

Juegos cooperativos en la convivencia escolar: Análisis desde la interacción entre los actores educativos

Cooperative games in school coexistence: Analysis from the interaction between educational actors

DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.19>

Recibido: 20 de enero de 2020 Aceptado: 29 de abril de 2020 Publicado: 12 de julio de 2020

Gustavo Adolfo Cárdenas Messa 

Unidad Central del Valle del Cauca. Tuluá (Colombia)
gcardenas@uceva.edu.co

Carolina Soto Arias 

Unidad Central del Valle del Cauca. Tuluá (Colombia)
carolinas630@hotmail.com

Diego Alejandro Becerra Collazos 

Unidad Central del Valle del Cauca. Tuluá (Colombia)
diegobecerra91@hotmail.com

Para citar este artículo:

Murillo, M. y Tirado, E. (2020). Juegos cooperativos en la convivencia escolar: análisis desde la interacción entre los actores educativos. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2). 303-312. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.19>

Resumen

El artículo tiene como objetivo analizar la incidencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar. Se realizó un análisis de contexto en el ámbito escolar objeto de estudio, que permitiera identificar las interacciones entre los diferentes actores de la institución educativa, en relación con la convivencia y los mecanismos de adaptación a estas prácticas asociadas a las disfuncionalidades de convivencia. La información se obtuvo mediante entrevistas y grupos focales a estudiantes y docentes de una institución educativa oficial del departamento del Valle, Colombia, respecto a las estrategias que ha implementado la institución con el fin de fomentar la sana convivencia, resolución asertiva de conflictos, cultura de la democracia, así como una axiología que propicie la cohesión entre sujetos. El componente empírico se aborda desde la clase de educación física, implementando los juegos cooperativos como estrategia didáctica para evaluar su efecto en las principales problemáticas que afectan el buen convivir escolar. La metodología es de naturaleza cualitativa, con análisis de las situaciones analizadas tanto en el diagnóstico, como en la implementación de la secuencia didáctica. Los resultados permiten comparar el estado inicial y el final, respecto a las conductas asertivas o disfuncionales de convivencia escolar. Se concluye en que los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de competencias para evidenciar habilidades y virtudes en la búsqueda del bien común.

Palabras clave: Convivencia escolar; juego cooperativo; agresión (física, verbal, psicológica)

Abstract

The article aims to analyze the incidence of cooperative games in school coexistence. A context analysis was carried out in the school environment under study, which allowed identifying the interactions between the different actors of the educational institution, in relation to coexistence and the mechanisms of adaptation to these practices associated with coexistence dysfunctions. The information was obtained through interviews and focus groups with students and teachers from an official educational institution in the department of Valle, Colombia, regarding the strategies that the institution has implemented in order to promote healthy coexistence, assertive conflict resolution, culture of democracy, as well as an axiology that fosters cohesion between subjects. The empirical component is approached from the physical education class, implementing cooperative games as a didactic strategy to evaluate its effect on the main problems that affect good school life. The methodology is qualitative in nature, with analysis of the situations analyzed both in the diagnosis and in the implementation of the didactic sequence. The results allow comparing the initial and final state, regarding assertive or dysfunctional behaviors of school coexistence. It is concluded that cooperative games contribute to the development of competencies to demonstrate skills and virtues in the search for the common good.

Keywords: School Cohabitation; cooperative play; aggression (physical, verbal, psychological)

INTRODUCCIÓN

Actualmente, en Colombia la convivencia escolar es una preocupación relevante, debido a la historia de violencia y agresión, no solo en el ámbito escolar, sino en toda la sociedad; por esta razón los gobiernos proyectan como prioridad la mejora de la convivencia desde los centros educativos, considerándola un factor determinante para el alcance de un ambiente más favorable y propicio para construir una buena sociedad.

Por ende, como lo ratifica el Ministerio de Educación ([Mineducación, 2013](#)): “El tema de la convivencia es recurrente en las conversaciones de la comunidad educativa, una preocupación constante de las personas que la conforman y un reto relevante para la construcción de la sociedad colombiana” (p. 2), lo que genera unas normas que brindan pautas que son estipuladas en el “Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar”. Con esta iniciativa se busca fortalecer la convivencia escolar por medio de la creación de mecanismos de prevención, promoción, atención y seguimiento orientados a mejorar el clima escolar y disminuir las acciones que atenten contra la convivencia y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, dentro y fuera de la escuela.

