

**LA PERCEPCIÓN DE LAS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO ACERCA DE
LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO HERRAMIENTA DE RESOLUCIÓN DE
CONFLICTOS, EN LA CLASE EXTRACURRICULAR DE DANZA DEL COLEGIO
PADRE MANYANET DE MEDELLÍN.**

CAROLINA SERNA DAVID

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE, FACULTAD DE EDUCACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y
DEPORTE.
RIONEGRO, ANTIOQUIA

2020

**LA PERCEPCIÓN DE LAS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO ACERCA DE
LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO HERRAMIENTA DE RESOLUCIÓN DE
CONFLICTOS, EN LA CLASE EXTRACURRICULAR DE DANZA DEL COLEGIO
PADRE MANYANET DE MEDELLÍN.**

AUTORA

CAROLINA SERNA DAVID

MONOGRAFÍA

ASESOR

CARLOS ESCOBAR URREGO

PROFESOR DE INVESTIGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE.

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y

DEPORTE.

RIONEGRO ANTIOQUIA

2020

DEDICATORIA

A mi madre por siempre creer
que lo lograría, por motivarme y
admirarme constantemente.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco en primera instancia a Dios, por darme las fuerzas para no desfallecer en el camino. A mi madre Luz Mery David por confiar en mí. A mi pareja Yasmin Duque por siempre acompañarme y motivarme. A mi madrina Socorro Ortiz por estar cuando más la necesite. A mi amiga Laura Vanessa Restrepo por su apoyo incondicional. A mi asesor de tesis Carlos Escobar por su compromiso tolerancia, paciencia y comprensión. A mi profesor Juan Guillermo Castaño por reafirmarme cada día el valor del juego cooperativo en la educación.

Agradezco a cada uno de mis profesores y mis compañeros por todo lo aportado para llegar hasta aquí.

TABLA DE CONTENIDO

<i>ANTECEDENTES</i>	7
<i>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</i>	13
Planteamiento del Problema	13
Pregunta de Investigación	14
<i>JUSTIFICACIÓN</i>	15
<i>OBJETIVOS</i>	16
Objetivo General:	16
Objetivos Específicos: (qué, cómo y para que)	16
<i>MARCO TEÓRICO</i>	17
Capítulo 1. El Juego	17
Capítulo 2. El juego Cooperativo	24
Capítulo 3. Conflictos Escolares	30
<i>DISEÑO METODOLÓGICO</i>	37
Paradigma	37
Enfoque	40
Método: Estudio de Caso Cualitativo	41
Herramientas / Técnicas	43
<i>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</i>	45
Capítulo 1. Percepción de las estudiantes de la clase extracurricular de danza del Colegio Padre Manyanet de Medellín sobre la concepción del juego cooperativo y la resolución de conflictos	45
Capítulo 2. Impacto generado por los juegos cooperativos, desde la percepción del profesorado	50
Capítulo 3. Diseño de propuesta metodológica	54

	6
<i>CONCLUSIONES</i>	58
<i>COMPLEMENTARIOS</i>	60
Apéndices	60
Referencias Bibliográficas	73

TABLA DE ILUSTRACIONES

Figura 1.Gusto por jugar con las compañeras de la clase _____	46
Figura 2.Conflicto y Mediación _____	47
Figura 3.Solución de conflictos mediante el juego _____	48
Figura 4.Solución de conflictos mediante el juego cooperativo _____	49

ANTECEDENTES

En esta investigación “Implementación de los juegos cooperativos como herramienta de resolución de conflictos, entre las estudiantes de grados tercero y cuarto del Colegio Padre Manyanet de Medellín” se tiene como antecedentes, tesis de diferentes universidades y artículos de revista, con los cuales se desea encaminar esta investigación.

La siguiente tesis fue realizada en la Universidad Abierta Interamericana en marzo de 2012 por la profesora Martínez Tamara Giselle, la que título como “Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales, en la educación inicial”. Este estudio se aborda el modo mediante el cual los docentes de jardines infantiles, proponen el juego cooperativo como herramienta para desarrollar habilidades sociales en sus alumnos.

En esta investigación, se utiliza un diseño cualitativo de tipo documental de alcance descriptivo, este se llevó a cabo en tres jardines de la localidad Cáceres, provincia de Buenos Aires, el cual parte el 3 de febrero, este estudio se realiza sobre la base de comparación de los resultados obtenidos en las entrevistas a las docentes de dichos jardines.

Estos resultados permiten observar que no se ha hallado una verdadera articulación entre los juegos cooperativos y la promoción de habilidades sociales, esto se deduce dado a que las docentes no poseen conocimientos suficientes acerca de este tipo de juegos y la relación para la adquisición de habilidades sociales, lo cual conlleva a encontrar controversias.

Este es un artículo de la revista *Actividad Física y Desarrollo Humano* Volumen 1 de 2015, este artículo fue realizado por Vera Rivera José, Romero Villamizar Deisy y Ortega Peria Javier, el cual titularon “Inferencia del juego cooperativo sobre los factores predictivos de la agresividad en

estudiantes del grado 5to de básica primaria, de la institución educativa Normal Superior del municipio de Pamplona (Norte de Santander)”.

La finalidad de dicho artículo es 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 educación física. La obtención de resultados se ejecutó bajo los lineamientos de estudios exploratorios descriptivos, tomando como población los 25 estudiantes del grado 5to matriculados en la jornada de la mañana, esta investigación permitió demostrar que las actividades deportivas cooperativas, favorecían a disminuir los estímulos agresivos de los estudiantes, estos arrojaron resultados positivos, después de 6 semanas los alumnos se mostraron menos hostiles, más receptivos y tolerantes.

La siguiente es una tesis de maestría de Escuela de posgrado Universidad Cesar Vallejo, realizada por Chavieri Salazar Martha Angélica la cual título “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac,” en Perú el 2016. El objetivo principal de esta investigación fue determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, se ha empleado un modelo no experimental, transaccional esta se realizó con una muestra de 91 niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac. Para esto se hizo uso de instrumentos una guía de observación y un cuestionario, estos fueron aplicados a los niños de la muestra. Teniendo en cuenta que el estudio se realizó de forma cuantitativa, se utilizó como método de investigación el hipotético. 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 niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac.

Continuamos con una tesis realizada en la Universidad libre de Colombia, esta fue realizada por Lina María Ladino Rodríguez, Johan Sebastián Puestes Varela y Rodrigo Pinzón Márquez, ellos titularon su proyecto de la siguiente manera “los juegos cooperativos como una herramienta didáctica para reducir las conductas de agresividad verbal en el curso 302 de colegio educativo justo Víctor Charry”, esta se hizo en noviembre 20 de 2015. En su objetivo principal, encontramos, reducir las actitudes agresivas verbales que presentan los estudiantes del curso tercero en las clases de educación física, mediante la herramienta didáctica de los juegos cooperativos. Para la aplicación de investigación tuvieron un método mixto entre cualitativo y cuantitativo, en lo cuantitativo se medirá por medio de entrevistas a y lo cualitativo se trabajará con la observación.

En esta realizaron un formato en el cual se evaluó el comportamiento de los estudiantes del curso 302 esto se dio mediante un juego, para realizar la evaluación se hizo uso 4 ítems; agresión verbal, física, facial y sexual, dichos ítems se fueron mostrando mediante el juego y se evaluaban con una (x). Este formato se desarrolló en la segunda clase de educación física, este formato arrojó que el 49%, 17 estudiantes agreden a sus compañeros verbalmente, el 31%, 11 estudiantes agreden de forma facial, el 20%, 7 estudiantes lo hacen físicamente, y el hallazgo final se encuentra que ningún estudiante en el criterio de agresión sexual. Dejando así notoriamente la problemática vivenciada en el curso 302. Se concluye que los juegos cooperativos fueron un medio efectivo para reducir la agresividad en los estudiantes de tercer grado del colegio Juato Víctor Charry.

La siguiente es una tesis de magister en ciencias de la educación con énfasis en psicología de la Universidad libre de Colombia realizada por María del Carmen Ospina Rodríguez, la cual título

“Juegos cooperativos como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en las estudiantes del grado 5to del Colegio Técnico Menorah IED, Bogotá 2018.

En este trabajo de investigación se buscó, observar, documentar, reflexionar e intervenir, recolectando datos que permitieran dar una respuesta a la conducta de conflicto evidenciada en las estudiantes de 5to grado, se plantea una estrategia dirigida desde lo didáctico, haciendo uso de los juegos cooperativos, los cuales permitieran la cooperación y el respeto por las diferencias, logrando así evitar las agresiones verbales y físicas entre las estudiantes. Fortaleciendo así la tolerancia, respeto, los valores, lo cual hace un aporte positivo para la convivencia entre pares.

En la universidad Corporación Universitaria Minuto de Dios, tres estudiantes Christian Alexander Acevedo Robayo, Nelson Enrique Florián Sánchez y Angie Katherine Pérez Chávez realizaron su tesis la cual titularon “los juegos cooperativos una estrategia para disminuir comportamientos agresivos verbales en el grado séptimo del liceo nuevo colombiano”, esta se realizó en Bogotá en el 2016. Este proyecto se enfoca en disminuir por medio de los juegos cooperativos, los comportamientos agresivos de los alumnos de séptimo grado, la cual busca una buena convivencia escolar.

Esta investigación es de método 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. Descriptivo 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. En esta investigación se puede concluir que los juegos cooperativos son una gran herramienta para trabajar en grupos, son funcionales para mitigar la problemática de agresividad escolar, estos permiten la interacción entre los estudiantes, dando la

oportunidad de que se conozcan mejor y puedan reforzar sus roles de comunicación, sin que haya presencia de acciones agresivas ya sean directas o indirectas.

Esta es una investigación realizada también en la universidad Corporación Universitaria Minuto de Dios, esta tesis es presentada por Jesús Fabián Barajas Hernández, Sindy Adriana Gutiérrez Jara y Yuli Tatiana Torres Pinto, los cuales titularon su tesis “El juego cooperativo, como medio para fortalecer el valor del respeto en el grado 602 del colegio SaludCoop” en Bogotá 2016. Su objetivo principal es comprender como el juego cooperativo contribuye al fomento del valor del respeto en el curso 602 del colegio SaludCoop, para esto hicieron uso del método cualitativo, 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 hizo uso del diario de campo, esto se hace con el fin de lograr una categorización y triangulación de los diferentes datos recopilados a lo largo de la investigación. Como conclusión se determina que los juegos cooperativos si son de gran ayuda para el mejoramiento del respeto.

La tesis realizada en la Universidad Pedagógica Nacional Unidad 096 D.F 2013, realizada por Rutz Pedraza Eréndira la cual título “El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar”. Su objetivo principal es que, mediante los juegos cooperativos, los niños entre 4 y 5 años de edad disminuyan sus conductas agresivas, teniendo en cuenta que a través de estos se busca que los alumnos sean cooperativos y logren alcanzar sus objetivos en conjunto. La investigación fue de tipo cualitativa donde se utilizó el instrumento de recolección de información en ambientes naturales. Para esto escogieron la población de niños de segundo grado del colegio Kinderland integrado por 9 niños y 12 niñas, para esto hubo un periodo de aplicación el cual fue de 12 de septiembre al 15 de noviembre de 2011. Se logra ver un gran cambio en todo el grupo en general

ya que ahora trabajan todos en conjunto, lo que hace que la agresividad haya disminuido notablemente, ya no pelean entre ellos y han aprendido a esperar turnos y también han aprendido a escuchar para lograr sus fines comunes.

Por último, tenemos una tesis realizada en la Universidad Nacional del centro del Perú, elaborada por Gómez Puente, Lizbeth Luz Porras Rodríguez, Andrea Noelia, las cuales titularon su tesis “El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio O copilla - 2013”. Esta investigación tiene como objetivo, determinar la influencia que tiene el juego cooperativo en la agresividad que presentan los niños y niñas del barrio O copilla, buscando que por medio de los juegos cooperativos se pueda lograr una disminución de la misma. Para el desarrollo de esta investigación se aplicó el método de análisis y síntesis, nivel de investigación es experimental, Se trabajó con 40 niños y niñas de 7 a 12 años, divididos en dos grupos (control y experimental) 20 por cada grupo, ha ambos grupos se les aplicó el pre test y el post test.

Como resultados obtenidos Con el programa de juegos cooperativos aplicados al grupo experimental podemos afirmar que se redujo las conductas agresivas verbales en un 87.77%, las conductas agresivas físicas se redujeron en un 67.64 %. Y se incrementaron las conductas pro sociales en un 79.75%. En el grupo experimental. A través de la prueba de hipótesis se obtuvo que $P = 0.04$, es decir que la presencia de conductas agresivas y conductas pro sociales del grupo experimental difiere del grupo de control.

Podemos concluir que el juego cooperativo es una buena alternativa estratégica para el mejoramiento de las conductas de agresividad y se propone que el trabajador social participe en el diseño de programas de juegos cooperativos y así dar cumplimiento en su función educativa

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Planteamiento del Problema

El Colegio Padre Manyanet, de la ciudad de Medellín, es un colegio privado, situado en la Loma de los Bernal, barrio Belén en la comuna 16. Es de formación católica y su dirección está orientada por religiosos. Su consagración es la Sagrada Familia, presta el servicio de educación entre los grados de Preescolar y Undécimo. Tienen una jornada escolar de lunes a viernes, 6:45 a.m. a 3:00 p.m. El Colegio Padre Manyanet maneja la modalidad de clases extracurriculares, las cuales inician a las 3:00 p.m. y finalizan a las 5:00 p.m., en esta jornada se encuentran clases como: música, baloncesto, fútbol, natación, danza, patinaje, entre otras. Estas clases extracurriculares son para todos los estudiantes que deseen pertenecer a ellas, en su mayoría, los estudiantes que participan son los que sus padres trabajan todo el día y solo los pueden ir por ellos en el horario de las 5:00 p.m.

