbitos físico-motor, perceptivo-motor y afectivo-relacional; un test de perfil psicomotor; y una escala de habilidades sociales.

Los resultados obtenidos por una parte, muestran que el grupo experimental ha mejorado en habilidades sociales con adultos e iguales, y por otra que dicho grupo ha mejorado en relación al dominio psicomotor en ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal y coordinación de brazos y piernas. Se concluye que la propuesta de juegos cooperativos aquí diseñada resulta eficaz para mejorar dichos aspectos.

Este estudio da un gran aporte al presente trabajo, demostrando que los juegos cooperativos en pueden fortalecer cualquier dimensión en los estudiantes, y que a través de ellos se puede mejorar las habilidades sociales.

El estudio investigativo *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac*, realizado por Chavieri (2017) de la Universidad César Vallejo – Perú, presenta como objetivo principal determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz; la investigación empleó un diseño no experimental, transaccional con una muestra de 91 niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Para medir la variable de estudio se emplearon como instrumentos una guía de observación y un cuestionario, los cuales fueron debidamente validados y aplicados a los niños de la muestra. Debido a que la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, se empleó como método de investigación el hipotético deductivo. La naturaleza cualitativa de las variables de estudio permitió emplear la prueba no paramétrica de Spearman para la contratación de las

hipótesis. La conclusión permite afirmar que existe relación positiva muy alta ($r=0,980$) y significativa ($p=0,000$) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños participantes del estudio.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

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, estudio realizado por Castro, Castro y Cazallas (2014) de la Universidad Libre de Bogotá, se propuso como objetivo principal realizar un análisis de la problemática de comportamiento y actitud encontrada en los estudiantes de tercer grado del I.E.D Robert F. Kennedy en la Localidad de Engativá, a través de la aplicación de técnicas como la observación directa del comportamiento de los estudiantes en algunas actividades habituales enmarcadas en la clase de educación física.

La metodología que emplearon fue de tipo cualitativo, donde indagó acerca del comportamiento de los niños en las actividades grupales, realizando además un sondeo del conocimiento del concepto de los valores, especialmente el de la honestidad. Con base en esta información recolectada construyen una propuesta didáctica como estrategia para la formación en valores especialmente en la promoción de la honestidad.

La propuesta contiene las siguientes características:

- Promover la participación de todos los niños de igual manera creando en ellos un sentimiento de responsabilidad y de compromiso frente a su equipo, además de respeto a cada uno de sus integrantes.
- El motivante principal será el deber cumplido y el logro de las metas propuestas por cada juego y se dejará de lado el de premiación de las competencias.

Se considera que, a través esta propuesta didáctica, se pudo mejorar los valores en los estudiantes del colegio I.E.D Robert Kennedy de grado tercero, mejorando la comunicación, integración y apoyo. Se promovió actitudes de cooperación comunicación, sensibilización, solidaridad ya que abren la puerta hacia el encuentro con el otro, se busca que predominen los objetivos colectivos sobre las metas individuales, que los estudiantes jueguen para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los demás.

La presente investigación coloca en evidencia que el rol del educador es primordial a la hora de formar a sus estudiantes, debe ser un facilitador del proceso para que los estudiantes a partir de referencias o experiencias concretas, logren sus propios criterios de valores, que para el caso del presente proyecto fue fundamentalmente la honestidad. Por otro lado, cabe resaltar que el proyecto se desarrolló desde el área de Educación Física, mediante la implementación de actividades que involucraron las diferentes dimensiones del niño. Esto hace que la clase de educación física se puedan plantear y cumplir los objetivos de los procesos enfocados a conseguir que cada miembro del grupo manifieste su criterio con libertad, respetando sus posiciones, creencias, pensamientos y sentimientos, a partir de los juegos cooperativos, siendo éstos una herramienta que brinda diferentes alternativas para la formación en valores a los estudiantes.

El estudio investigativo titulado *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay*, realizado por Clavijo (2015) de la Universidad Libre de Colombia – Bogotá, está encaminado a determinar las relaciones interpersonales que se presentan en la institución educativa y en específico, en el grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay, ubicada en la ciudad de Bogotá, Colombia; por medio de una estrategia pedagógica que cumpla con todos los

requisitos, con el fin de mejorar y al mismo tiempo de prevenir las malas relaciones interpersonales, ya que estas, se pueden presentar de diferentes maneras, como son: por amistades, por la familia y/o relacionados, por los compañeros de estudio y profesores, por algún vínculo social y/o cultural, etc.

En muchas ocasiones, el ambiente escolar se hace insoportable, incluso para los maestros, pero hay otras en que el clima es bastante óptimo e incluso se llegan a entablar lazos afectivos de amistad que sobrepasan las barreras de tipo académico. Empleó como metodología la investigación cualitativa con diseño acción participación, aplicando instrumentos como la observación y el diario de campo. Como conclusión general el autor refiere que los juegos cooperativos disminuyen los actos violentos, debido a que el alumno asume el papel del otro, entendiéndolo e identificándose con el compañero. Se identificaron las conductas violentas más frecuentes en la Institución Educativa Nidia Quintero Turbay, donde se evidenció que la violencia física y verbal son las más recurrentes durante la clase de Educación Física.

Este estudio es un buen referente teórico para el presente trabajo, pues en él se abordó las mismas variables, presentando una propuesta de juegos cooperativos amplia y que servirá de modelo como estrategia pedagógica para el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los estudiantes.

Igualmente, el estudio titulado *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*, también es un aporte al marco referencial del presente trabajo, fue realizado por Díaz (2015) su finalidad principal fue presentar el juego cooperativo como mediador en el fortalecimiento de las habilidades socio afectivas realizado con un grupo de estudiantes del grado 7 en la clase de Educación Física de la

Institución Educativa Escuela Normal Superior Amagá. La pregunta que gira en torno al desarrollo de la investigación pretende dar respuesta al ¿Cómo interviene el juego cooperativo en el fortalecimiento de las habilidades socio afectivas de los estudiantes del grado Séptimo B en la clase de Educación Física de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Amagá?.

La metodología utilizada fue la de un estudio de caso, cuya información se recogió transversalmente en un momento con el fin de observar las acciones que develan en los estudiantes empatía, cooperación y trabajo cooperativo además de determinar las situaciones que impiden el desarrollo de las mismas a través del juego cooperativo, para esta investigación se utilizaron el diario de campo y la entrevista como los instrumentos con los cuales se recogió la información y posteriormente se analizaron los datos y se interpretaron, para finalmente sacar las conclusiones y las recomendaciones que ayudarían a formular la propuesta pedagógica.

Por otra parte, el estudio investigativo titulado *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay*, realizado por Clavijo (2015) de la Universidad Libre de Colombia – Bogotá, la investigación se encuentra encaminada a determinar las relaciones interpersonales que se presentan en la institución educativa y en específico, en el grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay, ubicada en la ciudad de Bogotá, Colombia; por medio de una estrategia pedagógica que cumpla con todos los requisitos, con el fin de mejorar y al mismo tiempo de prevenir las malas relaciones interpersonales, ya que estas, se pueden presentar de diferentes maneras, como son: por amistades, por la familia y/o relacionados, por los compañeros de estudio y profesores, por algún vínculo social y/o cultural, etc.

En muchas ocasiones, el ambiente escolar se hace insoportable, incluso para los maestros, pero hay otras en que el clima es bastante óptimo e incluso se llegan a entablar lazos afectivos de

amistad que sobrepasan las barreras de tipo académico. Empleó como metodología la investigación cualitativa con diseño acción participación, aplicando instrumentos como la observación y el diario de campo. Como conclusión general el autor refiere que los juegos cooperativos disminuyen los actos violentos, debido a que el alumno asume el papel del otro, entendiéndolo e identificándose con el compañero. Se identificaron las conductas violentas más frecuentes en la Institución Educativa Nidia Quintero Turbay, donde se evidenció que la violencia física y verbal son las más recurrentes durante la clase de Educación Física.

Este estudio es un buen referente teórico para el presente trabajo, pues en él se abordó las mismas variables, presentando una propuesta de juegos cooperativos amplia y que servirá de modelo como estrategia pedagógica para el mejoramiento de las relaciones interpersonales en los estudiantes.

El artículo investigativo 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)* realizado por Vera, Romero y Ortega (2015) publicado en la revista *Actividad Física y desarrollo Humano*, tiene como finalidad analizar la influencia del juego cooperativo en los factores predictivos de la agresividad y su posible modificación a partir de una intervención pedagógica en el área de la Educación Física, Recreación y Deportes de los estudiantes participantes.

El proceso de análisis, aplicación de instrumentos, y obtención de resultados se ejecutó bajo los lineamientos de estudios exploratorios-descriptivos, tomando como población los 25 estudiantes que se encuentran matriculados en quinto grado de la jornada de la mañana del Colegio Normal Superior de Pamplona. La investigación permitió demostrar que las actividades deportivas cooperativas favorecían a disminuir los estímulos agresivos de los estudiantes, lo cual

arrojó resultados positivos, ya que como se observa en los resultados después de 6 semanas de intervención los niños y niñas se mostraron menos hostiles, más receptivos, subsidiarios y tolerantes.

Los juegos cooperativos una estrategia para disminuir comportamientos agresivos verbales en el grado séptimo del liceo nuevo colombiano, es otro estudio relacionado con el tema central del presente trabajo, fue realizado por Acevedo, Florián y otros (2016) de la Universidad Minuto de Dios – Bogotá; el presente trabajo de investigación se enfoca en posiblemente disminuir por medio de juegos cooperativos los comportamientos agresivos en los adolescentes, generando una buena convivencia escolar, buscando una estrategia de intervención adecuada para la problemática evidenciada en la institución educativa que este caso es liceo nuevo colombiano. Esta investigación es de tipo de investigación mixta, con una metodología mixta, la cual consiste en investigar problemas poco estudiados, indaga desde una perspectiva innovadora ayudando a identificar conceptos promisorios en la cual se prepara el terreno para nuevos estudios; con un diseño descriptivo donde busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos o comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis, además de abrir el camino para investigaciones futuras.

Los autores del presente ejercicio investigativo, inicialmente consideraron posibles situaciones o contextos de análisis e investigación. Hasta llegar a determinar la agresión verbal en el contexto escolar como un tema de interés para la sociedad educativa ya que es un tema que no ha sido muy investigado o las fuentes que trabajan este tipo de problemática han enfocado su investigación a develar otras problemáticas, en este caso en específico donde se dará la mayor importancia a la agresión verbal sus características y las repercusiones que esta tiene dentro del

contexto educativo escolar del grado séptimo nos permitirá determinar si es posible como podemos abordar este tipo de problemáticas y la forma en cómo debemos hacerlo.

Posteriormente se seleccionaron los posibles casos o instituciones para adelantar el ejercicio investigativo, se tomó la determinación de centrar la atención en colegio Liceo de Desarrollo Infantil Nuevo Colombianito. Fruto de la observación no participante, fue posible identificar algunos factores que afectan el quehacer cotidiano del docente con lo que se refiere a la agresión verbal y como se presenta en este contexto educativo, tenemos los siguientes aspectos:

- Comportamientos agresivos verbales y físicos entre estudiantes
- Palabras soeces entre compañeros.
- Falta de comunicación para resolver problemas.

Dentro de los hallazgos realizados en la fase diagnóstica se encontró como los jóvenes de esta institución presentan un número significativo de características y conductas de agresión verbal entre compañeros, se aplicó la escala de medición, Adaptación de una escala de agresividad física, verbal y relacional para niños argentinos de 9 a 13 años, la cual ayudo a determinar si en realidad existían índices de agresión verbal en este contexto escolar dando un resultado positivo, se realizó la recolección y análisis de datos que permitió identificar que tan altos estaban dichos niveles de agresión verbal en este contexto, lo que nos permitió caracterizar y reconocer cuatro aspectos representativos de la agresión los cuales son: hostigamiento, manipulación social, intimidación, amenaza a la integridad.

La conclusión principal que presenta este estudio es la necesidad de indagar con rigurosidad en este tipo de problemáticas que se presentan en la actualidad como es la agresión verbal, serian herramientas necesarias para disminuir todo tipo de comportamiento de agresión verbal en el

contexto educativo, ya que eso frena el avance de la educación, siendo un problema que genera múltiples afectaciones a las instituciones educativas.

La presente investigación ofrece un planteamiento y una posibilidad de abordar la agresividad de los niños y jóvenes a través de los juegos cooperativos; teniendo en cuenta que los índices de agresividad, especialmente la verbal, pueden ser causantes de bajo rendimiento académico o deserción escolar, falta de respeto y tolerancia hacia su compañero como lo indica el análisis de resultados del presente estudio investigativo. La actividad planteada de juegos cooperativos demuestra que varios jóvenes reconocieron su actuar agresivo dentro y fuera de la institución, pudiendo reflexionar acerca de su comportamiento y como puede llegar a afectar su vida familiar y escolar, logrando un cambio significativo en el contexto escolar y familiar. Por lo anteriormente dicho, esta investigación da un aporte teórico para llevar a cabo otras investigaciones relacionadas con el tema central del estudio.

Ahora bien, *El juego cooperativo, como medio para fortalecer el valor del respeto en el grado 602 del Colegio Saludcoop sur*, es otro estudio realizado a nivel nacional y que orienta teóricamente el presente trabajo, fue realizado por Barajas, Gutiérrez y Torres (2016) de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. EL objetivo principal que se propuso el estudio fue comprender como el juego cooperativo contribuye al fomento del valor del respeto en el curso 602 del colegio Saludcoop.

Esta investigación utilizó la metodología cualitativa, con un enfoque hermenéutico basado en un método etnográfico, ya que la presente monografía se basa en el estudio de un fenómeno social, como lo es el contexto escolar. En donde para recopilar información se usó como herramienta de recolección el diario de campo, con el fin de dar una categorización y triangulación de los diferentes datos obtenidos a lo largo de las intervenciones.

Este estudio indagó e intervino, a través de la implementación de los juegos cooperativos como un medio que pueda dar una posible solución al mejoramiento del valor del respeto, haciendo así que se pueda mejorar la convivencia escolar en donde para desarrollar esta investigación, se ha contado con la colaboración y apoyo del colegio Saludcoop sur y específicamente del grado 602 en el cual se realizaron 8 sesiones de clase con el fin de intervenir, involucrando el juego cooperativo como herramienta para mejorar la convivencia escolar.

Se tuvo en cuenta para la planeación e intervención la teoría del aprendizaje social de Bandura y otros autores que permitieron primero poder abordar el problema presente en la institución, y segundo dar un sustento teórico acerca de cada termino que se mencionara en la presente monografía específicamente en el marco teórico. Para finalizar se presentaron los análisis de los diarios de campo obtenidos de las 8 sesiones de clase, usando la triangulación como el proceso para llegar a unas conclusiones y al desarrollo de un nuevo conocimiento.

La conclusión principal que presentan los autores después de haber desarrollado la propuesta planteada fue que el juego cooperativo si puede ser un medio para el mejoramiento del valor del respeto, ya que en la medida en que se iba trabajando y desarrollando cada juego cooperativo fueron entendiendo y comprendiendo la importancia del ser respetuosos, de lo perjudicial que era irrespetar al compañero y que en la medida que se respetara al mismo de igual forma lo iban a respetar, se concluyó de igual forma que este tipo de juego para que realmente genere un resultado positivo debe ser desarrollado de manera constante para que el niño no olvide la importancia que tiene el respetarse y respetar al otro.

El aspecto más relevante que se pudo destacar del presente estudio es que demuestra que la educación no se debe enfocar solamente en la preparación académica del niño sino que como base está el formar seres humanos integrales, enseñando valores y la importancia de convivir de

manera sana y responsable no solo a través de la teoría sino a través de la práctica, es decir que cada alumno vivencie lo que es respetar y ser respetado para que así pueda interiorizarlo, siendo el juego cooperativo una excelente estrategia para lograrlo.

2.1.3 Antecedentes regionales.

El estudio *Juego cooperativo, conflicto y clima escolar*, realizado por Cobaleda, Burgos y Conde (2017) de la Universidad Pontificia Bolivariana – Bucaramanga; tuvo como objetivo principal identificar cómo el juego cooperativo se configura como estrategia pedagógica en la mediación de conflictos y mejora del clima escolar de los grados 4° y 5° de la educación básica primaria de la Institución educativa Francisco de Paula Santander, de manera que se puedan implementar espacios de aprendizaje flexible y dialogal mediante estrategias lúdico-pedagógicas por medio de juegos cooperativos que por su estructura de interacción, cooperación, aceptación, respeto y tolerancia, contribuyen de manera positiva a la consecución de un ambiente agradable.

Es de enfoque cualitativo, estudió la realidad actual de los estudiantes sus pensamientos y sus acciones, la información se obtuvo a través de las palabras habladas o escritas y las conductas observables en su entorno natural. Es humanista, flexible, participativa, no se fundamenta en la estadística, sino que contextualiza el fenómeno basado en el análisis de múltiples realidades subjetivas para llegar a un consenso a través de la técnica árbol de problemas para construir posibles soluciones a la problemática observada y estudiada.

El estudio parte de la observación realizada en la Institución Educativa Francisco de Paula Santander, en la sección Primaria, presentando conflictos escolares, un problema social que afecta negativamente las relaciones interpersonales y el rendimiento académico de los estudiantes; ante esta situación los docentes buscan estrategias pedagógicas encaminadas al mejoramiento del clima escolar, teniendo en la cuenta que en la institución conviven niños, niñas

y jóvenes de todas las regiones del país con diferentes formas de vida, algunos con dificultades comportamentales, debido a que son víctimas del conflicto armado por la violencia ocasionada en sus lugares natales.