Esta investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Gimnasio del Pacífico sede José Joaquín Jaramillo escuela de carácter público institución pública del municipio de Tuluá (Valle del Cauca, Colombia), con los estudiantes de cuarto grado, debido a las problemáticas que afectan la sana convivencia reflejadas a través una prueba diagnóstica realizada. El estudio tuvo un enfoque cualitativo, apoyado teóricamente en [Hernández, Fernández y Baptista \(2014\)](#), con un diseño de investigación acción, fundamentado en [McKernan \(1999\)](#), donde se busca como objetivo principal el análisis de la incidencia de un programa de juegos cooperativos para la convivencia; por lo cual, se formularon los siguientes objetivos: identificar las principales causas que afectan la convivencia del grado cuarto; implementar el programa de juegos cooperativos para la convivencia; finalmente, evaluar el efecto del programa de juegos cooperativos en cuanto a la convivencia de la población participante.

El presente estudio considera la importancia del referido programa, tanto en el ámbito local como regional; igualmente describe los antecedentes consultados y cómo contribuyeron al proyecto; además, hace referencia a los autores citados y teorías relevantes para la investigación, las cuales fueron pilares fundamentales para la sustentación de la misma; entre ellos se encuentran [García \(2006\)](#), quien aportó las características y tipo de juegos cooperativos; [García y López \(2011\)](#) que aclara el concepto de convivencia; otro aspecto especifica el enfoque en el cual se desarrolló la presente investigación, el diseño, los instrumentos utilizados, la manera como fueron analizados dichos instrumentos, el desarrollo de la intervención en la población participante y los resultados de la prueba diagnóstica y la prueba final; por último, se desarrolla la discusión entre los resultados, los autores citados y los antecedentes de la presente investigación, así como el análisis de las categorías que se desarrollaron; el juego cooperativo, y la convivencia escolar; lo cual hizo posible la triangulación de los resultados obtenidos.

Para comenzar con este apartado se toma principalmente el concepto de convivencia, teniendo como el eje central de este trabajo sobre convivencia. [García y López \(2011\)](#) afirman que:

La convivencia es un concepto que tiene valor en sí mismo y, por tanto, no solo es una necesidad derivada de los problemas o conflictos que puedan existir. Y la significamos como una construcción colectiva y dinámica constituida por el conjunto de interrelaciones humanas que establecen los actores de la comunidad educativa en el interior del establecimiento, entre sí y con el propio medio, en el marco de unos derechos y deberes, cuya influencia traspasa los límites del espacio escolar (p. 9).

Complementando lo anterior, **Del Rey, Ortega y Feria (2009)** proponen el concepto de convivencia como la capacidad de brindar afecto a las personas con las que se convive y de igual manera recibir y promover respeto por parte de los sujetos que hacen parte del entorno donde se desenvuelve el sujeto. Esta surge como la necesidad de relacionarse y tener en cuenta diferentes puntos de vista planteados por los demás, esta implica un orden moral que está implícito en todos los sucesos normativos y convencionales de la vida escolar.

Ortega & del Rey (2006) consideran las relaciones interpersonales como un objetivo explícito que le permita a las personas un sustento de respeto y crecimiento mutuo:

Para la mejora intencional del proceso de construcción de las relaciones interpersonales, teniendo en cuenta los diversos sistemas de relaciones que se establecen en un determinado contexto. Centrándonos en el contexto de la escuela podemos afirmar que en ella conviven, al menos, tres subsistemas de relaciones interpersonales: el alumnado, el profesorado y el alumnado-profesorado. A los mencionados subsistemas se podrían añadir las relaciones que los citados miembros mantienen con el equipo directivo, con las familias de los alumnos o con agentes educativos externos como son los inspectores (p. 37).

Las relaciones interpersonales que se dan dentro de los planteles educativos, son comprendidas como elementos fundamentales para trabajar al interior de estos, puntualizando en prácticas de respeto y saberes. Para ello se pretende fomentar el compromiso y la inclusión de todos los miembros que conforman la comunidad educativa, como lo son estudiantes, profesores, personal administrativo y padres de familia, relacionando la participación de los diferentes actores que inciden en la convivencia escolar.