Se ha escogido la clase extracurricular de danza para realizar dicha investigación, en estos grupos se encuentran estudiantes desde grado Primero hasta Sexto, en parejas de grado. (1° y 2°; 3° y 4°; 5° y 6°). Se ha elegido el grupo conformado por las estudiantes de 3° y 4°, teniendo en cuenta que este grupo poblacional evidencia conflictos personales entre las deportistas, situación que se observa durante el tiempo de clase y se percibe que las niñas no tienen una buena relación entre ellas. Las discusiones son constantes, en ocasiones se agreden verbalmente, presentando algunas discusiones que emergen a raíz de diferentes conflictos interpersonales. Este colegio lo conforman en su mayoría estudiantes de estrato 5 en adelante, pero hay una minoría que son de estratos inferiores, motivo por el cual existe un nivel de discriminación, donde juzgan algunas

pertenencias como juguetes, su originalidad. Otro elemento que puede incidir son las disfuncionalidades familiares, donde se salen a relucir los padres separados y lo que esto ocasiona en el comportamiento de las estudiantes. Las largas discusiones hacen que se dejen de hablar y de compartir durante el tiempo de la clase. Se separan entre ellas cada una formando sus propios subgrupos.

Se puede evidenciar que se les dificulta llegar acuerdos, ya que dicha división no les permite mezclarse, queriendo estar siempre, las estudiantes de 3º juntas y así mismo las estudiantes de 4º, esto hace que la clase sean difícil para la profesora ya que hay momentos donde se prolonga mucho el inicio de la misma tratando de mediar en dichos conflictos y diferencias que se presentan, esto a su vez hace que se retrase el proceso de preparación de las coreografías, lo que dificulta la adecuada ejecución en las presentaciones requeridas por la institución, ya que la institución pide que las niñas se presenten con coreografías en cada acto cívico o acto especial que presente la institución, motivo por el cual la profesora también se encuentra bajo una presión de responsabilidades y de entregas que debe realizar durante el año. Es por este motivo que se desea implementar los juegos cooperativos como una herramienta que permita, la resolución de conflictos que se presenta en la clase de danza, es así como se toma como referencia lo dicho por Enrique Pérez Olivera, el cual destaca de los juegos cooperativos que son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Pregunta de Investigación

Cuál es la percepción de las estudiantes del grado tercero acerca de los juegos cooperativos como herramienta de resolución de conflictos, en la clase extracurricular de danza del Colegio Padre Manyanet de Medellín

JUSTIFICACIÓN

Ante los episodios de conflicto que se evidencian entre las estudiantes de 3ro y 4to grado del Colegio Padre Manyanet, donde se puede ver mediante su comportamiento durante la clase, se agreden verbalmente, se dividen en un subgrupo, diferenciándose por grados de escolaridad, dificultándoles la actividad donde se encuentren mezcladas, analizando lo dicho por Enrique Pérez Olivera, el cual destaca de los juegos cooperativos que son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Teniendo esto en cuenta resulta de interés conocer si los juegos cooperativos son una herramienta que facilite el manejo de conflictos entre las estudiantes.

La presente investigación surge de la necesidad de estudiar las herramientas que pueden ser funcionales para mejorar el conflicto que se evidencia entre las estudiantes de 3ro y 4to grado. Con esta investigación se propone el juego cooperativo como herramienta de resolución de conflictos entre las estudiantes y determinar la influencia que pueden ejercer estos en las situaciones que afectan la convivencia entre las estudiantes. Es importante garantizar un ambiente favorable al momento de la enseñanza en los procesos de formación deportiva, máxime cuando sus usuarios son estudiantes en formación. Adicionalmente, el profesional de la educación que imparte sus conocimientos requiere un ambiente propicio para la enseñanza de la disciplina deportiva.

Otro aspecto que se considera importante en la presente investigación es el impacto y la formación en competencias ciudadanas que se trasladan del contexto escolar a otros como el familiar y social, por ende, se espera que las buenas prácticas de convivencia en la escuela se vean reflejadas con sus amigos, familiares y demás personas con que se relacionan.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Determinar la percepción de las estudiantes del grado tercero acerca de los juegos cooperativos como herramienta de resolución de conflictos, en la clase extracurricular de danza del Colegio Padre Manyanet de Medellín.

Objetivos Específicos:

- Identificar las concepciones del juego cooperativo y la resolución de conflictos, por medio de la indagación a las estudiantes, determinando el nivel de conocimiento de los mismos.
- Determinar el impacto generado por los juegos cooperativos a través de la vivencia del cooperador de la clase extracurricular de danza en cuanto al comportamiento y la convivencia de las estudiantes.
- Diseñar una propuesta metodológica, basada en sesiones, en las que se establezcan diversos tipos de juegos cooperativos, para la resolución de los conflictos escolares, de la clase extracurricular de danza del Colegio Padre Manyanet de la ciudad de Medellín.

MARCO TEÓRICO

Capítulo 1. El Juego

Los estudios sobre el juego como elemento de importancia social, se remontan al siglo XIX, con el filósofo alemán Karl Gross, en su obra *El juego de los animales* en el año de 1896 y más adelante en el año de 1899 con el título de *El juego en el hombre* el cual concebía al juego desde una visión biológica siendo uno de los posibilitadores de la evolución del hombre, pues supone que se genera algún tipo de beneficio en la práctica de los instintos. De igual manera, en la práctica del juego se evidencian tres factores principales, la primera tenía que ver con la excesiva energía que tiene el ser humano, para lo cual el juego sirve de mediador –segundo factor- pues a través de este se ofrecen alternativas para encontrar un descanso o un sistema de relajación. Y, por último, habla del juego desde una visión psicológica en el que lo sitúa como un medio preparatorio para la vida. (Rodríguez, 2008)

De esta manera, el autor sostiene que en el antepasado nuestros ancestros menos evolucionados utilizaron sus miembros con fines muy diferentes a los actuales, pero dejaron marcas innegables en el comportamiento humano actual. En el ámbito del juego, pone como ejemplo que anteriormente el ser humano debió luchar mucho entre sí, y de esto se deriva los juegos de lucha, asimismo, debieron perseguir constantemente a los animales y de ahí provienen los juegos de caza y persecución tanto en los animales como en los niños, por ultimo indica que el ser humano tuvo que esconderse constantemente para evitar ataques de otros depredadores, por cual se derivan los juegos del escondite. De esta forma, se puede suponer que el juego no solo involucra factores de idealización, imaginación o proyección, sino que parte de la naturalidad que tenemos como seres humanos e incluye una memoria colectiva que tenemos como especie.

Otro de los autores más reconocido en el ámbito del juego es Jean Piaget epistemólogo y biólogo suizo, el cual realiza una descripción del juego a través de tres textos principales presentados en los años 1932, 1946 y 1966. En el primero realiza un estudio en el que se abarca conceptos como la moralidad, específicamente la moralidad en los niños, donde reconoce que estos en el desarrollo del juego tienen ideas claras frente a la justicia y las convenciones sociales, definiendo los juegos de los niños como *admirables instituciones sociales*. En el segundo el autor plantea una relación entre los símbolos, las etapas cognitivas y los juegos en los niños, realizando un estudio sobre el comportamiento lúdico de acuerdo a las diversas etapas por las que pasa el ser humano, relacionando dichas etapas con una clasificación variada de los juegos de acuerdo a las mismas. Por último, en el año de 1966 Piaget, realiza un artículo en el que sitúa como el egocentrismo en el desarrollo de los juegos, los niños y niñas tienen plena conciencia de sí y en el juego exponen un concepto propio que tienen frente así mismos. (Ortega, 1991)

Del mismo modo la teoría de Piaget habla de cinco criterios explicativos de las características psicológicas del juego, las cuales son: *el subjetivismo, la espontaneidad, el placer, el nivel de organización de la actividad lúdica y la resolución de conflictos*. El primero y el segundo hacen referencia a la capacidad que tiene el niño para pasar por las diferentes etapas de conciencia, desde la fijación en el yo, hasta la conducta social donde se puede pensar en las emociones y sentimientos del otro, así como también a la capacidad de expresarse libremente, sin tener una necesidad adaptativa obligada.

El tercero habla de “la eliminación de la meta como motor de acción” (Ortega, 1991, p.90), indicando que, así como el juego se desarrolla de manera espontánea, el placer es uno de los fines últimos del mismo, no es un cumplimiento de metas y objetivos, sino de deseos inmediatos. El cuarto criterio dice que la estructura y la organización de la actividad lúdica, carece de una

reglamentación fijada y se mueve de acuerdo a los estímulos que llegan al interior del juego, las percepciones y los símbolos son importantes a la hora de establecer organizaciones y jerarquías si se requieren

Por último, el quinto elemento indica lo siguiente:

Dice Piaget que el juego ignora los verdaderos conflictos y cuando los encuentra es para liberar al yo mediante una resolución de compensación o de liquidación, mientras la actividad seria se debate en conflictos de difícil solución, que obligan al sujeto a acomodar sus esquemas mentales y de acción a la realidad. (Ortega, 1991, p.92)

Lo anterior es de suma importancia para el desarrollo del presente trabajo de investigación. Pues sostiene la idea de que, mediante el juego, los niños y niñas pueden llegar a consensos a los que difícilmente llegarían mediante métodos tradicionales de resolución de conflictos, ignorando la existencia de estos o encontrando los momentos para darle la solución necesaria, pues los esquemas mentales que se forman cuando se implementa el juego no corresponden al sentido de realidad, sino a un escenario de la imaginación en el que los fines últimos es la diversión y el placer.

Por otro lado, el autor y profesor Johan Huizinga, en su texto *Homo Ludens* (1938), el cual se traduce al español como *Hombre Jugante*, analiza la importancia que tiene el juego a nivel social y cultural, haciendo especial énfasis en esta última, pues dice que el juego es un elemento propio de la cultura y no un resultado de esta, e incluso se atreve a afirmar que la cultura humana en si misma surge del juego, como juego, y en él se desarrolla. El autor crea y acota dicho termino (Homo Ludens) para indicar que el hombre aparte de ser sapiens y de realizar acciones que estén en relación a la generación de bienes, servicios y productividad (Homo Faber / Hombre Fabrica),

es un animal y un humano jugante, que va más allá de algo meramente fisiológico. El autor también indica que durante el juego si bien si se establecen reglas, estas reglas son libremente consentidas y que en algunos casos parte de objetivos previamente planteados, siendo más allá de los deseos inmediatos. De igual manera sostiene que en el transcurso del juego prima la efusividad y el entusiasmo, conllevando alegría y distensión.

Desde el marco internacional de los Derechos Humanos, específicamente en las observaciones generales del Comité de los Derechos del Niño, se trae a colación el artículo 31, observación general N° 17 “sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes”, en donde se establece que:

Por juego infantil se entiende todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; tiene lugar dondequiera y cuando quiera que se dé la oportunidad. Las personas que cuidan a los niños pueden contribuir a crear entornos propicios al juego, pero el juego mismo es voluntario, obedece a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin. El juego entraña el ejercicio de autonomía y de actividad física, mental o emocional, y puede adoptar infinitas formas, pudiendo desarrollarse en grupo o individualmente. Estas formas cambian y se adaptan en el transcurso de la niñez. Las principales características del juego son la diversión, la incertidumbre, el desafío, la flexibilidad y la no productividad (...) (2013, p.333)

Dicha definición es la culminación de años de debates, entre expertos internacionales relacionados con el tema de la protección de los derechos de los niños. Y pone como centro la individualidad y la autonomía que tienen los niños y niñas para tomar sus decisiones, imaginarse

varios mundos, fomentar su capacidad de interacción entre pares, y sus propias dinámicas de poder, que en algunos casos se asemeja a situaciones que pasan en la vida cotidiana, pero en otros parten de sus propias concepciones de la realidad.

Asimismo plantea el relacionamiento de diversos actores en los que se incluyen principalmente a los niños y niñas, pero también se incluyen adultos, docentes y demás que pueden hacer parte de la estructuración del juego, no obstante, el juego no parte de una visión adulto-céntrica, en la que normalmente están expuestos los niños y niñas, donde siguen las normas generales que estos les exponen, tanto en sus núcleos privados como la familia, como en los espacios compartidos como las escuelas, sino que son ellos mismos los que establecen sus propias dinámicas teniendo en cuenta sus valores, su cultura, el grupo, la manera en que los cuidadores interfieren, el contexto en el que se encuentren, entre otros factores.

Por otro lado, se reconoce que el juego proporciona estímulos entre los niños y niñas, reduce la sensación de fracaso a la que estamos expuestos principalmente en etapas adultas, en la que se sostiene un modelo de comportamiento donde se asocian elementos como el estatus quo, el poder, el dinero, fama, entre otros. Aunque no por ello el juego deja de ser una actividad seria que adopta juegos de roles y estrategias encaminadas al cumplimiento de los objetivos que se establecen de acuerdo al juego, sin embargo, no es lo suficientemente serio para tener consecuencias de frustración en ellos y ellas.