Después de analizar la información y conocer a profundidad el problema, las causas, efectos o consecuencias y las posibles soluciones, se procedió a realizar actividades lúdicas pedagógicas como lecturas compartidas, danzas, juegos en equipo que respondieran a las posibles soluciones mencionadas por los involucrados en la investigación, con las cuales se buscaba afianzar los valores y las relaciones interpersonales, llegando a optar por el juego cooperativo como estrategia mediadora de conflictos y mejora del clima escolar, debido a que el juego es una actividad que inicia desde la etapa intrauterina y no se limita a la edad, es decir, que el juego está presente en todos los momentos de la vida y es muy importante en los primeros años porque ayuda al desarrollo de habilidades psicomotoras, cognitivas y fortalecimiento de lazos de amistad, respeto, compañerismo, solidaridad, tolerancia y amor; todo esto conlleva al mejoramiento del tejido social.

El estudio concluye que socializados los avances de la propuesta presentada se notó interés de los estudiantes, directivos, docentes y padres de familia en la participación del desarrollo de las actividades planteadas por considerar que contribuyen con el rescate de los valores y trabajo en equipo. A partir de esta investigación se institucionalizó el juego cooperativo como una estrategia lúdico-pedagógica en todas las áreas del conocimiento con el objetivo de controlar los conflictos escolares, mejorar el rendimiento académico y las relaciones interpersonales.

Es de resaltar que el presente estudio investigativo propone que para mejorar el ambiente escolar se hace necesaria la visualización del juego cooperativo en las sesiones de aula y apropiación por parte de los docentes como herramienta lúdico-pedagógica.

2.2 Marco Teórico

El juego es una herramienta pedagógica fundamental para todos los docentes teniendo en cuenta que se está trabajando con estudiantes, se busca generar un ambiente de trabajo en grupo, es importante saber e indagar sobre aspectos significativos del juego cooperativo. Por consiguiente, se debe tener algunos sustentos teóricos que permitan tener claridad en la ejecución de la práctica que maneja el proyecto, de ahí que la teoría que sustenta este proyecto es el juego cooperativo.

2.2.1 Conceptualización del juego cooperativo.

Desde un punto de vista importante para este proyecto de investigación la educación holística no solo forma al individuo de manera integral, también debe estar acompañado de una mente abierta, capaz de visionar el cosmos y la unión de éste con el universo, aquí se vincula la complejidad donde todo necesita de cada una de sus partes y estas del todo; es una relación abierta y unificadora no reductora, capaz de concebir el conocimiento, la persona y su entorno como un todo (Gallegos, 2001).

Este mismo autor refiere que la formación holística es aplicada en la educación, concibiéndola como un sistema vivo, en constante aprendizaje y evolución. Partiendo de cuatro dimensiones: la ciencia, la sociedad, la ecología y la espiritualidad, trata de desarrollar en comunidades educativas los siguientes tipos de aprendizaje: aprender a aprender, aprender a hacer; aprender a vivir juntos; aprender a ser.

De acuerdo a la historia y evolución del juego cooperativo, se puede decir que el juego es una actividad mundial donde el ser humano adopta y desarrolla a lo largo de la historia una transformación constante del manejo que se le brinda a su cuerpo por medio de la diversión.

Algunos juegos cambian un poco, dependiendo el país, la ciudad y la cultura, tiene una historia diferente y fascinante con respecto a los juegos (Gallegos, 2001).

El juego es un componente innato en el ser humano; se nace con él. Cuando nacemos, esta actividad está presente en nuestras vidas, al adquirir un espacio de este planeta, cuando un bebé está en la cuna los padres lo primero que le compran es un sonajero, un colgante móvil, o simplemente un instrumento que haga sonidos con luces llamativas y de fácil manipulación, todo para poder observar una sonrisa en el niño, un momento de felicidad al saber que cuando nacemos el mismo ser humano busca la necesidad de reír, divertirse, transmitiéndoselo a otros y compartiendo la información recibida de sus antepasados (Gallegos, 2001).

Todos los seres humanos tienen historias que remontan los momentos de felicidad vividos con las demás personas que los rodeaban. Recuerdos, cuentos fascinantes que son enseñados por siglos, esos juegos que son enseñados y transmitidos en la búsqueda de la felicidad pasajera. Esa felicidad que dura en la mente de quien lo vive, de quien lo disfruta, los segundos, los minutos, las horas no son tenidas en cuenta durante el desarrollo de una actividad de un juego, los juegos nunca dejarán de existir, solo cambian los intereses del hombre (Gallegos, 2001).

La diversión es un momento que el ser humano busca como una necesidad, como una acción de hallar instantes de risa, de satisfacción, de felicidad, es escapar de la realidad por unos instantes y explorar todo aquello donde nuestras acciones se pueden expresar con libertad. Es una manifestación de atracción para nuestros sentidos, en el juego cooperativo es muy importante tener en cuenta la integración de grupo, donde se pueden reforzar y construir actitudes de confianza, colaboración, solidaridad y liderazgo (Gallegos, 2001).

Los juegos cooperativos si bien se puede decir que son relativamente nuevos, ya que poco a poco se están realizando estudios de vinculación con otros deportes, educación y actividades, donde se pretende la integración de todos los participantes sin que haya un vencedor.

Según Hernández (2005) refiere que la inteligencia, el sentido moral y la cooperación de los seres humanos son los valores más importantes de nuestra especie. Desde las primeras civilizaciones el hombre se vio forzado a trabajar de manera colectiva para poder lograr satisfacer sus necesidades de comer, vestir y sobrevivir en el medio que vivía. Gracias a esto pudo edificar enormes construcciones como las Pirámides de Egipto que además de ser una de las maravillas del mundo son el reflejo de un trabajo colectivo armónico y muy bien organizado.

El ser humano siempre ha sentido la necesidad de trabajar en grupo para conseguir un fin específico, a lo largo de la historia se puede decir que el hombre ha conseguido grandes hazañas por medio del trabajo en equipo, en conjunto, se pueden nombrar grandes estructuras, hermosísimas ciudades, inmensos imperios, todo con el esfuerzo de muchas manos que contribuyeron a formar algo en común.

Según la teoría de Parlebas (2001), el hace una clasificación coherente y profunda de juego basada en su “lógica interna”, en las relaciones que se establecen entre los jugadores, y en el medio en el que se desarrolla. Su clasificación se fundamenta sobre 3 ejes: “La cooperación o no (presencia y colaboración con compañeros); La competencia o no (presencia o no de adversarios); La incertidumbre o no en el medio (medio estable o inestable)” (p. 125).

2.2.2 El juego cooperativo y la pedagogía.

Sin embargo, lo más importante es el aporte que realiza Parlebas (2001) del juego en relación con el trabajo cooperativo atendiendo el objetivo fundamental de este proyecto, por lo

tanto el juego ofrece unas ventajas atendiendo el criterio de Interacción con los demás y describe el juego en dos situaciones:

Situaciones Psicomotrices correspondientes a aquellas situaciones en las cuales el participante interviene en solitario, sin interactuar con compañeros o adversarios.(juego de peonza, la rayuela, ...)

Situaciones Socio-motrices, el participante interactúa con los demás. Estas prácticas pueden ser de tres tipos:

Situaciones de cooperación o comunicación motriz, en las que la interacción se produce con al menos un compañero tratando de cooperar para conseguir conjuntamente el objetivo que les une (las sillas cooperativas, la torre humana,...)

Situaciones de oposición o contra comunicación motriz, en las que la interacción se realiza ante al menos un adversario que se opone a las acciones motrices de los demás. Esta oposición puede ser corporal (pulso gitano,...), o instrumental, es decir la oposición se realiza mediante algún objeto extra corporal (india, badminton,...).

Situaciones de cooperación-oposición, en las que los protagonistas intervienen con la colaboración de compañeros y la oposición de adversarios. Es el caso de los juegos tradicionales que se presentan como un duelo colectivo, por ejemplo el marro, el balón-tiro y de otros juegos que pueden ser incluso contradictorios o ambivalentes en sus relaciones (pelota sentada, zorros-gallinas-culebras...) Dichos juegos se denominan paradójicos posibilitan que cualquier persona intervenga como compañero y a la vez como adversario, presentando dicha ambivalencia relacional. También lo son los deportes colectivos con duelo (fútbol, baloncesto, voleibol o balonmano).

Según el criterio de Incertidumbre con el entorno físico: Situaciones en un medio estable.

En esta categoría las prácticas se realizan en un medio regular, previsible, sin incertidumbre, por tanto domesticado, en el cual el protagonista no debe preocuparse por la toma de decisiones en torno a la lectura de este entorno físico. Entre los distintos ejemplos detallamos el caso de los deportes más clásicos (gimnasia rítmica, gimnasia artística, atletismo, fútbol, baloncesto, voleibol...) y de los juegos que se realizan en un espacio estable como el pañuelo, la cadena, el balóntiro...)

Situaciones en un medio inestable: En este caso el entorno es fuente de incertidumbre, lo cual comporta la necesidad de leer constantemente el espacio de acción, buscando indicios, recibiendo información, procesándola y tomando decisiones para adaptarse de modo óptimo a ese entorno que se presenta constantemente de forma irregular y fluctuante. Estamos ante un medio salvaje, incierto como es el caso de las prácticas realizadas en la naturaleza (escalada, parapente, piragüismo en aguas vivas, windsurf, carreras de orientación en un bosque,...) (p. 143).

El juego cooperativo es una herramienta para los docentes, donde se facilita la participación y la integración de los alumnos, teniendo resultados de diversión para los niños, para los docentes y los padres de familia, donde a su vez ellos se animan al ver que sus hijos realizan una actividad apoyándolos, motivándolos y viéndolos reír en un campo de interacción.

En el espacio de la diversión los niños son libres, pueden desarrollar una actividad teniendo en cuenta un tiempo, un entorno, unas reglas y un fin; cuando se tiene claro en qué espacio está, el niño adopta una postura frente a la situación que se encuentra, si el alumno tiene unas reglas claras, desarrolla la actividad fluidamente en lo que él considera si lo está haciendo bien o mal, si se tiene unas reglas establecidas solo queda pensar en la diversión, participación, integración,

seguido a eso el fin es una parte muy importante en el juego, cuando los niños saben que el juego tiene un fin ellos tienden a pensar en llegar primero o divertirse sabiendo que cuando termine la actividad la podrán repetir.

El juego tiene muchos significados, muchas variables, muchos seguidores, es increíble como desde la niñez se disfruta de la exploración de la propia satisfacción por medio de los juegos. Un artículo de la UNICEF (2004) manifiesta que:

Al ir creciendo, el niño adquiere nuevas habilidades y perfecciona las que ya tiene.

Trepar, correr, saltar brincar, son actividades que, entre muchas otras, desarrollan y fortalecen su cuerpo. Y el proceso de socialización le ayuda a dominar las habilidades de índole más formal. Los juegos basados en reglas y el trabajo formal en equipo desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las habilidades físicas, el sentido de colaboración, la empatía y el pensamiento lógico del pequeño, que aprende a observar las reglas, a compartir, a respetar a sus compañeros y a esperar su turno (p. 21).

Por medio del juego cooperativo los niños adquieren y refuerzan destrezas, habilidades, compañerismo, mejoran la autoestima, adquieren confianza al momento de socializar, mejoran el liderazgo, se divierten, por medio del juego y la recreación el alumno obtiene mejorías sorprendentes en la conducta, perciben mejor todo su entorno, toda actividad implica una acción, esa acción se puede tomar de diferentes actitudes, el juego es un espacio donde la actitud del niño cambia, se dispone a realizar cualquier cosa con facilidad implicando diversión. En los juegos cooperativos el niño tiene más disposición al momento de ejecutar una acción, adopta una posición de participación activa o pasiva, comprende mejor las instrucciones dadas por el docente, se dispone a formar su liderazgo, por medio del juego mejora la capacidad de resolver problemas y conflictos

El juego cooperativo se caracteriza por ser simple y a su vez complejo dependiendo la edad y los intereses personales, se puede desarrollar libremente, la integración es un factor importante en la diversión, exige una participación activa, favorece el desarrollo social y personal del niño, se transmite por generaciones, tiene una implicación cultural.

2.2.3 Características del juego cooperativo.

Huizinga (2004) define el juego, donde se podrá comprender mejor las características. Considerado desde el punto de vista de la forma, el juego puede definirse como una acción libre que se siente como algo “que no es lo que parece” y se encuentra fuera de la vida normal y que, a pesar de esto, puede adsorber totalmente al jugador; una acción desvinculada de todo interés material y con la que no se adquiere nada útil; que acontece dentro de un tiempo y un espacio expresamente determinados, se desarrolla con orden según unas reglas concretas y suscita unas comunidades solidarias que, a su vez gustan rodearse de misterio de destacarse mediante un disfraz como algo distinto al mundo normal.

El juego es un factor importante en la vida de un ser humano y lo es aún más para un niño, cuando se escribe sobre el juego cooperativo, se refiere a que una vez dentro del mismo se puede hacer un desarrollo personal para cumplir un objetivo como grupo, cuando un niño se escapa de la realidad por medio de la imaginación, permite desarrollar una historia donde su forma de diversión se vuelve personal y única.

Es importante mencionar las características del juego cooperativo, una de ellas es que tiene que haber una participación activa de todos los integrantes, esto se debe a que al momento de la integración, el niño se relaciona e interactúa de un forma participativa, descubriendo por sí mismo su rol dentro del juego y al momento de seleccionar los grupos el niño siempre quiere estar con los que él tiene más simpatía o los que él considera mejores al momento de la

ejecución de la acción. Por lo tanto, el rol que adopta un niño al momento de jugar, depende de las características del juego, también cambia el ambiente, el entorno, las reglas, la intensidad, todo es amplio e incierto en muchos aspectos antes de comenzar una actividad, pero todo se va facilitando al instante que los participantes se integran y formulan una posición clara del desarrollo de la misma.

El participar o trabajar en grupo trae muchos beneficios, una dinámica de grupo es una idea que se plantea a un conjunto de participantes con el propósito de generar procesos de reflexión, interacción, distensión, comunicación; idea con matices de actividad y con un objetivo muy claro e ilustrativo. Sencillamente la dinámica enseña, edifica, confronta, abstrae, y revalora situaciones que requieren ser construidas en la realidad del grupo. Barreto (2012), plantea una serie de preguntas y respuestas que aportan al momento de poder entender mejor, como los juegos en grupo ayudan a descubrir el aporte que los juegos cooperativos forman en el ser humano y el impacto que genera el compartir en grupo. Barreto (2012) refiere que las dinámicas de grupo:

Construyen y recrean un mundo que no es el cotidiano; Las dinámicas brindan otra forma de afianzar el conocimiento, haciéndolo más agradable y menos tenso. Las dinámicas mejoran las habilidades comunicativas y expresivas de los participantes. Las dinámicas permiten canalizar estados de ánimo bajos, realizar una catarsis que la realidad diaria no permite. Las dinámicas salvan clases o procesos muy monótonos por su mismo contenido riguroso o esquematizado. Las dinámicas integran a los participantes y rompen el espacio personal tan definido por la cultura. Las dinámicas crean situaciones imposibles de vivir en otro contexto que no sea el del propio grupo. Las dinámicas establecen relaciones más flexibles entre el educador y el educando, ventaja clara en los procesos de aprendizaje. Las dinámicas motivan el deseo de vivir, de luchar, por su

mismo contenido positivo y lúdico; hacen ver lo bueno de la vida como digno de experimentarse. El reír es gratuito y reconfortante. (p.15).

Existen muchas experiencias pedagógicas significativas relacionadas con el trabajo en equipo por medio de los juegos cooperativos, especialmente en el área de deportes: se puede decir que al utilizar los juegos cooperativos en el deporte se puede desarrollar habilidades de distintos tipos que servirán después de base para resolver conflictos entre los miembros del grupo. Durante el juego se puede observar los beneficios y dificultades de hacer cosas en grupo. Existen juegos específicos para trabajar los valores en los niños, también existen juegos específicos para trabajar la conducta, pero este proyecto investigativo pretende buscar que los juegos cooperativos abarcan muchos más en una asignatura, desde los conocimientos básicos hasta mejorar los aspectos en conducta fomentando valores de respeto y aceptación a sí mismos y a los demás, que es el caso del presente estudio.

El juego representa muchas cosas para un ser humano, Chaverra (2009) refiere que por ser un medio lúdico por excelencia, el juego es de gran motivación para la Educación Física. En este sentido, se constituye en herramienta fundamental del profesor para facilitar los aprendizajes tanto de las habilidades motrices como de los fundamentos rítmicos, de la danza y las bases del deporte en la edad escolar.

Por otro lado Lucena y Manjon, (2009) afirman que: “el juego cooperativo y educativo, puede servir como recurso metodológico en el aula de Educación Física o como base para actividades de dinamización de un centro educativo.” (p.3). Es decir, que dentro de la práctica de educación física o actividades se debe tener en cuenta el juego cooperativo como un medio facilitador no solo del proceso de aprendizaje, sino también del proceso social, ya que a través de

lo expuesto a lo largo de este marco se expresa que la cooperación unida con el juego puede dar posibles soluciones sobre los conflictos que se presentan en la convivencia escolar.

2.2.4 El juego cooperativo y los valores.

Se puede interpretar que el juego cooperativo sirve como medio para fortalecer actitudes que van encaminadas al trabajo en equipo, facilitando así la adquisición de valores y el acercamiento al compañero, en donde lo importante no es competir sino divertirse. Esto hace que manifestaciones de irrespeto o de agresividad vayan desapareciendo a través de la implementación del juego cooperativo como un recurso metodológico dentro de la escuela especialmente en la clase de educación física. Ya que es a partir del juego cooperativo que se puede formar valores, este estudio hará énfasis en poder fortalecer los valores, porque a partir de lo observado se pudo identificar la poca vivencia de algunos de ellos, generando que la convivencia se vea afectada por factores que van encaminados a estos, pero a partir de esto es importante entrar a definir que es la axiología y como se refleja en la convivencia, especialmente escolar (Echeverría, s.f.)

