

JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS
RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3ºD DEL
INSTITUTO TECNICO GUAIMARAL, CUCUTA.
PROPUESTA PEDAGÓGICA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

KEVIN MORANTES MARTINEZ

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN EDUCACION FISICA
RECREACION Y DEPORTES
VILLA DEL ROSARIO, NORTE DE SANTANDER

2019

JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS
RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3ºD DEL
INSTITUTO TECNICO GUAIMARAL, CUCUTA.
PROPUESTA PEDAGÓGICA DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

Presentado por:

KEVIN MORANTES MARTINEZ

CÓD. 1090454116

Asesor:

JUAN FERNANDO AREVALO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN EDUCACION FISICA
RECREACION Y DEPORTES
VILLA DEL ROSARIO, NORTE DE SANTANDER

2019

Contenido

	Pág.
1. Presentación	1
2. Justificación	7
3. Objetivos	8
3.1 Objetivo General	8
3.2 Objetivos Específicos	8
4. Capítulo 1: Informe de la Observación Institucional y Diagnostico Del Instituto Técnico Guaimaral.	9
4.1 Componente Conceptual	9
4.1.1 Reseña Histórica	10
4.1.2 Escudo.	11
4.1.3 Bandera.	11
4.1.4 Himno Institucional	12
4.2 Proyecto Educativo Institucional (PEI)	13
4.2.1 Modelo Pedagógico.	14
4.2.3 Misión.	15
4.2.4 Visión.	16
4.2.5 Perfil Del Estudiante.	16
4.2.6 Proyectos Pedagógicos Transversales.	17
4.3 Componente Administrativo	18
4.3.1 Organigrama	18
4.3.2 Manual De Convivencia	23
4.3.3 Calendario Escolar.	25
4.3.4 Cronograma Actividades	26
4.3.5 Campos Deportivos	27
4.3.6 Materiales	28
4.3.7 Recursos Financieros.	29
4.4 Componente Pedagógico	30
5. Capítulo 2: Propuesta Pedagógica - Cronograma	36
5.1 Titulo	36

5.2	Introducción	36
5.3	Descripción Del Problema	37
5.4	Formulación Del Problema	38
5.5	Justificación	38
5.6	Objetivos	39
5.6.1	Objetivo General	39
5.6.2	Objetivos Específicos.	39
5.7	Marco Legal	40
5.8	Marco Teórico	43
5.9	Antecedentes	52
5.10	Metodología	55
5.10.1	Enfoque De Investigación.	55
5.10.3	Diseño.	55
5.10.4	Población.	56
5.10.5	Muestra.	56
5.10.5	Modelo De La Intervención Y Fundamentación	57
5.10.6	Instrumentos.	59
5.11	Resultados	62
5.12	Estadísticos descriptivos	64
5.13	Discusión	66
5.14	Conclusiones	68
5.15	Recomendaciones	68
6.	Capítulo 3: Informe de los procesos curriculares	71
6.1	Diseño	71
6.2	Ejecución	81
8.	Capítulo 5: Informe De Evaluación De La Práctica Integral Docente	84
	Conclusiones	93
	Referencias Bibliográficas	94

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Identificación	9
Tabla 2. Plan de Asignatura y sus Dimensiones 1.	30
Tabla 3. Plan de Asignatura y sus Dimensiones 2.	32
Tabla 4. Plan de Asignatura y sus Dimensiones 3.	34
Tabla 5. Juegos competitivos y juegos cooperativos en educación física	49
Tabla 6. Estadísticos descriptivos	64
Tabla 7. Pretest Autocontrol & Postest Autocontrol	65
Tabla 8. Pretest Empatía & Postest Empatía	65
Tabla 9. Pretest Trabajo en equipo & Postest Trabajo en equipo	65
Tabla 10. Estadísticos de prueba	65
Tabla 11. Cronograma De Actividades	69
Tabla 12. Estándares Curriculares	71
Tabla 13. Informe de actividades intra-institucionales	82

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. Escudo	11
Figura 2. Bandera	12
Figura 3. Organigrama	18
Figura 4. Cronograma Actividades	27
Figura 5. Campos Deportivos	28
Figura 6. Materiales	28
Figura 7. Variable de autocontrol	62
Figura 8. Resultados niños	63
Figura 9. Resultados Niñas	64
Figura 10. Ejecución	81
Figura 11. Evidencia de las actividades intra-institucionales	83

2. Justificación

Para nosotros es importante empezar con un proceso que nos brinde bases, las cuales nos impulsen a ser mejor cada día en todos los sentidos, este proceso resulta de gran importancia debido a que sería uno de los muchos pilares fundamentales que influirían de forma positiva en el proceso de formación de futuros profesionales de nuestro campo, la educación física, la recreación y el deporte donde no hay mejor forma que enriquecernos unos a otros por medio de un proceso de formación constante en el que cada semestre tenemos más bases para brindarle a la sociedad un servicio de calidad y cada culminación del proceso de formación como licenciados en educación física, recreación y deportes dejemos un granito de arena a nuestros próximos colegas para que estos den un buen uso al proceso que desarrollamos para optar por nuestro título como profesionales.

Además de esto cabe resaltar que se considera un proceso integral, fiable en el que logramos mostrar la veracidad del proceso que desarrollamos como profesionales, mostrando pautas específicas del proceso además de pruebas como lo son formatos de evaluación, informes diagnósticos y evidencias (Imágenes) de los procesos de práctica integral docente, intervención de la propuesta pedagógica, cronograma y actividades Intra-institucionales.

3. Objetivos

3.1 Objetivo General

Enseñar nuestra implementación el juego cooperativo en las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 3ºD del instituto técnico guaimaral, en la ciudad de Cúcuta como método de formación constante.

3.2 Objetivos Específicos

Descubrir por medio de diagnósticos en niveles de relaciones interpersonales en los estudiantes del grado 3º de la Instituto técnico Guaimaral de la ciudad de Cúcuta como método constante.

Mostrar el programa de juego cooperativo para los estudiantes del grado 3º del Instituto técnico Guaimaral como método constante

Inducir a la aplicación de programas de juego cooperativo para los estudiantes de otras instituciones en barrios aledaños en la ciudad de Cúcuta como método constante.

4. Capítulo 1: Informe de la Observación Institucional y Diagnostico Del Instituto Técnico Guaimaral.

4.1 Componente Conceptual

Tabla 1. Identificación

INSTITUCION EDUCATIVA	INSTITUTO TECNICO GUAIMARAL	CARÁCTER	OFICIAL
ENTIDAD TERRITORIAL CERTIFICADA	DEPARTAMENTO NORTE DE SANTANDER	ÁREA	URBANA
DIRECCIÓN SEDE PRINCIPAL	CALLE 10AN # 7E-134	BARRIO	GUAIMARAL
MUNICIPIO	CÚCUTA	DEPARTAMENT O	NORTE DE SANTANDER
CORREO ELECTRÓNICO	colguaimaral@yahoo.es	WEB SITE	colguaimaral@yahoo.es
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN		DANE	154001002977
ENFASIS DEL PEI	Técnico y Académico	MODALIDAD	BACHILLERATO ACADÉMICO Y BACHILLERATO TÉCNICO EN: DISEÑO GRÁFICO Y PROGRAMACIÓN DE
FECHA DE APROBACIÓN DEL PEI	17/FEBRERO/2018	FECHA DE MODIFICACIÓN DEL PEI	18/FEBRERO/2018
SEDES	sede 1: sede central instituto técnico guaimaral calle 10an #	Fusionada por Decreto 000959 del 12 de noviembre de 2002	
	Sede 2: Escuela Guaimaral No.21	Fusionada por Decreto 000959 del 12 de noviembre de 2002	
	Sede 3: Centro Alma Luz Vega Rangel CLL 6BN NO 12E-73	Fusionada por Decreto 000959 del 12 de noviembre de 2002	

	Sede 4: Instituto La Esperanza	Fusionada por decreto # 0012 de Mayo 16 de 2006	
RECTOR	Gloria Ligia Valencia Gómez.	TIPO DE NOMBRAMIENTO	Oficial
TÍTULO		ESCALAFÓN	
ACTO ADMINISTRATIVO DE NOMBRAMIENTO	Según Decreto 000951 del 12 de noviembre 2002	RESOLUCIÓN DE ESCALAFÓN	001363 DE 2009
JORNADAS	MAÑANA Y TARDE - CALENDARIO: "A"		

Fuente: Elaboración propia

4.1.1 Reseña Histórica

El Instituto Comercial Nocturno fue creado mediante ordenanza N° 64 de noviembre 26 de 1962, con el fin de responder a las necesidades de capacitación para jóvenes y adultos del Barrio Guaimaral. En el año 1999 fue nombrada la actual rectora, Esp. Gloria Ligia Valencia Gómez quien presenta un proyecto a la Secretaría de Educación para la ampliación de la jornada y obtiene el Visto Bueno del Secretario de Educación Departamental mediante Oficio fechado noviembre 12 de 1999.