El juego sirve como medio de exploración y también de intervención, no es estático, varía de acuerdo al estado de ánimo o a los nuevos elementos que se presenten en el entorno, también implica una exploración de los sentidos, qué se ve, qué se oye, qué se siente, pueden servir de

insumos para recrear un nuevo escenario de acción. No hay un fin último, ni un medio en específico, son múltiples los fines a los que se desee llegar y los medios variaran depende de ello

Igualmente, ayuda a reforzar la identidad en medio del colectivo, posibilita preguntas de que harían ellos frente a una situación en específica, cuáles son los roles que se imaginan están desempeñando, cuáles son sus fortalezas y debilidades, el juego permite una exploración del ser propio, en medio de la integración con otros y otras, propiciando elementos que contribuyan a un óptimo desarrollo cognitivo

De igual manera, se puede observar que el juego es una acción transgresora, para el sistema capitalista donde hay poco lugar a la imaginación, por lo que es allí (en el juego) donde se pueden presentar expresar inconformidades o deseos de cambios para el mundo que se nos presenta. Según Bruner (1984)

El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo. (p.2)

Mediante el aprendizaje formal, es decir, desde los diversos niveles del sistema educativo, pasando desde la educación inicial hasta la educación media y superior, nos enseñan un modelo de comportamiento que está asociado a las formas en las que se manifiesta el mundo y la sociedad, nos enseñan los valores que rigen las normas sociales y la moralidad compartida, los estándares sociales, el sistema económico, las formas de acceder a él, entre otros. Mediante el juego, el individuo o conjuntos de individuos pueden configurar su propio mundo y hacerlo externo,

compartir sus deseos e intenciones, desligarse de los dogmas y de lo impuesto, para crear sus propias normas de acuerdo a sus intenciones.

No obstante, lo anterior no quiere decir que no se añadan elementos culturales en la dinámica propia del juego, uno de los ejemplos puede ser las nociones de competencia y competitividad utilizadas principalmente en los modelos de vida occidentales. Los niños y niñas, en varios de sus juegos desean ganar, establecen rivales y bandos, sin embargo, este modelo no es necesariamente utilizado a nivel mundial, un ejemplo que pone el autor anteriormente citado es que “los niños de Tengú, Nueva Guinea, tienen juegos que no terminan nunca con la victoria de una de las partes, sino con la igualdad de los dos campos” (Bruner, 1984, p.3) e indica que esto es característica de la sociedad adulta de Tengú. Por lo cual se puede indicar que si bien el juego por sí mismo, no es un elemento contundente para explicar las diferencias culturales entre países, sí es un elemento en el que se sitúan aspectos de socialización propias del sistema cultural del cual se hace parte.

Adicional a lo anterior, el nivel socioeconómico de cada país o sitio específico de residencia también influye en la cantidad de juego al que está expuesto el niño o la niña durante su infancia, puesto que en países o sectores con un nivel de ingreso y de desarrollo más alto, el juego puede ocupar una posición más trascendental en la vida de ese infante, por otro lado en otras culturas o sitios de vida como lo es principalmente en el campo o en zonas rurales, se le da mayor importancia a la ayuda en tareas domésticas o en labores que ayuden a aumentar los ingresos de dichas familias, siendo el juego una actividad secundaria que puede ser ejecutada hasta después de que los trabajos hayan sido culminados.

Para finalizar, se indica que para el presente trabajo de investigación se parte de la idea que el juego es un concepto multidimensional, en el que cada autor y conjunto de autores citados tienen presencia para el desarrollo práctico del mismo. El juego, en general, es un elemento fundamental para el desarrollo óptimo de los niños y niñas, se rescata la autonomía de ellos y ellas, la convergencia entre actores, los elementos culturales que inciden en el cómo se juega, el uso de la imaginación como forma de resistencia a un sistema de adoctrinamiento, la no esteticidad, el uso de los sentidos y del momento presente para cambiar el rumbo de lo imaginado en un principio.

Se parte también de la idea de que el juego es un factor determinante para la resolución de conflictos, donde el fin último es la diversión y el placer y en donde se pueden tejer puentes de diálogo y del hacer en pro de la solución de alguna problemática. Los niños y niñas tienen la capacidad de situar la concepción que tienen acerca de sí mismos y ponerlo en relación con la visión que tienen de los otros, mediante el juego pueden imaginar o recrear situaciones en las que cada una de las partes involucradas desempeñan un rol fundamental para la acción que estén llevando a cabo, generando así una creencia de que todos los participantes de juego son necesarios, más allá de las diferencias que puedan tener entre ellos a nivel individual.

Capítulo 2. El juego Cooperativo

Los juegos cooperativos han servido de potencializador de las capacidades humanas motrices y cognitivas, radicando la diferencia en que estos últimos no conciben a los individuos como factores únicos, sino que se centran en el grupo y en las actividades grupales como medio para alcanzar cohesión, respeto, integridad y buenos hábitos comunicativos entre los humanos

presentes. Es por esto que su uso e implementación ha sido vital, especialmente para las áreas de las licenciaturas en Educación Física, Recreación y Deportes y Educación Infantil.

Ahora bien, han sido varios los teóricos que han abordado el tema de los juegos cooperativos, no obstante, el presente trabajo no se centrará en ninguno en específico como referente principal, sino que se nombraran a algunos, más que por el autor, por la descripción general de los postulados principales, asimismo también se nombraran las características y los elementos que lo conforman, como se clasifican, los beneficios e impactos que tiene el usar los juegos cooperativos como herramienta para la resolución de conflictos y cuál es la relación con el trabajo de grado.

De esta manera, como indica Clavijo (2015) citando a Garaigordobil (2003) “Los Juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes” (p.25). Si bien se había mencionado anteriormente en el capítulo del juego, que en este no hay un cómo y un qué impositivo y los objetivos cambian de acuerdo a como se manifiesta el deseo en el presente, se reconoce que los niños y niñas al momento de jugar si establecen metas y un para qué, que, aunque varía, está presente en sus intenciones. En el juego cooperativo se parte de una necesidad colectiva, de un deseo compartido y unas intenciones conjuntas.

Asimismo, Terrik Orlick (2002), sostiene que “La idea que hay tras los juegos cooperativos es sencilla: jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego”.(p.16). De esta manera, los juegos cooperativos se distancian crucialmente de los juegos competitivos, en los cuales los niños y niñas ponen a prueba y realizan constantes ejercicios de

poder en los que miden su capacidad individual en comparación o por encima de otros compañeros, como es el caso del juego de la silla, en el que los jugadores se centran en su desempeño individual y su objetivo principal es ganar, no quedarse sin silla y poco o nada se preocupan por el desempeño o sentimientos de sus compañeros y compañeras. Los juegos cooperativos, se centran en el jugar por jugar, por el vivir el momento, por establecer relaciones horizontales con otras personas, por no ser superior, sino un par.

Otra de las características de los juegos cooperativos, es que durante su ejecución no solo se comparten objetivos comunes, sino que a nivel personal los participantes pueden compartir recursos tanto físicos como humanos, es decir, para el cumplimiento de los objetivos, se pueden prestar tanto las herramientas que estén utilizando, ya sean tijeras, lazos, pegante o recursos inmateriales o como las ideas, las capacidades, los espacios y hasta los sentimientos.

Retomando al autor Terry Orlick (2002), este menciona que de las características y elementos que acompañan a los juegos cooperativos son los siguientes. Los juegos cooperativos son:

1. *Libres de competir:* Los juegos cooperativos rechazan las estructuras verticales o de competencia, los juegos como el de la silla o simón dice, presentan estructuras en las que un jugador puede concentrar el poder, o en el que el individuo puede realizar acciones que solo estén en vía de satisfacer sus deseos personales. En los juegos cooperativos lo que prima es el bienestar colectivo, mediante acciones en las que cada individuo desempeñe un rol importante para el cumplimiento de los objetivos comunes.
2. *Libres para crear:* Los juegos cooperativos sostienen que los niños y niñas tienen el derecho a darle rienda suelta a su imaginación, ellos tienen la capacidad de crear y de crear y estos

juegos estimulan esa capacidad mediante una atmosfera en común, sostienen que esto se hace también con una visión a futuro, las personas con la capacidad de crear en colectivo ,en base a el respeto hacia otros y otras, pueden contribuir a construir los cimientos de una sociedad más democrática donde prime el arte y la imaginación como formas de vida.

3. *Libres de exclusión:* Como su nombre lo indica, los juegos cooperativos eliminan el rechazo de un participante y propenden por crear escenarios en los que todos y todas puedan estar incluidos “Los juegos en los que los jugadores son expulsados o apartados son particularmente brutales porque castigan a quienes tienen menos experiencia o destreza, alimentando sentimientos de rechazo y desconfianza” (Orlick, 2002, p.18). De esta manera, los juegos cooperativos eliminan la idea de que haya ganadores o perdedores, se centra principalmente en la experiencia y en el conjunto de valores que se pueden compartir, de maneras lúdicas y atractivas para los niños y niñas.
4. *Libres para elegir:* Se maneja la idea de que los niños y niñas son sujetos autónomos capaces de tomar sus propias decisiones, y aunque esto no implica que él o la docente no puedan intervenir durante la ejecución de los juegos, si indica que se le debe brindar la confianza a los niños para que estos como personas racionales puedan tomar decisiones propias, frente a las normas, la participación, la regulación de los conflictos, entre otros elementos propios del juego.
5. *Libres de agresión:* Los juegos cooperativos no propenden por un contacto físico directo o por lo menos no uno en el que se puedan desencadenar frustraciones que conlleven golpes o insultos, se basa bajo los principios del respeto, la diversión y la justicia, por ende, las

actividades que se propongan deben de facilitar la cohesión entre los participantes en lugar de riñas y malos tratos

Por otro lado, según Bedoya (2002) como se citó en Flores (2018), los juegos cooperativos tienen su clasificación de acuerdo a los objetivos que se propongan para la intervención con los niños y niñas. Es por esto, que según el autor los juegos cooperativos se dividen en siete principalmente: a) *juegos de presentación*, b) *juegos para conocerse*, c) *juegos de distensión*, d) *juegos energizantes*, e) *juegos de confianza*, f) *juegos de contacto* y g) *juegos de estima*.

Teniendo en cuenta lo anterior, los juegos de presentación buscan un acercamiento entre personas desconocidas, por medio de actividades lúdicas, mientras que los juegos para conocerse implican que haya un relacionamiento un poco más profundo al exponer características propias y tener una escucha activa para la presentación de los demás, estos juegos también se hacen por medio de actividades lúdicas y representan uno de los momentos más importantes, pues busca generar cercanía, reconocimiento y empatía entre los participantes. Del mismo modo, los juegos de distensión se consideran importantes en la medida en que tienen como intención soltar las tensiones entre los participantes, siendo esto una de las características para el juego no competitivo y horizontal.

Por otro lado, una de las principales características principales que tienen los juegos cooperativos es la capacidad que tienen para poner en movimiento al grupo, buscan activar la energía y el movimiento de los participantes, a esto hace referencia con los juegos energizantes. En referencia a los juegos de contacto y a los juegos de estima, se consideran que son espacios donde los y las participantes pueden afianzar su confianza y colaboración a través del contacto

físico –en relación al primero- y de relajación para sosegar tensiones internas, propiciar la conciencia de uno mismo en relación al segundo.

Es por esto que desde lo teórico (los autores citados también han realizado pruebas prácticas que lo comprueban en la vida real) los beneficios de los juegos cooperativos son múltiples tanto para los docentes, padres y madres de familias y en especial para los niños y niñas, desde su salud mental hasta su salud física, pues a diferencia de los juegos tradicionales en los que se implementan la competencia y la concentración de poder, lo que genera una sensación de derrota para algunos y en los que se excluye también en algunos casos por no tener las habilidades suficientes generando pérdida de confianza en sí mismos y poca tolerancia a la derrota. Los juegos cooperativos en lo general terminan siendo divertidos y satisfactorios para todos y todas, los participantes aprenden a compartir desde los recursos físicos como los inmateriales aprenden a compartir y a generar un nivel de aceptación conjunta, confluyen los pensamientos diversos y desarrollan autoconfianza, a su vez de que encuentran herramientas conjuntas para superar las dificultades posibilitando mayor tolerancia a la frustración (Velásquez, 2004)

Desde lo anterior se evidencia la importancia para incluir los juegos cooperativos como elemento fundamental en la ejecución del presente trabajo de investigación, pues se sostiene que no es lo mismo jugar a jugar teniendo como prioridad el cuidado y el respeto por el otro y la otra, y más entre niños y niñas que son la semilla en crecimiento de la transformación social. Las futuras generaciones estarán más expuestas a un sistema económico más inestable y con principal énfasis en el desarrollo tecnológico y sobreexposición a las redes sociales, lo cual supone mayor competencia y sentimientos de envidia e inferioridad, para lo cual interiorizar desde edades tempranas que el colectivo no representa una amenaza y que solo estableciendo lazos cooperativos podemos hacer del planeta un lugar mejor, debe de ser vital.

Capítulo 3. Conflictos Escolares

Para abordar el tema del conflicto escolar, es necesario hacer primero una pequeña introducción sobre algunos elementos que llaman la atención de las instituciones educativas. Posterior a ello se definirá que se entiende por conflicto y cuáles son sus características principales o y por último se hablara del conflicto escolar, cuál es su definición, sus principales características y elementos, sus causas y cuales son algunas de las estrategias que se han encontrado para su resolución.

En primera instancia, en Colombia existen cuatro tipos de niveles educativos, los cuales son: Educación inicial, donde están los niños y niñas de 0 a 3 años. Educación Preescolar en los que ingresan los estudiantes de 3 a 5 años. Educación básica, que para el caso de primaria se encuentran los alumnos de 6 a 10 años y para secundaria los de 11 a 14 años. Educación media, donde están los dos últimos grados de bachillerato, es decir, décimo y undécimo, con edades que oscilante entre los 15 y los 16 años. Y finalmente, se encuentra la educación superior, con edades entre los 16 y 21 años, no obstante, en esta etapa las edades varían mucho de acuerdo al interés y oportunidades de cada persona.

En las escuelas, al ser una de las instituciones que tiene el Estado para promover los intereses sociales, los objetivos nacionales, las normas de comportamiento y la cultura en general, confluyen multiplicidad de actores. Los cuales involucran, entes gubernamentales, profesorado, estudiantes y las familias que lo conforman, es decir, desde las instituciones educativas se puede reconocer todo un entramado social y político que sostiene el modelo de vida actual, las escuelas no solo sirven para reproducir enseñanzas académicas sino para establecer una visión generaliza

del mundo, sus dinámicas y relacionamientos de poder, el rol del individuo y la sociedad, los conflictos y su resolución.