Se entiende como axiología al estudio de los valores que implementan los seres humanos a lo largo de la vida, lo cual puede ser un proceso constante que no termina en la vida del ser humano, ya que las experiencias en ciertas circunstancias hacen que se formen, de tal modo que se puedan emplear de manera acertada, es de ahí que desde la antigüedad han tratado de dar una respuesta al conjunto de valores que se conocen como axiología, para esto Echeverría (S.F) afirma: “los valores surgen como resultado de aplicar las funciones axiológicas a diversos tipos de argumentos” (p. 28). Es decir, que en sí, la axiología es un conjunto de valores que están presentes en la cotidianidad de la convivencia humana, los cuales pueden ser usados a partir de las experiencias y reflexiones que surgen de estos, pero no se ven solo reflejados en la vida

cotidiana sino que también se aplican en la reflexión del ser humano en su actuación a lo largo de la vida, es por esto que varias personas se han encargado de comprender el valor axiológico de estos mismos.

Por otra parte, Martínez, (2010) afirma que la axiología es: “los valores son entidades irreales y objetivas, y, como tales, no pueden ser captadas mediante la razón” (p. 35). Entonces, es a partir de lo anterior que se entiende que los valores parten de situaciones mas no del razonamiento de la misma, y es necesario comprender que los juicios de estos son establecidos por la sociedad y se les da un significado desde la moralidad, permitiendo así el actuar de las personas de una forma correcta para que la convivencia no se vea afectada por estos juicios que establece la razón, generando parámetros para vivir en armonía.

En este orden de ideas, se puede concluir con lo afirmado por Sánchez citado por Pestaña (2004) donde hace referencia que:

Si queremos consolidarnos como seres humanos, positivos, amantes de la vida, es necesario que los agentes socializantes como la familia y la escuela, en una primera instancia, y otras instituciones sociales que participan en este empeño, realicen su mejor esfuerzo para reforzar y desarrollar valores y conductas éticas (p. 43).

A partir de lo expuesto anteriormente, se puede decir que la axiología encierra varios agentes, dentro de una sociedad, los cuales van formando y reforzando estos con el fin de acoplarse a su entorno, cabe decir entonces que su objetivo fundamental es formar personas capaces de convivir en comunidad de manera armoniosa en donde aun entendiendo que el ser humano es único e irreplicable, puede construirse ética y moralmente a causa de la formación recibida de los agentes socializantes, que no provienen de la razón sino que cuyos actores que definen un valor en distintas situaciones que son condicionadas por lo emocional, haciéndolo

que sea un proceso que no se pueda captar por la razón sino por la emoción, es de ahí que se determina la forma de actuar de los sujetos, haciendo que los valores no se puedan tomar desde lo teórico.

La sociedad especialmente la familia y la escuela juegan un papel importante para el desarrollo de valores, ya que desde allí se construye y se refuerza la base de estos mismos, haciendo que los seres humanos actúen de forma correcta o incorrecta, pero dentro de este grupo de valores hay unos que sobresalen más que otros dentro de la convivencia, y es a partir de esos que se pueden formar otros valores, de ahí la importancia de este estudio para dar una posible solución al problema de convivencia escolar que generalmente se presenta en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Instituto Técnico de Sabana de Torres.

2.3. Marco Conceptual

En primer lugar, para dar inicio a la conceptualización de este estudio investigativo es importante partir de un concepto para poder entender el objetivo de este estudio. El concepto de “**educación**” se entiende como un término polisémico, donde según Castillejo (1985), el estudio etimológico del concepto “*educación*” se acerca a sus dos posibles raíces. Una, proveniente del verbo latino “educare” que significa “conducir a partir de”, se refiere a un proceso o cambio, una acción externa en la que uno influye sobre otro. La otra, basada en el verbo “educere”, que significa “hacer salir” o “extraer”, sin negar la influencia externa, insiste en que la acción pueda ser de uno mismo.

Efectivamente parece ser que en la actualidad se está más cerca de un concepto integrador de la educación; dentro de esta concepción integradora, se cita a Nassif (1987) que afirma: “La educación es la formación del hombre por medio de una influencia exterior consciente o

inconsciente (heteroeducación), o por un estímulo, que si bien proviene de algo que no es el individuo mismo, suscita en él una voluntad de desarrollo autónomo conforme a su propia ley (autoeducación).” (p.25).

Piaget (2004) en cambio refiere que la educación es “crear hombres capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente de repetir lo que han hecho otras generaciones: hombres creadores, inventores y descubridores, es formar mentes que puedan ser críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece.” (p.65).

Dentro del proceso educativo no puede dejar de mencionarse el **currículo**, este es la base de una educación formal, por lo tanto debe presentarse de una forma abierta, interactuante y dirigida a la práctica como refiere Stenhouse (1987) cuando define curriculum de la siguiente forma: “Un currículum es una tentativa para comunicar los principios y rasgos esenciales de un propósito educativo, de forma tal que permanezca abierto a discusión crítica y pueda ser trasladado efectivamente a la práctica”. Más adelante continúa: “Un curriculum es el medio con el cual se hace públicamente disponible la experiencia consistente en intentar poner en práctica una propuesta educativa” (p. 181).

El currículo debe contar con **herramientas pedagógicas** que permitan su desarrollo, entendiendo que una herramienta pedagógica es aquel medio o elemento que interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un estudiante, facilitando y optimizando la calidad de su formación.

En el presente estudio investigativo se propone tomar como herramienta pedagógica **el juego cooperativo**, haciendo una revisión del juego desde la perspectiva pedagógica éste puede ser calificado como un modo de educación por el movimiento que toma los principios educativos de la psicomotricidad y educación física de base, pero que hace un especial hincapié en aspectos

propios y característicos del juego (Cuéllar, 1996). Lindner (1981) destaca como principales características del juego en la educación las siguientes: es un natural medio de expresión, favorece la creatividad y el equilibrio emocional, desarrolla la percepción espacial, hace al niño o a la niña más receptivos a nuevas ideas y desarrolla la autoconfianza y la socialización.

Educar, en términos generales, y específicamente por medio del juego, no sólo consiste en transmitir saberes y conductas, sino en imaginar una situación psicosocial que incentive a los niños y niñas a descubrir esos saberes, que propicie un cambio en el significado de su experiencia y, después, generen conductas por sí mismos, integrándolas a su vida cotidiana. Teniendo en cuenta, entonces, lo que dice Piaget (2004) con respecto a la educación, educar por medio del juego, consiste en facilitar la germinación integral de la creatividad con la inquietud permanente de evolución para la vida.

Durante su desarrollo en la infancia, el ser humano presenta etapas significativas en el proceso cognitivo que le permiten relaciones lógicas y que lo llevan a la asimilación y acomodación mentales que caracterizan los comienzos de la representación, Piaget (2004) expresa; “la representación comienza cuando simultáneamente, hay diferenciación y coordinación entre significantes y significados. Ahora bien, los primeros significantes diferenciados los aporta la imitación y su derivado la imagen mental, que prolonga la acomodación a los objetivos exteriores” (p.56).

En cuanto las significaciones mismas, las aporta la asimilación que prima en el juego y se equilibra con la acomodación de la representación adaptada. Después de haber dissociado progresivamente sobre el plan sensorio – motor y de haberse desarrollado hasta el punto de poder sobrepasar el presente inmediato, la asimilación y la acomodación se apoya finalmente la una sobre la otra, en una conjunción que es el resultado necesario de este propio desarrollo: esta conjunción

entre la imitación afectiva o mental, de un modelo ausente y las significaciones aportadas por las diversas formas de asimilación, permite la constitución de la función simbólica.

Es entonces cuando la adquisición del lenguaje o sistema de signos colectivos, se hace posible gracias al conjunto de símbolos individuales, lo mismo que al de esos signos, los esquemas sensorio motores llegan a transformarse en conceptos o a conjugarse en conceptos nuevos.

Piaget le da una gran importancia al juego como aspecto fundamental en la formación del símbolo; elementos relevantes para entender porque el juego cooperativo puede ser empleado como herramienta pedagógica dentro del aula de clase en el proceso de aprendizaje del niño y la niña, objetivo desarrollado en el presente estudio investigativo.

Finalmente es importante abordar en términos generales la etapa de desarrollo de la **adolescencia**; en la presente investigación se hace necesario aclarar este concepto para poder entender el porqué de algunas conductas y actitudes que tienen en este caso los adolescentes que hacen parte de la población de esta investigación, pero este concepto va más allá de la edad la adolescencia:

Adolescencia es una etapa de transición que no tiene límites temporales fijos. Ahora bien, los cambios que ocurren en este momento son tan significativos que resulta útil hablar de la adolescencia como un periodo diferenciado del ciclo vital humano. Este periodo abarca desde cambios biológicos hasta cambios de conducta y status social, dificultando de esta manera precisar sus límites de manera exacta. (Hamel y Cols. 1985).

Muchos de los cambios propios de la adolescencia tienen lugar en los primeros años, también al final de la adolescencia y el inicio de la adultez temprana llevan asociadas importantes tareas propias del ser humano, como terminar los estudios, buscar trabajo o iniciar una vida

independiente, que suponen una importante transición del desarrollo, sin embargo, en este caso los cambios tienen un carácter más social que biológico.

Es por ello que la adolescencia es una etapa fundamental de todo ser humano en donde necesita experimentar y conocer nuevas cosas que le brinda la sociedad, dichos cambios (físicos-psicológicos) a los que se enfrentan los adolescentes se dan tanto en su contexto familiar, de amigos, escuela, etc., generando en ellos conductas y patrones a seguir que provocan cambios para su vida (estos cambios pueden llegar a ser positivos o negativos); esta etapa se considera fundamental para el desarrollo de la personalidad del joven adolescente, por ello el entorno familiar influye en los comportamientos del mismo, dado que la familia es un sistema conformado por una red de relaciones donde posee características propias, logrando satisfacer las necesidades psicoafectivas tempranas de todo ser humano; los padres reciben de su entorno costumbres, hábitos, culturas, maneras de pensar, valores etc. y que a la vez transmiten a los hijos y estos se interrelacionan con otras redes influyendo y adaptando su comportamiento para compenetrarse en la sociedad (Hamel y Cols. 1985).

Ahora bien, en el periodo de la adolescencia no se producen cambios radicales en las funciones intelectuales, sino que la capacidad para entender problemas complejos se desarrolla gradualmente; Romero (2005) apoyado en la teoría psicogenética del psicólogo Piaget (1974) refiere que la adolescencia es el inicio de la etapa del pensamiento de las operaciones formales, que puede definirse como el pensamiento que implica una lógica deductiva, es decir, es la capacidad de pensar de manera abstracta manipulando ideas en la mente, sin depender de la manipulación concreta del objeto; esto implica que pueden realizar cálculos matemáticos, pensar creativamente, usar el razonamiento abstracto, e imaginar el resultado de acciones particulares.

En este orden de ideas cabe resaltar que es en esta etapa donde el adolescente adquiere la conciencia de una conducta social aceptable y es cuando el tema de los valores entra a jugar un papel primordial, partiendo de que cuenta con un pensamiento abstracto; de ahí que Piaget (1974) refiera que parte de que cada ser humano es un individuo biológico, pero al no vivir aislado, aprende elementos que lo integran socialmente y en esa interacción, se desarrolla, socializa y adquiere una moral, esto es, una manera de comportarse y observar la vida de acuerdo con la idea, saber y experiencia del grupo de individuos al que pertenece; también refiere que parte fundamental de este aprendizaje está a cargo de la familia como un proceso informal y de la escuela como proceso formal (Romero, 2005).

En este sentido y de acuerdo con la teoría psicogenética, el desarrollo se concibe como la evolución progresiva de las estructuras de un organismo, y de las funciones por ellas realizadas, hacia conductas de mayor complejidad, consideradas superiores, se ocupa del desarrollo moral desde una perspectiva constructivista; esto es, de la consideración de que la moral se adquiere a través de la construcción de las estructuras de reglas y normas mediante la interacción social del niño y que se estructura definitivamente en la adolescencia, de ahí la importancia de fortalecer en los adolescentes los valores que le permitan un desenvolvimiento socialmente aceptable (Romero, 2005).

2.4. Marco Legal

Rastrear en ese ámbito de referencia del marco legal, implica estructurar desde la norma, lo elementos legales y jurídicos que sustentan en el marco del proyecto la pertinencia de un saber cómo eje transversal a las diferentes áreas del currículo. Entre otras, se pueden relacionar las disposiciones legales que soportan el presente estudio investigativo.

2.4.1. Constitución Política de Colombia. Título II. De los derechos, las garantías y los deberes. Capítulo I. De los derechos fundamentales. Artículo 27. “El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, Investigación y cátedra” (p. 46).

2.4.2. Ley 115 de 1994. Título I: Disposiciones preliminares. Artículo 5: Fines de la educación. “La formación para la preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, La educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre” (p.12).

Título II: estructura del servicio educativo. Capítulo 1: educación formal. Artículo 13°.- “Objetivos comunes de todos los niveles. Es objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas a:

- a) Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes;
- b) Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos;
- c) Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad;
- d) Desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable.
- e) Crear y fomentar una conciencia de solidaridad internacional;

- f) Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional;
- g) Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo, y
- h) Fomentar el interés y el respeto por la identidad cultural de los grupos étnicos (p. 23).

2.4.3. Lineamientos curriculares área de educación física, recreación y deportes.

Propósitos de la Educación Física:

- Aportar a los actores del proceso educativo, en el contexto de sus intereses, necesidades de salud, derechos, deberes y responsabilidades individuales y sociales, a través del conocimiento, valoración, expresión y desarrollo de la dimensión corporal, la dimensión lúdica y la enseñanza de la diversidad de prácticas culturales de la actividad física.
- Contribuir al desarrollo de procesos formativos del ser humano la organización del tiempo y el espacio, la interacción social, la construcción de técnicas de movimiento y del cultivo y expresión del cuerpo, la experiencia lúdica y recreativa.
- Orientar una educación física que reconozca su desarrollo histórico y responda a las exigencias de la educación, la cultura y la sociedad, en las condiciones actuales.
- Generar prácticas sociales de la cultura física como el deporte, el uso creativo del tiempo libre, la recreación, el uso del espacio público, la lúdica, la salud, la estética y el medio ambiente interrelacionados con diferentes áreas del conocimiento, que respondan a la diversidad en un marco de unidad nacional.
- Promover acciones que ayuden a transformar las concepciones y prácticas de la educación física, la dinámica de cambio de la escuela y la construcción de los Proyectos Educativos Institucionales.

- Impulsar una nueva didáctica pertinente a los procesos formativos; que sea investigativa, participativa y generadora de proyectos creativos.
- Orientar el establecimiento de las condiciones educativas que permitan los cambios requeridos en los ambientes de participación y organización de materiales, espacios físicos, tiempos y equipos adecuados y necesarios para el mejoramiento cualitativo de la educación física.
- Orientar para que se asuma la investigación como actitud y proceso cotidianos y permanentes del trabajo curricular, como estrategia pedagógica para que el área responda a las necesidades actuales del desarrollo pleno de la personalidad.
- Promover la cualificación de los docentes como gestores y constructores de cambios educativos; impulsar la adquisición de nuevas competencias disciplinares, éticas, políticas pedagógicas y consolidar las comunidades académicas del área. (p. 44).

Este capítulo permitió ahondar en las investigaciones y teorías que hacen referencia a las variables que se relacionan en el presente estudio investigativo, lo que permitió dar un mejor entendimiento de la temática abordada, por otro lado, facilitó plantear el próximo capítulo con relación a la metodología de investigación.

3. Marco Metodológico

En este apartado se expone una contextualización del colegio en el que se realizó la presente investigación. En ella se describe aspectos como la distribución espacial, los docentes, el alumnado y el área de intervención a partir del marco contextual. Posteriormente se explica cómo se llevó a cabo dicha intervención junto con las técnicas y los instrumentos de aplicación para la recogida de datos, finalizando con una explicación del proceso del análisis de dichos datos.

3.1 Método de investigación

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.

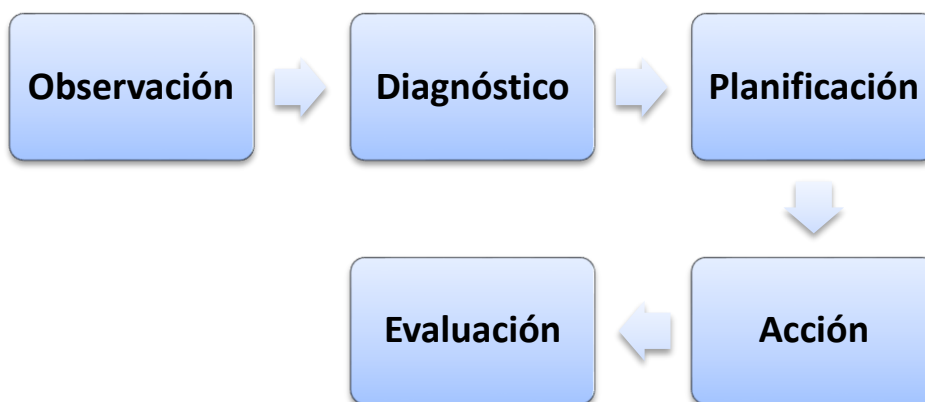
Por otro lado, se empleó un tipo de investigación descriptiva, teniendo en cuenta que está fuertemente ligado a la investigación cualitativa y a las ciencias sociales, pues son estas su campo de estudio, de cómo el significado de un proceder se configura en la interacción social donde el argumento de 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 noveno 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 noveno 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; por lo tanto se tendrán en cuenta las siguientes fases:



Fuente: Autoría propia

Fase de observación. Se identificaron los valores que los estudiantes poco vivencian en la interacción con sus pares y adultos; además de las preferencias de los juegos cooperativos que los estudiantes utilizan como medio socializador en el contexto educativo que permita el diseño de la estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores.