En noviembre 12 de 2002, a partir de la reorganización educativa se fusionó con las instituciones educativas: Colegio Hermógenes Maza, Centro docente Alma Luz Vega, Escuela Guaimaral 21 y Escuela Julián Pinzón. El 16 de mayo de 2006 se adscribe el Instituto de

Educación Especial La esperanza, quedando como única razón social, Instituto Técnico Guaimaral.

4.1.2 Escudo. Diseñado en Junio 18 de 2003 en reunión de Coordinadores con base en las propuestas presentadas por cada sede. La primera franja de la izquierda en la parte de arriba representa el indio Guaimaral que identifica a la Escuela Guaimaral 21, el computador, representa al Instituto Técnico Guaimaral haciendo alusión a los avances tecnológicos, el libro y la antorcha del centro identifican al Colegio Hermógenes Maza, en el deporte y el saber y la mano que señala la letra C, es la identificación del Centro Alma Luz Vega Rangel con su lenguaje de Señas.



Figura 1. Escudo

Fuente: Instituto Técnico Guaimaral, (2019)

4.1.3 Bandera. El 18 de Junio de 2003 se adoptó la propuesta ganadora presentada por la Docentes Ruth Trinidad Gómez Mendoza e Isabel Teresa Folíaco Gamboa. Azul: Simboliza los valores de armonía, sabiduría y fortaleza que existen en nuestra Institución.

Blanco: Simboliza la transparencia con la que el Instituto forma a sus estudiantes, y la paz por la cual luchamos día a día.

Rojo: Simboliza la alegría que reina en cada una de las personas de esta Institución y el fundamento actuar bien y en su debido momento.

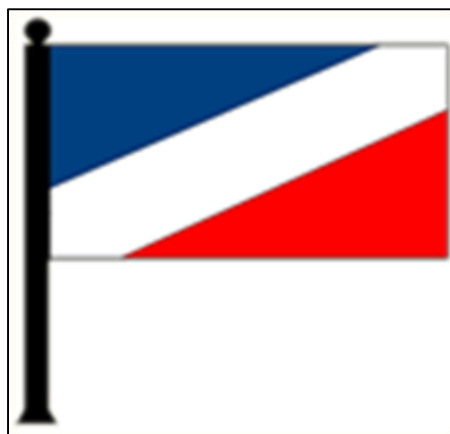


Figura 2. Bandera

Fuente: Instituto Técnico Guaimaral, (2019)

4.1.4 Himno Institucional

CORO

Estudiar, estudiar, estudiar
practicar el deporte también
si la mente está sana y alegre
viviremos en dulce vaivén (bis)

I

Los Colores de nuestra bandera
son emblema de amor y lealtad
al igual que una raza valiosa
un legado del indio Guaimaral (bis)

III

Compañeros que aplican la ciencia
forjadores de un nuevo país
importante encontrar un camino
de constancia, civismo y valor
que le trasmite amor por la vida
por la cultura y la formación

II

Compañeros cantemos alegres
este himno que invita a estudiar
son vibrantes las notas que salen
de estudiantes que quieren triunfar
no perdamos la huella que deja
toda herencia de amor y de paz.

Letra: José Boada. 1984
Arreglos: Eulicer Alfonso Pedroza Rojas

4.2 Proyecto Educativo Institucional (PEI)

Equidad, tolerancia y crítica constructiva, empleada para el desarrollo de excelentes ciudadanos.

El proyecto Educativo Institucional (PEI), se justifica, dado que constituye una herramienta de construcción colectiva que permite a la institución educativa tener un norte en el proceso educativo desarrollado y en el reto por mejorar la calidad de la misma, por supuesto, la posibilidad de plantear alternativas dinámicas que busquen la formación integral de los estudiantes, adoptando continuamente y a la par con los avances científicos y tecnológicos nuevas estrategias para la construcción de conocimiento y la búsqueda constante de alternativas para una mejor calidad de vida, que responda a las características y necesidades de los estudiantes, sus familias y su entorno (Ley 115 de 1994, artículo 73).

El objetivo que tiene el Proyecto Educativo Institucional hace referencia a la formación integral de la persona, a su mejoramiento de la calidad de vida y a la búsqueda de la excelencia académica y laboral. Así mismo, busca el desarrollo de la capacidad crítica y científica mediante la adquisición de conocimientos y métodos en cada una de las disciplinas (asignaturas) para participar de forma activa en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas locales, regionales y nacionales.

4.2.1 Modelo Pedagógico. El Aprendizaje Significativo corresponde al modelo pedagógico definido para el Instituto Técnico Guaimaral, el cual se entiende como el proceso a través del cual un nuevo conocimiento se relaciona o parte de una forma, no al azar e intrínseca, con el conocimiento previo que tiene el individuo o aprendiz, sobre lo nuevo que aprende. Según Ausubel (1963), es el mecanismo que tenemos los seres humanos preferentemente para adquirir y almacenar nuevos saberes y por supuesto ideas y deducciones en cualquier disciplina del conocimiento.

El hecho de que el nuevo conocimiento se relacione de manera no arbitraria (no al azar) con el conocimiento ya existente en el sujeto que aprende, quiere decir, que esta relación no se da con cualquier aspecto dentro la organización cognitiva, sino con saberes o conocimientos específicos y relevantes, a los que Ausubel les dio el nombre de “subsumidores”. Por tal razón, el conocimiento previo sirve de soporte para incorporar, comprender y por supuesto incrustar los nuevos conocimientos; de tal manera, que cuando estos se alojan y se transforman en conocimientos relevantes, van a servir de “subsumidores” de otras nuevas ideas, conceptos, proposiciones e hipótesis.

Es así, como el conocimiento del individuo va creciendo y el intelecto del mismo, estará en capacidad de hacer relaciones con: conceptos, términos, interrogantes, surgidos o adquiridos, en la misma disciplina y con los alcanzados en otras disciplinas del saber. Así mismo, el aprendizaje significativo es sustancial, lo cual significa que lo que realmente se incorpora del nuevo conocimiento no son las palabras para expresar por ejemplo el concepto, sino la sustancia del mismo, es decir, el dominio del saber. Tal que, un mismo concepto puede expresarse de diferentes maneras con grupos de palabras o grupos de signos, los cuales serán equivalentes en cuanto a su significado. Así, un aprendizaje significativo no puede depender del uso exclusivo de determinados signos o palabras en particular.

Con base en lo descrito hasta ahora, se puede afirmar que la esencia de cualquier proceso de aprendizaje dentro de éste modelo, se encuentra en la relación no al azar o arbitraria y sustantiva entre lo que el individuo sabe y domina y lo nuevo que aprende. Producto de esta interacción, el conocimiento previo puede ser objeto de modificación, por la aprehensión de ese nuevo conocimiento. Cuando en el proceso de aprendizaje, lo anterior no ocurre, es decir, la adquisición del conocimiento se realiza de manera arbitraria y literal, el aprendizaje se denomina mecánico o automático, y, por consiguiente, solo le pertenece a la memoria.

4.2.3 Misión. El Instituto Técnico Guaimaral, ofrece educación inclusiva de calidad en ciencia, tecnología y valores; que desarrolle en los estudiantes competencias básicas, laborales y ciudadanas, para formar personas íntegras, autónomas, emprendedoras y comprometidas con el ambiente, con miras al fortalecimiento de una sociedad pluricultural, equitativa, humana y tolerante.

4.2.4 Visión. El Instituto Técnico Guaimaral en el año 2025, mantendrá su liderazgo como institución inclusiva con calidad académica, técnica y humana; con fundamento en valores dentro de un entorno de convivencia pacífica y democrática, donde subyace el cuidado del ambiente y la construcción de ciudadanía, que incorpore proyectos de innovación educativa dentro de la cultura de mejoramiento continuo.

4.2.5 Perfil Del Estudiante. El estudiante del Instituto Técnico Guaimaral, en su proceso de formación se configura a sí mismo como un ser humano íntegro e integral que:

Manifiesta sentido de pertenencia a la institución en su vida cotidiana asumiendo los principios corporativos.

Se exterioriza como una persona, con autonomía intelectual, emocional y ética, para afrontar la vida en cuanto a toma de decisiones, desarrollo del pensamiento crítico habilidades sociales, talentos y valores que conduzcan al cumplimiento y logro de su proyecto de vida.

Como persona, asume con responsabilidad una ciudadanía activa, solidaria y democrática. Así mismo, muestra respeto consigo mismo, semejantes y entorno, valorando las diferencias étnicas, funcionales, de género, religiosas y culturales para la construcción de una sociedad incluyente.

Con la suficiente formación académica, que le permita continuar estudios superiores o afrontar el ingreso al sector productivo y el desarrollo de una visión emprendedora de competencias laborales básicas y específicas.