Adicional a lo anterior, es necesario mencionar que las instituciones educativas no son figuras estáticas pues están en relación directas con las dinámicas del mundo, es por ello que el enfoque implementado cambia a la par que se reconoce que el sujeto y el mundo están en constante movimiento, hechos como el incremento demográfico, tensiones y guerras entre países, constantes cambios de sitio de vida entre las poblaciones más vulnerables, transformaciones culturales, revolución tecnológicas (uno de los más importantes hechos), modificación en las formas de producción y consumo, entre otros, hacen que las instituciones modifiquen sus estatutos en pro de incluir al individuo en el mundo social. Asimismo, se reconoce que particularmente en Colombia, los y las alumnos están expuestos constantemente a violencias sistemáticas, tanto nacionales, con los diversos conflictos armados existentes en el país, como en su vida cotidiana con el incremento de la delincuencia común, riñas entre vecinos y en algunos casos situaciones de violencia intrafamiliar.

Por lo cual, se reconoce que el conflicto independiente del conflicto escolar, está presente en múltiples áreas de la vida cotidiana y del ser humano mismo, ya que este se configura como un ser comunitario y político. De esta manera el conflicto se entiende como:

Aquel fenómeno mediante el cual chocan dos o más visiones aparentemente opuestas, está inscrito en la naturaleza humana, pues se encuentra ligado a la capacidad de razonar, de decidir, de elegir y de optar. Sólo quien piensa y está en la posibilidad de escoger entre varias opciones siente la atracción de fuerzas que, en una suerte de juego de jerarquías, se sobreponen y se rozan. La naturaleza cultural del ser humano lo hace

inevitablemente conflictivo, porque como ser social convive con otros, porque como ser racional tiene que tomar decisiones, porque como ser político debe ponderar el interés personal y social. (Gómez, 2008, p.154)

Se entiende entonces que el conflicto es un elemento natural y propio al ser humano, pero que necesita más de una persona, a un grupo o a un colectivo para que pueda ejecutarse, pues el ser humano como sujeto individual no es un ser únicamente receptivo de los estímulos del mundo, sino que este tiene conciencia propia, interpreta, razona y se convierte en un sujeto de cambio. Ese proceso de transformación de interpretar los códigos que se nos dice en el colectivo y contrastarlos con las visiones propias que se dan el yo, muchas veces causan disputas entre las partes involucradas.

No obstante, el conflicto ha sido necesario para la evolución del mundo y ha ayudado a construir los diferentes paradigmas de pensamiento que se tienen sobre la sociedad, los choques de visiones han ayudado a generar algunas nuevas. Un ejemplo de ello ha sido en los sistemas políticos, en las concepciones morales, los sistemas de relacionamiento, las formas en las que expresan lo individual y lo colectivo: entre otros más pues este está interiorizado en el ser humano.

Por otra parte, hay que hacer una diferencia entre conflicto y violencia, pues esta radica en que la mayoría de las veces la segunda es el resultado de no realizar acciones que estén en pro de la resolución de la primera. Los hechos violentos surgen cuando no se les ha dado la suficiente atención o la atención necesaria y correcta a los hechos conflictivos y materializa la incapacidad de tomar decisiones alternativas. Adicionalmente, muestra la incapacidad que tienen los seres humanos y las sociedades en general para trascender las diferencias pactadas ya sea a corto o a largo plazo. (Brandoni, 2017)

De igual manera, el conflicto refleja también la capacidad que tiene el ser humano para reconocer que no hay un poder fijo, no hay una verdad absoluta, es tensar esas relaciones que se dan entre lo individual y lo colectivo y romper con las estructuras hegemónicas que indican cuales son los paradigmas que sostienen al mundo; se podría decir que sin conflicto no hay evolución. Se reconoce también que los niños y niñas no son ajenos a sentir o generar conflictos, pues si bien ellos y ellas al estar en una etapa más temprana de la vida son más dependientes del colectivo, también son sujetos con conciencia propia.

Las instituciones educativas son espacios donde hay una expresión micro de la realidad, y donde los sujetos se relacionan de acuerdo a interpretaciones y símbolos colectivos. Y en ellas se presentan multiplicidad de ideologías y visones sobre el mundo. Es por esto que en cuanto al conflicto escolar se entiende como:

Como espacio social, la escuela es un escenario inevitable de conflictos motivados por la confluencia de sujetos, experiencias y poderes; además, dada su naturaleza polivalente en cuanto a su función socializadora, donde convergen generaciones y donde la labor formadora es prescriptiva, la conflictividad –manifiesta y latente– sólo cabe entenderla desde la dialéctica entre la macro estructura del sistema social, las políticas hacia él emanadas y los procesos micro políticos que tienen lugar en su interior (Gómez, 2008, p.157)

En estos espacios se tejen múltiples relaciones de poder que trascienden lo bidireccional del profesorado y estudiantado. Por lo cual los conflictos se pueden generar entre profesores y estudiantes, estudiantes – estudiantes, profesores- directivas, entre otros. Las causas de los conflictos son múltiples entre ellas se puede encontrar como ya se dijo anteriormente las

medicaciones entre las relaciones de poder, pero también se encuentra la estima propia que tiene el sujeto y el nivel de su salud mental, así como su formación personal en diversas áreas de su vida . También las necesidades individuales que presenta dentro de su contexto propio como la de una alimentación correcta y saludable, ingresos económicos propios o familiares, necesidades satisfechas en vestido, vivienda, entre otros. (Pérez & Gutiérrez, 2016)

Asimismo, se visibiliza que algunos de los conflictos escolares (entre estudiantes) más comunes o formas de expresión de la violencia, como lo llamarían García & Martínez (2002) en su texto *los conflictos escolares: causas y efectos sobre los menores*, son los físicos en los que se incluyen las patadas, los golpes, los empujones, entre otros. Los verbales, en lo que se encuentran los apodos, los insultos, comentarios bruscos o desagradables, las burlas, etc. Y los de forma indirecta, en el que se presentan los rumores no sanos, la exclusión de alguna persona de un grupo social por algún motivo en específico, entre otros.

Los conflictos escolares, no se producen únicamente por una situación conflictiva que se pueda presentar entre uno o más individuos durante el escenario educativo, sino que está atravesado por todo un contexto social y político en el que está sujeto el individuo, las violencias y conflictos que se den están más en relación con la sociedad en la que habita el sujeto que con la escuela misma, no obstante, la forma en la median estas en dichos conflictos, si influyen directamente en su resolución o en su afianzamiento.

El papel que tienen las instituciones educativas para la resolución de los conflictos es vital, pues este trasciende mucho más allá de la búsqueda de la resolución pacífica a los conflictos dentro de los establecimientos académicos, para contribuir a generar elementos que propicien una cultura de paz en la sociedad. Es por esto que se ve necesario que sus orientaciones e ideologías políticas

no estén mediados por prejuicios o estructuras netamente verticales, pues imposibilita un diálogo común y horizontal entre las diversas partes del conflicto, y en caso especial de los estudiantes, genera una situación de frustración y estrés, no reconoce el poder que tiene el individuo y contribuyen a la generación de sujetos con poca capacidad para la resolución de conflictos que se presentan en la vida cotidiana, es decir, contribuye a seguir perpetuando una cultura de la violencia.(Echeverri, Gutiérrez, Ramírez & Morales,2013)

Por lo cual, se reconoce también que cada centro educativo tiene autonomía propia para establecer cuáles van a ser las pautas de comportamiento y las reglas de funcionamiento de cada institución. En estas reglas se establecen las pautas de convivencia entre todos los actores que conforman el núcleo educativo y por lo general se establecen en el Reglamento de Régimen Interno. Al respecto Collera (2001) citando a Antúnez (1998), indica que, dentro de los Reglamentos de Régimen Interno más comunes, se encuentran los siguientes:

1. Formalista y rutinario: cuando no se tiene en cuenta la diversidad y característica propia de cada centro educativo y se adopta normas y disposiciones legales de la administración educativa en general.
2. Creativo y dinámico: se interpretan las normas y disposiciones legales, para contextualizarlas con las dinámicas propias de la institución educativa
3. Autoritario y rígido: las respuestas que dan frente a los conflictos, las realizan mediante la sanción y la norma, más que en el diálogo y la prevención
4. Arbitrario e injusto: sucede cuando las normas que se aplican para la resolución de los conflictos favorecen más a una parte que a la otra, y las medidas no corresponden a una horizontalidad del poder.

Por último, otras formas alternativas que se usan para mediar los conflictos dentro de las instituciones educativas corresponden a la *Negociación* y a la *Mediación*. La primera hace referencia a el proceso comunicativo mediante el cual, las partes en conflicto manifiestan sus intenciones y sus posturas y a su vez escuchan las intenciones y posturas de la segunda parte en conflicto, con la intención de llegar a un mutuo acuerdo, mediante concesiones realizadas. La negociación no hace referencia a un proceso lineal e inamovible, sino que entiende que hace parte de una secuencia donde la finalidad es llegar a objetivos comunes. (Arellano, 2007)

Por su parte, la mediación; se centra en la resolución de los conflictos a través de la generación de “acciones participativas que ayuden a los involucrados en la elaboración de estrategias de convivencia sustentadas en el marco de rechazo a la agresión, la violencia o el cólera y busca la realización de objetivos en común.” (Quiroz, 2012, p.181). En la mediación se tiene una conciencia plena del yo y del colectivo y propone la creación de estrategias que busquen en cuidado personal y el cuidado mutuo. Si bien estas estrategias son el resultado de las propuestas generadas por las partes involucradas, si se reconoce la existencia de una tercera persona, que cumple un papel neutral y posibilita el dialogo asertivo entre las partes.

Para el presente trabajo de investigación, se entiende que el conflicto y lo que deriva de este en los diversos espacios que habita, Incluyendo las escuelas, son elementos naturales del ser. El ser humano al configurarse como un ser social, colectivo y político encontrara en su camino diversas opiniones y formas de expresión, lo cual en algunas ocasiones generara conflictos y disputas. Los niños y niñas, no son ajenos a este escenario, pues en su formación individual van configurando elementos identitarios propios a su personalidad, sin embargo, la forma para la

resolución de los conflictos que se escogerá será a través de los juegos cooperativos, cuyos postulados ya se han mencionado en apartados anteriores.

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma

Para la presente investigación se tomará como referencia el paradigma hermenéutico, ya que este dentro de sus propuestas ontológicas, epistemológicas, y metodológicas, es decir, desde la comprensión que tienen sobre la naturaleza de los seres humanos, las formas en las que se construye el conocimiento y los métodos propios para hacerlo, inscriben al ser humano como un ser humano cambiante y dinámico, propicia una construcción de conocimiento horizontal en el que tanto el investigador como el objeto de investigación se relacionan y completan y desarrollan métodos y formas propias para investigar, en los que no se limiten y se reconozcan las particularidades propias de los individuos que hacen parte de la investigación. Mediante este paradigma se busca una integración holística del objeto de investigación, es decir, relaciona todas las partes del fenómeno. En relación con la afirmación anterior y para dar claridad González (2003) afirma que

El paradigma cualitativo es el apropiado para estudiar los fenómenos de carácter social, al tratar de comprender la realidad circundante en su carácter específico. Mediante ella se trata de develar por qué un fenómeno ha llegado a ser así y no de otro modo. De manera que focaliza su atención en la descripción de lo individual, lo distintivo, la

existencia de realidades múltiples, lo particular del hecho que se estudia, sin la pretensión primaria de establecer regularidades, ni el establecimiento de generalizaciones o leyes universales por la vía de generalizaciones abstractas a partir de datos estadísticos, más bien consideran que los postulados de una teoría son válidos únicamente en un espacio y tiempo determinados (p.130)

Por ello también, la investigación se ve intrínsecamente relacionada con el paradigma hermenéutico ya que propicia la búsqueda de una realidad particular sin suponer que esta es la misma o la adecuada para otras realidades, independientemente si se relacionan o no con nuestro objeto de investigación, es decir, así haya relaciones o parecidos entre realidades sociales, cada una es particular, pues lo atraviesan elementos y fenómenos particulares. De igual manera reconoce que la validez de la teoría sucede cuando esta puede ser comprobada en la realidad y no antes, al mismo tiempo que suponen que ambas pueden ir variando y retroalimentándose.

De igual manera se puede decir que el paradigma es adecuado por lo que permite concebir la realidad, como un elemento no estático y variable de acuerdo a los sujetos que la componen y los medios externos que influyen en este, esta visión ontológica, es decir, la visión que comprende la naturaleza misma del ser, como un sujeto que se transforma y transforma de acuerdo a sus vivencias, son elementos indispensable a la hora de entender el contexto en el cual se desenvuelve el salón de clases , las personas que lo integran y el medio en sí para la resolución de conflictos (juego cooperativo). Lo cual como se ha planteado anteriormente, no es impositivo y no responde a un deber ser, sino a un fluir natural de la dinámica del grupo.

Del mismo modo, desde el supuesto epistemológico es decir, la manera en la que se construye el conocimiento desde los lazos y relaciones que se establecen entre el investigador y el

objeto/sujeto investigado, se puede reconocer que si bien este hace una distinción entre ambos, el investigador no se concibe como el generador principal del conocimiento (como sí se hace en el paradigma positivista) ni al investigador como un transformador de las realidades sociales (como se indica en el paradigma socio-critico), sino que lo visiona como un individuo que quiere llegar al fondo del fenómeno que está investigando, encontrar las relaciones propias de este, situarse dentro del mundo individual de esta realidad , analizándola no desde un foco teórico netamente sino desde un foco humano, que luego será comprobado por la teoría, asimismo el investigador puede realizar acciones que permitan mejorar la calidad de vida la realidad investigada, lo cual es importante para la presente investigación pues se tiene como intención diseñar una propuesta metodológica en la que sitúen algunos juegos cooperativos para la resolución de conflictos.