Fase de diagnóstico. Se aplicó una entrevista semiestructurada a docentes y padres de familia para identificar las causas del comportamiento inadecuado de los estudiantes y de esta manera poder orientar el diseño de la propuesta a partir de la realidad de los estudiantes.

Planificación. A partir de los resultados obtenidos en las dos fases anteriores se llevó a cabo la planeación de intervención con el fin de lograr los objetivos propuestos en el presente estudio.

Acción. La intervención se propuso para dar como resultado final el diseño de la estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores en los estudiantes intervenidos a partir del juego cooperativo.

3.2 Población, participantes y selección de la muestra

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 noveno de la IE Instituto Técnico Sabana de Torres los cuales están representados así: 9° 01: 28 estudiantes; 9° 02: 31 estudiantes y 9° 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 noveno que son 11 docentes, los 2 representantes de los padres de familia de cada noveno 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 9° 02 con 31 estudiantes, pues cuando se inició el estudio investigativo ellos se encontraban en grado octavo 02, y se tuvo en cuenta los siguientes criterios para que formaran parte del estudio: es el grupo más numeroso, es el grupo que presenta más dificultades comportamentales tanto dentro del aula como fuera de ella. Finalmente los participantes del estudio quedaron representando de la siguiente manera:

DOCENTES	11
ESTUDIANTES	31
PADRES DE FAMILIA	6

3.3 Marco contextual

El Instituto Técnico de Sabana de Torres “ITES” es una Institución educativa rural de carácter público, laica, mixta aprobada por el Ministerio de Educación Nacional, mediante resolución número 07072 del 22 de Agosto de 2003, expedida por la secretaria de Educación Departamental, para impartir enseñanza formal en los niveles de preescolar, educación básica primaria, secundaria y media vocacional, la cual cuenta con 19 sedes educativas en jornada diurna, calendario A, y jornada nocturna de lunes a viernes y ratificada por la resolución 017251 del 24 de Octubre de 2011 (PEI ITES, 2017).

La MISIÓN del Instituto Técnico de Sabana de Torres – ITES es:

Entidad pública de educación formal, se dedica a la formación del ser humano de manera integral apoyados en valores intelectuales, praxiológicos y actitudinales; dando especial énfasis en la

esfera cognitiva en cada una de las asignaturas, traducido esto en los resultados eficientes en el área agropecuaria e industrial (PEI ITES, 2017).

La misión enfatiza en la formación del individuo altamente competente en la dimensión intelectual, social y laboral, especialmente en el área agropecuaria e industrial, así como en procesos dinamizadores tendientes al mejoramiento y progreso de la sociedad mediados por la investigación, la convivencia ciudadana, de la cultura, del pensamiento científico, del cuidado del ambiente y de los recursos naturales y la conservación y equilibrio de la salud física y mental.

Por otra parte, Instituto Técnico de Sabana de Torres - ITES, se propuso como visión para el 2026:

Seremos una institución con alto compromiso social y de desarrollo regional mediante la implementación de proyectos educativos innovadores con énfasis en las dimensiones agropecuarias e industriales. Seremos una institución sólida en la formación integral de los estudiantes con acentuados valores humanos reflejados en la excelencia académica, disciplinaria, autonomía, valores y actitudes que propenden por el bienestar social porque queremos formar ciudadanos comprometidos con el desarrollo del municipio, del departamento y del país (PEI ITES, 2017).

Con esta visión la IE busca ser líder con alta capacidad de gestión de proyectos que permitan la industrialización de productos, a través de la aplicación y transferencia de tecnología, capaces de innovar procesos productivos acordes con las políticas de la globalización, que convergen en el surgimiento de nuevas formas de sostenibilidad y desarrollo de la comunidad educativa, convirtiéndose en una entidad autosuficiente generadora y potencializadora del desarrollo de Sabana de Torres y sus alrededores (PEI ITES, 2017).

El Instituto Técnico tiene como filosofía brindar a sus estudiantes una educación integral y humana con base en valores humanísticos, científicos y técnicos dentro del respeto, la convivencia pacífica, la justicia, la equidad, la solidaridad, el ejercicio de la tolerancia, la autonomía, la democracia y pluralismo y la libertad, permitiendo que su filosofía se mantenga para facilitar la participación del alumno en todas las decisiones de la vida económica, política, administrativa, cultural y social de su comunidad (PEI ITES, 2017).

Por otra parte, busca que los estudiantes tengan facilidad en el acceso de conocimiento científico y técnico, fomentando la investigación y el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva, analítica para facilitarle el avance en la ciencia y así poder fortalecer sus avances en el mejoramiento de la calidad de vida de su región (PEI ITES, 2017).

Ahora bien, es importante resaltar que los estudiantes participantes del estudio pertenecen al estrato 1 y 2, viven por lo general en zona rural, por lo que la principal actividad económica de los padres es la agricultura, donde un gran porcentaje trabajan como jornaleros; la mayor parte de ellos tienen un nivel académico de básica primaria, muy poco terminaron la secundaria y ninguno tiene estudios superiores. Por lo general son familias disfuncionales y extensas, la mayor parte de los estudiantes viven con uno de los progenitores principalmente la mamá y otros miembros de las familias como tíos, abuelos y primos. Esta connotación familiar puede ser un predisponente para algunos de los comportamientos agresivos que presentan los estudiantes participantes del estudio.

Finalmente, otro aspecto a resaltar en el marco contextual es la infraestructura y personal con el que cuenta la institución. La institución no cuenta con buenas instalaciones físicas, debido a que el gobierno asigna pocos recursos para su mantenimiento; la gestión de los docentes, estudiantes y padres de familia a través de actividades recolectan recursos para el manteniendo

de las instalaciones para que los estudiantes cuenten con un ambiente agradable para su aprendizaje.

La gran mayoría de los docentes cuentan con estudios de postgrado, son profesionales idóneos y dedicados a la formación integral de los estudiantes; emplean diferentes estrategias pedagógicas para hacer del aprendizaje una experiencia significativa en los estudiantes. La institución también cuenta con personal que facilita los procesos administrativos docentes, estudiantes y padres de familia.

3.4 Instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos son parte fundamental de una investigación, ya que se convierten en un medio indispensable para conocer la realidad de la que se está indagando, así mismo los instrumentos de recolección de datos son de apoyo para la presente tesis de grado, ya que son maneras que permiten al investigador acercarse a los fenómenos y sacar de ellos información, para el desarrollo de la misma se tuvieron en cuenta las siguientes técnicas de recolección de datos: la observación directa, la entrevista semiestructurada y el grupo focal.

Observación directa. De acuerdo a lo que refiere Wilson (2000) “Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos” (p. 112).

La observación, es la actividad selectiva realizada para adquirir información a través del sentido de la vista, y el contacto personal con la problemática a investigar. Tiene amplia aceptación científica como recurso de investigación, ya que en cualquier estudio es una técnica bastante objetiva de recolección. Con ella puede obtenerse información aun cuando no exista el

deseo de proporcionarla y es independiente de la capacidad y veracidad de las personas a estudiar.

La observación directa se ajusta a las características de cualquier edad, se presta para el logro de los objetivos de la investigación y no entorpece la actividad del sujeto investigado que en este caso corresponde a los niños. En la observación directa sus propósitos fundamentales son los de explorar y comprender ambientes, describir comunidades e identificar problemas y generar hipótesis, para ello es necesario la toma de notas para lo cual se considera pertinente que dichas notas serán tomadas y evidenciadas a través de un registro descriptivo siendo importante a la hora de registrar el aprendizaje del niño, el logro o dificultad que tenga, además de captar elementos más importantes y con mayor detalle.

Ahora bien, según Folgueiras, (2009) menciona para la planificación del proceso de observación una serie de pasos los cuales es importante responder con el fin de permitir cumplir uno de los objetivos propuestos, estos son:

- **¿Qué se va a observar?:** la observación va orientada a identificar los valores que los estudiantes poco vivencian en la interacción con sus pares y adultos; además de las preferencias de los juegos cooperativos que los estudiantes utilizan como medio socializador en el contexto educativo que permita el diseño de la estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores.

- **¿Cómo observar?:** Para la presente investigación se observa de manera directa en el campo aplicado con el fenómeno el cual se va a investigar, en este caso con los estudiantes del grado 8º02.

- **¿Dónde observar?:** La observación se realizará en la IE Instituto Técnico Sabana de Torres.

Entrevista semiestructurada. Las entrevistas se dividen en estructuradas, semiestructuradas o no estructuradas o abiertas, en la presente investigación se empleará la entrevista semiestructurada, que se basan en una guía de asuntos o preguntas, y el entrevistador tiene la libertad de introducirle preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre el tema investigado, además el indagador debe ser hábil manteniendo la atención suficiente como para incluir en las respuestas del informante los contenidos que son importantes para llevar a cabo análisis, permitiendo que la conversación sea de una forma natural y sin tensiones. Lo anteriormente dicho, sustentado en lo que refieren Colás y Hernández (2009):

La entrevista es la recogida de información a través de un proceso de comunicación, en el transcurso del cual el entrevistado responde a cuestiones previamente diseñadas en función de las dimensiones que se pretenden estudiar planteadas por el entrevistador” (p. 83).

La entrevista según algunos especialistas es el arte de “realizar preguntas y escuchar respuestas” a este modo es uno de los instrumentos más utilizados en la investigación cualitativa debido a que es un proceso de comunicación en donde el investigador obtiene la información que requiere de manera directa, que va más allá de ser una conversación normal pues en ella se recopila los datos o información que precisa quien desarrolla el trabajo investigativo, de acuerdo como se plantee la entrevista puede presentarse un cambio de roles en ella.

Habría que decir también que en la entrevista semiestructurada, el investigador previamente a la entrevista lleva a cabo un trabajo de planificación de la misma elaborando un guion que determine aquella información temática que quiere obtener, existe una acotación en la información y el entrevistado debe remitirse a ella, ahora bien las preguntas que se realizan son abiertas, se permite al entrevistado la realización

de matices en sus respuestas que doten a las mismas de un valor añadido en torno a la información que den, durante el transcurso de la misma se relacionarán temas y se irá construyendo un conocimiento generalista y comprensivo de la realidad del entrevistado, el investigador debe mantener un alto grado de atención en las respuestas del entrevistado para poder interrelacionar los temas y establecer dichas conexiones. (Murillo, 2016, p.8).

En este sentido, se resalta la importancia de la entrevista semiestructurada pues al plantearla tanto los temas como las preguntas están previamente seleccionadas para obtener la información relevante que requiere el investigador al plantear preguntas abiertas permitiendo profundizar en la información y entrelazarla con los diferentes temas, que precisa conocer, para saber aprovechar este instrumento es necesario que el investigador tenga una actitud de escucha, algunas ventajas de la entrevista semiestructurada son; permiten más profundidad y aclarar cualquier malentendido, permite ver hasta dónde llega el conocimiento del entrevistado, facilitan la cooperación y la empatía, permiten evaluar mejor qué piensa realmente el entrevistado, pueden producir respuestas no esperadas.

De ahí que la entrevista fue aplicada a los docentes que dictan clases en el grado 9° y a los representantes de los padres de familia del grado 9° que permitió identificar las causas del comportamiento inadecuado de los estudiantes y de esta manera diseñar la estrategia pedagógica basada en los juegos cooperativos para el fortalecimiento de los valores de los estudiantes logrando un mejoramiento en la convivencia escolar.

Grupo focal. Teniendo en cuenta lo que refiere Hernández (2009) con relación a los grupos focales como técnica de investigación cualitativa, se empleó en este estudio con el fin de

abordar a los estudiantes participantes del estudio con el fin de identificar cuáles son los factores intervinientes para que asuman comportamientos inadecuados en la institución educativa.

Hernández (2009) refiere que los grupos focales son guiados por un facilitador que controla la técnica de evaluación facilitación, conoce el tema principal y habla el mismo idioma de los participantes. Si el evaluador no está calificado en una de estas habilidades, se debe contratar a un facilitador local capacitado para la animación de grupos focales. Además del facilitador se puede incluir a especialistas para ayudar al evaluador a seleccionar a los participantes e identificar animadores de los futuros grupos.

Un observador puede también ser útil, además del facilitador, para la transcripción literal de las opiniones o la descripción del ambiente de la conversación. Para asegurar la interacción de los participantes, el facilitador deberá presentarse a los participantes previamente y deberá exponer claramente el tema principal de discusión. Esta presentación debe mantenerse informal y cercana para asegurar que no se trata de reunión de trabajo o de entrevistas individuales.

Se tuvo en cuenta para el desarrollo de la técnica la creación de un ambiente de confianza y mantener una interacción dinámica entre los participantes; asegurarse de que el tema esté siendo tratado, generando preguntas que permitan re-direccionar la conversación. De igual manera, debe identificar a las personas que hablan más o menos libremente y asegurarse de que éstas no impongan sus puntos de vista en el grupo, para así lograr el objetivo propuesto con la aplicación de esta técnica.

3.5 Análisis de datos

El análisis de los resultados del presente estudio se realizó por triangulación, es una técnica en donde se utilizan más de dos puntos de vista, o diferentes individuos que observan,

así mismo puede tomar varias fuentes de recolección de información, es decir tres fuentes es un respaldo de confiabilidad o validez, pues sirve para aminorar las copias y también abolir la inseguridad que puede producir un solo método, de los métodos de investigación la triangulación es una técnica que proporciona, la certeza de la validación de los resultados, permitiendo que sea más confiable la información que se recauda.

Esta palabra clave se utiliza para denominar la combinación de métodos, grupos de estudio, entornos locales y temporales y perspectivas teóricas diferentes al ocuparse de un fenómeno. Denzin (1989) señala que:

La triangulación se conceptualizó al principio como una estrategia para validar los resultados obtenidos con los métodos individuales. Sin embargo, el enfoque ha ido cambiando cada vez más hacia un enriquecimiento adicional y un perfeccionamiento del conocimiento y hacia la transgresión de los potenciales epistemológicos del método individual (p. 236).

En relación con lo anterior es necesario decir, que la triangulación se utilizó en la presente investigación como un apoyo, sirvió como guía para aprobar los resultados obtenidos, permitiendo que sea confiable y veraz la información que recolecta el investigador, dando paso a un conocimiento que se fue perfeccionando a medida que se fueron validando los resultados, pues es una estrategia que permitió que se construyera un resultado confiable como es la estrategia pedagógica basada en juegos cooperativos para el fortalecimiento de los valores de los estudiantes de grado noveno y mejorar la convivencia escolar.

3.6 Procedimiento de análisis de los datos

A continuación se expondrán el conjunto de procedimientos analíticos que facilitaron el estudio y la interpretación de los datos recolectados, a este propósito, es necesario resaltar que este es un periodo fundamental de la investigación, ya que a partir de allí se pudo evidenciar unos resultados a partir de los objetivos propuestos, además, dio paso a una transformación, reflexión y comprobación de la información recogida, permitiendo que se pudiera construir una posible solución en relación con el problema de estudio. A continuación se explica el procedimiento que se llevó a cabo:

Codificación abierta. La Codificación abierta Según Strauss y Corbin (2002) indican que:

Es el procedimiento analítico por medio del cual se identifican los conceptos y se descubren en los datos sus propiedades y dimensiones, teniendo en cuenta lo siguiente: Fenómenos: ideas centrales en los datos, representadas como conceptos, Conceptos: basamentos fundamentales de la teoría. Categorías: conceptos que representan fenómenos. Propiedades: características de una categoría, cuya delineación la define y le da significado. Dimensiones: escala en la cual varían las propiedades generales de una categoría, y que le da especificaciones a la categoría y variaciones a la teoría Subcategorías: conceptos que pertenecen a una categoría, que le dan claridad adicional y especificidad (p.110).

En relación con lo expuesto anteriormente, el propósito es permitir que el investigador por medio de unos pasos a seguir proponga estrategias para el fortalecimientos de los valores en los estudiantes que presentan comportamientos inadecuados a partir de los juegos cooperativos en la asignatura de educación física, recreación y deportes: para ello se llevó a cabo un análisis de

forma minuciosa, de toda la información obtenida de su proceso de recolección de datos, teniendo en cuenta los fenómenos, los conceptos, categorías, y las dimensiones de la indagación, lo cual generó nuevas conceptualizaciones y dimensiones, para luego relacionarlas con la teoría ya existente o afirmaciones que tengan relación, es decir la codificación abierta nos brinda las fundamentaciones y estructura preliminar para crear nuevas soluciones a problemas.

Codificación axial. Es el segundo procedimiento que se llevará a cabo en el análisis de los resultados,

Es el procedimiento de relacionar las categorías a sus subcategorías, denominado "axial" porque la codificación ocurre alrededor del eje de una categoría y enlaza las categorías en cuanto a sus propiedades y dimensiones, la codificación axial requiere que el analista tenga en cuenta lo siguiente: Paradigma: herramienta analítica diseñada para ayudar a los análisis, a integrar la estructura con el proceso.
Estructura: contexto condicional en el que está situada la categoría (fenómeno).
Proceso: secuencias de acciones/interacciones pertenecientes a los fenómenos a medida que evolucionan en el tiempo. (Strauss y Corbin, 2002, p.134).

Desde luego el objetivo de la codificación axial es dar comienzo al desarrollo de reagrupación de los datos, teniendo en cuenta que se relacionan las categorías con las subcategorías para que así se produzcan interpretaciones más claras sobre lo investigado, además es fundamental resaltar el paradigma, ya que es una base que permite el análisis de la información recogida, facilitando la búsqueda a través de la estructura que esta codificación propone, favoreciendo el proceso investigativo, y así mismo la solución de dicha problemática.