4.2.6 Proyectos Pedagógicos Transversales.

PROYECTO PRESCC

Convivencia pacífica y dialógica (solución de conflictos respetando la igualdad).

PROYECTO PRAE

Derecho a que la institución educativa incluya la formación de la dimensión ambiental en el proceso educativo.

Derecho a denunciar ante las autoridades competentes toda actividad que afecte el ambiente.

PROYECTO LECTOR

Lectura y comprensión lectora.

Calendario ambiental (semana de la biodiversidad, no al maltrato animal).

4.3 Componente Administrativo

4.3.1 Organigrama

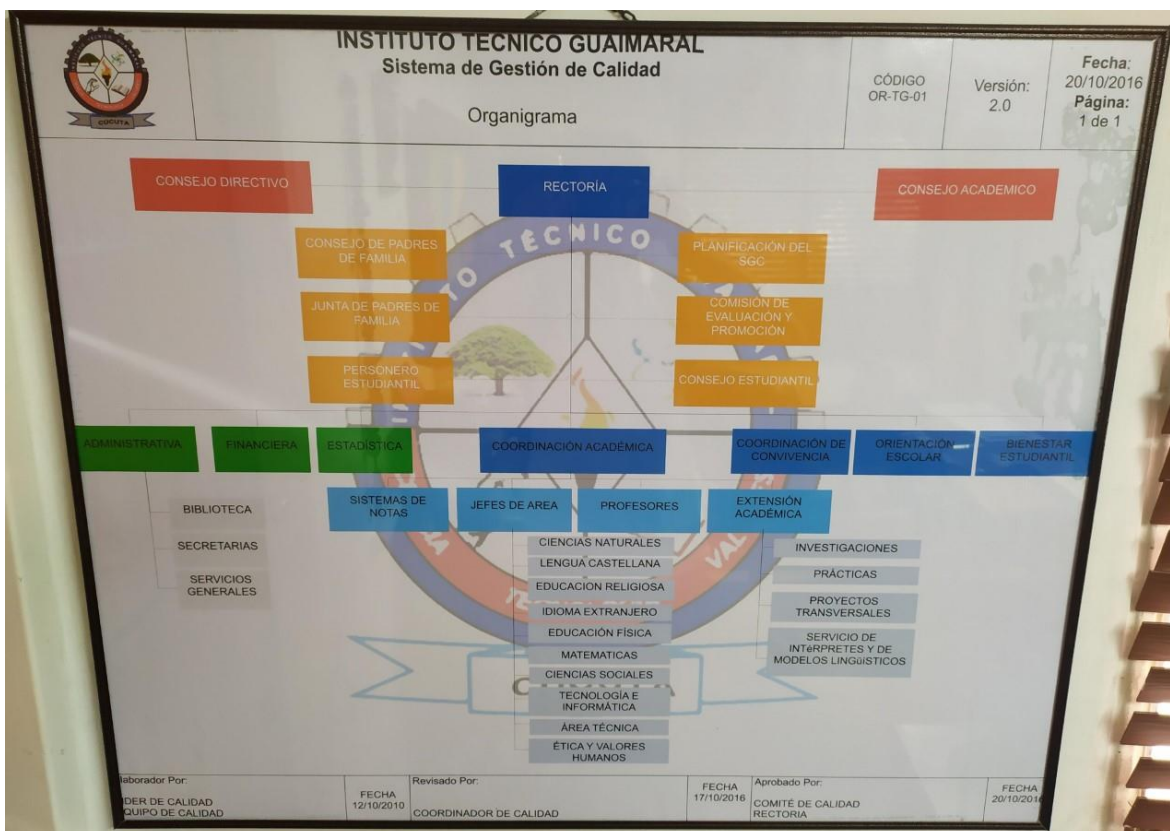


Figura 3. Organigrama

Fuente: Instituto Técnico Guaimaral, (2019)

Gobierno escolar

Rector(a)

El rector(a) de la institución es un profesional:

Con alto sentido de pertenencia y compromiso institucional.

Concedor de las diferentes leyes y normas vigentes a nivel educativo.

Capaz de gestionar y realimentar permanentemente los procesos institucionales.

Con manejo acertado de la equidad y la justicia en las diferentes decisiones.

Con capacidad de liderazgo y comunicación asertiva, para el crecimiento y desarrollo de la Institución.

Promotor del diálogo y la concertación en la Comunidad Educativa.

Líder en los procesos de gestión, inclusión, direccionamiento estratégico, pedagógico y de sana convivencia de la institución.

Con capacidad para decidir y delegar funciones que permitan un desempeño más eficiente en el cumplimiento de las actividades.

Eficiente en el manejo del recurso humano y financiero.

Coordinador(A)

El coordinador(a) es un directivo docente:

Con sentido de pertenencia y compromiso institucional.

Conocedor de las diferentes leyes y normas vigentes del sector educativo. Capaz de gestionar y actualizar permanentemente los procesos institucionales. Con excelentes relaciones interpersonales.

Líder en los procesos de gestión, direccionamiento estratégico, pedagógico y de la sana convivencia institucional.

Con alta capacidad de trabajo en equipo, comunicación asertiva. Decide y delega funciones que hacen eficiente el cumplimiento de las actividades institucionales.

Amable y respetuoso, servicial, con alta capacidad de escucha, diligente y con excelente manejo de la información institucional.

Con actualización permanente en todo lo relacionado con el proceso educativo.

Apoyo Pedagógico y Psicorientador

El docente de apoyo pedagógico y el psicorientador, son profesionales:

Que comprenden manejan y dirimen conflictos y situaciones problemáticas de cualquier índole dentro del contexto escolar.

Asertivos, con alta capacidad de escucha, creativos y proactivos en la realización de sus actividades y funciones.

Con gran capacidad relacional, trabajo en grupo e interacción con diferentes instituciones o personas.

Líderes en los procesos de gestión, direccionamiento estratégico, pedagógico y convivencial de la institución.

Incluyentes y promotores, defensores y garantes de derechos de todas las personas de la comunidad educativa.

Investigadores comprometidos en los procesos psicológicos y pedagógicos de los miembros de la institución.

Éticos, ecuánimes, y con profundo sentido de pertenencia.

Actualizados y dinámicos en su área de conocimiento.

Docente Titular

El titular de grupo es un docente:

Con alto sentido de compromiso y entrega.

Consciente de su papel como acompañante en el proceso formativo de sus estudiantes.

Líder en todos los procesos que se viven al interior del grupo.

Excelente calidad humana y responsable en el cumplimiento de sus funciones respectivas.

Atento en el buen funcionamiento del grupo, de tal manera que fomente en sus estudiantes el crecimiento personal a todo nivel.

Padre de Familia o Acudiente

El padre de familia o acudiente debe ser una persona:

Proactiva y comprometida en la tarea educativa de su hijo o estudiante a cargo.

Dispuesta a interactuar con la Institución para apoyar la implementación, desarrollo, evaluación y mejora de todos los procesos educativos llevados a cabo.

Comprometido en el cumplimiento y acompañamiento de las directrices Institucionales.

Educada en valores que contribuya a la sana convivencia.

Personero y representante del consejo directivo

Estudiantes:

Con excelente sentido de pertenencia y compromiso institucional.

Críticos y capaces de establecer diálogos desde la sana convivencia.

Líderes positivos que propongan y lideren acciones en bien del mejoramiento de la institución.

Respetuosos y tolerantes, en el trato con sus compañeros y demás miembros de la comunidad educativa.

Responsables en el cumplimiento de sus funciones y con alta capacidad propositiva.

Creativos, dinámicos y con capacidad de conciliación.

Auxiliar Administrativo

Amables, respetuosos y oportunos en la atención a los miembros de la Comunidad Educativa.

Proactivos en el cumplimiento eficiente y pertinente de sus funciones.

Prudentes y respetuosos en el manejo de la información de su dependencia.

Excelente sentido de pertenencia y compromiso institucional.

Conocedores de las diferentes normatividades en cuanto a matrícula, archivos, certificados y demás realidades propias de su dependencia.

Responsables y diligentes en el cumplimiento de sus funciones respectivas.

Propositivos y creativos en gestiones que mejoren el funcionamiento de su dependencia.

Personal Operativo

Excelentes relaciones humanas, tolerantes, atentas y colaboradores.

Honestos y leales con su institución.

Prudentes en el manejo de la información.

Cuidadosos y responsables en el manejo de los recursos de la Institución.

4.3.2 Manual De Convivencia

Documento anexo

NORMOGRAMA

El Instituto Técnico Guaimaral se basa en las disposiciones legales consagradas en:

Leyes

- Constitución Política
- Ley General de Educación

- Ley 715 de 2001 organización del servicio de educación

- Ley 1620 Convivencia escolar

- Ley 734 de 2002; por el cual se expide el código disciplinario único.