Uno de los ambientes pedagógicos propicios en el ámbito escolar para el fomento de una axiología, es la educación física. **Velásquez (2004)** afirma que la educación física es un área privilegiada para la puesta en práctica de contenidos que permiten abordar de forma pasiva el conflicto, dentro de estos espacios educativos; para llegar a ello es de suma importancia revisar las prácticas tradicionales, las cuales se encargan de promover la competencia, la necesidad de derrotar un oponente sin pensar en los métodos a los cuales se recurre para lograrlo, por otro lado esta es muy enfática en la comparación interpersonal, por ende siempre se ve ligada al rendimiento, dejando de lado otros aspectos que contribuyen al trabajo y desarrollo armónico de los estudiantes. El autor es reiterativo en la necesidad de buscar alternativas de carácter cooperativo, que partan de la actividad corporal y motriz como medio para el conocimiento y la aceptación personal, para la fijación de relaciones interpersonales positivas, así como el acercamiento del ser humano al medio (**Velásquez, 2004**).

En este sentido, varios autores resaltan los beneficios y ventajas, de utilizar la cooperación como eje fundamental en las clases de educación física, **Orlick** citado por **Velásquez (2004)** valora las características de la alternativa cooperativa del juego:

- *Libres de la competición.* El objetivo es dejar de lado la necesidad de derrotar o de vencer a un oponente, por tal motivo busca que el trabajo sea común a todos los participantes del juego y demanda la contribución de todos los integrantes.
- *Libres para crear.* La estructura del juego cooperativo, fija un fin o un objetivo común que se debe alcanzar, pero no se encauza ni se determina el método o la manera de lo lograr determinados objetivos. Por lo tanto, se crea el ambiente idóneo para la exploración motriz y para el pensamiento divergente y creativo.
- *Libres de exclusión.* Los juegos cooperativos hacen de lado la eliminación como resultado consecuente de las equivocaciones. De este modo, la falta de acierto irá seguida de la oportunidad para para buscar nuevas soluciones motrices. Esto impide que se presente la exclusión por no poseer un alto grado de competencia motriz.
- *Libres de elección.* Las actividades lúdicas de cooperación están abiertas a la posibilidad de que los alumnos tomen decisiones logrando que estos sean más críticos en cuanto a lo quieren partiendo de sus elecciones, lo que trae un gran beneficio a la autonomía personal que en gran medida es contribuida al entorno educativo.
- *Libres de agresión.* Dado a que los juegos cooperativos buscan la integración de ideales, logrando la unión de las fuerzas para alcanzar metas de forma grupal y unida, excluyendo de lleno la oposición, impidiendo que presenten actitudes destructivas o de agresión. (2004, p. 45).

Los referidos autores plantean las diferencias que se presentan, entre los juegos competitivos y los cooperativos (Tabla 1).

TABLA 1.
Comparación Conceptual entre juegos competitivos y juegos cooperativos

Juegos Competitivos	Juegos Cooperativos
Son divertidos solo para algunos.	Son divertidos para todos.
La mayoría experimenta un sentido de derrota.	Todos tienen un sentimiento de victoria.
Algunos son excluidos por falta de habilidad.	Hay mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrantada por los otros.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo "malo" le sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Conllevan a una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores.	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

Fuente. Velázquez, 2004.

A partir de esta diferenciación se puede considerar que los juegos han sido históricamente parte de los procesos de formación física en las instituciones educativas, y el punto de partida para llegar a conceptos como el juego cooperativo; se logran cambios en cuanto a los comportamientos inadecuados de un grupo determinado, al permitir la posibilidad de que los estudiantes en la práctica de la educación física vivencien momentos y situaciones de conflictos, aspecto considerado beneficioso por cuanto el conflicto puede surgir del juego y la competencia; al respecto al formación en valores resulta clave para canalizar estas conductas disruptivas.

METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo (Hernández et al., 2014). Este tiene como prioridad el mundo social, donde se analizan comportamientos y conductas como medio de estudio, ya que le permite al investigador descubrir, construir e interpretar sucesos que se dan y varían, dependiendo el contexto en el que se encuentre, teniendo en cuenta los diferentes contenidos culturales y sociales. Por ende, este suele ser entendido desde la perspectiva de los autores estudiados.