Codificación selectiva. Es el último procedimiento para finalizar la triangulación. Es el proceso de integrar y refinar la teoría; teniendo en cuenta que la integración es una interacción entre el analista y los datos así mismo refinar la teoría consiste en revisar el esquema para buscar su consistencia interna y brechas en la lógica, completar las categorías poco desarrolladas, recortar los excedentes y validar el esquema, en base a los siguientes procesos: Saturación teórica: punto en la construcción de la categoría en el cual ya no emergen propiedades, dimensiones, o relaciones nuevas durante el análisis. Rango de variabilidad: el grado hasta el cual varía un concepto en cuanto a las dimensiones de sus propiedades: esta variación se integra a la teoría por medio de un muestreo que busca la diversidad y los rangos de las propiedades (Strauss y Corbin, 2002, p. 157).

En última instancia la codificación selectiva consiste en realizar una clasificación de datos, para agrupar los que son significativos para la investigación, obteniendo de esta manera una información más concreta que facilite el proceso de análisis, después de esta selección ya no se necesitara ningún tipo de relación con las dimensiones o propiedades, pues ya existe un bosquejo más refinado de la indagación, así mismo el investigador podrá dar un aporte significativo para el fortalecimiento de los valores en los estudiantes, y al mismo tiempo estará dando un paso hacia el campo de la investigación científica.

3.7 Aspectos éticos

De la misma manera la fiabilidad y la autenticidad son aspectos indispensables que deben tener todos los instrumentos que son utilizados en base a la investigación científica, pues esto garantiza la confianza y veracidad de los resultados, además, este procedimiento se establece a través de la relación entre el investigador y el objeto de estudio, con el objetivo de darle

solución a la necesidad sobre la cual se está indagando, permitiendo así que se lleve a cabo de manera organizada y planificada, es significativa esta posición, pues su realización quiere decir que las declaraciones de un investigador no las hace desde un argumento personal, pues están abiertas a la comprobación que permitirá que otro se oriente por las mismas normativas y acciones metodológicas.

En este orden de ideas, se empleó un consentimiento informado que firmaron los participantes del estudio; por otro lado los instrumentos fueron sometidos a juicio de expertos que garantizaron la científicidad de los mismos al momento de aplicarlos.

4. Resultados

4.1 Análisis de los resultados

Teniendo en cuenta que el estudio investigación es cualitativo, a continuación se explica primeramente el proceso de análisis que se llevó a cabo en el estudio con los instrumentos aplicados de manera descriptiva, donde se realiza un análisis de cada uno de los ítems que conforman los instrumentos que son la observación directa, la entrevista semiestructurada y el grupo focal y seguidamente se realiza la triangulación de los resultados, relacionando los objetivos planteados, con la teoría y los resultados obtenidos.

4.1.1. Análisis del instrumento de observación directa. A continuación, se relaciona los resultados obtenidos en la observación directa realizada a los estudiantes de grado noveno:

Tabla 1. *Observación N° 1.*

FECHA DE OBSERVACIÓN	8 de Febrero
HORA DE INICIO	8:00 a.m.
HORA DE FINALIZACIÓN	9:40 a.m.
MOMENTO PEDAGÓGICO OBSERVADO (Hora de clase/descanso)	Hora de clase
RELACIONES INTERPERSONALES (Estudiante / docente ; estudiante / estudiante)	<p>ESTUDIANTE – DOCENTE: Se observa que la mayoría de estudiantes siguen las indicaciones del docente, atienden a las explicaciones de la clase, sin embargo, hay un grupo selectivo de estudiantes que muestran poco respeto a las indicaciones del docente, hablan mientras él se dirige a los estudiantes y hacen caso omiso a la realización de las actividades en clase.</p> <p>ESTUDIANTE-ESTUDIANTE: Se observa relaciones interpersonales hostiles en la mayoría de los estudiantes, evidenciando poco respeto entre ellos,</p>

	se ofenden con palabras, no se ayudan entre sí y no terminan en general las actividades asignadas por el profesor.
VALORES QUE FALTA FORTALECER EN LA INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES	De acuerdo a lo evidenciado se infiere que los valores que se deben fortalecer en los jóvenes son: Respeto Tolerancia Compañerismo Responsabilidad
ACTIVIDADES DE ESPARCIMIENTO QUE COMPARTEN LOS ESTUDIANTES	En los tiempos libres en el aula de clase los estudiantes se dedican a jugar en el celular, juegan futbol en el salón, otros hacen mesa redonda y se colocan a escuchar música, otros juegan en competencias de juegos de mesa como stock, repetir palabras difíciles.
	Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. *Observación N° 2.*

FECHA DE OBSERVACIÓN	19 de Febrero
HORA DE INICIO	10:15a.m.
HORA DE FINALIZACIÓN	12:15 p.m.
MOMENTO PEDAGÓGICO OBSERVADO (Hora de clase/descanso)	Hora de clase
RELACIONES INTERPERSONALES (Estudiante / docente ; estudiante / estudiante)	ESTUDIANTE – DOCENTE: Se observa que la mayoría de estudiantes no siguen las indicaciones del docente, les cuesta atender a las explicaciones de la clase, en general el grupo de estudiantes muestran poco respeto a las indicaciones del docente, hablan mientras él se dirige a los estudiantes y hacen caso omiso a la realización de las actividades en clase. ESTUDIANTE-ESTUDIANTE: Se observa relaciones interpersonales hostiles en la mayoría de los estudiantes, evidenciando poco respeto entre ellos, se ofenden con palabras, no se ayudan entre sí y no terminan en general las actividades asignadas por el profesor.

VALORES QUE FALTA FORTALECER EN LA INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES	De acuerdo a lo evidenciado se infiere que los valores que se deben fortalecer en los jóvenes son: Respeto Tolerancia Compañerismo Responsabilidad
ACTIVIDADES DE ESPARCIMIENTO QUE COMPARTEN LOS ESTUDIANTES	En los tiempos libres en el aula de clase los estudiantes se dedican a jugar en el celular, juegan fútbol en el salón, otros hacen mesa redonda y se colocan a escuchar música, otros hacen competencias de juegos de mesa como stock, repetir palabras difíciles, cante una canción de acuerdo a la palabra dada. En estos juegos el que pierde lo castigan con golpes en la frente al que ellos llaman “calbetazo”.
Fuente: Elaboración propia	

Tabla 3. Observación N° 3.

FECHA DE OBSERVACIÓN	28 de Febrero
HORA DE INICIO	9:40 a.m.
HORA DE FINALIZACIÓN	10:15 a.m.
MOMENTO PEDAGÓGICO OBSERVADO (Hora de clase/descanso)	Hora de descanso
RELACIONES INTERPERSONALES (Estudiante / docente ; estudiante / estudiante)	ESTUDIANTE – DOCENTE: Se observa que la mayoría de estudiantes no mantienen ningún contacto con los docentes en la hora de descanso, sólo cuando le llaman la atención a alguno de ellos. ESTUDIANTE-ESTUDIANTE: Se observa que los estudiantes se relacionan muy poco entre sí, los grupos de compartir son de muy pocos estudiantes y se evidencia relaciones agresivas entre ellos tanto física como verbal.
VALORES QUE FALTA FORTALECER EN LA INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES	De acuerdo a lo evidenciado se infiere que los valores que se deben fortalecer en los jóvenes son: Respeto Tolerancia Compañerismo Responsabilidad
ACTIVIDADES DE ESPARCIMIENTO QUE COMPARTEN LOS ESTUDIANTES	En la hora de descanso los estudiantes comparten actividades como juegos de correr en competencia como a la lleva, a peleítas; otros se sientan a jugar en el celular, se observan muchos estudiantes solos que no comparten con los otros compañeros.

Fuente: Elaboración propia

4.1.2. Análisis del instrumento de entrevista semiestructurada. A continuación se presenta los resultados obtenidos de la entrevista semiestructurada aplicada a los docentes que dictan clase en el grado noveno.

Ítem 1. ¿Para usted educar en valores significa?

Tabla 4. *Educación en valores.*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Crear condiciones pedagógicas y sociales para que la construcción personal se lleve a cabo en forma óptima.	Construcción personal
Sujeto N° 2. Formar ciudadanos auténticos que sepan asumir los retos que se les presentan.	Asumir retos
Sujeto N° 3. Formar ciudadanos auténticos que sepan asumir los retos que se les presentan.	Asumir retos
Sujeto N° 4. Formar ciudadanos auténticos que sepan asumir los retos que se les presentan.	Asumir retos
Sujeto N° 5. Formar ciudadanos auténticos que sepan asumir los retos que se les presentan.	Asumir retos
Sujeto N° 6. Formar ciudadanos auténticos que sepan asumir los retos que se les presentan.	Asumir retos
Sujeto N° 7. Formar ciudadanos auténticos que sepan asumir los retos que se les presentan.	Asumir retos
Sujeto N°8. Crear condiciones pedagógicas y sociales para que la construcción personal se lleve a cabo en forma óptima.	Construcción personal
Sujeto N° 9. Comprometerse en la construcción de un mundo justo, inclusivo, equitativo e intercultural.	Compromiso
Sujeto N° 10. Crear condiciones pedagógicas y sociales para que la construcción personal se lleve a cabo en forma óptima.	Construcción personal
Sujeto N° 11. Comprometerse en la construcción de un mundo justo, inclusivo, equitativo e intercultural.	Compromiso

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a las respuestas dadas por los docentes se infiere que la educación en valores debe estar orientada a la formación de los jóvenes donde se les facilite herramientas personales que les permita asumir los retos, desafíos y puedan resolver con acierto las dificultades que se les presenta en su cotidianidad.

Ítem 2. ¿Cuáles son los valores que se promueven en la institución educativa?

Tabla 5. *Valores que promueve la IE.*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Los valores que se promueven en la IE son el respeto, la tolerancia y la responsabilidad.	Respeto, tolerancia y responsabilidad.
Sujeto N° 2. Los valores que se promueven en la IE son el respeto, la responsabilidad y el compañerismo.	Respeto, responsabilidad y compañerismo.
Sujeto N° 3. Los valores que se promueven en la IE son la responsabilidad y el respeto principalmente	Responsabilidad y respeto.
Sujeto N° 4. Los valores que se promueven en la IE son el respeto, la tolerancia y la responsabilidad.	Respeto, tolerancia y responsabilidad.
Sujeto N° 5. Los valores que se promueven en la IE son la responsabilidad, el respeto, la tolerancia y el compañerismo	Responsabilidad, respeto, tolerancia, compromiso y compañerismo.
Sujeto N° 6. Los valores que se promueven en la IE son la responsabilidad, el respeto, la tolerancia y el compañerismo	Responsabilidad, respeto, tolerancia y compromiso.
Sujeto N° 7. Los valores que se promueven en la IE son el respeto, la tolerancia y la responsabilidad.	Respeto, tolerancia y responsabilidad.
Sujeto N° 8. Los valores que se promueven en la IE son la responsabilidad, el respeto, la tolerancia y el compañerismo	Responsabilidad, respeto, tolerancia, compromiso y compañerismo.
Sujeto N° 9. Los valores que se promueven en la IE son el respeto, la tolerancia y la responsabilidad.	Respeto, tolerancia y responsabilidad.
Sujeto N° 10. Los valores que se promueven en la IE son la responsabilidad, el respeto, la tolerancia y el compañerismo	Responsabilidad, respeto, tolerancia y compromiso.
Sujeto N° 11. Los valores que se promueven en la IE son el respeto, la tolerancia y la responsabilidad.	Respeto, tolerancia y responsabilidad.

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a los resultado obtenidos se infiere que la IE se preocupa porque sus estudiantes fortalezcan los valores del respeto, la tolerancia y compañerismo que son fundamentales para una sana convivencia, además de la responsabilidad que implica el

compromiso de aplicar lo que se aprende para mantener buenas relaciones interpersonales y así mejorar la convivencia escolar.

Ítem 3. ¿De los anteriores valores cuáles se evidencian en el grado noveno?

Tabla 6. *Valores que evidencian los estudiantes.*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Los valores que evidencian los estudiantes de grado octavo son: la responsabilidad y el compañerismo.	Responsabilidad y compañerismo.
Sujeto N° 2. Los estudiantes principalmente evidencian compañerismo.	Compañerismo.
Sujeto N°3. Los valores que evidencian los estudiantes de grado octavo son: la responsabilidad y el compañerismo.	Responsabilidad y compañerismo.
Sujeto N° 4. Los estudiantes principalmente evidencian compañerismo.	Compañerismo.
Sujeto N°5. Los valores que evidencian los estudiantes de grado octavo son: la responsabilidad y el compañerismo.	Responsabilidad y compañerismo.
Sujeto N°6. Los estudiantes principalmente evidencian compañerismo.	Compañerismo.
Sujeto N°7. Los valores que evidencian los estudiantes de grado octavo son: la responsabilidad y el compañerismo.	Responsabilidad y compañerismo.
Sujeto N° 8. Los estudiantes principalmente evidencian compañerismo.	Compañerismo.
Sujeto N°9. Los valores que evidencian los estudiantes de grado octavo son: la responsabilidad y el compañerismo.	Responsabilidad y compañerismo.
Sujeto N°10. Los valores que evidencian los estudiantes de grado octavo son: la responsabilidad y el compañerismo.	Responsabilidad y compañerismo.
Sujeto N°11. Los valores que evidencian los estudiantes de grado octavo son: la responsabilidad y el compañerismo.	Responsabilidad y compañerismo.

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: Los docentes en su mayoría refieren que los estudiantes de grado 9 demuestran responsabilidad en algunos aspectos de sus compromisos académicos pero les falta responsabilidad en otras actividades que se realizan en la IE; son compañeristas cuando de apoyar al otro se trata en temas de apoyo emocional.

Ítem 4. ¿De los valores anteriores cuáles no se evidencian en los estudiantes de grado octavo?

Tabla 7. *Valores que no evidencian los estudiantes*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Principalmente a los estudiantes les falta tolerancia y respeto entre ellos mismos y con los docentes.	Tolerancia y respeto
Sujeto N° 2. Aunque tienden a ser responsables, a algunos les falta mucho sentido de responsabilidad.	Responsabilidad
Sujeto N° 3. La mayoría de los jóvenes son intolerantes e irrespetuosos.	Tolerancia y respeto
Sujeto N° 4. Los valores que no se evidencian en los estudiantes del grado octavo son principalmente el respeto y la tolerancia, se agreden física y verbalmente.	Tolerancia y respeto
Sujeto N° 5. Les falta mucha responsabilidad.	Responsabilidad
Sujeto N° 6. Se debe trabajar más en los valores del respeto y el compañerismo.	Respeto y compañerismo
Sujeto N° 7. A la mayoría de los estudiantes les falta respeto para con ellos mismos, sus compañeros y docentes.	Respeto
Sujeto N° 8. Reforzar en los jóvenes el respeto, la responsabilidad y la tolerancia.	Respeto, responsabilidad y tolerancia
Sujeto N° 9. Demuestran poco respeto y responsabilidad.	Respeto y responsabilidad
Sujeto N° 10. Es importante que se trabaje con ellos el respeto y la tolerancia.	Respeto y tolerancia
Sujeto N° 11. Se debe trabajar más en los valores del respeto y el compañerismo.	Respeto y compañerismo

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a lo que refieren los docentes, los valores que se debe fortalecer en los estudiantes de grado 9° son la responsabilidad que aunque es un valor que demostraron tener, sin embargo, los docentes refieren que les falta más compromiso por lo que es importante seguirlo trabajando; por otra parte insisten que el respeto y la tolerancia serían los principales valores que se deben trabajar pues ellos inciden para que mejoren las relaciones interpersonales entre los jóvenes y de esta manera lograr mejorar la convivencia escolar.

Ítem 5. ¿De qué manera influyen en el ambiente escolar esos valores que no se evidencian en los estudiantes?

Tabla 8. *Influencia en el ambiente escolar.*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Tienden a formar indisciplina.	Indisciplina
Sujeto N° 2. Mantienen una constante indisciplina porque por todos pelean.	Indisciplina
Sujeto N° 3. La convivencia escolar se ve afectada por la indisciplina porque se tratan muy mal lo que fomenta peleas entre ellos.	Indisciplina
Sujeto N° 4. El hecho de que no mantengan buenas relaciones entre los jóvenes causa indisciplina en el aula de clase.	Indisciplina
Sujeto N° 5. Algunos jóvenes con su irrespeto fomentan el desorden en el aula de clase, aun cuando se encuentre el docente.	Indisciplina
Sujeto N° 6. Se ve afectada la disciplina en ese grado.	Indisciplina
Sujeto N° 7. Se observa mucha indisciplina en las aulas de clase.	Indisciplina
Sujeto N° 8. Aunque no son todos los jóvenes los que molestan si alteran el orden de la clase.	Indisciplina
Sujeto N° 9. El irrespeto entre los estudiantes hace que el ambiente escolar se vea afectado, pues se presta para la indisciplina.	Indisciplina
Sujeto N° 10. Esos valores que los estudiantes no evidencian influyen negativamente en el ambiente escolar porque no permite que las clases se desarrollen adecuadamente, se debe constantemente utilizar tiempo para que no se fomente la indisciplina, lo que atrasa las clases.	Indisciplina
Sujeto N° 11. Se ve afectada la disciplina y el orden.	Indisciplina

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: Cabe resaltar que de acuerdo a los resultados obtenidos lo que más vivencian tanto estudiantes como docentes del grado 9 es la indisciplina afectando el ambiente escolar y llevando como consecuencia el bajo rendimiento académico en general de los estudiantes.

Ítem 6. ¿De qué manera utilizan los estudiantes de grado noveno los momentos de descanso?

Tabla 9. *Actividades en la hora de descanso*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Realizan juegos agresivos donde terminan faltándose el respeto.	Juegos agresivos
Sujeto N° 2. Les gusta realizar juegos donde por la competencia terminan irrespetándose,	Juegos agresivos
Sujeto N° 3. Juegos agresivos.	Juegos agresivos
Sujeto N° 4. La mayoría se aísla de sus compañeros.	Ninguno
Sujeto N° 5. Juegos agresivos.	Juegos agresivos
Sujeto N° 6. Juegos agresivos.	Juegos agresivos
Sujeto N° 7. Juegos agresivos.	Juegos agresivos
Sujeto N° 8. Juegos agresivos.	Juegos agresivos
Sujeto N° 4. La mayoría se aísla de sus compañeros.	Ninguno
Sujeto N° 4. La mayoría se aísla de sus compañeros.	Ninguno
Sujeto N° 4. La mayoría se aísla de sus compañeros.	Ninguno

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a las respuestas dadas por los docentes, la mayoría de estudiantes utilizan el tiempo libre para realizar actividades y juegos que los llevan a la agresión, mientras que unos muy pocos se aíslan de los espacios de descanso.