- Ley 749 de 2002; por el cual se organiza el servicio público de la educación superior en las modalidades de formación técnica profesional y tecnológica

- Ley 1098 de 2006: código de la infancia y la adolescencia

- Ley 1014 de 2006: emprendimiento

- Ley 1404 de 2010: escuela de padres y madres

- Ley 1029 de 2006: educación obligatoria decretos

- 1860 de 1994 Reglamentación ley 115

- 1290 de 2012 Evaluación

- 366 de 2009 Servicio de apoyo Pedagógico

- 1850 de 2002 organización de la jornada escolar y laboral

- 3011 de 1997 educación de adulto

- 1743 De 1994: Proyecto De Educación Ambiental

Resoluciones

- **Resolución 2343 De 1996** Por la cual se adopta un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público educativo y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal.

- **Resolución 2247 De 1997: LINEAMIENTOS CURRICULARES** Por la cual se adopta un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público educativo y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal.

- **Resolución 4210 De 1996** Por la cual se establecen reglas generales para la organización y el funcionamiento del servicio social estudiantil obligatorio.

4.3.3 Calendario Escolar. Estará ajustado a la normatividad vigente emanada por el Ministerio de Educación Nacional y Secretaría de Educación Municipal.

Jornada y Momentos Pedagógicos: En educación básica ciclo de primaria, la jornada escolar es de cinco horas (5), en la mañana de 6:30 a.m. a 12:00 am y en la tarde de 12:30 p.m. a 6:00 pm, tiempo distribuido en 6 clases o momentos pedagógicos de 55 minutos cada uno, y, un descanso de 30 minutos.

5. Capítulo 2: Propuesta Pedagógica - Cronograma

5.1 Título

JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 3ºD DEL INSTITUTO TECNICO GUAIMARAL, CUCUTA.

5.2 Introducción

Los juegos cooperativos, son aquellos en los que los niños/as aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades “La cooperación ha estado presente desde siempre en la vida de la gente, de hecho Orly (2010) dice de las personas que "somos seres que necesitamos vivir en cooperación"

El juego se convierte en el eje en torno al cual va a girar la consecución de nuestros objetivos y contenidos; un juego cooperativo y coeducativo, que se acerque a las necesidades, intereses y motivaciones de nuestro alumnado para conseguir un verdadero aprendizaje significativo. Todo esto a través de una propuesta de actividades llamativa y motivante hacia los alumnos, con variedad de juegos cooperativos y de desarrollo grupal según; “Las cosas comienzan a llamar la atención cuando se generan acciones repetitivas que provocan incomodidad e interrupción en el desarrollo normal de la clase, actitudes de rechazo, falta de respeto y agresividad entre los estudiantes, esto

hace que se inicie un proceso de análisis con el fin de generar acciones que beneficien al fortalecimiento de las relaciones interpersonales entre iguales” (CÁRDENAS, 2012).

Más allá de las capacidades físicas o todo lo que esté relacionado con dinámica general es esencial conocer el estado emocional y psicológico en el que se encuentran las personas que nos rodean o con las que vamos a intervenir según “El trabajo en equipo se fundamenta en la colaboración dado que el ser humano convive todos los días con personas diferentes, circunstancia que lo conduce a desarrollar habilidades que le permiten realizar trabajos con otros individuos.” (Barrios Jara, 2019).

Debemos dejar claro que en los juegos cooperativos es importante conocer el grupo para poder saber cómo y quienes deben trabajar según garaigordobil (2007, p. 13): “ en los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la “amenaza” de perder y la “tristeza” por perder”.

5.3 Descripción Del Problema

Es muy común encontrarse con problemas de diferencias en los salones de clase entorno al lugar de nacimiento o residencia, las relaciones interpersonales son un ámbito en la vida del niño sobre el cual se debe tener un control constante para que no se entorpezca el desarrollo moral de

los compañeros y entorno a todo esto surge una pregunta ¿Cómo educador físico que puedo hacer para minimizar estas conductas?

Mediante bases teóricas y empíricas pude generar una respuesta contrarrestando con juegos cooperativos las conductas agresivas y apáticas entre ellos como lo menciona (Clavijo Oscar) “Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. En este sentido, el juego cooperativo es aquel en que todos los participantes tienen un objetivo común y para conseguirlo deben ayudarse necesariamente; y es por esta razón, que todos los estudiantes son respetados dentro de la actividad que se dispone a desarrollar.”

5.4 Formulación Del Problema

Esta intervención pedagógica pretende mejorar las relaciones interpersonales y disminuir conductas agresivas en los estudiantes utilizando como herramienta los juegos cooperativos los cuales abarcan de forma positiva, aspectos como lo son; los valores, la condición emocional y psicológica del niño.

5.5 Justificación

La actividad física es importante en este ámbito y no solo para tener un buen cuerpo o estado físico, hay otros umbrales importantes los cuales trabajar, como lo son la calidad en la salud según (hellín, 2008). “las actividades físicas están orientadas bajo un propósito de mejora de la estructura corporal en sí misma llegamos al concepto de ejercicio físico”.

Debemos dejar claro que en los juegos cooperativos es importante conocer el grupo para poder saber cómo y quienes deben trabajar en los juegos cooperativos todos los jugadores participan, todos cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal. Es necesario impartir valores en cada actividad por que el juego se convierte en un pilar de gran importancia educativa, catalogándolo como la manifestación más pura y espiritual del ser humano en edad infantil e imagen y modelo de la compleja vida humana, además de los beneficios de alegría, libertad, contentamiento y tranquilidad que proporciona a quienes lo practican, con el fin de mejorar condiciones no solo físicas, también emocionales y psicológicas.

5.6 Objetivos

5.6.1 Objetivo General. Desarrollar juegos cooperativos con el fin de mejorar las relaciones interpersonales y minimizar las conductas agresivas en los estudiantes del grado 3° de primaria del instituto técnico guaimaral en la ciudad de Cúcuta.

5.6.2 Objetivos Específicos. Examinar las relaciones interpersonales en la ejecución de los diferentes juegos cooperativos y una encuesta si es positivo o negativo.

Aplicar diferentes juegos cooperativos los cuales nos ayuden a fortalecer las relaciones y minimizar las conductas agresivas de los estudiantes.

Evaluar por medio de una encuesta los niveles de relaciones interpersonales en los estudiantes.

5.7 Marco Legal

Bases Legales La Constitución Política Nacional consagra:

Capítulo I

Art 2. El objetivo especial de la presente ley, es la creación del sistema nacional del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física. Referente a lo citado anteriormente, es de reconocer que ello proporciona una mejor convivencia social y ciudadana y permite la participación a nivel urbano y rural en la Educación Física, Recreación, Deporte y aprovechamiento del tiempo libre.

Art 3. Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores:

1°. Se deberá integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.

2°. Se fomentará, protegerá, apoyará y regulará la asociación deportiva en todas sus manifestaciones como arco idóneo para las prácticas deportivas y de la recreación.

4°. Se ejecutarán programas especiales para la educación física, deporte y recreación de las personas con discapacidad física, síquicas, sensoriales de la tercera edad y de los sectores sociales más necesitados creando más facilidades y oportunidades para la práctica del deporte, la educación física y la recreación.

10°. Estimular la investigación científica de las ciencias aplicadas al deporte, para el mejoramiento de sus técnicas y modernización de los deportes en cuanto a programas para todas las edades especialmente en el adulto mayor.

17°. Se ejecutará el desarrollo de la educación familiar, escolar y extraescolar de la niñez, de la juventud y tercera edad para que se utilice el tiempo libre, el deporte y la recreación como elementos fundamentales en su proceso de formación integral tanto en lo personal como en lo comunitario.

Capitulo II Principios fundamentales

Título III De la Educación Física

Art 12 Corresponde al Instituto Colombiano del Deporte, Coldeportes, la responsabilidad de dirigir, orientar, coordinar y controlar el desarrollo de la educación física extraescolar como factor escolar y determinar las políticas, planes, programas y estrategias para su desarrollo, con fines de salud, bienestar y condición física para niños, jóvenes, adultos, personas con limitaciones y personas de la tercera edad. En la actualidad se fomenta la importancia del desarrollo de proyectos y programas educativos, hacía la buena utilización del tiempo libre, mediante la ejecución de los mismos, que contribuyen a propuestas de ejercicio físico y salud, desde el deporte y la educación física.

Ley 1620 de 2013 Que la Ley 1620 de 2013

Creó el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar.

Artículo 22. Conformación de los Comités Escolares de Convivencia. Todas las instituciones educativas y centros educativos oficiales y no oficiales del país deberán conformar, como parte de su estructura, el Comité Escolar de Convivencia, encargado de apoyar la labor de promoción y seguimiento a la convivencia escolar, a la educación para el ejercicio de los Derechos Humanos, sexuales y reproductivos, así como del desarrollo y aplicación del manual de convivencia y de la prevención y mitigación de la violencia escolar. El respectivo Consejo Directivo de las referidas instituciones y centros educativos dispondrá de un plazo no mayor a seis (6) meses, contados a partir de la publicación del presente Decreto, para conformar el Comité Escolar de Convivencia y elaborar su reglamento, el cual deberá hacer parte integral del Manual de Convivencia.