A partir de lo anterior, el enfoque cualitativo permite cambios de la realidad social, a partir de la intervención del investigador en los procesos, y obviamente, en las realidades de los sujetos investigados.

Igualmente se plantea una metódica inductiva siguiendo la ruta de lo particular a lo general. En cuanto al rol del investigador este asume una postura activa frente a esta, permitiéndole reconocer sus propios valores y creencias, incluso estas se convierten en fuentes de datos parte del estudio. El método de investigación cualitativa en el que se fundamentó este proyecto fue la investigación acción, la cual se caracteriza por sus cuatro etapas. Reflexionar, planificar, actuar y observar (McKernan, 1999).

Las etapas de la investigación acción anteriormente mencionadas se pueden evidenciar en este proceso, donde en primera instancia se lleva a cabo la fase de reflexionar, la cual tenía como objetivo identificar las problemáticas de convivencia que se presentaban en el grado cuarto. Para desarrollar esta fase se realiza un diagnóstico que parte de las observaciones del comportamiento de los estudiantes dentro y fuera del aula de clase.

En cuanto a lo anterior los estudiantes del grado cuarto evidenciaban conductas de agracia física, uso inadecuado del vocabulario, agresiones verbales, incumplimiento a las normas planteadas en el manual de convivencia de la institución lo que afectaba el ambiente escolar, para darle una solidez a este proceso se llevó a cabo unas preguntas a la directora de grupo de este grado, de igual manera se realizó un grupo focal con los estudiantes donde estos contaban sus anécdotas sobre los conflictos que se vivenciaban día a día dentro y fuera del aula de clase. Por otra parte se realizó un chequeo al observador de los estudiantes lo que permitió darle una clasificación más precisa a los conflictos que eran más reiterativos como lo eran las agresiones físicas, verbales y psicológicas, también se presentaban situaciones de comportamientos inadecuados como lo eran discusiones entre alumnos y docentes o poco interés en el desarrollo de actividades planteadas por los docentes, cabe resaltar que no se cumplían las normas planteadas en el manual de convivencia donde se destacan valores como lo son el respeto, la honestidad la igualdad y la puntualidad.

En segunda instancia, se llevó a cabo la fase de planificación la cual consintió elaborar un programa de juegos cooperativos, el cual contaba con tres fases que se ejecutaron en

diez semanas, con el fin de integrar más el grupo, motivando a la resolución de problemas partiendo del trabajo en equipo. Este programa presento la siguiente estructura; la semana uno y dos se le llamo *fase de ambientación*, esta tenía como objetivo integrar más al grupo y así crearan nuevos vínculos (amistades) permitiendo que los estudiantes se conocieran un poco más teniendo en cuenta las cualidades y los gustos de cada integrante del grupo. De la semana tres a la seis se le llamo *fase de familiarización*, el objetivo de esta era lograr mantener las relaciones ya logradas entre los integrantes del grupo, pero tenía un componente adicional el cual era trabajar la capacidad de brindar y de recibir afecto, partiendo de las cualidades personales de cada uno de los integrantes del grupo, esta capacidades eran resaltadas constantemente por sus mismos compañeros, permitiendo que se generara un mejor ambiente en el grupo.

La última fase que se desarrolló de la semana siete a la diez se le llamo *fase de la resolución de problemas*, esta tenía como objetivo, lograr integrar los componentes planteados en las fases anteriores sumándole problemas que tenían un único objetivo a vencer, lo que les permitió recurrir a las habilidades y destrezas de cada integrante del grupo para lograr llegar a una solución y así cumplir con el objetivo en común, pero siempre practicando el trabajo en equipo, lo cual los llevo siempre a tener en cuenta los puntos de vista de los demás y la importancia de trabajar unidos. A hora bien es importante aclarar que todo este programa fue basado en los tipos de juegos cooperativos planteados por [García \(2006\)](#). Esta secuencia de juegos y su objetivo se puede observar en la [Tabla 2](#):

TABLA 2.
Secuencia Didáctica

Semana 1	Diagnostico:identificacion de problemas de convivencias	Ambientación
Semana 2	Juegos de ambientación: reconocimiento de miembros del grupo	
Semana 3	Juegos de confianza entre miembros del grupo	Familiarización
Semana 4	Juegos de desarrollo de confianza y autoestima	
Semana 5	Juegos de iniciación en el afrontamiento de conflictos	
Semana 6	Juegos de iniciación en el afrontamiento de conflictos	
Semana 7	Juegos de afrontamiento de conflictos	Resolución de problemas
Semana 8	Juegos de afrontamiento de conflictos	
Semana 9	Juegos de confianza y trabaja en equipo	
Semana 10	Juegos de confianza y trabaja en equipo	

Fuente. [García, 2006](#).