Ítem 7. ¿Qué opina de la formación en valores que traen los estudiantes del hogar?

Tabla 10. *Formación en valores del hogar*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Demuestran que en el hogar se vivencia índices de violencia y falta de respeto	Respeto
Sujeto N° 2. Demuestran que en el hogar se esfuerzan por enseñar valores.	Valores
Sujeto N° 3. Demuestran que en el hogar se esfuerzan por enseñar valores.	Valores
Sujeto N° 4. Demuestran que en el hogar se esfuerzan por enseñar valores.	Valores
Sujeto N° 5. Demuestran que en el hogar se vivencia índices de violencia y falta de respeto	Violencia

Sujeto N° 6. Demuestran que en el hogar se esfuerzan por enseñar valores.	Valores
Sujeto N° 7. Demuestran que en el hogar se vivencia índices de violencia y falta de respeto	Violencia
Sujeto N° 8. Demuestran que en el hogar se esfuerzan por enseñar valores.	Valores
Sujeto N° 9. Demuestran que en el hogar se vivencia índices de violencia y falta de respeto	Violencia
Sujeto N° 10. Demuestran que en el hogar se esfuerzan por enseñar valores.	Valores
Sujeto N° 11. Demuestran que en el hogar se esfuerzan por enseñar valores.	Valores

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: La mayoría de los docentes coinciden en que en los hogares de los jóvenes se preocupan por inculcarle valores que les permita tener un comportamiento aceptable en la sociedad, sin embargo la mayoría de los muchachos al parecer que por la edad y la presión de grupo asumen en la IE un comportamiento inadecuado que afecta la sana convivencia, pues son muy pocos los estudiantes donde se evidencia según los docentes participantes del estudio que en el hogar asumen comportamientos violentos.

4.1.4. Entrevista semiestructurada aplicada a los padres de familia. A continuación se presenta los resultados obtenidos de la entrevista semiestructurada aplicada a los padres de familia representantes de los estudiantes de grado noveno.

Ítem 1. ¿Para usted que significa formar en valores?

Tabla 11. *Formar en valores*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Asumir responsabilidades de sus actos.	Responsabilidad
Sujeto N° 2. Asumir responsabilidades de sus actos.	Responsabilidad
Sujeto N° 3. Asumir responsabilidades de sus actos.	Responsabilidad
Sujeto N° 4. Asumir responsabilidades de sus actos.	Responsabilidad
Sujeto N° 5. Asumir responsabilidades de sus actos.	Responsabilidad
Sujeto N° 6. Asumir responsabilidades de sus actos.	Responsabilidad

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a los resultados obtenidos los padres de familia refieren que formar en valores es enseñarles a los hijos a asumir responsabilidades de sus actos para que vivan dentro de una normativa social.

Ítem 2. ¿Cuáles valores promueve en su hogar?

Tabla 12. *Valores que promueve en el hogar*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Los principales valores son el respeto. El compañerismo, la solidaridad y la responsabilidad.	Respeto, compañerismo, la solidaridad y responsabilidad
Sujeto N° 2. Los valores que se promueven son la tolerancia, el respeto y la responsabilidad	Tolerancia, el respeto y responsabilidad
Sujeto N° 3. Los valores que se promueven son la responsabilidad y el respeto.	Responsabilidad y respeto
Sujeto N° 4. Los principales valores son el compañerismo, compromiso y el respeto.	Compañerismo, compromiso y respeto
Sujeto N° 5. Los principales valores son la responsabilidad, la solidaridad y el respeto.	Responsabilidad y respeto
Sujeto N° 6. Los valores que se promueven son el respeto, la tolerancia y el compañerismo.	Respeto, tolerancia y compañerismo

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: Se infiere de acuerdo a los resultados obtenidos que los principales valores que se promueven en las familias de los jóvenes de grado octavo son la responsabilidad, el respeto, el compromiso, la tolerancia y el compañerismo.

Ítem 3. ¿Cuáles valores anteriores se evidencian en su hijo?

Tabla 13. *Valores que se evidencian.*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Los valores que se evidencian en mi hijo son el compañerismo y la tolerancia.	Compañerismo y tolerancia
Sujeto N° 2. Los valores que se evidencian en mi hijo son la responsabilidad y el respeto.	Responsabilidad y respeto

Sujeto N° 3. Los valores que se evidencian en mi hijo son el compañerismo y la tolerancia.	Compañerismo y tolerancia
Sujeto N° 4. Los valores que se evidencian en mi hijo son el compañerismo y la tolerancia.	Compañerismo y tolerancia
Sujeto N° 5. Los valores que se evidencian en mi hijo son el compañerismo y la tolerancia.	Compañerismo y tolerancia
Sujeto N° 6. Los valores que se evidencian en mi hijo son la responsabilidad y el respeto.	Responsabilidad y respeto

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: Es de resaltar que los padres de familia participantes del estudio refieren que los valores que más se resaltan en sus hijos son el compañerismo y la tolerancia, teniendo en cuenta que es una edad donde le dan gran importancia a los amigos.

Ítem 4. ¿Cuáles valores considera se deben reforzar en su hijo porque influyen en el comportamiento?

Tabla 14. *Valores que se deben reforzar.*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Los valores que deben reforzarse siempre son el respeto y la responsabilidad.	Respeto y responsabilidad
Sujeto N° 2. Sobre todo el respeto y la responsabilidad.	Respeto y responsabilidad
Sujeto N° 3. Es importante que siempre se refuerce los valores del respeto, la responsabilidad y la tolerancia.	Respeto, responsabilidad y tolerancia
Sujeto N° 4. La responsabilidad y el respeto.	Responsabilidad y respeto
Sujeto N° 5. Seguir reforzando la responsabilidad, el respeto y el compañerismo.	Responsabilidad, respeto y compañerismo
Sujeto N° 6. Pienso que son muy importantes los valores del respeto y la responsabilidad.	Respeto y responsabilidad

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: Los padres de familia coinciden en sus respuestas al afirmar que se debe reforzar los valores del respeto, la responsabilidad, el compañerismo y la tolerancia en los jóvenes de grado octavo, pues se entiende que estos valores permiten un mejor desenvolvimiento social.

Ítem 5. ¿Cuál o cuáles de los siguientes momentos de esparcimiento utiliza su hijo?

Tabla 15. *Momentos de esparcimiento.*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Ver televisión y compartir con los amigos.	Televisión y amigos
Sujeto N° 2. Usar el celular todo el día.	Celular
Sujeto N° 3. Usar el celular y compartir con los amigos.	Celular y amigos
Sujeto N° 4. Ver televisión.	Televisión
Sujeto N° 5. Usar el celular y compartir con los amigos.	Celular y amigos
Sujeto N° 6. Usar el celular y compartir con los amigos.	Celular y amigos

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: Los padres de familia refieren que sus hijos utilizan su tiempo de esparcimiento principalmente viendo televisión, usando el celular todo el día y compartiendo con los amigos, lo que se infiere que se hace necesario que realicen otras actividades que les permitan el crecimiento personal y el fortalecimiento de sus valores.

Ítem 6. ¿Qué opina de la formación en valores que recibe su hijo en la institución educativa donde estudia?

Tabla 16. *Formación en valores en la IE.*

ENTREVISTA	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
Sujeto N°1. Se preocupan por enseñar valores.	Enseñan valores
Sujeto N° 2. Se debe reforzar más la enseñanza en valores porque los jóvenes están asumiendo comportamientos no adecuados.	Reforzar valores
Sujeto N° 3. Se preocupan por enseñar valores.	Enseñan valores
Sujeto N° 4. Se preocupan por enseñar valores.	Enseñan valores
Sujeto N° 5. Se debe reforzar más la enseñanza en valores	Reforzar valores
Sujeto N° 6. Se preocupan por enseñar valores.	Enseñan valores

Fuente: Elaboración Propia

INTERPRETACIÓN: Los padres de familia refieren que la IE se preocupa por enseñar valores pero que se hace necesario empelar más o mejores estrategias para reforzar esos valores, pues los jóvenes asumen comportamientos inadecuados que afecta su rendimiento académico en general.

4.1.5. Análisis del Grupo focal aplicado a los estudiantes. A continuación se presenta el análisis del grupo focal que se aplicó a los estudiantes del grado noveno.

Tabla 17. *Grupo focal aplicado a los estudiantes.*

ITEM	UNIDAD TEXTUAL DE ANÁLISIS
N°1. ¿Para usted que es un valor?	Los valores son características de comportamiento que identifican a una persona dentro de una sociedad.
N° 2. ¿Para usted que significa formar en valores?	Formar en valores significa que se hagan muchas actividades que al compartir con amigos, profesores y padres de familia permita que todas las personas fortalezcan esos valores que ya poseen y que aprendan otros.
N° 3. ¿Qué valores se promueven en su institución educativa?	Todos los valores, como el respeto, la responsabilidad, la tolerancia, el compañerismo, la creatividad y otros.
N° 4. ¿Cómo se vivencian estos valores en la institución educativa?	Hay actividades que permiten vivenciar los valores como por ejemplo las izadas de bandera, el Jean Day, la semana cultural y las fechas especiales que se celebran en la IE.
N° 5. ¿Qué valores considera se deben reforzar en su institución educativa?	En general todos los valores, pero principalmente el del respeto, la responsabilidad, el compañerismo y el trabajo en equipo.
N° 6. ¿Cómo se podrían fortalecer?	Realizar actividades más personalizadas en las asignaturas y no solamente que las actividades sea académicas.
N° 7. ¿De qué manera utilizan los momentos de esparcimiento en la institución?	Para jugar con los compañeros, hablar, jugar en el celular.
N° 8. ¿Cuáles juegos le gustaría que se desarrollaran para fortalecer los valores y el trabajo cooperativo en su institución educativa?	Hay muchos juegos pero principalmente aquellos que requieran competencia que permita fortalecer nuestros valores y que podamos compartir como compañeros, actividades como rally, encuentra el tesoro, alcance una estrella, juegos de mesa y otros.

Fuente: Elaboración Propia

a. Triangulación de los resultados

Después de analizados los instrumentos aplicados se presenta la triangulación de los resultados a partir de los objetivos planteados, la teoría utilizada y los resultados obtenidos.

Tabla 18. *Triangulación de los resultados*

OBJETIVOS	TEORIA	RESULTADOS
Identificar en los estudiantes los valores que poco vivencian en el contexto educativo permitiendo el diseño de una estrategia pedagógica para su fortalecimiento.	El juego cooperativo sirve como medio para fortalecer actitudes que van encaminadas al trabajo en equipo, facilitando así la adquisición de valores y el acercamiento al compañero, en donde lo importante no es competir sino divertirse. Esto hace que manifestaciones de irrespeto o de agresividad vayan desapareciendo a través de la implementación del juego cooperativo como un recurso metodológico dentro de la escuela especialmente en la clase de educación física. Ya que es a partir del juego cooperativo que se puede formar valores, este estudio hará énfasis en poder fortalecer los valores, porque a partir de lo observado se pudo identificar la poca vivencia de algunos de ellos, generando que la convivencia se vea afectada por factores que van encaminados a estos, pero a partir de esto es importante entrar a definir que es la axiología y como se refleja en	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.
Reconocer las preferencias de juegos cooperativos que los estudiantes utilizan como medio socializador en el contexto educativo que permita el diseño de la estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores.		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

la convivencia, especialmente escolar (Echeverría, s.f.)	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.
--	---

Fuente: Elaboración Propia

4.3. Estrategia Pedagógica

4.3.1 Título de la estrategia pedagógica

“Viviendo una nueva aventura... como piratas de los valores”.

4.3.2. Justificación

Es importante resaltar que la educación en Colombia está encaminada a una formación permanente tanto en lo personal, como lo cultural y lo social, así lo refiere la Ley 115 de 1994; además refiere, que esta educación debe fundamentarse en formar a niños y jóvenes de manera integral en su persona humana, dignidad, derechos y deberes.

En este orden de ideas, hay que señalar que todas las áreas de conocimiento contribuyen a dicha formación integral de los estudiantes a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en valores como el respeto, la tolerancia, el compañerismo, la solidaridad y la responsabilidad.

Es de resaltar que esta estrategia pedagógica planteada forma parte de la programación del área de Ed. Física, en la cual se tratan diversos contenidos de dicho área, siendo el principal y, por lo tanto predominante, el juego cooperativo.

Se emplea el juego cooperativo con el fin de que los estudiantes aprendan los unos de los otros, ya que requiere poner en común conocimientos y estrategias para resolver diversas situaciones, a su vez que incide como un medio para el dialogo, la resolución de conflictos, la ayuda a los demás y mejorar el ambiente escolar aportando al fortalecimiento de los valores que permiten una sana convivencia entre los estudiantes.

Es de resaltar que todas las actividades programadas estuvieron guiadas por el trabajo en equipo y la cooperación (Velázquez, 2002; Omeñaca y Ruiz, 2001; y otros) y los principios de actividad, autonomía, socialización grupal, autonomía, juego y creatividad que son pilares del curriculum del área de Educación Física, según lo propone el MEN (2017); como metodología más específica se partió del descubrimiento guiado (Blázquez, 2010) donde los estudiantes tienen que intentar resolver la actividad partiendo de sus experiencias, dialogando, explorando nuevas formas de resolverlo.

Con relación al área de Ética y valores, las actividades están encaminadas a despertar en los estudiantes valores positivos y generar actitudes de comportamiento y habilidades sociales adecuadas para la prevención y resolución pacífica de conflictos y convivencia social, como ejes temáticos del área; se tuvieron en cuenta partiendo de la transversalidad que se debe dar en una formación integral.

Por otra parte, es de aclarar que en la planeación de las actividades se tuvo en cuenta la etapa de desarrollo en la que se encuentran los estudiantes; partiendo de lo que refiere Piaget (1974) ellos se encuentran en la etapa de operaciones formales, a medida que los adolescentes

entran en este periodo, adquieren la capacidad de pensar de manera abstracta manipulando ideas en su mente, sin depender de la manipulación concreta del objeto; esto implica que pueden realizar cálculos matemáticos, pensar creativamente, usar el razonamiento abstracto, e imaginar el resultado de acciones particulares.

Finalmente se quiere resaltar el título “Viviendo una nueva aventura...como piratas de los valores”, pues fue concertado con los estudiantes como una forma de ver lo positivo dentro de lo negativo, teniendo en cuenta que la palabra “Pirata” significa apoderarse de algo que no es suyo y que además está cargado con aventura y tesoros. Con esta propuesta se quiso resaltar precisamente como apoderarse de los valores como un tesoro que permite vivir en unidad y armonía.

4.3.3 Contexto

El principal lugar de desarrollo de la estrategia pedagógica es en la cancha deportiva de la institución educativa Instituto Técnico de Sabana de Torres. Cuenta con buena iluminación y un gran número de recursos materiales, disponiendo de todos ellos que son necesarios para llevar a cabo las actividades. También se hará uso del coliseo del colegio, que aunque es pequeño permite llevar a cabo algunas actividades que requieren de atención y concentración.

4.3.4 Destinatarios

Esta estrategia pedagógica está dirigida a los estudiantes de grado noveno; compuesta por un grupo heterogéneo de 31 estudiantes.

Dado que la estrategia pedagógica está centrada es en el juego cooperativo, se hace necesario iniciar las actividades aclarando el sentido de la cooperación en vez de la competencia que es precisamente esta última la que fomenta las relaciones interpersonales

negativas entre los estudiantes; partiendo de que ellos en esta edad y de acuerdo a lo que refiere Piaget (1974) el desarrollo de sus procesos mentales se encuentra en la etapa de operaciones formales lo que permite la reestructuración positiva de aquellos esquemas de competencia y rivalidad.

4.3.5 Tiempo

Esta estrategia pedagógica se desarrolla durante 5 semanas, en la clase de Educación Física los días jueves, en horario de 7:00 a.m. a 9:00 a.m.

4.3.6 Competencias a fortalecer

Teniendo en cuenta las competencias que se deben fortalecer en el área de acuerdo a los lineamientos emitidos por el MEN, la estrategia pedagógica a través de las actividades diseñadas y aplicadas fortalecen las siguientes:

Competencia lingüística: está presente durante el desarrollo de las actividades, puesto que los estudiantes tendrán que hacer uso del lenguaje oral durante la realización de los juegos y actividades. En este sentido, los estudiantes deberán hacer uso del diálogo y el consenso para tomar las decisiones correctas, vivenciando los valores que se están fortaleciendo como son el respeto, la tolerancia, el compañerismo, la solidaridad, la responsabilidad y valorando siempre la opinión de los demás. Pero también tendrán que emplear la lengua escrita para descodificar, comprender e interpretar pequeños textos y acertijos que contienen algunas actividades.

Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología: es la que tiene una menor presencia, pero no por ello no importante. Especialmente se encuentra en la última sesión en la lectura de mapas y orientación a través de ellos.

Competencia aprender a aprender: supone para los estudiantes disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades. Los estudiantes deberán buscar, recurrir a sus conocimientos previos y experiencias personales y ponerlo en común con sus compañeros para encontrar una respuesta idónea ante el reto propuesto.