De igual manera, en relación al supuesto metodológico, es decir, desde los diversos modos y métodos que se implementan para obtener los conocimientos de la realidad investigada, se plantea que el paradigma hermenéutico, ofrece una variedad de herramientas en las que permite la comprensión del objeto investigado, desde experiencias subjetivas, no numéricas y cambiantes, en los que se permite reconocer a los sujetos, las historias que conforman, cuál es su individualidad, sus intenciones, permitiendo adentrarse en las experiencias personales e íntima de los actores.

En conclusión, este paradigma se relaciona con la propuesta de investigación, desde un perfil ontológico, epistemológico y desde la metodología, lo que lo hace el más óptimo para llevar a cabo este ejercicio investigativo. A continuación, se explicará el enfoque, método y técnicas a utilizar para dar mayor claridad e integralidad de la investigación en relación con nuestro objeto de estudio.

Enfoque

El enfoque a implementar en la presente investigación corresponde al enfoque cualitativo pues se reconoce que la investigación social es un proceso en el cual cada componente o engranaje se relaciona directamente con el otro. Es por esto que, desde el paradigma hermenéutico, se sitúa el enfoque cualitativo como el más pertinente para las investigaciones de carácter social, pues este permite desde las herramientas y las intenciones hacer de la investigación un proceso no lineal y rígido, sino un entramado de relaciones dinámico en el que el investigador y el objeto de estudio se complementan entre sí.

Se reconoce pues, que el enfoque cualitativo al igual que el paradigma hermenéutico relacionan a la realidad desde una visión intersubjetiva, es decir, los postulados e imaginarios que tienen cada individuo tienen su peso en el análisis de los resultados, asimismo se indica que los conocimientos se va obteniendo de acuerdo a la relación que se establezca entre el investigador y el objeto investigado, transformándose a medida en que el primero conoce y se sumerge en las dimensiones del problema a investigar y este último se modifica bajo nuevas comprensiones.

Asimismo, este enfoque plantea que las etapas de investigación pueden variar de acuerdo a lo que se vaya comprobando en el trabajo de campo o en las diversas etapas en las que la persona investigadora se sitúe, ya sea desde el marco teórico o el análisis de resultados, pues la dinámica propia de la investigación puede exigir que los objetivos de la misma puedan variar de acuerdo a lo que se vaya encontrando en el camino.

Por último, el enfoque es pertinente porque no implica una muestra amplia o determinante para concluir o poner en cuestionamiento la veracidad de la investigación “las indagaciones

cualitativas no pretenden generalizar de manera probabilística los resultados a poblaciones más amplias ni necesariamente obtener muestras representativas; incluso, regularmente no buscan que sus estudios lleguen a replicarse.” (Sampieri, Collado & Lucio, 1998, p.10). Lo cual es ideal para la presente investigación, pues se tiene en cuenta que la muestra se realizara con las participantes de la clase extracurricular de danza, la cual no tiene una cantidad numerosa de integrantes.

Método: Estudio de Caso Cualitativo

En la presente investigación se tomó la decisión de definir como método el estudio de caso de carácter cualitativo, pues se reconoce que este ha variado de manera paulatina tanto en su definición como en sus técnicas de recolección de información, pues se ha implementado en diversas áreas del conocimiento científico. De esta manera, y siendo coherente con lo planteado anteriormente en los apartados de paradigma y enfoque, el estudio de caso con enfoque cualitativo permitirá profundizar y analizar datos concretos de una problemática específica.

Es necesario definir también lo que se entenderá por estudio de caso o principalmente por su finalidad. En la presenta investigación, se retoma a la autora Simons (2011), la cual se centra en el estudio de caso desde el área educativa, siendo aún más propicio para el desarrollo metodológico de la presenta investigación. De esta manera la finalidad del estudio de caso según la autora es:

La principal finalidad al emprender un estudio de caso es investigar la particularidad, la unicidad, del caso singular. Se puede hacer referencia a otros casos — ¿cómo se podría saber, si no, que el caso es único? —, pero la tarea fundamental es entender la naturaleza distintiva del caso particular (p.20)

De esta manera la autora también sitúa que no hay un límite en lo que se pueda considerar un caso particular, ya que puede ser desde una persona, una institución, un aula, un programa, entre otros, estos casos deben de tener sus políticas y formas de ser propios, si bien los procesos que se desarrollen en él pueden ser generalizados a comportamientos humanos u otros escenarios en general, deben contener elementos propios de su naturaleza individual, lo cual es pertinente para el presente análisis teniendo en cuenta el objeto de estudio de la presente investigación , es decir, la percepción de las estudiantes del grado tercero acerca de los juegos cooperativos como herramienta de resolución de conflictos, en la clase extracurricular de danza del Colegio Padre Manyanet de Medellín. Pues se entiende que esta clase se desarrolla en un contexto y lugar propio, con intenciones específicas, con sujetos y sujetas diversos pero individuales que la componen, entre otros

Otra característica importante del estudio de caso es que posibilita desde sus herramientas y técnicas analizar y articular contextos particulares bajo observaciones generales de la realidad, pero dichas herramientas y técnicas no tienen que ser propiamente cualitativas como lo es la observación participante, la fenomenología, el interaccionismo simbólico, entre otros, sino que puede desarrollar herramientas cuantitativas si se consideran necesarias para darle vía a la investigación. “Es importante reconocer que la investigación mediante el estudio de caso no tiene por qué utilizar únicamente métodos cualitativos.” (Simons, 2011, p.23). Esto es importante, si se tiene en cuenta que en la presente investigación se realizaron encuestas (las cuales son consideradas como técnicas cuantitativas), hacia las estudiantes pertenecientes a la clase extracurricular.

Herramientas / Técnicas

En el estudio de caso se pueden implementar diferentes tipos de técnicas, como lo son la observación participante, la entrevista semiestructurada o abierta, el análisis documental, entre otros. Para la ejecución de la presente investigación se utilizarán principalmente tres técnicas, por un lado se contará con la entrevista semiestructurada o abierta, con el director de clase extracurricular de danza, objeto de estudio principal de la investigación, de esta manera se buscará un nivel mayor de comprensión del objeto de estudio, por medio de sus opiniones, percepciones y puntos de vista, proporcionando datos relevantes o emergentes que aportan para resolver la pregunta de investigación.

Esta entrevista se realizará por medio de preguntas semi-estructuradas, es decir, se reconoce una intencionalidad en las preguntas realizadas, en relación con la teoría expuesta, pero no será esta la que defina la ruta de la conversación, sino que será el caso propio, el que de luz y pistas para hacer nuevas preguntas en relación a la intencionalidad misma de la investigación. Lo cual supone que en el transcurso de la entrevista se promulgue una libre conversación, entre el entrevistado y el entrevistador, en el cual el primero, también pueda hacer si lo desea interlocuciones o preguntas frente al desarrollo y ejecución de la investigación.

De igual manera, se utilizarán las encuestas como medio para reconocer las percepciones de las participantes del estudio de caso en específico, las preguntas serán planteadas desde una metodología en la que sea fácil para los participantes darle respuesta, pues se reconoce que las niñas pertenecientes al estudio de caso, están en una edad muy temprana como para exponerles a análisis interpretativos que exijan mayor rigurosidad.

La última técnica a utilizar será la construcción de una guía metodológica de tres sesiones, en las que se ponga en evidencia algunos juegos cooperativos que propicien el acercamiento entre el grupo, las relaciones de confianza, el reconocimiento del cuerpo propio y de los integrantes del grupo.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Capítulo1. Percepción de las estudiantes de la clase extracurricular de danza del Colegio Padre Manyanet de Medellín sobre la concepción del juego cooperativo y la resolución de conflictos

Para darle cumplimiento a la pregunta de investigación la, cual consistía en reconocer cuál es la percepción de las estudiantes del grado tercero acerca de los juegos cooperativos como herramienta de resolución de conflictos, en la clase extracurricular de danza del Colegio Padre Manyanet de Medellín. Para esto, se realizó en primera instancia una encuesta con siete niñas del salón de clase extracurricular de danza del colegio. Lo cual corresponde a un 58% de la población total, dado que en general son doce niñas las que participan en estos encuentros. De esta manera se expondrán a continuación las preguntas que se hicieron en relación al juego, el juego cooperativo y la resolución de conflictos. Dichas preguntas contaban con una escala valorativa tipo Likert, las cuales se implementan con el objetivo de evaluar cuales son las opiniones y las conductas de las personas en relación a temáticas específicas.

En primera instancia se les preguntó a las niñas si les gustaba jugar con sus compañeras de la clase extracurricular, a lo cual la respuesta según se puede observar en la figura uno, fue unánime con un 100% de respuestas afirmativas con el ítem de siempre. Lo cual indica que el juego es una herramienta que acoge e integra a las personas que lo implementan independientemente de las diferencias que existan entre ellas.

Figura 1. Gusto por jugar con las compañeras de la clase

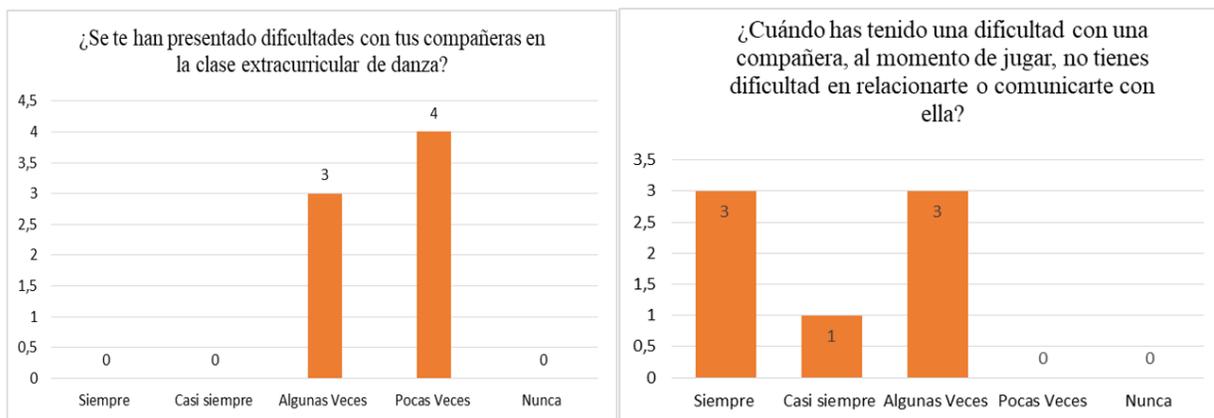


Por otro lado, se les preguntó también si identificaban cuáles eran los juegos y si encontraban alguna diferencia entre juego y actividad. A lo cual, en relación a la primera pregunta, se encuentra que el 57% de las niñas identifican cuando es momento de jugar y cuáles son los juegos que se utilizan, el 29% dice que casi siempre lo identifica y por último el 14% dice que solo algunas veces se da cuenta, no existiendo respuestas en los ítems de pocas veces y nunca, es decir, los y las niñas son intuitivos y tienen la capacidad de reconocer los momentos en los que se encuentran.

Frente a la segunda, la cual hace referencia a si las estudiantes pueden diferenciar cuando se está implementando un juego y cuando es una actividad se puede observar una fragmentación en las respuestas, pues el 43% indica que casi siempre, mientras que el 57% , dice que pocas veces pueden distinguirlo, lo cual implica que si bien los y las niñas tienen la capacidad de reconocer los momentos en los que se sitúan, sus reacciones corresponden más a las vivencias del momento, más allá de los análisis teóricos que impliquen.

Por otra parte, se quiso reconocer cuál era el nivel de conflicto que presentaban las deportistas durante los encuentros en la clase y si de alguna manera el juego podía ser mediador de dichos conflictos. Obteniéndose lo siguiente, en la figura 2:

Figura 2. Conflicto y Mediación



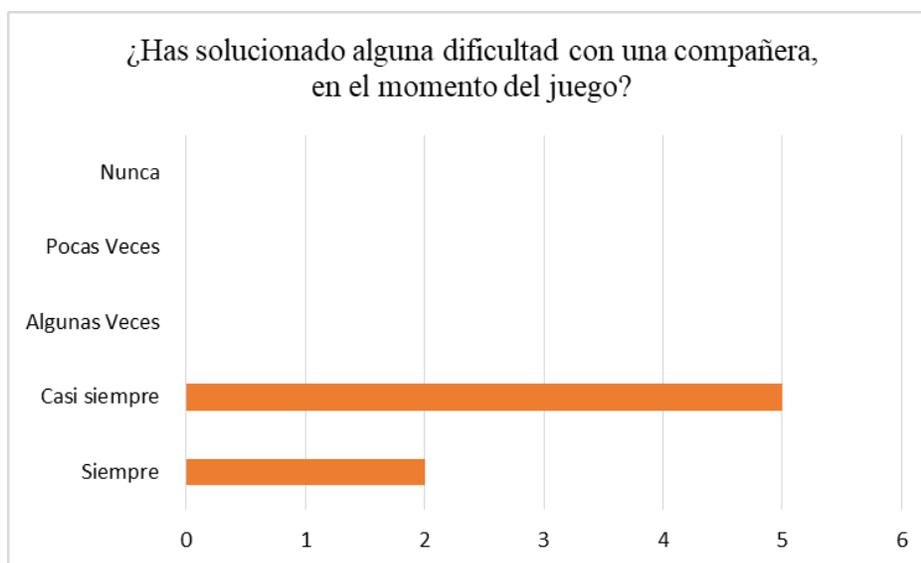
En relación a los conflictos que se han presentado, el 43% de las personas encuestadas dicen que algunas veces han presentado dificultades con otras compañeras, mientras que el 53% indica que han sido pocas las ocasiones en las que estos conflictos se presentan, no obstante, no existe ninguna respuesta en relación a las categorías de nunca, por lo cual se puede afirmar que en la totalidad de la muestra, independientemente si ha sido frecuente o no estos conflictos, si se han presentado inconvenientes. Para ello era importante reconocer si el juego podía servir de herramienta para fomentar la integración entre las niñas, aun si estas han tenido conflictos previamente.