Teniendo en cuenta lo anterior, se procede con la tercera fase llamada actuar, acá con los estudiantes se desarrollaron los juegos planteados en el programa de juegos cooperativos mencionado anteriormente, cabe resaltar que este programa se ejecutó en 10 semana, con una intensidad de 2 horas por semana, las cuales correspondían a la clase de educación física, en cada sección de clase se anotaba en el diario de campo cada suceso en cuanto a los comportamientos de los sujetos de estudio, lo cual permitía observar el avance que presentaba cada uno de estos al transcurrir las secciones, y de esta formar se procedía a llenar la rejilla del subcategorías de análisis partiendo de las acciones de los sujetos de estudio, esta rejilla constaba de 3 subcategorías las cuales eran la agresión física, verbal y psicológica.

Por último se ejecuta la fase de observar, en la cual se acude a la recolección de datos obtenidos en la fase anterior con instrumentos adecuados a la metódica elegida; como lo fueron los diarios de campo del investigador y las rejillas con sus respectivas subcategorías, para la recopilación de las diferentes situaciones que se daban en cuanto a la convivencia del grupo, cabe resaltar que estas permitieron clasificar las problemáticas partiendo de lo vivenciado como lo eran las agresiones físicas, verbales y psicológicas; ya que estas eran las subcategorías a analizar. Finalmente se retorna a la reflexión, aquella que cierra el ciclo de la investigación acción y abre paso a otro; se develó qué sucedió el logro de los objetivos planteados, en qué medida se transformó la realidad intervenida y el establecimiento de criterios de mejora y recomendaciones para el inicio de otro ciclo en investigaciones futuras.

RESULTADOS

Análisis de resultados del pre y post grupo focal

- Convivencia

Estos resultados parten de la primera fase que es la reflexión, donde se pudo evidenciar los relatos de los estudiantes antes y después de la ejecución del programa.

Los estudiantes manifestaron que: las situaciones de agresión física, no se presentaban en el desarrollo del programa de juegos cooperativos ya que estos no tenían las clases tradicionales donde jugaban fútbol y juegos competitivos los cuales generaban violencia, también se puede evidenciar como estos juegos promovieron el dialogo y las relaciones entre diferentes estudiantes del grupo, al manifestar que hablaban de los juegos y de cómo se divertían durante la intervención, además se evidencia como surgieron nuevas relaciones, y como se fortalecieron otras. Por otra parte también se puede resaltar como en los relatos de los estudiantes se demuestra las falencias de aceptación entregarnos como los niños y niñas se les dificulta tomar decisiones que lleven un bien común.

Por último un estudiante manifiesta como estos juegos contribuyeron a la inclusión de este, ya que no tenía una buena aceptación del grupo. A hora bien en cuanto a otras clases como lo eran español, sociales, artística se manifiesta que mejoro la convivencia, pero en los descansos eran espacios más vulnerables a que representaran diferentes problemas de convivencia.

- Juego cooperativo

En cuanto a esta categoría se tiene en cuenta la segunda y la tercera fase en la cual se estipula y se ejecuta el programa de juegos cooperativos, se evidencio como los estudiantes hacen énfasis en la necesidad de un docente de educación física, ya que estos no cuentan con uno; lo que hace que en estas horas se les dé tiempo libre o se les pone a jugar fútbol permitiendo que se den situaciones que afectan el buen convivir promoviendo la competencia.

Por otra parte manifiestan como las clases que se ejecutaron de acuerdo a la intervención resultaron agradables brindándoles momentos de risas, permitiéndoles a algunos estudiantes la posibilidad de participar en las clases ya que anteriormente no lo hacían. Respecto a lo anterior cabe resaltar que los estudiantes participaron activamente casi que de forma voluntaria ya que en ningún momento se les insistía en que tenían que participar en todos

los juegos, lo que resulto beneficioso en la investigación ya que el juego cooperativo logro captar de forma positiva la atención e interés de los estudiantes.