Parágrafo 1. Para el caso de los centros educativos, el Director será el presidente del Comité Escolar de Convivencia. En ausencia del director, el docente que lidere procesos o estrategias de convivencia será q 38 por el representante de los docentes, el presidente del consejo de padres de familia y el representante de los estudiantes. En éste caso, el docente será quien presida el Comité. (República de Colombia, 2013, pág. 08).

LEY 115 DE 1994 La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. (Ley 115 de Febrero 8 de 1994 Ley general de educación, 1994, pág. 01).

Artículo 19. Definición y duración. La educación básica obligatoria corresponde a la identificada en el artículo 356 de la Constitución Política como educación primaria y secundaria; comprende nueve (9) grados y se estructurará en torno a un currículo común, conformado por las áreas fundamentales del conocimiento y de la actividad humana. (Ley 115 de Febrero 8 de 1994 Ley general de educación, 1994, pág. 06).

5.8 Marco Teórico

Para el desarrollo del proyecto se abordaran dos variables de investigación, tales como: los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales, temas que se consideran importantes, ya que estas permiten el desarrollo de nuestra propuesta de investigación, debido a que es una problemática actual de nuestro país y a nivel global, que se está evidenciando en los centros educativos; por otro lado tomar el juego como medio para disminuir los conflictos en la escuela desde el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los jóvenes.

Historia y Evolución del Juego Cooperativo

El juego es una actividad mundial donde el ser humano adopta y desarrolla a lo largo de la historia una transformación constante del manejo que se le brinda a su cuerpo por medio de la diversión. Algunos juegos cambian un poco, dependiendo el país, la ciudad y la cultura, tiene una historia diferente y fascinante con respecto a los juegos.

El juego es un componente innato en el ser humano; se nace con él. Cuando nacemos, esta actividad está presente en nuestras vidas, al adquirir un espacio de este planeta, cuando un bebé está en la cuna los padres lo primero que le compran es un sonajero, un colgante móvil, o simplemente un instrumento que haga sonidos con luces llamativas y de fácil manipulación, todo

para poder observar una sonrisa en el niño, un momento de felicidad al saber que cuando nacemos el mismo ser humano busca la necesidad de reír, divertirse, transmitiéndoselo a otros y compartiendo la información recibida de sus antepasados. El niño es sinónimo de juego. Todos los seres humanos tienen historias que remontan los momentos de felicidad vividos con las demás personas que los rodeaban. Recuerdos, cuentos fascinantes que son enseñados por siglos, esos juegos que son enseñados y transmitidos en la búsqueda de la felicidad pasajera. Esa felicidad que dura en la mente de quien lo vive, de quien lo disfruta, los segundos, los minutos, las horas no son tenidas en cuenta durante el desarrollo de una actividad de un juego, los juegos nunca dejarán de existir, solo cambian los intereses del hombre.

La diversión es un momento que el ser humano busca como una necesidad, como una acción de hallar instantes de risa, de satisfacción, de felicidad, es escapar de la realidad por unos instantes y explorar todo aquello donde nuestras acciones se pueden expresar con libertad. Es una manifestación de atracción para nuestros sentidos, en el juego cooperativo es muy importante tener en cuenta la integración de grupo, donde se pueden reforzar y construir actitudes de confianza, colaboración, solidaridad y liderazgo. Los juegos cooperativos si bien se puede decir que son relativamente nuevos, ya que poco a poco se están realizando estudios de vinculación con otros 24 deportes, educación y actividades, donde se pretende la integración de todos los participantes sin que haya un vencedor.

Los Juegos Cooperativos: Los juegos cooperativos en la actualidad se convierten en un tema importante para quien quiere abarcar sentidos diferentes e innovar ante situaciones que quizás se puedan presentar a lo largo de nuestras vidas, El juego es una herramienta pedagógica fundamental para todos los docentes teniendo en cuenta que se está trabajando con niños, se busca generar un

ambiente de trabajo en grupo, es importante saber he indagar sobre aspectos significativos del juego cooperativo. Por consiguiente se debe tener algunos sustentos teóricos que permitan tener claridad en la ejecución de la práctica que maneja el proyecto.

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

Llegando la definición del juego cooperativo como nos dice Clavijo Oscar (pág.20) “Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. En este sentido, el juego cooperativo es aquel en que todos los participantes tienen un objetivo común y para conseguirlo deben ayudarse necesariamente; y es por esta razón, que todos los estudiantes son respetados dentro de la actividad que se dispone a desarrollar.”, estos tipos de juegos que se encargan de buscar mejorar el trabajo en equipo por medio de la implementación de objetivos base de un grupo general al dar y recibir ayuda para alcanzar las metas propuestas a su vez fomentando respeto del trabajo grupal por medio de la cooperación en el juego, siendo el juego cooperativo la forma de agrupar para trabajar en equipo todos buscando alcanzar el mismo fin con la colaboración, ayuda, apoyo de cada uno de los integrales.

En el espacio de la diversión los niños son libres, pueden desarrollar una actividad teniendo en cuenta un tiempo, un entorno, unas reglas y un fin; cuando se tiene claro en qué espacio está, el

niño adopta una postura frente a la situación que se encuentra, si el alumno tiene unas reglas claras, desarrolla la actividad fluidamente en lo que él considera si lo está haciendo bien o mal, si se tiene unas reglas establecidas solo queda pensar en la diversión, participación, he integración, seguido a eso el fin es una parte muy importante en el juego, cuando los niños saben que el juego tiene un fin ellos tienden a pensar en llegar primero o divertirse sabiendo que cuando termine la actividad la podrán repetir.

Características de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos abarcan de forma general conceptos como el compañerismo, la equidad, la solidaridad y el estar siempre en buena sintonía con quienes nos rodean para de esta forma realizar una actividad más tranquila, existen una serie de características.

Según Orlyck, T. (2002) los juegos cooperativos tienen varias características positivas que están muy relacionadas con el trabajo grupal. A continuación, os presentamos algunas de ellas:

Libre de competencia: El objetivo de estos juegos es que todos participen para lograr un objetivo común. En consecuencia, todos juegan y se divierten sin la presión que produce la competición entre los alumnos. El interés del participante está en la participación.

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

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

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

Los juegos cooperativos se dividen según una serie de objetivos los cuales serán los encargados de dirigir la actividad según la necesidad vista, estos son:

Juegos de presentación: son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento entre personas desconocidas. Se usan para conocer los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.

Juegos para conocerse: son actividades lúdicas importantes porque muchas veces el no conocerse a sí mismo o a los demás, que es lo que permiten estos juegos, crea situaciones de desconfianza negativas para los alumnos. Además, se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no pensar sólo en uno mismo.

Juegos de distensión: soltar tensiones es una de las esencias del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida, deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de estrés, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o para dar fin a la clase.

Juegos energizantes: son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo.

Juegos de confianza: son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para tener confianza en un mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas.

Juego de contacto: el objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).

Juegos de estima: son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.

Juegos de autoestima: son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo sí mismo.

Juegos de relajación: estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos.

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

A medida que más autores surgen se van plasmando ideas que serán de gran ayuda para tener un paisaje más tranquilo en el momento de aplicar las actividades, en muchas ocasiones encontramos que hay quienes no distinguen de un juego cooperativo y un juego competitivo, características las cuales mostrare a continuación:

Tabla 5. Juegos competitivos y juegos cooperativos en educación física

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

Fuente: Revista Digital - Buenos Aires, (2007). (<http://www.efdeportes.com/>)

Es importante resaltar que el juego cooperativo es una herramienta muy significativa para los docentes, dándole a los niños la posibilidad de resolver los conflictos que se plantean en un ambiente deportivo, teniendo en cuenta el enorme campo de diversas áreas que se pueden trabajar, el manejo de enfoque que se le da a una actividad depende de la forma que se realicen las actividades; abordado como un recurso pedagógico, didáctico y formativo. La táctica deportiva. “Se entiende por táctica deportiva al comportamiento racional, regulado sobre la propia capacidad

de rendimiento del deportista y sobre la del adversario, así como sobre las condiciones exteriores, en un encuentro deportivo individual o en equipo” (Weineck, 1988).

Hay autores que se basan en cuestiones afectivas que generan un cambio en el estudiante, así como hay otros que se enfocan en la parte física y axiológica del estudiante, de esta forma conocemos los diferentes ámbitos en los que nos podemos desenvolver, según Antón, (2011) define las actividades lúdicas cooperativas como “las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.

Juegos cooperativos. Ventajas e inconvenientes.