Es por esto, y frente a la pregunta de ¿Cuándo has tenido una dificultad con una compañera, al momento de jugar, no tienes dificultad en relacionarte o comunicarte con ella?, se obtiene que 3(43%) de las niñas, es decir, casi la mitad dice que mediante el juego siempre se

puede comunicar con otra estudiante, así hayan tenido conflictos antes, un 14% (1) dice que casi siempre esto sucede. Finalmente, el otro 43% indica que algunas veces esto pasa, brindándole al juego un carácter de mediador entre los conflictos cotidianos de los niños y niñas.

De esta manera y para hacer un comparativo entre los medios implementados para la resolución de los conflictos, se les preguntó a las estudiantes si los conflictos que tenían también los podían resolver mediante el diálogo y se obtuvo que el 71% de las encuestadas dijeron que algunas veces lo lograban mediante este método, mientras que el 29% mencionaba que casi siempre lo logran de esta manera. En contraste con esto, se les hizo la misma pregunta a las niñas cambiándose el método del dialogo, por el método del juego. A lo cual se obtuvo lo siguiente:

Figura 3. Solución de conflictos mediante el juego

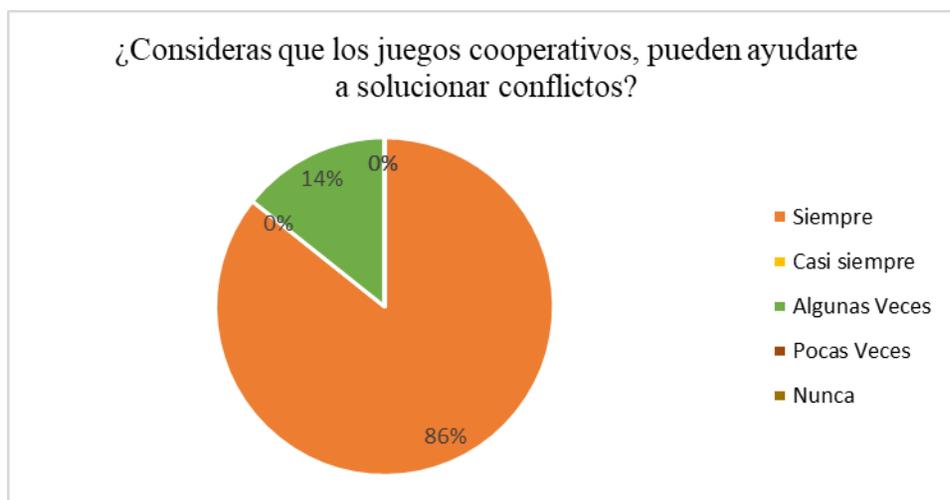


Se puede observar entonces en la figura 3, que las respuestas predominantes otorgadas por las estudiantes corresponden a un casi siempre con un 71% y siempre con un 29% , lo cual reafirma que con los estudiantes y especialmente con los estudiantes de los grados de primaria la mejor estrategia para resolver los conflictos es el juego, dado que este permite generar una comunicación

en la que no tiene que estar implícito el lenguaje verbal, pero si el lenguaje a través de la imaginación, donde se crean diversos mundos posibles en los que la realidad conflictiva no está presente.

Para finalizar en la figura 4, se hace referencia a los juegos cooperativos como uno de los medios utilizados para la resolución de los conflictos, para lo cual las entrevistadas responden que en el 86% de las veces, estos juegos sirven siempre para resolver dichos problemas. El resto, es decir el 14% indica que algunas veces estos tipos de juegos son los más propicios para resolver los problemas que existan, cabe aclarar que estos juegos propenden por establecer relaciones horizontales y libres entre las personas, así como también se centra en la no competencia y en el respeto por la diferencia y la diversidad.

Figura 4. Solución de conflictos mediante el juego cooperativo



Se afirma entonces que los juegos cooperativos y la estrategia de los juegos en general, son de utilidad como herramienta pedagógica pues posibilitan que las personas se integren en torno a objetivos comunes y establecen y afianzan las relaciones entre los sujetos que hacen parte de dichas

dinámicas, pues los lenguajes que implementan van más allá de lo racional para adentrarse en campos subjetivos del ser humano, en los que prima la diversión y las estructuras no verticales.

Capítulo 2. Impacto generado por los juegos cooperativos, desde la percepción del profesorado

Desde lo administrativo, los profesores deben preparar su clase de acuerdo a los lineamientos expuestos desde el Ministerio de Educación Nacional, lo cual indica que antes de la clase, los profesores ya tienen unas estructuras básicas y unos objetivos a los cuales apuntar. En el grado tercero, de acuerdo a los comentarios del coordinador del área de Educación Física, Recreación y Deporte del colegio, se incluye dentro de dichos lineamientos e intencionalidades aspectos como la preparación para el futuro, la responsabilidad propia que cada ser humano tiene con su vida, el respeto hacia la diferencia, entre otros aspectos que apunten al respeto que se debe tener por la individualidad y por lo colectivo.

En cuanto a los medios de enseñanza implementados, se reconoce que cada docente es autónomo en la forma en la que decide articularse con sus estudiantes, sin embargo, se reconoce que es importante reconocer a los niños y niñas como sujetos críticos y pensantes, con capacidad de razonar y tomar sus propias decisiones. Es importante hablarles con claridad, reconocer en ellos su propiedad intelectual e ir más allá de las normas adulto-céntricas. El docente entrevistado, también indica que con esta población en particular es fundamental realizar acciones que permitan captar su atención consciente y ponerlos en movimiento.

En relación a lo anterior, otro medio que se puede implementar para desarrollar una relación más armoniosa en el aula de clase, es el juego. Frente a esto, el docente entrevistado indica que es una herramienta potente porque permite la socialización y el reconocimiento del otro. "Entonces el juego es primordial porque les permite a ellos, y lo vuelvo a repetir, socializar entre ellos, se permiten conocerse, yo pienso que es conocerse, tener presente las diferencias que hay dentro de ellos también."(Entrevistado, 2020, p.2). De esta manera, el docente también sitúa que, dentro del desarrollo de las clases normales, en las que no hay presencia de juegos, los estudiantes tienden a dividirse mediante subgrupos con los que tengan más afinidad, y es mediante el juego que se pueden establecer correlaciones entre ellos y reconocimiento general de las personas que integran el aula. Asimismo, sostiene que los estudiantes con edades más tempranas, viven la vida a través del juego, ese es el rol en el que están presentes, en el que se sostiene y afianzan sus relaciones.

Por otro lado, en la historia de la humanidad se ha visibilizado en la dinámica social una relación directa entre el individuo la visión que se construye de sí y lo colectivo. A lo largo de las épocas el ser humano ha modificado el porcentaje de atención que le prestaban a cada una de ellas, anteriormente la visión sobre el conectivo era mayor, los valores y símbolos compartidos eran más importantes, creándose un sentido de pertenencia colectivo. En los últimos años, con la época de la modernidad y posterior a ello la postmodernidad, las visiones que se tienen sobre lo individual y lo colectivo se transformaron drásticamente, ahora prima una concentración del yo, que se concentra en las intenciones y necesidades que tiene el individuo con el grupo.

En actualidad, priman las visiones que se tiene sobre lo individual y su relación con el entorno, esto ha llevado también a que en casos específicos los individuos se unan en torno a lo colectivo para defender bienes y derechos comunes, pero desde visiones y deseos individuales, como se visibiliza con el aumento de las tendencias ambientalistas y feministas. Sin embargo, el

sistema económico vigente, ha potencializado y se ha centrado en aspectos de la naturaleza humana como es su deseo de competencia y ha propendido por una individualización desde el capital y desde los relacionamientos de poder, fomentando aún más los niveles de competencia entre los individuos

Esto se ve reflejado en diversos tipos de comportamientos sociales, en relación con la presente investigación, el entrevistado sostiene que, si bien el juego sirve para el reconocimiento entre pares y la socialización de los mismos, también dejan ver la naturaleza de los niños y niñas. “Pienso que el juego a los niños les permite verse realmente como son, ¿Y cómo son? Son muy competitivos y tú sabes que en el juego los niños quieren es ganar, ganar y ganar y no les gusta perder. Entonces yo pienso que se ven como son realmente, competitivos y un poco egoístas.” (Entrevistado, 2020, p.3) Esto a través del juego convencional y el aula de clases como representación micro de la sociedad en general. Los niños y niñas se ven atravesados por sentimientos naturales, pero también reforzados socialmente como es la competencia y el poder.

Frente a esto, el entrevistado sostiene que el uso del juego cooperativo sirve para implementar reglas que vayan más de las individuales, poniéndolas en conjunto en el grupo en general. Asimismo, indica que para el asunto de la competitividad no realiza una mayor trascendencia pues la naturaleza del niño y la niña es ser competitivo "En un juego cooperativo se ve también la rivalidad porque hay equipos, un equipo muy bueno, otro que más o menos, otros que no hacen nada" (Entrevistado, 2020, p.3.) No obstante, la implementación de estos dentro de sus cursos si han otorgado herramientas para que los estudiantes no se sientan abrumados o inferiores frente a la pérdida.

Igualmente, se concibe como una herramienta poderosa a la hora de resolver los conflictos, puesto que permite integrar a las personas que están en disputa o que tiene conflictos previos. A la hora del juego, las intenciones se centran en los postulados del juego que se plantean y de las acciones que se vayan a ejecutar para su desenvolvimiento, por lo cual, cuando son juegos que permiten compartir en conjunto, las rivalidades previas se dejan a un lado y se centran en la ejecución del juego. No obstante, el docente indica que, si se visibilizan liderazgos más fuertes que otros, lo cual va en contravía de las relaciones horizontales que se plantean desde los postulados teóricos de los juegos cooperativos.

De esta manera, se indica que no hay una única forma para la resolución de los conflictos dentro del aula de clases, si bien, el juego cooperativo es una herramienta que contribuye a dicha resolución, también se deben implementar estrategias como la escucha activa, el diálogo, la mediación, el conocimiento de la historia del estudiante y de su dinámica familiar, la exposición de sus postulados, entre otros elementos que propendan por un buen ambiente dentro del salón.

Capítulo 3. Diseño de propuesta metodológica

A continuación se consignarán tres encuentros propuestos en el objetivo 3 del presente trabajo, el cual buscaba “Diseñar una propuesta metodológica de tres sesiones en las que se establezcan diversos tipos de juegos cooperativos, para la resolución de los conflictos escolares, en la clase extracurricular de danza del Colegio Padre Manyanet de la ciudad de Medellín”. Para facilidad del lector, cada encuentro se encontrará estructurado de manera en que se reflejen los momentos, el tiempo que se demora cada momento, la descripción, los materiales y los responsables. Se menciona también que los juegos cooperativos consignados, fueron el resultado de una búsqueda documental y de la experiencia propia de la investigadora.

De igual manera, es necesario mencionar que los encuentros propuestos están diseñados en torno a lo expuesto en el marco teórico sobre los juegos cooperativos. De manera tal que en el primer encuentro se buscaran consignar los juegos de presentación o para conocerse y los juegos de distensión. En el segundo se propenderá establecer los juegos energizantes y los juegos de confianza. Y en el último encuentro estarán los juegos de contacto y los juegos de estima.

Encuentro 1				
Momento	Tiempo	Descripción	Materiales	Responsables
Bienvenida y Juego para conocerse	20 minutos	<p>Juego “Golosa del Conocimiento”</p> <p>Con cinta se hace una golosa en la mitad del salón. Cada número de la golosa tendrá una pregunta que este en torno a conocer a la persona.</p> <p>De manera tal que el 1, corresponda al día y hora de nacimiento El 2, sobre cómo se llaman los papas El 3, si tiene mascotas</p>	<p>Cinta de enmascarar</p> <p>Tabla con las preguntas de acuerdo a los números</p>	Docente

		<p>El 4, cuéntenos una historia sobre tu vida Y así sucesivamente conforme se le vaya ocurriendo a la docente.</p> <p>La intención es que la persona responda la pregunta que corresponda al número donde cayó la piedra en la golosa.</p>	Parlantes para música de fondo	
Desarrollo normal de la clase	1 hora	En este momento se desarrolla la clase de danza de manera normal, con las intencionalidades pasos y coreografías que se tengan para la sesión	Parlantes y demás recursos que se consideren necesarios	Docente
Cierre y Juego de Distensión	20 minutos	<p>Juego de ritmo con las manos</p> <p>Se sentarán en el suelo de manera tal que hagan un círculo. La profe dará la indicación de que se formará una coreografía con las manos, pechos o elementos del cuerpo que hagan un sonido. La coreografía, se realizará de manera conjunta, pero cada estudiante hará su movimiento propio, de manera que la estudiante recuerde el paso de la participante anterior, haga el suyo y le dé el paso a la siguiente, la cual realizará la misma acción.</p> <p>La docente puede empezar poniendo como ejemplo los chasquidos, o un aplauso y le dará paso a la siguiente participante.</p>	Parlantes para música de fondo	Docente y estudiantes

Encuentro 2				
Momento	Tiempo	Descripción	Materiales	Responsables
Bienvenida y Juego energizante	20 minutos	Todas las personas se sientan en círculo en una silla. Alguien dice una frase, por ejemplo: ¡Qué se pongan de pie y se	Parlantes para música de fondo	Docente y estudiantes