En segundo lugar teniendo en cuenta las respuestas de las preguntas hechas en el grupo focal al finalizar la intervención, reflejo conformidad por parte de los participantes y da a conocer situaciones positivas que se lograron partiendo de la cooperación.

Cabe resaltar que, este grupo focal da resultados positivos en comparación con lo realizado en instancias iniciales, correspondiente al diagnóstico para determinar las problemáticas que afectaban la convivencia, a lo que los estudiantes contaron diferentes situaciones que afectaban la sana convivencia del grupo como lo eran los diferentes tipos de agresiones, el incumplimiento a las normas, el rechazo y la discriminación.

Por ende al comparar estas respuestas iniciales con las respuestas finales se dio como resultado que el proceso de intervención actuó ante estas situaciones de manera beneficiosa, ya que promovió situaciones que contribuyeron directamente al fortalecimiento de las relaciones del grupo, de manera agradable y llamativa para los integrantes del grupo, haciendo que estos por momentos dejaran de lado sus diferencias, para unirse en la búsqueda de la solución de un problema.

En las respuestas también se puede notar como estos juegos crearon nuevas amistades, mejorando relaciones dentro del grupo, como por el contrario se puede notar, como en unas de las respuestas se presentan acusaciones hacia el género opuesto, donde se da a entender que los niños son más conflictivos.

También es importante observar como en las respuestas los estudiantes manifiestan que las clases de educación física no son divertidas, ya que en estas horas hacen juegos deportivos tradicionales, o simplemente les dan el tiempo libre, lo que es causante de que se presenten situación que afectan la convivencia; esto se ve reflejado en una de las respuestas, donde un estudiante manifiesta que las clases al ser de trabajo en equipo, y al no ver tanta competencia como en el fútbol se disminuyeron las peleas entre los niños, lo que para esta investigación resulto ser un resultado positivo.

DISCUSIÓN

Por último se tiene en cuenta la cuarta fase de observar, ya que se toma lo arrojado en los instrumentos implementados en el estudio como lo son; los planes de clases, las rejillas y las observaciones de las subcategorías de analizas; que fueron la agresión física, verbal y psicológica.

Los resultados obtenidos en la presente investigación, permitieron evidenciar que los juegos cooperativos, influyen significativamente en la convivencia de los estudiantes de grado 4, ya que se presentaron cambios de actitudes adecuadas al transcurrir las sesiones presentadas, donde se pudo evidenciar que los estudiantes mostraron interés por los juegos cooperativos, dando como resultado la práctica de actitudes como lo son; la motivación, trabajo en equipo a la hora de alcanzar objetivos en común, la aceptación de unos por los otros, el cumplimiento a unas normas de juego, la colaboración, el respeto por los demás, la inclusión y el liderazgo.

Por ende los estudiantes al final de la intervención presentaron facilidad a la hora de trabajar la resolución de problemas, esto les permitió explorar su cuerpo, a reconocer sus capacidades y las de los demás, se observó la capacidad de imaginar para lograr objetivos comunes. Aunque durante el proceso de intervención se presentaron dificultades en

cuanto a la aceptación de género opuesto, ya que las niñas y los niños no formaban grupos con facilidad lo cual se evidenció hasta las últimas semanas de la intervención. Por otro lado se evidenciaron actitudes en cuanto a las problemáticas que afectaban la convivencia del grupo, evidenciándose en los resultados que disminuyó notablemente la presencia de agresiones físicas, verbales y psicológicas. Durante este proceso de intervención.

Para finalizar, es indispensable mencionar la importancia que tienen los juegos, en los campos educativos, ya que este brinda a los estudiantes situaciones que les permite, fortalecer relaciones, la práctica de valores, invita a la inclusión y a la solución de problemas; contribuyendo a un mejor convivir dentro y fuera de las instituciones educativas, como también lo menciona en su investigación (Hurtado, 2015); haciendo referencia a que “Bajo la consideración del juego como elemento facilitador de una zona intermedia entre el mundo externo y mundo interno o entre lo real y lo imaginario, cobra gran sentido proponer planeaciones pedagógicas que destaquen el juego como medio de aprendizaje, desarrollo y socialización. Lo cual permite corroborar la teoría de Terry Orlick en (Velázquez, 2004) define que las actividades físicas cooperativas tienen un fin y es permitir a los alumnos que interactúen juntos y no unos contra otros, también establece que son un medio de interacción positiva en el grupo y por ende facilita la buena convivencia permitiendo, la comunicación, aceptación y finalmente la participación de los alumnos en la actividades presentadas por dicho investigador.