Competencia social y cívica: es la encargada de hacer que los estudiantes puedan comprender la realidad social en la que vive, y de que aprendan a cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como contribuir a su mejora. Por tanto, los estudiantes desarrollarán esta competencia gracias sobre todo al trabajo cooperativo lo que permite que dialoguen entre ellos para tomar las decisiones correctas, pero siempre valorando y respetando las ideas de los demás compañeros.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: durante el desarrollo de las actividades, los estudiantes deberán tener la suficiente responsabilidad para trabajar colectivamente, y tendrán que conseguir tener la suficiente autoestima para creer en ellos mismos y no desanimarse en caso de no resolver correctamente alguna actividad; por otra parte identificar al compañero que tiene rasgos de liderazgo para que puedan ser orientados en las diferentes actividades, siempre teniendo en cuenta los valores que se están fortaleciendo.

4.3.7 Actividades

A continuación se presenta cada una de las sesiones con sus respectivas actividades:

Tabla 19. *Actividades*

SESIONES	ACTIVIDADES
SESIÓN N° 1. Rumbo a una nueva aventura	Calentamiento; a ver si me pilla; invasión; cada oveja con su pareja; buscadores de oro; reflexión.
SESIÓN N° 2. Acrosport: Ondeas la bandera	Calentamiento, exploración del barco, reagrupamiento, diseña tu soporte, reflexión.

SESIÓN N° 3. Hora de embarcar	Calentamiento; el paso del río, reparto de funciones, reflexión.
SESIÓN N° 4. Aventura en la isla	Calentamiento, las 9 puertas y el camino minado, el refugio, reflexión.
SESIÓN N° 5. Destino final	Calentamiento, en busca del tesoro, reflexión.

Elaboración propia

4.3.8 Desarrollo

Cada una de las sesiones están planteadas para que lleven una secuencia y al final se obtenga un resultado; de ahí el nombre de la estrategia “Viviendo una nueva aventura... como piratas de los valores”, se asemeja a un viaje a una isla donde se realiza la secuencia que está diseñada de la siguiente manera: rumbo a una nueva aventura, ondea la bandera, hora de embarcar, aventura en la isla, destino final. A continuación, se describe cada una de las actividades en cada secuencia.

4.3.8.1. Rumbo a una nueva aventura.

Objetivos:

- Conocer los principales rasgos del juego cooperativo diferenciando este del juego competitivo.
- Evidenciar los valores del respeto, la tolerancia, el compañerismo, la solidaridad y la responsabilidad.

Recursos. Conos, bancos, Saquitos pequeños, cuerdas, antifaces.

- Calentamiento: Movilidad articular y estiramientos musculares dinámicos y carrera continua.
- ¡A ver si me pillas!: Dos estudiantes se sitúan a ambos lados de la cancha y tienen que intentar juntarse mientras el resto lo impide. Después se repite pero siendo ahora tres

los que se tienen que unir y el resto se divide en dos grupos: los que ayudan a la unión y los que la impiden.

- **Invasión.** Se hacen dos equipos y a cada uno se le asigna un determinado espacio. En cada uno de ellos se colocan 7 conos que deben ser recuperados por el equipo contrario. Cuando uno entra en el campo del adversario puede ser pillado. De ser así iría a la “cárcel” (zona marcada) y otro jugador de su equipo podría salvarlo dándolo en la mano. Gana el que consiga antes todos los conos.
- **Cada oveja con su pareja.** Para empezar se comenta a los estudiantes que en los siguientes juegos y sesiones todo gira en torno a una temática, los piratas, a los cuales les ira sucediendo una serie de aventuras y retos que tendrán que intentar resolver. A continuación se les presenta la actividad diciendo que están en una fiesta de piratas y que deben de encontrar a tres de sus compañeros. Para ello, a cada estudiante se le da un papel que contiene escrita una determinada acción o situación (6 diferentes) que debe de representar utilizando sus recursos corporales: Luchar con una espada, Capitán Garfio, buscando un tesoro, mirando con un catalejo, conduciendo el barco y disparando con un cañón.

El objetivo es que todos los que tienen la misma acción se terminen juntando y así establecer unos grupos iniciales para el posterior juego.
- **Buscadores de oro.** En esta actividad el profesor les dirá: “antes de embarcar, munición falta os hará, así que ser avispados y sacos de oro llevaros”. Primero se forman tres grupos manteniendo los anteriores (cada dos grupos forman ahora uno). Por otro lado, para cada grupo, colocamos cuatro bancos formando una cruz. Encima de cada uno de ellos se sitúa un compañero con los ojos cerrados agarrándose a una

cuerda atada por los extremos y de un tamaño acorde con la distancia entre los bancos de tal modo que el avance en uno de los bancos implique el retroceso en otros.

Distribuidos por el suelo, junto a cada banco se colocan dos sacos de arena. El resto del grupo se situará detrás de cada banco y será el encargado de ir dando directrices al compañero que esta subido al banco. Tienen que intentar coordinar sus acciones de tal forma que consigan recoger todos los sacos sin que nadie caiga del banco ni suelte la cuerda. Si esto ocurre, se les quita un saco. (Adaptado de Velásquez, 2002).

Reflexión. Se analizará la sesión, encontrando las posibles diferencias y semejanzas entre los dos primeros juegos y los dos últimos, donde se identifique las características del juego cooperativo frente al juego competitivo.

4.3.8.2 Acrosport: ondea la bandera.

Objetivos:

- Cooperar con los compañeros empleando el dialogo para resolver la actividad.
- Favorecer la relajación corporal del compañero.
- Evidenciar los valores del respeto, la tolerancia, el compañerismo, la solidaridad y la responsabilidad.

Recursos: Colchonetas, picas y pañuelos.

Actividades:

- Calentamiento.
- Exploración del barco: Para comenzar la sesión, y así establecer una pequeña relación con la temática, el profesor dirá a los estudiantes algo similar a lo siguiente: “Es hora

de colocar nuestra bandera pirata, pero eso si necesitamos un buen soporte original y divertido. Para ello lo conseguiremos a través del acrosport”.

En primer lugar por parejas cogerán una colchoneta y empezaran una pequeña exploración: uno se coloca a cuatro patas (recibe el nombre de portor) mientras su compañero intenta desequilibrarle. Después hacemos una pequeña puesta en común para extraer entre todos cuando el portor es más estable (apoyos, separación...). Nuevamente uno de los dos adoptaba la posición anterior y el otro explora en que zonas su compañero es capaz de aguantar peso sin causarle ninguna molestia, realizando otra puesta en común (posición de las extremidades y espalda, los puntos de soporte...). Para finalizar, tienen que buscar diferentes formas de mantener el equilibrio sobre el compañero: todo el cuerpo encima del suyo o bien una parte encima y otra en el suelo.

- Reagrupamiento: El profesor reparte una ficha con diferentes equilibrios de acrosport. Los estudiantes se agruparan de cuatro en cuatro, es decir, se unirán dos parejas de las formadas ya en la actividad anterior. Esta actividad consiste en que los estudiantes intenten realizar las posturas que aparecen en la ficha que se les entregará con las figuras.
- Diseña tu soporte: Manteniendo los grupos anteriores, partiendo de las figuras de acrosport que antes han practicado y de su imaginación, tienen que crear su propia figura, la cual será “el soporte” para colocar su bandera (una pica con un pañuelo atado). El profesor hará hincapié en que la creatividad y la originalidad son muy importantes en esta actividad. Para no olvidarnos de la idea de que todos viajamos en un mismo barco, cada grupo expone su figura al resto de la clase. Cada grupo da una

puntuación del 1 al 3 al resto de los grupos, siendo el que más puntos reciba el soporte elegido para colocar la bandera. (Adaptado de Velásquez, 2002).

- **Relajación:** En parejas uno de los dos se tumba boca abajo en una colchoneta mientras el otro con ayuda de un balón realiza un masaje desde los pies a la cabeza siguiendo las indicaciones del profesor.

Reflexión: Se evalúa con los estudiantes como se sintieron con las actividades, resaltando los valores que más sobresalieron y el porqué.

4.3.8.3. Hora de embarca

Objetivos:

- Mantener el equilibrio en situaciones dinámicas coordinando las acciones consigo mismo y con las de sus compañeros con un objetivo en común.
- Intervenir en la actividad de forma participativa, cooperativa y solidaria sin agredir las normas del juego.
- Evidenciar los valores del respeto, la tolerancia, el compañerismo, la solidaridad y la responsabilidad.

Recursos: Folios, bancos y colchonetas.

Actividades:

Calentamiento.

- El paso del río: “Estamos a punto de embarcar en nuestro barco, pero antes nos queda un nuevo reto que resolver, ¿cómo llegar hasta el barco con semejante río que hay separándonos de él?”. Para comenzar se forman grupos de 6 personas (4 grupos). Los componentes de cada grupo se colocan en fila manteniendo cada uno

de ellos un folio y un folio más que habrá en el suelo delante del grupo. Los participantes tienen que desplazarse sobre las hojas para llegar al otro extremo del gimnasio o del lugar indicado. En ningún momento se podrá pisar fuera de los folios y de ser así todo el grupo deberá volver a la salida y comenzar de nuevo. Una vez que todos los grupos han logrado llegar hasta “el barco” deben unir todos los folios formando una frase que les conducirá al siguiente juego.

Nota: la solución es que vayan pasándose los folios todos los miembros del grupo para poder avanzar, teniendo en cuenta la distancia en la que sitúan los folios para que todos tengan la misma posibilidad de pasar de uno a otro.

- Reparto de funciones. Una vez que los alumnos hayan colocado los folios se encuentran con lo siguiente: “En esa hilera de bancos os debéis de situar, mantener el equilibrio y luego escuchar. Si resolvéis bien la actividad la escalera de vuestro barco lista estará y un aplauso al terminar os podréis dar”. Los estudiantes situados en los bancos escucharán en que consiste ahora la actividad: tienen que ordenarse de menor a mayor estatura sin caerse del banco o apoyar un pie en el suelo.
- Relajación. “Es hora de descansar porque el próximo día comenzáis a navegar, así que tumbaos en vuestros “camarotes” (colchonetas), cerrar los ojos y escuchar esta pequeña historietta: A partir de este instante vas a visualizar una isla a lo lejos cuya arena es dorada, justo como a ti te gusta, reluciente bajo este sol ardiente. Cuando te quieres dar cuenta el barco ya está llegando a la isla. Puedes ver el mar tranquilo y azul que se desliza con suavidad hasta la orilla, donde lentamente las olas se deshacen mientras se desgrana el dulce sonido de la espuma...”. El profesor va narrando un

pequeño relato mientras los alumnos tumbados en las colchonetas con los ojos cerrados van imaginándose. (Adaptado de Velásquez, 2002).

Reflexión: Se evalúa con los estudiantes como se sintieron con las actividades, resaltando los valores que más sobresalieron y el porqué.

4.3.8.4. Aventura en la isla

Objetivos:

- Buscar estrategias para resolver el reto planteado participando de forma activa y cooperando.
- Emplear el dialogo para resolver la actividad y resolver conflictos.
- Coordinar las acciones consigo mismo y entre los compañeros.
- Valorar el trabajo en equipo como un medio de disfrute y diversión a la hora de realizar una actividad.
- Evidenciar los valores del respeto, la tolerancia, el compañerismo, la solidaridad y la responsabilidad.

Recursos: bancos, picas, cuerdas, colchonetas, conos, antifaces y paracaídas.

Actividades:

- Calentamiento.
- Las nueve puertas y el camino minado: “¡Tierra a la vista! Desembarquemos y echemos un vistazo, quien sabe si habrá un tesoro por estas tierras...Fijaros allí. Hay una especie de puertas amontonadas, ¿qué tal si las cruzamos?”. La organización del

espacio es la siguiente: en primer lugar aparece el montaje que aparece en la guía facilitada, continuado por un recorrido lleno de conos colocados aleatoriamente.

Los estudiantes tienen que pasar al otro lado cruzando al menos una persona y máximo tres personas por el mismo agujero, y sin tocar las cuerdas. Para conseguirlo es importante que se ayuden entre todos y también pueden utilizar cualquier material disponible para ayudarse. Una vez que han pasado se colocan por parejas y uno de ellos con los ojos cerrados debe de llegar al final sin pisar ninguna “mina” (conos). Para ello su pareja le dirige.

- El refugio: “Parece ser que en esta isla no hay ningún tesoro. Todo ha sido una trampa. Aun así, estoy seguro de que cerca de aquí habrá otra isla donde nos aguardará una gran recompensa. Ahora ya se ha hecho tarde, será mejor que pasemos aquí la noche. Para ello construyamos una buena tienda de campaña”. El profesor coloca una carpa de campar en el suelo. Los alumnos se sitúan alrededor, agachados y agarrándolo con las dos manos. Tras una señal, todos levantan la carpa por encima de sus cabezas. En este momento forma una sombrilla gigante que se va desinflando poco a poco. Iremos repitiendo el proceso para explorar nuevas posibilidades: si se quiere dejar sin aire rápidamente, hay que llevar la carpa hacia abajo y afuera o si queremos que suba más arriba, tenemos que dar algún paso hacia el centro para que la carpa se extienda.

Después toman la carpa a la altura de la cintura y la van elevando por encima de sus cabezas, con los brazos extendidos. En ese momento, rápidamente caminan hasta juntarse en el centro del círculo donde cerraran la carpa formándose una burbuja de aire.

Ahora se numeran del 1 al 4 y a la señal elevan la carpa lo más alto posible a la vez que todos los estudiantes que tienen el número que el profesor ha dicho intercambian sus posiciones por debajo de la carpa sin dejarla caer.

- Para finalizar, los estudiantes suben la carpa lo más alto que puede a la vez que dan dos pasos hacia el centro. Cuando empieza a bajar se lo pasan por la espalda hasta que llegue el borde al suelo y se sientan sobre el formando una gran “tienda de campaña”.

(Adaptado de Velásquez, 2002).

Reflexión: Se evalúa con los estudiantes como se sintieron con las actividades, resaltando los valores que más sobresalieron y el porqué.

4.3.8.5. Destino final.

Objetivos:

- Orientarse en el espacio a través de un plano haciendo uso de las Tics.
- Evidenciar los valores del respeto, la tolerancia, el compañerismo, la solidaridad y la responsabilidad.

Recursos: colchonetas, aro, tablets, códigos QR, música Piratas del Caribe, premios para todos los estudiantes.

Actividades:

- Calentamiento.
- En busca del tesoro: “Coge tu catalejo y mira allá a lo lejos, ¡es una nueva isla!... Sigamos avanzando, pero ¿qué está pasando? El barco se ha quedado atrapado entre todas estas plantas del mar, tendremos que buscar la manera de llegar a la isla sin tocar el agua del mar”. Los estudiantes forman tres grupos y cada uno de ellos

dispone de una colchoneta a un extremo del patio. El objetivo es llegar al otro lado sin pisar el suelo. La estrategia consiste en que los tres grupos compartan sus colchonetas y así poder llegar todos. El profesor, en principio, solo les dice en que consiste el juego, pero si pasado un tiempo no han encontrado la solución les dará alguna pista como “recordar como cruzasteis la actividad del río”, “no es una carrera, el objetivo es que lleguéis todos”... Una vez que llegan al otro lado, se encontrarán con un aro encima de una caja: tienen que formar un círculo. Uno de ellos coloca el aro sobre el brazo y sin soltarse de la mano tendrán que pasar el aro de un niño a otro, sin soltarse de las manos.

Ahora ya podrán abrir la caja, la cual contiene tres códigos. Ambos códigos contienen una vista de pájaro del colegio, pero en cada uno de ellos hay una cruz en un determinado sitio diferente. Cada grupo debe de llegar a ese lugar, coger una nota y regresar al patio. Finalmente, tienen que juntar las notas para formar el siguiente texto: “¡Hola, duendes de los océanos y bacalaos de los mares del sur! Si sois los piratas de los valores mi mensaje ha llegado a la orilla adecuada. A llegado el momento de abrir el tesoro encontrado para cambiar de rumbo y volver a puerto”.

- Mientras los estudiantes unen las notas, sonará la música de piratas del caribe. Los estudiantes abrirán la caja y allí encontrar un premio para cada uno de ellos.

(Adaptado de Velásquez, 2002).

Reflexión: Se evalúa con los estudiantes como se sintieron con las actividades, resaltando los valores que más sobresalieron y el porqué.

4.3.8.6. Evaluación.

A través de las actividades propuestas en la estrategia pedagógica, se pretendió llevar a cabo una evaluación de forma continua, formativa y procesual, ya que lo que se quiere evaluar no es solamente el producto final, sino que se tiene en cuenta el proceso de enseñanza – aprendizaje que lleven a cabo los estudiantes; para ello se colocó en práctica una serie de técnicas e instrumentos de evaluación:

Técnicas:

- Observación directa del profesor a los estudiantes durante la realización de todas las tareas para comprobar su actitud y su trabajo.
- Auto-evaluación: los estudiantes irán autoevaluándose percibiendo aquello que han aprendido y lo que no; en la parte grupal y sobre todo de forma individual.
- Diario de reflexión: consiste en el registro de hechos o acontecimientos que reflejan la experiencia de aprendizaje del estudiante durante el desarrollo de una actividad en un determinado período de tiempo.

Instrumentos:

- Listas de control: En ellas se irá recogiendo todo lo que el profesor observe en las distintas actividades.
- Cuaderno de clase: en él, el estudiante irá recogiendo lo que ha aprendido de cada actividad y valorará si le ha gustado tanto lo que han hecho como la actuación del profesor.
- El registro anecdótico: nos permite recoger los comportamientos espontáneos del estudiante durante un periodo de tiempo determinado. Este registro resulta

útil como información cualitativa al momento de integrar datos y emitir juicios de valor.

- Comentarios y reflexiones: esto le permite al profesor valorar conocimientos adquiridos, dificultades, descubrimientos compartidos...

Para obtener una valoración final de cada estudiante, teniendo en cuenta todo lo anterior, la nota se distribuye en los siguientes porcentajes, los cuales han de ser superados, es decir, obtener al menos la mitad de cada porcentaje para hacer media entre todos ellos:

- 20%: el comportamiento.
- 10%: participación en las actividades, ropa adecuada para las actividades.
- 70%: la consecución de las competencias de aprendizaje.