Para cada juego encontramos obstáculos que generan disgustos o malos ratos entre los que ejecutan la actividad, cada uno tiene un rol importante en la ejecución de la actividad y la idea es dejar que los niños sientan que tienen un papel importante para cada paso del desarrollo en el juego. Para Velázquez (2012) durante el trabajo grupal pueden aparecer conductas que resultan perjudiciales para el logro individual y colectivo. Estas conductas son;

El **efecto polizón: según** (Kerr y Bruun, 1983), consiste en que algunos miembros del grupo, dejan a sus compañeros hacer el trabajo beneficiándose de los éxitos grupales - La **división disfuncional del trabajo: según** (Sheingold, Hawkins y Char, 1984), por la que algunos miembros asumen demasiada responsabilidad dejando solo las tareas secundarias al resto del grupo. - La **renuncia: según** (Putnam, 1997) o abandono del trabajo ante el más mínimo problema con la tarea o con los compañeros. - La **gestión destructiva del conflicto: según** (Jehn y Mannix, 2001; Somech, 2008), donde se critica a las personas en lugar de a las ideas -

Aprendizajes previos no adecuados: Los juegos propuestos deben adecuarse a los aprendizajes previos de los alumnos. De esta forma, podrán poner en juego los recursos para aprender de forma significativa. -**Reacción negativa ante la no consecución del objetivo:** Es importante que los objetivos que se marquen sean alcanzables para que no surjan situaciones de rechazo. - **El egocentrismo:** Se trata de un aspecto más vinculado al pensamiento intelectual en la época de primaria (7-8 años), donde se considera la opinión personal como la única posible y, por lo tanto, la que deben aceptar los demás.

El favoritismo intragrupal: Puede darse el caso que se establezcan competencias entre los diferentes grupos. Para evitar esto, trataremos de establecer metas comunes que nos lleven a una meta superior. - **Interés por la competición:** La satisfacción personal que da la competición, superarse a sí mismos, debe tratar de ser cubierta por el juego cooperativo proporcionando dicha superación personal además de la satisfacción del logro colectivo.- **Incumplimiento de reglas.** Es necesario promover la valoración de las reglas como medio para delimitar el marco de juego y explicar su importancia para que el juego pueda existir. - **Reacción hacia los menos capacitados.** Los más hábiles tenderán de responsabilizar a alguien del fracaso cuando el grupo no consiga el éxito, por tanto, buscaremos propuestas que no permitan que la responsabilidad del resultado recaiga sobre alguien. -**Deseo de obtener resultados inmediatos.** Necesitaremos tiempo y paciencia para que los alumnos/as vayan interiorizando una forma de ser cooperativa.

Si hablamos de las ventajas de los juegos cooperativos vemos como Llanos (2003) en el libro de Taberero, hace referencia y enumera las siguientes:

Construcción de una relación social positiva. Los juegos cooperativos cambian las actitudes de las personas hacia el juego y hacia ellas mismas, favoreciendo la creación de un ambiente de

aprecio recíproco, apto no solo para la diversión, sino también para el aprendizaje intelectual como actitudinal. Asimismo generan comportamientos prosociales basados en unas relaciones solidarias, afectivas y positivas.- **La empatía.** Capacidad para colocarse en el lugar del otro, entendiendo así su punto de vista, sus preocupaciones, expectativas, sus necesidades y su realidad. La comunicación empática excluye toda forma autoritaria de comunicación. - **La cooperación.** Valor y destreza para resolver tareas y problemas juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control. Las experiencias cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, a socializarse y a preocuparse de los demás. De esta forma, al colaborar para un fin común, las respuestas destructivas se transforman en constructivas. - **La comunicación.** Desarrollo de la capacidad para expresar, deliberada y auténticamente, nuestro estado de ánimo, nuestras percepciones, nuestros conocimientos, nuestras emociones, nuestras perspectivas. -**La participación.** En una cultura selectiva y discriminatoria, los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos los miembros. Esta participación colectiva en la ejecución del juego y en la búsqueda de posibles soluciones genera un clima de confianza y de mutua implicación. -**El aprecio y autoconcepto positivo.** Desarrollar una imagen positiva de sí mismo y reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro. - **La alegría.** Según Corman (1978): “uno de los caracteres más notables de la educación no violenta es el de formar niños/as alegres. En este tipo de juegos al desaparecer el miedo al fracaso y al rechazo, generalmente asociado a juegos competitivos, la finalidad última es la alegría.

5.9 Antecedentes

El ser humano siempre ha sentido la necesidad de trabajar en grupo para conseguir un fin específico, a lo largo de la historia se puede decir que el hombre ha conseguido grandes hazañas

por medio del trabajo en equipo, en conjunto, se pueden nombrar grandes estructuras, hermosísimas ciudades, inmensos imperios, todo con el esfuerzo de muchas manos que contribuyeron a formar algo en común.

Para Pérez (1998) y Sánchez (2005) los juegos cooperativos son actividades lúdicas cuya característica primordial es proponer la cooperación como una forma de interacción entre sus participantes, exige la acción conjunta de varias personas con la intención de alcanzar un objetivo común. Esta acción conjunta debe implicar la participación de todos mediante acción coordinada. Ese proceso debe suponer un enriquecimiento personal y una exploración gratificante de las posibilidades creativas en un ambiente donde nadie es discriminado, excluido, derrotado o eliminado.

Por otro lado, Roberto Sanchez defiende que los juegos cooperativos también tienen que contar con una comprensión de los principios tácticos, donde los diferentes alumnos (al igual que en los juegos deportivos) se reúnan para tomar decisiones, elaborar estrategias, estudiar al equipo contrario, etc.

Roberto Sánchez; dice que esto permitirá que los alumnos tengan una mayor implicación y se esfuercen más por conseguir el objetivo común.

Sánchez defiende que los juegos cooperativos ayudan a enriquecer el valor educativo ya que con su enseñanza se pone de manifiesto la inteligencia de los alumnos, su actitud y su capacidad de conseguir los logros establecidos.

Omeñaca también apoya el gran valor educativo que poseen los juegos cooperativos y su importancia para el desarrollo personal y social de los niños. Sin embargo también dice que para

conseguir las interacciones deseadas no solo basta con que los niños jueguen a un juego cooperativo, sino que el profesor tiene que plantear correctamente la estructura de meta, es decir, que el éxito o el fracaso del juego y su valor educativo (transmisión de valores, comunicación, diversión, etc) depende principalmente de como el profesor plantea la estructura de meta y como se la transmite a sus alumnos.

Como nos dice Velasco Sandra en 2017 en su investigación *El Juego Cooperativo como recurso en Educación Física para el desarrollo de habilidades sociales* de Valladolid (España) con el objetivo de analizar las habilidades sociales del alumnado y su evolución durante la puesta en práctica de un programa de juegos cooperativos en las clases de educación física aplicado a una población de dos grupos de 3º de primaria un total de 38, 19 por grupo del colegio público de Valladolid realizando un estudio de caso, selección de caso y características, estructura conceptual del caso, selección de informantes y acceso al campo, definición de ISSUES, preguntas informativas, selección de mini casos, observación, diario de campo, entrevistas a la vez la ejecución de juegos cooperativos llegando a concluir que la relación entre el fomento de la habilidades sociales que se desarrolló a través del juego cooperativo y la regulación, disminución de conflictos, aunque se consiguió una mejora hubieron casos aislados que no fue así., se destaca el aumento de conductas positivas en los alumnos, dialogo, escuchar y respetar opiniones; “Cuando varias personas trabajan en grupo existen varios factores que influirán en el equilibrio del mismo. Los conflictos más habituales en la convivencia escolar son: conflictos interpersonales, desmotivación, conductas disruptivas, rechazo social entre iguales y bullying (Ibarrrola e Iriarte, 2012).” (Sandra, 2017).

5.10 Metodología

5.10.1 Enfoque De Investigación. La investigación con una metodología de enfoque cuantitativo con ayuda de tipo pre-experimental busca determinar por medio de una escala de medición de los niveles de relaciones interpersonales, si existen no actitudes o comportamientos entre los estudiantes, el tipo de análisis que se va realizar a este test se trata de determinar el porcentaje de relaciones interpersonales, desmotivación que se presenta en el contexto escolar del grado 3°D del instituto técnico guaimaral.

5.10.2 Tipo de investigación. El tipo de investigación que se utilizó fue pre-experimental que según Sampieri es el Diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad” Como se puede evidenciar.

Es decir, que estas van dirigida solamente a la evaluación, control y supervisión de una sola variable, motivo por el cual el estudio resulta sumamente sucinto y concreto, por no decir que el mismo se reduce a un solo grupo.