CONCLUSIONES

- Con el desarrollo del programa de juegos cooperativos se evidenció un cambio en la convivencia de la clase de educación física, logrando la disminución de conflictos presentados por los estudiantes, actitudes tales como agresión física, verbal y psicológica; además fortaleció las relaciones del grupo, promovió nuevas amistades y actitudes como los son la inclusión y el liderazgo.
- Con el desarrollo de las actividades se tuvo la posibilidad de descubrir los beneficios para fortalecer una convivencia en paz durante el tiempo que los alumnos están presentes en el aula, ya que influye positivamente en el alumno dando más seguridad y confianza, haciendo que el niño opte por actuar de una manera más tranquila frente a sus compañeros sin temor a que sea rechazado.
- Es importante asumir actitudes de trabajo en equipo entre alumnos para contribuir a dar solución a problemas que se manifiestan en las relaciones interpersonales, por ende se estableció un programa de juegos cooperativos que fueron aplicados desde la misma clase de educación física donde se crearon ambientes y actitudes como: la motivación, trabajo en equipo, la aceptación de unos por los otros, el cumplimiento a unas normas de juego, la colaboración, el respeto por los demás, la inclusión y el liderazgo.
- El juego cooperativo implementado en las clases de educación física brinda oportunidades para que los estudiantes pongan en práctica sus habilidades y virtudes, en busca del bien común; partiendo del disfrute y el goce dando como resultado acciones que promueven valores que llevan a un mejor convivir.
- Es necesario incluir el juego cooperativo como estrategia pedagógica en las clases de educación física, siendo este una herramienta de utilidad en el ámbito escolar para la convivencia al interior de las instituciones educativas.

REFERENCIAS

- Del Rey, R., Ortega, R. y Feria, I. (2009). Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar. *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*, 66(23,3), 159–180. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/51383856.pdf>
- García, L. & López, R. (2011). Convivir en la escuela. Una propuesta para su aprendizaje por competencias. *Revista de educación*, 356, 531–555. Recuperado de <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/94128/00820123015067.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, C. A. (julio, 2006). *Los Juegos Cooperativos*. [Online]. Disponible en <https://vdocuments.mx/download/los-juegos-cooperativos>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). Mexico, D.F.: McGraw-Hill.
- Hurtado, J. M. (2015). *El Juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria*. [Trabajo grado]. Corporación Universitaria Lasallista, Caldas, Colombia. Recuperado de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1721/1/Juego_herramienta_metodologica_para_la_convivencia.pdf
- McKernan, J. (1999). *Investigación-acción y currículum*. Madrid: Morata.
- Ortega, R. y del Rey, R. (2006). La mediación escolar en el marco de la construcción de la convivencia y la prevención de la violencia. *Avances en Supervisión Educativa*, (2), 1–18. Disponible en <https://avances.adide.org/index.php/ase/article/view/202>
- República de Colombia. Mineducación. (2013). *Guía 49 - Guías pedagógicas para la convivencia escolar*. Bogotá, D.C.: Mineducación. Obtenido de <http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/Guia%20No.%2049.pdf>
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Mexico, D.F.: DGN/Lourdes Salas Alexander. Recuperado de <http://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/juegos-cooperat-carlos-velazquez.pdf>

Gustavo Adolfo Cárdenas Messa es docente universitario, investigador en educación, autor de artículos en diversas revistas, actualmente es Vicerrector Académico. <https://orcid.org/0000-0002-7571-9023>

Carolina Soto Arias es perteneciente a la Unidad central del valle del cauca como estudiante de X semestre de la licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes. <https://orcid.org/0000-0001-6036-6360>

Diego Alejandro Becerra Collazos es egresado de la Unidad Central del Valle del Cauca del Programa Licenciatura En Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes. <https://orcid.org/0000-0002-5594-0513>