Por otro lado, el docente también realizará una evaluación de sí mismo y de la puesta en práctica de las sesiones, realizando aquellas reformulaciones que considere oportunas.

Rúbrica de evaluación.

El profesor tendrá en cuenta los siguientes criterios para la evaluación:

1. Siempre
2. Casi siempre
3. Algunas veces
4. Casi nunca
5. Nunca

Tabla 20. *Rúbrica de evaluación*

ITEMS	1	2	3	4	5
Participa activamente en todos los juegos.					
Interviene en la toma de decisiones.					

Celebra el éxito con sus compañeros.
Emplea el diálogo para comunicarse.
Manifiesta conductas de ayuda.
Vivencia el valor del respeto.
Vivencia el valor de la tolerancia.
Vivencia el valor del compañerismo.
Vivencia el valor de la solidaridad.
Vivencia el valor de la responsabilidad.
Identifica satisfactoriamente el juego cooperativo.
Evita la competitividad.

Fuente: Elaboración propia

4.4. Resultados de la Aplicación de la Propuesta Pedagógica

4.4.1. Resultados de la aplicación de la sesión N° 1. “Rumbo a una nueva aventura”

Dentro de los resultados cuantitativos que se obtuvieron de la prueba se encuentran en términos generales del grupo participante los siguientes:

ITEMS	1	2	3	4	5
Participa activamente en todos los juegos.			X		
Interviene en la toma de decisiones.				X	
Celebra el éxito con sus compañeros.			X		
Emplea el diálogo para comunicarse.				X	
Manifiesta conductas de ayuda.					X
Vivencia el valor del respeto.				X	
Vivencia el valor de la tolerancia.				X	
Vivencia el valor del compañerismo.					X
Vivencia el valor de la solidaridad.					X
Vivencia el valor de la responsabilidad.				X	
Identifica satisfactoriamente el juego cooperativo.					
Evita la competitividad.					X

Fuente: Elaboración propia

Resultados de la observación.



Fotografías N°1. Rumbo a una nueva aventura

De acuerdo a los resultados obtenidos se pudo evidenciar en los estudiantes en esta primera sesión poca motivación al inicio, predisposición para compartir y realizar las actividades propuestas, sin embargo, lograron finalizar con mayor entusiasmo, reflexionando que es importante tener siempre disposición, respeto, tolerancias y compañerismo para lograr las metas que se proponen como grupo.

4.4.2. Resultados de la aplicación de la sesión N° 2. “Ondea la bandera”

Dentro de los resultados cuantitativos que se obtuvieron de la prueba se encuentran en términos generales del grupo participante los siguientes:

ITEMS	1	2	3	4	5
Participa activamente en todos los juegos.				X	
Interviene en la toma de decisiones.				X	
Celebra el éxito con sus compañeros.				X	
Emplea el diálogo para comunicarse.				X	
Manifiesta conductas de ayuda.					X
Vivencia el valor del respeto.				X	
Vivencia el valor de la tolerancia.				X	
Vivencia el valor del compañerismo.					X
Vivencia el valor de la solidaridad.					X
Vivencia el valor de la responsabilidad.				X	
Identifica satisfactoriamente el juego cooperativo.					
Evita la competitividad.			X		

Fuente: Elaboración propia

Resultados de la observación:





Fotografías N° 2. Onde la bandera

De acuerdo a los resultados obtenidos se pudo evidenciar un avance significativo en la actitud y comportamiento de los estudiantes, en esta sesión se observó gran compromiso, responsabilidad y respeto entre los compañeros pues las actividades requerían de mucha responsabilidad y los estudiantes se comprometieron a llevar a cabo dichas actividades logrando al final ondear la bandera como un logro de todo el grupo.

4.4.3. Resultados de la aplicación de la sesión N° 3. “Hora de embarcar”

Dentro de los resultados cuantitativos que se obtuvieron de la prueba se encuentran en términos generales del grupo participante los siguientes:

ITEMS	1	2	3	4	5
Participa activamente en todos los juegos.					X
Interviene en la toma de decisiones.					X
Celebra el éxito con sus compañeros.					X
Emplea el diálogo para comunicarse.					X
Manifiesta conductas de ayuda.					X
Vivencia el valor del respeto.					X
Vivencia el valor de la tolerancia.					X
Vivencia el valor del compañerismo.					X
Vivencia el valor de la solidaridad.					X
Vivencia el valor de la responsabilidad.					X
Identifica satisfactoriamente el juego cooperativo.					X
Evita la competitividad.				X	

Fuente: Elaboración propia





Resultados de la observación:

Fotografías N° 3. Hora de Embarcar

De acuerdo a los resultados obtenidos se pudo evidenciar que los estudiantes han podido llevar la secuencia de todas las actividades, en esta sesión demostraron gran interés, motivación y entrega por desarrollar paso a paso todas las indicaciones; con relación a la reflexión realizada en esta sesión se resaltó y se realizó la metáfora del ejercicio con que vida diaria. Los estudiantes resaltan y se comprometen con seguir practicando los valores que vivenciaron en las actividades.

4.4.4. Resultados de la aplicación de la sesión N° 4. “Aventura en la isla”

Dentro de los resultados cuantitativos que se obtuvieron de la prueba se encuentran en términos generales del grupo participante los siguientes:

ITEMS	1	2	3	4	5
Participa activamente en todos los juegos.					X
Interviene en la toma de decisiones.					X
Celebra el éxito con sus compañeros.					X
Emplea el diálogo para comunicarse.					X
Manifiesta conductas de ayuda.					X
Vivencia el valor del respeto.					X
Vivencia el valor de la tolerancia.					X
Vivencia el valor del compañerismo.					X
Vivencia el valor de la solidaridad.					X
Vivencia el valor de la responsabilidad.					X

Identifica satisfactoriamente el juego cooperativo.

Evita la competitividad.

X

Fuente: Elaboración propia

Resultados de la observación:



Fotografía N° 4. Aventura en la isla

Dentro de los resultados obtenidos se pudo evidenciar que los estudiantes con esta secuencia de actividades han podido mejorar la relación interpersonal entre ellos, pues su disposición, alegría, compañerismo, respeto por el otro, la ayuda mutua, la cooperación mas no la competencia fueron acciones que permitieron que los estudiantes participantes lograran las metas en cada uno de los ejercicios propuestos. La reflexión final de esta sesión estuvo encaminada a determinar cuáles valores han reforzado y que pueden seguir aplicando como grupo para alcanzar sus metas finales como son el mantener una buena disciplina y un buen rendimiento académico.

4.4.5. Resultados de la aplicación de la sesión N° 5. “Destino final”

Dentro de los resultados cuantitativos que se obtuvieron de la prueba se encuentran en términos generales del grupo participante los siguientes:

ITEMS	1	2	3	4	5
Participa activamente en todos los juegos.					X
Interviene en la toma de decisiones.					X
Celebra el éxito con sus compañeros.					X
Emplea el diálogo para comunicarse.					X
Manifiesta conductas de ayuda.					X
Vivencia el valor del respeto.					X
Vivencia el valor de la tolerancia.					X
Vivencia el valor del compañerismo.					X
Vivencia el valor de la solidaridad.					X
Vivencia el valor de la responsabilidad.					X
Identifica satisfactoriamente el juego cooperativo.					
Evita la competitividad.					X

Fuente: Elaboración propia

Resultados de la observación:





Fotografías N° 5. Destino final

De acuerdo a los resultados obtenidos en la sesión final se pudo evidenciar que se logró el objetivo de la propuesta, 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.

5. Conclusiones y Recomendaciones

Después de desarrollado el estudio investigativo se concluyó que:

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, de ahí que se logró superar la poca vivencia de los valores del respeto, la tolerancia, el compañerismo, la solidaridad y la responsabilidad que fueron los valores que se identificaron en el presente estudio.

Por otra parte, la propuesta de uso de juegos cooperativos aplicada a los estudiantes de grado noveno como grupo participante, ha favorecido el valor de responsabilidad en el trabajo intra y extra aula, además de los valores de respeto, tolerancia, compañerismo y trabajo en equipo; se resalta en la aplicación de la propuesta que aquellos estudiantes que más presentaban un comportamiento inadecuado en el aula de clase se les dio una responsabilidad mayor en

cada una de las actividades desarrolladas, llevando a cabo un proceso de inclusión, interacción y participación con el fin de que se empoderaran del rol de líderes de manera positiva, lográndose finalmente el objetivo propuesto.

Con el desarrollo de la propuesta se pudo interpretar que el juego cooperativo sirve como medio para fortalecer actitudes que van encaminadas al trabajo en equipo, facilitando así la adquisición de valores y el acercamiento al compañero, en donde lo importante no es competir sino divertirse. Esto hace que manifestaciones de irrespeto o de agresividad vayan desapareciendo a través de la implementación del juego cooperativo como un recurso metodológico dentro de las clases, especialmente en la clase de educación física que fue donde se desarrolló la propuesta; pues a partir de los juegos cooperativos se pudo fortalecer los valores en los estudiantes de grado noveno, lo anteriormente dicho, sustentando en lo que refiere Echeverría (s.f.) “los valores surgen como resultado de aplicar las funciones axiológicas a diversos tipos de argumentos” (p. 28).

También es importante resaltar que el desarrollo de esta propuesta dio un aporte significativo a la institución educativa, pues se llevó a los estudiantes a una 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; de ahí que se recomienda que esta estrategia pedagógica podrá ser implementada en todos los grados.

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.

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.

Finalmente se recomienda aplicar esta estrategia pedagógica para fortalecer los valores en los estudiantes de cualquier edad, no sólo los que se promovieron en el desarrollo de este proyecto, sino también permite fortalecer valores como la tolerancia, el compromiso, la gratitud, la amistad, el optimismo y el esfuerzo; teniendo en cuenta que son valores primordiales para una sana convivencia, siendo éste uno de los fines de la educación, especialmente en el marco de una cultura de paz.

Referentes Bibliográficos

- 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.Mª (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
- Hamel, et al. (1985). Adolescencia. *Anales de la opinión de sociología*. s.d
- 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
- Romero, R. (2005). Educación y valores en la adolescencia. Centro Regional de Educación Superior – Paulo Freire “Educar para la libertad”.
- 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_viceinves/index.php/AFDH/article/view/2265/1096

Velásquez, C. (2002). Las actividades físicas cooperativas, una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica. Serie Educación física. Secretaria de Educación Pública, México.

ANEXOS

Anexo 1. Observación directa.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

INSTRUMENTO N° 1
OBSERVACIÓN DIRECTA (Aplicada a los estudiantes)

Identificar en los estudiantes los valores que poco vivencian en el contexto educativo permitiendo el diseño de una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los mismos.

Reconocer las preferencias de juegos cooperativos que los estudiantes utilizan como medio socializador en el contexto educativo que permita el diseño de la estrategia pedagógica.

FECHA DE OBSERVACIÓN	
HORA DE INICIO	
HORA DE FINALIZACIÓN	
MOMENTO PEDAGÓGICO OBSERVADO (Hora de clase/descanso)	
RELACIONES INTERPERSONALES (Estudiante / docente ; estudiante / estudiante)	

VALORES QUE SOBRESALEN EN LA INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES	
ACTIVIDADES DE ESPARCIMIENTO QUE COMPARTEN LOS ESTUDIANTES	

Anexo 2. Entrevista semiestructurada (docentes).

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

INSTRUMENTO N° 2
ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA
(Docentes)

El presente documento es con el fin de dar respuesta al estudio titulado EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES EN ESTUDIANTES DE GRADO OCTAVO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO DE SABANA DE TORRES, cuyos objetivos planteados fueron los siguientes:

Identificar en los estudiantes los valores que poco vivencian en el contexto educativo permitiendo el diseño de una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los mismos.

Reconocer las preferencias de juegos cooperativos que los estudiantes utilizan como medio socializador en el contexto educativo que permita el diseño de la estrategia pedagógica.

De la manera más respetuosa me dirijo a usted para que haga parte de esta investigación, se reserva la confidencialidad.

Fecha: _____ **Área de desempeño:** _____ **Años de servicio:** _____

1. Para usted que significa educar en valores significa:
 - a. Participar en un proceso de desarrollo y construcción personal.
 - b. Crear condiciones pedagógicas y sociales para que la construcción personal se lleve a cabo en forma óptima
 - c. Articular las relaciones sociales y las institucionales
 - d. Mirar más complejamente los procesos educativos.
 - e. Formar ciudadanos auténticos que sepan asumir los retos que se les presentan.
 - f. Comprometerse en la construcción de un mundo justo, inclusivo, equitativo e intercultural.
 - g. Otro. ¿Cuál? _____
2. ¿Cuáles son los valores que se promueven en la institución educativa?

- ___Respeto. • ___Honestidad. • ___ Responsabilidad. • ___Libertad. • ___Pluralismo • ___Justicia • ___Dignidad. • ___Ética • ___solidaridad, • ___el trabajo en equipo
- ___la alegría. • Otros. ¿Cuáles? _____

3. De los anteriores valores cuáles se evidencian en el grado noveno:

4. ¿De los valores anteriores cuáles no se evidencian en los estudiantes de grado noveno?

5. ¿De qué manera influyen en el ambiente escolar esos valores que no se evidencian en los estudiantes?

6. ¿De qué manera utilizan los estudiantes de grado noveno los momentos de descanso?

___ Realizan actividades de esparcimiento.

___ Dialogan entre pares.

___ Se agreden.

___ Realizan actividades académicas.

___ Se aíslan de sus compañeros.

___ Otras cuáles _____

7. ¿Qué opina de la formación en valores que traen los estudiantes del hogar?

___ Demuestran que en el hogar se esfuerzan por enseñar valores.

___ Demuestran que en el hogar se vivencia índices de violencia y falta de respeto.

___ Otros, cuáles _____

Anexo 3. Entrevista semiestructurada (Padres de familia).



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

INSTRUMENTO N° 2 ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA (Padres de Familia)

El presente documento es con el fin de dar respuesta al estudio titulado EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES EN ESTUDIANTES DE GRADO OCTAVO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO DE SABANA DE TORRES, cuyos objetivos planteados fueron los siguientes:

Identificar en los estudiantes los valores que poco vivencian en el contexto educativo permitiendo el diseño de una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los mismos.

Reconocer las preferencias de juegos cooperativos que los estudiantes utilizan como medio socializador en el contexto educativo que permita el diseño de la estrategia pedagógica.

De la manera más respetuosa me dirijo a usted para que haga parte de esta investigación, se reserva la confidencialidad.

Fecha: _____

1. ¿Para usted que significa formar en valores?

___ Asumir responsabilidades de sus actos.

___ Participar activamente en la vida comunitaria.

___ Compartir intereses comunes.

___ Lograr el crecimiento interior.

___ Reflexionar para asumir sus responsabilidades.

2. ¿De los siguientes valores, cuáles promueve en su hogar?

1. ___ La empatía. (Aprender a ponerse en el lugar del otro, entender cómo piensa).

2. ___La humildad.
 3. ___La autoestima.
 4. ___El compromiso.
 5. ___La gratitud.
 6. ___El optimismo.
 7. ___La amistad.
 8. ___La voluntad.
 9. ___La colaboración.
 - 10 ___El compartir
 11. ___La solidaridad
 12. ___La libertad.
 13. ___El trabajo en equipo.
 14. ___La alegría.
 15. Otros-¿Cuáles? _____

3. ¿Cuáles valores anteriores se evidencian en su hijo?
- _____
- _____
- _____
- Otros, cuáles: _____
- _____
4. ¿Cuáles valores considera se deben reforzar en su hijo? ¿De qué manera influyen en su comportamiento?
- _____
- _____
- _____

5. ¿Cuál o cuáles de los siguientes momentos de esparcimiento utiliza su hijo?

___ Deportes.

___ Talleres recreativos

___ Actividades culturales

___ Juegos ¿Cuáles? _____

___ Ver Televisión

___ Usar el celular todo el día

___ Lectura

___ Actividades de relajación

___ Compartir con los amigos

6. ¿Qué opina de la formación en valores que recibe su hijo en la institución educativa donde estudia?

Anexo 4. Grupo focal.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

GRUPO FOCAL

(Estudiantes)

Este instrumento se diseñó para ser aplicado a los estudiantes de la muestra, permite dar respuesta a los siguientes objetivos:

Identificar en los estudiantes los valores que poco vivencian en el contexto educativo permitiendo el diseño de una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los mismos.

Reconocer las preferencias de juegos cooperativos que los estudiantes utilizan como medio socializador en el contexto educativo que permita el diseño de la estrategia pedagógica.

Fecha: _____

1. ¿Para usted que es un valor?
2. ¿Para usted que significa formar en valores?
3. ¿Qué valores se promueven en su institución educativa?
4. ¿Cómo se vivencian estos valores en la institución educativa?
5. ¿Qué valores considera se deben reforzar en su institución educativa?
6. ¿Cómo se podrían fortalecer?
7. ¿De qué manera utilizan los momentos de esparcimiento en la institución?
8. ¿Cuáles juegos le gustaría que se desarrollaran para fortalecer los valores y el trabajo cooperativo en su institución educativa?

Anexo 5. Consentimiento informado.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo _____ identificado (a) con la c.c. _____ de _____ he decidido voluntariamente participar en el estudio “EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES EN ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO DE SABANA DE TORRES”

MANIFIESTO

Que he entendido y estoy satisfecho/a de todas las explicaciones y aclaraciones recibidas.

Que no tengo ningún interés económico, ni recibiré utilidad económica por participar en el estudio.

Que no es obligación participar en el estudio, solo que mi participación servirá de ayuda en la ejecución del presente estudio.

Que este Consentimiento puede ser revocado por mí en cualquier momento del desarrollo del estudio investigativo.

Y, para que así conste, firmo el presente consentimiento informado.

Lugar y Fecha: _____

Firma: _____