5.10.3 Diseño. El diseño corresponde al pretest-postest de un solo grupo el cual Hernández Mendo Antonio de la Universidad de Málaga (España) en 2002 nos dicen que este diseño consta de un solo grupo (Y) sobre el que se ha realizado una observación antes (Y1) y otra después (Y2) de la intervención (X). Como solo existe un grupo de sujetos, no hay asignación (NE), es de carácter *intrasujeto*. Su limitación fundamental estriba en la carencia de grupo control (GC) que imposibilita el establecimiento de argumentos de causalidad acerca del tratamiento (X). Las amenazas a la validez interna de este diseño son las características de una comparación

intrasujeto: *historia* (los sucesos que han ocurrido entre la medición pre y la post), *la regresión estadística* (efectos techo o suelo) o *la maduración*.

5.10.4 Población. Los 103 estudiantes del grado 3° del instituto técnico guaimaral en la ciudad de Cúcuta.

5.10.5 Muestra. Los 34 estudiantes del grado 3°D compuesto por 13 estudiantes de sexo masculino y 21 femenino entre las edades de 8 a 11 años.

Criterios de inclusión y exclusión. Para que se pueda incluir o excluir en el proceso de investigación a un grupo de estudiantes como es adecuado se deben cumplir unos criterios entre los cuales podemos identificar:

Criterios de inclusión

Que sea estudiante del instituto técnico guaimaral jornada de la mañana del grado 3°D.

Que ningún tipo de anomalía o condición física, psicológica, moral o social le impida ser partícipe del proceso de intervención.

Que desee ser partícipe de los procesos diagnósticos, de intervención e investigación.

Que llegue con la mejor disposición para el proceso y cumplir con el proceso a cabalidad.

Criterios de exclusión

Que no sea estudiante del instituto técnico guaimaral jornada de la mañana del grado 3°D.

Que algún tipo de anomalía o condición física, psicológica, moral o social le impida ser partícipe del proceso de intervención.

Que no desee ser partícipe de los procesos diagnósticos, de intervención e investigación.

5.10.5 Modelo De La Intervención Y Fundamentación

Modelos: Programa De Juegos Cooperativos

Las siguientes actividades empleadas y adaptadas para el desarrollo de este proyecto, han sido tomadas del artículo de Oscar Clavijo que proceden del libro “las actividades físicas cooperativas en un programa para la paz” de Carlos Velázquez Callado. Las relaciones interpersonales, muy a menudo no son como lo esperamos dentro de las instituciones educativas, puesto que la mayor parte del tiempo se presentan agresiones y maltratos entre compañeros; es por esta razón que se deben controlar, prevenir estas actitudes además de sus comportamientos violentos, ya que algunos de estos sucesos, pueden ser de gran importancia en la vida y en el desarrollo normal del ser humano, en la que puede verse o no afectada gravemente a corto, mediano y largo plazo. (CLAVIJO, 2015).

Nombre de la actividad: “Estatuas”

Objetivo general: Mejorar las relaciones interpersonales por medio de la realización de estatuas de todos los participantes.

Desarrollo: Se dispone a todos los integrantes del grupo de forma individual, se les indica que cuando escuchen la música tendrán que desplazarse por el área de trabajo de forma individual, cuando la música pare, tendrán que formar con su propio cuerpo una estatua de la figura que deseen

o acuerden con el docente, posterior a esta acción, nuevamente se hará sonar la música, ahora se desplazarán de diferente forma en relación a la primera vez, pero ahora puede ser de gancho, de a tres, en parejas, siempre unidos por alguna parte de su cuerpo, cuando la música pare, se buscaran entre todos y formarán otra estatua distinta a la anterior, se continua la actividad incrementando el número de integrantes, el final de la actividad es cuando todos los integrantes del grupo son un sólo equipo y forman una estatua colectiva.

Integrantes: Máximo 40 jugadores. **Materiales:** Colchonetas (Opcional), como medidas de seguridad por si existen situaciones en la que los niños carguen a otros compañeros en la actividad; Grabadora. **Espacio:** Interior o exterior, liso y libre de cualquier obstáculo. **Duración:** 30 min

Nombre de la actividad: “Construimos Figuras”

Objetivo general: Fomentar el trabajo en equipo a través de la construcción de figuras.

Desarrollo: Se dispone al grupo, al cual se les asignará un espacio de trabajo y aproximadamente 100 palitos de colores, de madera o pitillos, entre otros. Si se tiene un grupo en el cual, a los niños u otro integrante del grupo que se les dificultan las instrucciones, se les entrega una imagen de la figura que deben construir; se trata de que todos los participantes, construyan la figura que se les fue asignada con el material correspondiente.

Integrantes: Máximo 40 **Materiales:** Palitos de madera de 15 cm., de largo X 1 cm., de ancho, de colores. También se pueden utilizar popotes de plástico. **Espacio:** Interior o exterior, liso y libre de cualquier obstáculo. **Duración:** 30 min.

Nombre de la actividad: “Las lanchas”

Objetivo general: Distenderse haciendo trabajar en quipo a todos los estudiantes por medio del contacto físico para ayudarse entre sí.

Desarrollo: Se tiran al piso las diversas hojas de papel; al grupo se le indicara posteriormente que están dentro del mar y las lanchas serán representadas por las hojas de papel, en las cuales podrán salvarse del ahogamiento según la indicación del docente. Por ejemplo: “las lanchas se salvan con 4”; los participantes deberán ubicarse de a 4 en las hojas respectivas.

Integrantes: Grupo de clase, mayores de 4 años. **Materiales:** Hojas, octavos de cartulina, papel periódico. **Espacio:** Salón de clase o patio. **Duración:** 30 min

5.10.6 Instrumentos. Se realizó una encuesta para medir el nivel de las relaciones interpersonales, una vez conocidos los resultados, se planificaron los juegos cooperativos que nos brindaron un apoyo completo a la hora de ser realizados por los estudiantes, con el fin de minimizar el conflicto y los malos tratos en los estudiantes de 3D° del instituto técnico guaimaral.

Se tomaron referentes como Ficha técnica del cuestionario de trabajo en equipo, validado por viles (2013), Magister Alejandro Viles la versión original y María Gálvez Sotero la versión adaptada cuyo objetivo es determinar los niveles de trabajo en equipo en estudiantes de educación secundaria, seguido de la ficha técnica del cuestionario de relaciones interpersonales adaptado de Miguel Cisneros y María Gálvez que tiene como objetivo determinar los niveles de relaciones interpersonales en estudiantes de educación primaria y/o secundaria.

En conjunto de tres juego cooperativos tomados del artículo de Oscar Clavijo que proceden del libro “las actividades físicas cooperativas en un programa para la paz” de Carlos Velázquez Callado conformado por “Estatus”, “Construimos Figuras” y “las lanchas” según su objetivo

aplicados en su orden mencionado, se aplicaron dos de ellas el día 8 y el otro el 15 de noviembre del año 2019 en una muestra de 34 estudiantes.

Se evaluaron las encuestas de relaciones interpersonales el 4 de octubre del 2019, después los juegos cooperativos estructurados como estrategia para mejorar la relación de todos los integrantes que se aplicó a los 34 estudiantes del grado 3D° en el Instituto técnico guaimaral con la finalidad de poder constatar y clasificar los índices de relaciones interpersonales y desmotivación así como la viabilidad de los juegos cooperativos para saber si son adecuados o se les debe realizar una breve modificación para tener mejores resultados.

Test De Relaciones Interpersonales
Autor. **Miguel Cisneros Castillo**

Nombre:

Institución Educativa:

Grado:

Instrucciones:

Solicito tu colaboración en dar respuestas al siguiente test.

Lee cuidadosamente cada una de las afirmaciones siguientes y decide cuál de ellas te describe correctamente como eres la mayoría de las veces. No existen respuestas correctas o erradas. Marca dentro del recuadro SI, si la afirmación te describe cómo eres la mayoría de las veces. Si piensas que la afirmación no corresponde la mayoría de las veces, marca NO.

ENUNCIADOS	S I	N O
PARTE 1: AUTOCONTROL		
1. En ocasiones descargo mi rabia con mis amigos, cuando tengo algún problema.		

5.13 Discusión

Como nos muestra Garaigordobil en “Los coeficientes obtenidos evidencian que los adolescentes con alta conducta antisocial, desde el punto de vista conductual muestran pocas conductas de consideración por los demás autoevaluados, pocas conductas de autocontrol autoevaluadas, $r(174) = -0,30$, $p < 0,001$, y evaluadas por los profesores, en lo que se refiere a las cogniciones de otros grupos socio-culturales, los adolescentes con muchas conductas antisociales tienen elevadas cogniciones prejuiciosas, $r(173) = 0,18$, $p < 0,05$, y pocas cogniciones neutras no prejuiciosas, $r(173) = -0,23$, $p < 0,01$. Emocionalmente, muestran baja capacidad de empatía tanto en el CE, $r(174) = -0,16$, $p < 0,05$, como en el IVE, $r(174) = -0,21$, $p < 0,01$, y alta impulsividad, $r(174) = 0,36$, $p < 0,001$.” (Garaigordobil Landazabal, 2005).