		<p>cambien de silla quienes llevan falda! Entonces todas las que llevan falda se ponen de pie y se cambian de silla.</p> <p>Podemos decir: ¡Qué se pongan de pie y se cambien de silla quienes tengan algo rojo en la ropa! Y se cambian de sillas las que tienen algo rojo en la ropa, entre otros.</p>		
Desarrollo normal de la clase	1 hora	En este momento se desarrolla la clase de danza de manera normal, con las intencionalidades pasos y coreografías que se tengan para la sesión	Parlantes y demás recursos que se consideren necesarios	Docente
Cierre y Juego de Confianza	20 minutos	<p><i>Juego El Viento y El Árbol</i></p> <p>En este juego se formará un círculo cerrado y se le pedirá a una estudiante que se ponga en el centro con los ojos vendados. La persona que está en el centro representará el árbol, a quien se le dirá que tiene las raíces muy fuertes pegadas al suelo, por lo que tendrá que estar firme y con las manos pegadas al torso. Pero también se le dirá que está venteando muy fuerte entonces se tendrá que dejar llevar por el viento.</p> <p>El resto de las personas representarán el viento, por lo cual irán moviendo a la persona de un lugar a otro, a veces lo moverán rápido y a veces lento, de acuerdo a los gestos que vaya haciendo el árbol</p>	Ninguno	Estudiantes

Encuentro 3				
Momento	Tiempo	Descripción	Materiales	Responsables
		<i>Juego baile de la pelota</i>		Docente y estudiantes

Bienvenida y Juego de Contacto	20 minutos	Se les pide a las niñas que formen parejas y a continuación se les dará una pelota, esta se encontrará en la mitad de los dos cuerpos. Posterior a ello, se les pondrá música con la intención de que bailen y se comuniquen entre sí. La intención es que no dejen de caer la pelota mientras conversan y bailan	Parlantes Pelotas	
Desarrollo de la clase	1 horas	En este momento se desarrolla la clase de danza de manera normal	Parlantes y demás recursos que se consideren necesarios	Docente
Cierre y Juego de Estima	20 minutos	<i>Juego Abrazo Colectivo</i> Se les pedirán a las niñas que se distribuyan por todo el salón de manera individual, como si fueran bases. Cuando todas estén organizadas, la docente abrazará a una niña y juntas en el abrazo caminarán hacia otra niña. Ahora las 3 irán hacia otra niña que se juntará en el abrazo y así sucesivamente hasta que lleguen a la última niña. La cual se unirá al abrazo y se le pedirá que, dé un abrazo muy enérgico, y lo mismo para todas. Así se quedarán unos segundos y se le dará cierre a la actividad.	Ninguno	Docente y estudiantes

CONCLUSIONES

Para el presente trabajo de investigación, el cual tenía como objeto de estudio la percepción de las estudiantes del grado tercero, acerca de los juegos cooperativos como herramienta de resolución de conflictos, en la clase extracurricular de danza del Colegio Padre Manyanet de Medellín, se puede decir que existe una línea muy delgada entre el juego como herramienta de resolución de conflictos y el juego cooperativo, pues ambas metodologías se utilizaron en el transcurso de las clases, cada uno con intencionalidades diferentes. Para las estudiantes identificar la diferencia no es tan clara, pues los niños y niñas interpretan la realidad no desde aspectos teóricos sino desde los símbolos, ideas e intenciones que se desarrollan en el momento presente.

No obstante, se reconoce que, independientemente del modelo implementado, el juego y el juego cooperativo son estrategias eficaces a la hora no solo de resolver los conflictos existentes, sino de prevenir los futuros. Y de acercar a los estudiantes en torno a objetivos y metas conjuntas, pues la actual concentración en el individuo y sus necesidades, junto con la sobreexposición que tienen los niños y niñas a las redes sociales, hacen que instintos naturales del ser humano como la competencia se conviertan en parámetros destructivos y aumenten los índices de violencia y conflicto en el aula de clases.

De este modo se reconoce a importancia que tiene en el mundo actual el hecho de que los y las docentes contemplen cada vez con mayor fuerza el uso y utilización de prácticas y metodologías alternativas que propendan por la formación integral de los seres humanos, no solo desde aspectos técnicos en los que prime la acumulación de conocimiento sino desde aspectos que logren formar al ser en todos sus ámbitos, lo cual incluye el fomento de la espiritualidad, la conexión con el

cuerpo y el amor propio, la salud física y mental, el arte, la cultura, la conexión que se tiene con el cuerpo de los demás, entre otros.

En este sentido, el área de la Educación Física, Recreación y Deportes es fundamental, pues está comprobado que el deporte influye directamente en la salud mental de las personas. Asimismo, se concentra en la exploración del cuerpo propio para llevarlo a su máximo potencial, lo que genera un autoconocimiento y autorespeto, lo cual se puede observar dentro de las interpretaciones personales que hace la investigadora en su acercamiento al objeto de estudio.

De igual manera, como lo sostiene el autor Huizinga el juego es propio al ser humano y ha contribuido a formar las culturas tal cual las conocemos actualmente. Los seres humanos somos seres jugantes por naturaleza, la exploración, la curiosidad, la relación con el otro y la otra, las prácticas de lenguaje y comunicativas nos han llevado a formar las sociedades de hoy en día. Es momento de implementar la transición entre el juego como forma natural, al juego cooperativo como formas de relacionamiento, en los que se puedan visibilizar prácticas horizontales, libres de agresión, en los que se reconozca nuestras características individuales y no se juzguen o se invisibilicen, sino que se potencialicen en torno al bienestar común.

Es necesario mencionar también que la actual crisis mundial por la que se está pasando a raíz del Covid-19, hizo que se limitaran los acercamientos que se tenían planeados entre la investigadora el objeto de estudio, por lo cual queda como tarea para futuros y futuras investigadores, realizarle un acercamiento más profundo a los juegos cooperativos como herramienta práctica y necesaria para incorporar en las diversas áreas del conocimiento, no solo desde la Educación Física, Recreación y Deportes que es desde donde más se puede visibilizar con

frecuencia, sino desde áreas como las matemáticas, las ciencias, la física y demás temáticas que históricamente se han relacionado más con lineamientos herméticos y racionales.

COMPLEMENTARIOS

Apéndices

<p>Transcripción entrevista Medellín 06 de noviembre de 2020</p>
<p>Datos Generales</p>
<p>Entrevistado: Jhon Fernando Valencia Paredes Cargo: Coordinador Área de Educación Física, Recreación y Deportes Lugar: Medellín, Antioquia Duración: 20 minutos</p>
<p>Desarrollo de la entrevista</p>
<p>Entrevistadora: Empecemos contándonos, ¿qué haces?, ¿Hace cuánto?, ¿dónde lo realizas? Cuéntanos un poquito de ti</p> <p>Entrevistado: Bueno, yo estoy desde el año 2009 en el colegio, inicie en extracurriculares de taekwondo, después pase a dar lúdicas también de taekwondo.</p>

Después empecé con educación física en el grado séptimo, en el grado tercero, fui director del grupo en el grado séptimo, durante este tiempo. Hubo un tiempo que estuve acompañando al coordinador de deportes que era Nelson. Nelson salió en el 2011 y ya estoy en la coordinación de acá de deportes.

Soy licenciado también en Tecnología e Informática. Empecé con los grados de preescolar a dar Tecnología e Informática, estoy en los grados primero y en tercero en educación física, Soy jefe de área también, como tal si llevo ya 20 años acá en el colegio, en muchas labores. He pasado por todos los grados desde preescolar hasta undécimo y ya me dejaron en preescolar y primaria.

Entrevistadora: Perfecto, excelente. Cuéntanos normalmente y coge el grupo que tú quieras teniendo en cuenta que tienes varios. Cuéntanos un poquito el cómo se desarrolla una clase. ¿Una clase de educación física contigo como se desarrolla?

Entrevistado: Bueno la clase de educación física a parte de la planeación en la plataforma Sigma, con todos los contenidos que realizamos durante cada periodo. Bueno, la clase de educación física se inicia con una hora en el salón con la que se va a brindar durante la actividad que es de hora y 45 minutos, los temas que vamos a trabajar, con las actividades y elementos que se van a desarrollar. Iniciamos también con una reflexión. En el grado tercero a veces sobre cómo debemos tomar las cosas en la vida, y de pequeños como nos podemos ir acostumbrando a ser responsables con nuestras actividades educativas. Iniciamos ehhh, ejemplo, en el tablero copian el tema que se va a ver durante

el día, después iniciamos con los niños que tienen que ir a cambiarse la indumentaria para desarrollar la actividad física, bajamos al coliseo donde se va a desarrollar el tema a tratar con los elementos que se consigan dentro de la plataforma sigma y que se debe llevar tanto al pie de la letra, lo que consigno como lo que voy a realizar. Iniciamos como siempre con el calentamiento, después con pausas de (...) con las actividades propias ya. Y así desarrollamos las clases de educación física, y terminamos con una pausa activa ya para volver de nuevo al salón

Entrevistadora: Okey, entiendo. Medios. Un medio que usted diga, para mí este medio de enseñanza siempre debe de estar en mí como profesional para mis estudiantes. Un medio que usted utilice para la enseñanza

Entrevistado: El medio que yo utilizo es lograr la atención de los niños, ¿Cómo lo logro? Hablándoles claro, mostrándoles claramente que es lo que cada uno debe desarrollar o si van a trabajar individual o en grupo. Yo creo que es la atención lo que más debemos los docentes tener siempre presente en los niños, la atención y el modelo a orientar

Entrevistadora: Teniendo en cuenta de que eres docente de primaria en este momento y que has pasado por todos los grados. Ehh desde mi perspectiva, podríamos también pensar que el juego es uno de los medios que se pueden utilizar para que los niños y más los niños de primaria, como captar esa atención de ellos. ¿Tú que piensas de eso?

Entrevistado: Sí, siempre lo he tenido presente durante estos años, siempre empezar con algo que los active, que les permita a ellos compartir entre ellos, socializar, que les permita a ellos conocerse. Yo sé que ellos duran todo el día en un salón, pero no se conocen en realidad, porque con ellos, o sea, o yo la voy con este, o yo la voy con este, este me cae bien, este me cae mal, sucesivamente, Entonces el juego es primordial porque les permite a ellos y lo vuelvo a repetir socializar entre ellos, se permiten conocerse, yo pienso que es conocerse, tener presente las diferencias que hay dentro de ellos también. Que, si yo no comparto con este normalmente, darle la oportunidad de que comparte y socialice con esa persona. Esa es la idea que yo veo

Entrevistadora: Perfecto, o sea que eso nos puede dar como una finalidad a la hora de jugar, como siempre compartir con el otro

Entrevistado: Sí.

Entrevistadora: El autor Rodríguez en el 2018 nos dice que el juego es preparatorio para la vida cotidiana, qué nos puedes decir, de esto que nos dice el autor

Entrevistado: Sí, lo que pasa es que en los niños, ellos siempre van a querer estar jugando, ¿por qué?, porque yo creo que para ellos es en el rol que siempre están inmersos, no en la parte que tienen que cumplir con una actividad ya preparada, sino que

yo creo que es permitirle a ellos de que exploren, exploren su parte corporal, sí y su parte social. Entonces yo pienso que el juego sí les permite, socializar más entre ellos.

Entrevistadora: Hablando del juego, ¿podríamos encontrar una diferencia entre juego y juego cooperativo?

Entrevistado: Sí, a ver la diferencia es que el juego te permite poner reglas individuales, pero el juego cooperativo te permite poner las reglas, pero en conjunto, eso es lo que yo veo.

Entrevistadora: Teniendo en cuenta todo lo que hemos hablado, cuénteme un poco de cómo es la relación que tienen los estudiantes entre sí, hablemos un poco como en la presencialidad, o sea recordando un poco de cómo se comportan, la relación entre ellos, como es la relación en el aula.

Entrevistado: Bueno yo pienso que hay subgrupos, es mixto, están los grupos de las niñas de que si yo estoy con esta es porque esta me lleva mis ideas. El grupo de los niños que siempre van a dejar como al menos avisado, el que está más allá ensimismado entre sí y que no permite como que la otra gente llegue. Yo pienso que, en el aula de clases, siempre van a ver subgrupos que van a estar dados a los que ese líder de ese grupo les indique. Y ese líder los conlleva a que bueno, que vamos a jugar un partido, que vamos a sacar un equipo y entonces siempre va a escoger los más buenos y los más malos siempre va a quedar. Entonces yo pienso que en los niños también se ve ese rechazo por el otro a

veces de no permitirle al otro que no tiene las mismas habilidades, de ponerlo con los más avezados, Porque en los niños se ve eso, el egoísmo entre ellos

Entrevistadora: Con lo que dices me voy a devolver un poco al juego, Piaget nos dice que el juego le permite al niño dar una percepción de sí mismo. ¿Por qué me devuelvo un poco al juego?, por lo que me acabas de decir. Los niños mediante el juego, pueden decir yo puedo hacer esto o yo puedo hacer lo otro. Entonces teniendo en cuenta esto, de que ellos pueden dar una percepción de si mediante el juego, como podemos evidenciar esto como lo has evidenciado en tus clases.

Entrevistado: Se evidencia en los juegos de conjunto, en que bueno, vamos a jugar policías y ladrones. Entonces empiezan, bueno yo me escojo con este porque somos hábiles y los más retraídos los que de pronto no quieren correr, los que tienen pereza, los que el deporte de si no les pasa ni por la cabeza, están ahí porque tienen que cumplir un compromiso, entonces pienso que el juego a los niños les permite verse realmente como son, ¿y cómo son?, son muy competitivos y tú sabes que en el juego los niños quieren es ganar, ganar y ganar y no les gusta perder. Entonces yo pienso que se ven como son realmente, competitivos y un poco egoístas.