Esta no se ve reflejada en nuestra investigación al observarse que expresan “baja capacidad de empatía” mientras en nuestro proceso de investigación la capacidad en el pre-test era elevada por lo que el post-test fue mínimo el avance debido a era mínimo el número de estudiantes con aspectos negativos obteniendo 77% frecuencia positiva y 23% frecuencia negativa en el pre-test mientras en el post-test obteniendo 86% frecuencia positiva y 14% frecuencia negativa en el ítem de empatía.

De igual forma podemos decir y concluir que el “Análisis de validez confirman correlaciones significativas positivas de la empatía con autoconcepto ($r = 0,19$), con conductas de consideración ($r = 0,26$), y con conducta prosocial ($r = 0,52$); así como correlaciones inversas con conducta antisocial ($r = -0,16$), con conductas de retraimiento ($r = -0,29$), y con conductas agresivas ($r = -0,27$) en el Cuestionario de evaluación de la empatía” (Garaigordobil Landazabal, 2005), lo cual se evidencia en nuestros resultados al observar una amplia relación entre los ítems de empatía y

trabajo en equipo en los que el aumento fue mínimo de la frecuencia positiva al ser elevada en el pre-test, en la empatía paso de 77% a 86% mientras en trabajo en equipo de 88% a 93% para una diferencia de 5%, pero al diferenciar niños y niñas es menor la diferencia, en la empatía los niños pasaron de 82% a 89% y las niñas de 74% a 81% aumentando ambas 7% mientras en trabajo en equipo los niños de 85% a 91% y las niñas de 90% a 96% aumentando ambas 6%.

Se sabe que en los resultados del trabajo de Pacheco “En concreto, un mayor nivel de manejo emocional evaluado con el MSCEIT se asoció positivamente con mayores puntuaciones en implicación empática ($\beta=.25$; $p<.01$), por otra parte, la variable sexo también fue significativa. Las mujeres presentaban mayor implicación empática que los hombres ($\beta=.23$; $p<.01$).” (PACHECO, 2004), obteniendo mayor implicación empática los niños que las niñas pasando de 82% a 89% mientras las niñas de 74% a 81% lo que sería 1% por debajo del pre-test de los niños en el post-test de las niñas que el su mayor frecuencia positiva.

Sí es cierto que la participación era mayor cuando se trataba de pequeños grupos que en aquellas que todos los miembros de la clase tenían que realizarla conjuntamente y es precisamente en este tipo de actividades en las que los alumnos con pocas habilidades motrices pasaban más desapercibidos. Este hecho lo podemos relacionar con la idea de Velázquez (2004) de que hay que promover la participación y, para ello, reducir el tamaño de los grupos posibilita que todos participen equitativamente. Algo muy placentero para mí ha sido ver cómo han disfrutado (Guitart, 1999) realizando las actividades propuestas. Me lo demostraban con su entusiasmo, sus risas, sus ganas porque siguiera narrando la historia de piratas, sus celebraciones por haber conseguido resolver la actividad.

5.14 Conclusiones

Este ha sido mi primer proyecto de investigación y su elaboración no ha sido del todo fácil: buscar información sobre el tema, contrastar las ideas de cada autor, encontrar sus puntos en común, sintetizar, captar las esencias de las ideas y transcribirlas con mis palabras, diseñar una intervención con los instrumentos para la recogida de datos, analizarlos y extraer finalmente las conclusiones son tareas que requieren tiempo, dedicación y formación en el tema elegido.

Sin embargo la realización de este proyecto me ha permitido acercarme a un contenido, como es el juego cooperativo, en el que creo, me gusta y valoro por todas las cualidades positivas que posee. Pretendo seguir formándome en el ámbito educativo para crear momentos los cuales me enseñen y me lleven a un nivel como educador el cual sea apreciado por las instituciones las cuales decidan apoyar mis cualidades como docente en el área de educación física, pero con competencias en áreas básicas.

Aprendí que el juego no solo trae consigo risas y aplausos, de enseñanza me dejaron que el juego es también una herramienta para cambiar vidas y descubrir quienes no están quizás conformes con lo que les toca, descubriendo la forma en la que piensan y actúan a la hora de ejecutar una actividad. Dejar huellas también hace parte de nuestro camino como docentes y siento que al culminar mis prácticas he dejado una gran huella en aquellos niños y profesores que estuvieron conmigo en el camino.

5.15 Recomendaciones

Es de vital importancia tener actividades que cubran cualquier adversidad presentada en el momento, adaptar los planes de trabajo a las diferentes condiciones físicas que se puedan presentar

Conclusiones

La educación física avanza en cuanto a investigaciones y cada día hay algo nuevo que afrontar, la universidad nos brinda conocimientos pero no sabemos que nos depara en nuestra vida profesional como licenciados en educación física, pero tenemos una tarea muy importante; brindar conocimientos a cualquier persona que lo necesite, siempre con la intención de mejorar algún aspecto en estos mismos.

La práctica integral es una parte de la carrera que genera dudas e interrogantes en base a lo que hemos visto en el transcurso de la carrera, ahí es donde impactamos con juegos, cualquier tipo de actividad que haga que las personas olviden sus problemas.

Ya hemos visto los múltiples beneficios de este tipo de juegos debido a que fomentan diversos valores como el respeto a los demás, ayudar y colaborar con todos, no discriminar a nadie, etc. Además si se realizan con intención educativa, ayudan a la gente a reflexionar. Por todo esto, creemos que son unos juegos muy buenos para niños y niñas que están en la etapa escolar, porque si desde pequeños les enseñan a ver el mundo de una forma correcta, conseguiremos tener una sociedad mejor.

Además, los cambios que están dando a la forma de comportarse de la sociedad en los últimos tiempos, incrementan la necesidad de actuar sobre los ciudadanos; por ello apostamos por un cambio en los valores de la convivencia, lo que queremos es que la violencia no sea lo habitual en las relaciones sociales, defendemos su desaparición y esta es otra razón por la cual pensamos que los juegos cooperativos deberían tener una mayor consideración y más profesionales deberían usarlos.

Referencias Bibliográficas

- Aldana, P. J., & Cardona Cardona, M. A. (2016). Trabajo de grado para obtener el título de licenciado en recreación. Obtenido de <http://repositorio.pedagogica.edu.co:>
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2991/TE-19329.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Andueza, J. A. (2015). Educar las relaciones interpersonales a través de la. Obtenido de <https://www.tdx.cat:>
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/306602/Tjaaa1de2.pdf?s>
- Arranz Beltrán, E. (07 de JULIO de 1993). <http://www.educacionfisicaenprimaria.es>. Obtenido de JUEGOS COOPERATIVOS Y SIN COMPETICIÓN PARA EDUCACIÓN INFANTIL:
http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/___juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf
- Barrios Jara, N. (2019). El aula un escenario para trabajar en equipo. Educrea, <https://educrea.cl/el-aula-un-escenario-para-trabajar-en-equipo/>. Obtenido de Parámetros para trabajar en equipo dentro del aula; ofrece una introducción, para que cada maestro siga experimentando en su clase distintas opciones de vivir la docencia así como la manera de fomentar la participación y la tolerancia.
- Cárdenas, A. M. (14 de Junio de 2012). <https://repository.unilibre.edu.co>. Obtenido de LA Clase De Educación Física Un Medio Para Consolidar La Convivencia Pacífica Desde El Fortalecimiento De Las Relaciones Interpersonales Entre Iguale:
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8965/LA%20CLASE%20DE%>

20EDUCACI%C3%93N%20F%C3%8DSICA%20UN%20MEDIO%20PARA%20CON
 SOLIDAR%20LA%20CONVIVENCIA%20PAC%C3%8DFICA%20DESDE%20EL%2
 0FORTALECIM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cisneros, M., & Gálvez, M. (2013). FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO DE RELACIONES INTERPERSONALES ADAPTADO. Obtenido de FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO: FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO DE RELACIONES INTERPERSONALES ADAPTADO

Clavijo, o. (2015). <https://repository.unilibre.edu.co>. Obtenido de los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio nidio quintero turbay: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>

Garaigordobil (2007, p. 13). Juegos cooperativos autores.disponible en: https://www.academia.edu/3029273/Las_actividades_f%C3%ADsicas_cooperativas

(Kerr y Bruun, 1983) comparacion juegos cooperativos y comparativos.

Llanos (2003) en el libro de Tabernero. Juegos cooperativos. VENTAJAS Y DESVENTAJAS. LIBRO TABERNERO 2003.

Merchán, N., & Brugos, A. (2015). JUEGOS COOPERATIVOS: Materia prima para mentes curiosas (MIAU).

Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Obtenido de Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.: http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf

Pacheco, n. &. (2004). Inteligencia emocional, calidad de las relaciones interpersonales.