Entrevistadora: Retomando nuevamente con los comportamientos en el aula, como docente, me podrías dar la diferencia entre conflicto y violencia escolar

Entrevistado: Yo tengo este lema (risas) si es queja no soluciono, pero si es conflicto ahí sí hablamos, porque a veces los niños toman eso, queja o problema, si es problema hay que solucionarlo. Pero a veces la queja hay que dejarla pasar un poco, porque si no se van a pegar de eso para no querer trabajar, sino que empiezan a sacar cositas como para no hacer la clase. Entonces ahí se empieza a generar un conflicto porque entonces, el profesor quiere dar su clase, los niños no están permitiendo darla, por x o y razón. Me pasaba profe es que me dijo gorda o gordo. Entonces yo lo digo, si él te está diciendo gordo, es porque él quiere serlo. Entonces muchas veces el otro cae en cuenta y se queda callado porque ya el otro no le da pie para seguir con el conflicto. Entonces muchas veces yo creo que el conflicto en los niños es más que todo de poder, de que él se vea siempre por encima del otro. Entonces yo pienso que el conflicto hay que solucionarlo porque puede generar otro tipo de problemas, y pienso que desde diferentes metodologías se debe de propiciar un dialogo, venga hablemos que pasa, hay que aprender a respetar, somos diversos.

Entrevistadora: El autor Arellano, nos dice que la forma de llegar a una mediación se hace cuando la finalidad es llegar a un mismo objetivo. Como podemos llevar lo que nos dice el autor al aula

Entrevistado: Bueno entonces retomando el ejemplo de que uno le dice al otro que como estás de gordo y que para qué quiere hacer ejercicio si no va a rebajar. Qué pasa, a los niños hay que ponerlos en evidencia. Decirle, ¿usted por qué quiere que el rebaje de peso? Es que el problema es de él, el problema no es suyo. Entonces yo pienso que es llegar a que el otro comprenda, la diferencia que hay entre los dos y respetar esas

diferencias. Que se pregunten, como voy a aceptar al otro y como me voy a aceptar a mí mismo, si yo no me acepto a mí mismo, tampoco voy a aceptar al otro y entonces siempre van a haber problemas. Entonces yo pienso que es decirle a la otra persona que somos diferentes, de pensamientos, en el movimiento, en el cuerpo, en muchas cosas

Y hay que enseñarle al otro que hay que respetar el espacio del otro, pienso que es respetar el espacio del otro y el lugar del otro.

Entrevistadora: Retomando lo que hemos dicho del juego cooperativo y de todo lo que hemos hablado y que nos hemos dado cuenta que el juego es un medio como para que ellos socialicen. El autor Terrick dice que la idea que hay detrás de los juegos cooperativos es jugar con otros, no contra otros. Cuéntenos, ¿usted qué piensa, ¿qué opina, ¿cómo lo toma, ¿cómo lo lleva a su aula?

Entrevistado: Lo que pasa es que jugar con el otro es llegar a un fin de juegos no competitivos, aunque en un juego cooperativo se ve también la rivalidad porque hay equipos, Un equipo muy bueno, otro que más o menos, otros que no hacen nada, entonces por ejemplo con una actividad que se ha hecho aquí en el colegio, una carrera de observación. Entonces un grupito se pone a buscar los lugares que nos dejaron para hacer ciertos acertijos, entonces que pasa es que en el juego cooperativo y en cualquier juego siempre va a haber competencia, sin importar si el otro es bueno o es malo. Yo quiero ganar, y eso pasa. Entonces el juego me permite a mí trabajar o en conjunto o trabajar individualmente, pero a la vez hay competencia. Entonces yo no lo llamaría tanto a que el

juego cooperativo nos lleve a que van a entender a que ganen o pierdan no pasa nada, si va a pasar porque van a querer siempre ganar.

Entrevistadora: Considera usted que el juego cooperativo puede ser una herramienta para la resolución del conflicto escolar en el aula

Entrevistado: Sí, porque puedo poner a trabajar a las personas que están en conflicto, porque esa persona que está en conflicto con el otro va a querer que su equipo gane. Entonces el líder va a liderar y va a tratar de que todos lleguen al mismo fin, teniendo sus diferencias o no teniéndolas. Entonces en esa búsqueda de ganar, se van a reconocer las virtudes de cada persona. Entonces eso permite que vayan a un mismo fin, que es ganar la competencia o ganar la actividad que están haciendo.

Entrevistadora: Profe, por último, en todos estos años que usted lleva como docente, qué recomendaciones nos puede dar a los futuros docentes para poder manejar las situaciones de conflictos en el aula

Entrevistado: Yo lo primero que recomiendo es conocerlos, conocer bien quien es cada uno, darse el momentico y el lugar para saber quién es quién. Es como cuando uno se casa, uno antes de casarse primero conoce bien a la persona, qué diferencias tiene, qué le gusta o no le gusta. Entonces en el salón conociéndolos a todos, puedo unir sus intereses y el conjunto del grupo, para poder darles el goce a ellos, sin pasar por alto lo

que les gusta. Es como una hoja de vida cuando uno va a pedir un trabajo, lleva la hoja de vida, el psicólogo lo entrevista y miraría cómo se comporta, si ' entonces yo pienso que el estudiante hay que conocerlo antes que todo, conocer de pronto un poquito de la familia. Qué conflictos tiene de pronto familiares, porque la mayoría llegan con muchos conflictos al colegio, todos los días, y nosotros con la premura a veces no nos queda tiempo de saber qué le pasa, de indagar qué tiene, cómo te puedo colaborar, de al menos escucharlo, escuchar a los niños, si no escuchamos , no podemos escuchar a los demás.

Entrevistadora: Profe muchísimas gracias por su tiempo, por su disposición, con su grupo, con usted, muchísimas gracias y para que vea de lo que me encargué y de lo que observé en el año que estuve en la institución y era un proyecto que pensaba finalizar estando con las estudiantes, pero Dios sabe cómo hace sus cosas y cogí como todo lo que pude durante ese año, así que le estaré mostrando mi trabajo.

Entrevistado: Listo “Caro” fue un gusto trabajar contigo, ya sabes que a veces se me salen de las manos las cosas a mí, pero recuerda que siempre te voy a apreciar, que te quiero mucho, desde el momento en que nos conocimos y ánimo que esta profesión no termina hoy, yo creo que de las profesiones más bonitas es esta, La Educación Física.

ENCUESTA	
Fecha:	Grado:
Nombres y apellidos:	Fecha de nacimiento:
Documento de identidad:	Edad:
PREGUNTAS	
<p>1- ¿Identificas cuáles son los juegos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre () • Casi siempre () • Algunas veces () • Pocas veces () • Nunca () 	
<p>2- ¿Encuentras diferencias entre juego y una actividad?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre () • Casi siempre () • Algunas veces () • Pocas veces () • Nunca () 	
<p>3- ¿Te gusta jugar con tus compañeras?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre () • Casi siempre () • Algunas veces () 	

- Pocas veces ()
- Nunca ()

4- ¿Prefieres jugar acompañada que hacerlo sola?

- Siempre ()
- Casi siempre ()
- Algunas veces ()
- Pocas veces ()
- Nunca ()

5- ¿Te gusta jugar con tus compañeras en la clase extracurricular de danza?

- Siempre ()
- Casi siempre ()
- Algunas veces ()
- Pocas veces ()
- Nunca ()

6- ¿Se te han presentado dificultades con tus compañeras en la clase extracurricular de danza?

- Siempre ()
- Casi siempre ()
- Algunas veces ()
- Pocas veces ()
- Nunca ()

7- ¿Cuándo has tenido dificultades con una compañera, solucionan a través del dialogo?

- Siempre ()

- Casi siempre ()
- Algunas veces ()
- Pocas veces ()
- Nunca ()

8- ¿Cuándo has tenido una dificultad con una compañera, al momento de jugar, no tienes dificultad en relacionarte o comunicarte con ella?

- Siempre ()
- Casi siempre ()
- Algunas veces ()
- Pocas veces ()
- Nunca ()

9- ¿Has solucionado alguna dificultad con una compañera, en el momento del juego?

- Siempre ()
- Casi siempre ()
- Algunas veces ()
- Pocas veces ()
- Nunca ()

10- ¿Consideras que los juegos cooperativos, pueden ayudarte a solucionar conflictos?

- Siempre ()
- Casi siempre ()
- Algunas veces ()
- Pocas veces ()
- Nunca ()

Referencias Bibliográficas

Arellano, N. (2007). La violencia escolar y la prevención del conflicto. *Orbis: revista de Ciencias Humanas*, 3(7), 23-45.

Brandoni, F. (2017). Conflictos en la escuela. *Manual de negociación y mediación para docentes*. Buenos Aires: EDUNTREF.

Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. *JS Bruner (Comp. de JL Linaza)*. Acción, *pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza, 1-8.

Elkonin, D. B., & Uribes, V. (1980). *Psicología del juego* (p. 67). Madrid: Pablo del Río.

Comité sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas (2013) LA PRIMERA INFANCIA EN PERSPECTIVA. El derecho al juego Observación General N° 17. Disponible en <https://www.unicef.org/UNICEF-ObservacionesGeneralesDelComiteDeLosDerechosDelNino-WEB.pdf>

Christiam Acevedo Robayo y Otros. . (2016). *Los juegos cooperativos una estrategia para disminuir comportamientos agresivos verbales en el grado septimo del Liceo Nuevo Colombianito* . Bogota: Universidad Uniminuto .

Callado, C. V. (2004). *Las actividades físicas cooperativas: una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaría de Educación Pública.

Collera, A. P. (2001). Conflictividad escolar: tipos, causas y respuestas. *Revista de Estudios de Juventud*, (52), 15-22.

Chávez Guevara, K. D. (2019). Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales.

Clavijo Vásquez, O. M. (2015). Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay. *Bogotá*. Universidad Libre de Colombia.

Martinez, J. B., & Martínez, A. G. (2002). Los conflictos escolares: causas y efectos sobre menores. *Revista española de educación comparada*, (8), 175-204.

Echeverri Ochoa, Alexander, & Gutiérrez García, Ricardo Andrés & Ramírez Sánchez, Carmen María & Morales Mesa, Santiago Alberto (2014), HACUA UNA CONSTRUCCIÓN DEL CONCPETO VIOLENCIAS ESCOLARES. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales* 5(1) ,122-138. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856282008.pdf>

Gómez, D. H. A. (2008). Violencias y conflictos en la escuela. Entre el contexto social y la formación ciudadana. *Revista Colombiana de Educación*, (55).

Gomez , L., & Porras, A. (2014). *El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio ocopilla - 2013*". Huncayo: Universidad Nacional del Centro del Peru.

González, A. (2003). Los paradigmas de investigación en las ciencias sociales. *Islas*, 45(138), 125-135.

Jesús Fabián Barajas Hernandez, Sindy Adriana Guitierrez Jara y Yuli Tatiana Torres Pinto. (2016). *El juego cooperativo como medio para fortalecer el valor del respeto en el grado 602 del Colegio Saludcoop*. Bogota: Universidad Uniminuto .

Lina , L., Johan , P., & Rodigo, P. (2015). *Los juegos cooperativos como una herramienta didáctica para reducir las conductas de agresividad verbal en el curso 302 del Colegio Justo Victor Charry*. Univercidad Libre de Colombia.

Landazábal, M. G., & Azumendi, J. M. F. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria* (Vol. 4). Ministerio de Educación.

Morales Babativa, D. F., Aguirre Pulido, J. A., & Daza Arévalo, L. S. (2018). Los juegos cooperativos como una propuesta pedagógica para fortalecer las habilidades de interacción social con los niños de grado 3ro de la IED Robert Francis Kennedy.

Moreno Cuastumal, J. E & Pastrana Rodriguez, A. (2018). Los juegos cooperativos como estrategia metodológica que contribuyen al desarrollo de la interacción social en los niños del grado 402 del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala. *Bogotá*. Universidad Libre de Colombia.

- Martínez, T. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de las habilidades*. Universidad Abierta Internacional.
- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 14(55), 87-102.
- Orlick, T., & López, M. M. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear: (nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Editorial paidotribo.
- Prados, M. C. (2002). La Importancia de la Pedagogía Lúdica en las Facultades de Educación. *Horizontes Pedagógicos*, 4(1).
- Padilla Carreño, D. A (2014). El juego cooperativo como estrategia didáctica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la Escuela de Formación Deportiva Verona F.C. *Bogotá*. Universidad Libre de Colombia.
- Pérez-Archundia, Eduardo; Gutiérrez-Méndez, David. (2012). El conflicto en las instituciones escolares Ra Ximhai, 12(3). 163-180. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811010>
- Pedraza, E. R. (2013). *El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar*. Mexico: Universidad Pedagógica Nacional .
- Quiroz, J. (2012). Violencia y Conflictos Escolares: definiciones conceptuales para la construcción de una nueva cultura de la legalidad. *Rayuela, Revista Iberoamericana sobre Niñez y Juventud en Lucha por sus Derechos*, 5, 175-185

Quecedo, R; Castaño, C; (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, (5-39). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>

Rodríguez, E. M., & Costales, S. V. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magister: Revista miscelánea de investigación*, (22), 7-22.

Rodriguez, M. d. (2018). *Juegos Cooperativos como estrategia didactica para mejorar la convivencia escolar en estudiantes del grado 5to del Colegio Tecnico Menorah IED* . Bogota : Universidad Libre de Colombia.

Salazar, M. A. (2016). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la I.E Bonifaz, Rimac*. Peru: Universidad Cesar Vallejo.

Sandoval, C. (2002) *Investigación cualitativa*. Bogotá, Colombia: ARFO Editores e Impresores Ltda.

Simosn, H. (2009). *El estudio de caso: teoría y práctica*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.

Vera Rivera José, Romero Villamizar Deisy y Ortega Peria Javie. (2015). *Inferencia del Juego Cooperativo sobre los factores predictivos de la agresividad en estudiantes del grado 5to de básica primaria de la Institucion Educativa Normal Superior del Municipio de Pamplona. Actividad Fisica y Desarrollo*.