

Los juegos cooperativos: Una estrategia lúdica que favorece el trabajo en equipo en clase de
educación física

Luis Ricardo Cubillos Quintero

Profesional en ciencias del deporte y la recreación

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en pedagogía de la lúdica

Director

Yesid Manuel Hernández Riaño

Doctor en educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C. Septiembre de 2020

Resumen

El presente proyecto de investigación busca el fortalecimiento del trabajo en equipo en niños de grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional. La propuesta nace a través de la clase de educación física con el fin de ejecutar una batería de juegos cooperativos a través de una herramienta virtual (ruleta de los retos cooperativos), donde el objetivo principal es la participación de todos los niños, de tal manera que, por medio de ésta entren en contacto y puedan desarrollar diferentes pruebas las cuales le permitan cumplir con retos de forma grupal.

En un primer momento se realiza observación dentro las clases de Educación física, donde se detecta el poco interés del trabajo en equipo por parte de los estudiantes y escasa colaboración en la consecución de actividades grupales, lo cual lleva a la desmotivación por parte de algunos niños y bajo rendimiento por parte de estos. Una vez desarrollada la estrategia y hecho el respectivo análisis, se llegan a una serie conclusiones y recomendaciones que sirvan como herramienta para mitigar el problema en la población seleccionada.

Palabras claves: Trabajo en equipo, juegos cooperativos, educación física, lúdica.

Abstract

This research project tries to improve the teamwork with students of sixth grade in the Instituto Pedagógico Nacional (IPN) school. This idea was born through the physical education class with the objective to create a set of cooperative games through a digital tool (roulette of cooperative games), which the main objective is to stimulate the participation of all the students, so that, they can share with other classmates and can develop different challenges by groups.

First of all, the observation was carried out in the physical education class, where little interest was detected from the students to develop teamwork, which leads to demotivation and poor performance with some children. Once the strategy has been developed and analyzed, the series of conclusions and recommendations are going to be helpful as a tool to mitigate the problem in the selected population.

key words: teamwork, cooperative games, physical education and ludic

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	6
1.1 Planteamiento del problema	6
1.2 Formulación del problema	7
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general.....	7
1.3.2 Objetivos específicos.....	7
1.4 Justificación.....	7
2. Marco referencial.....	9
2.1 Antecedentes investigativos	9
2.2 Marco teórico.....	12
3. Diseño de la investigación.....	18
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	18
3.2 Línea de investigación institucional	18
3.3 Población y muestra.....	19
3.4 Instrumentos de investigación.....	19
4. Estrategia de intervención	20
4.1 Cooperando ando... y aprendo jugando	20
4.2 plan de acción	20
4.2.1 Recursos	23
4.2.2 Planeación de actividades.....	23
4.2.3 Contenidos Pedagógicos y Didácticos:.....	23
4.2.3.1 Juegos cooperativo Pasar el reto	23
4.2.3.2 Juegos cooperativos Rio de pirañas	24
4.2.3.3 Juegos cooperativos La pirámide	24
4.2.3.4 pasa el lapicero	24
4.2.3.5 templo sagrado	24
4.2.3.6 el robo del tesoro.....	25
4.2.3.7 lluvia de globos	25
4.3 Desarrollo de la estrategia	25

5. Conclusiones y recomendaciones	28
Referencias.....	30
Anexos	32

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La educación Física se ha convertido en parte importante del currículo en las instituciones educativas de todo el país, por lo que genera en los niños el interés por practicar actividades deportivas y al aire libre, aportando a la salud física y emocional importante en la edad escolar. Como tal, se ha posicionado como una de las signaturas más acogidas por los niños de sexto grado del Instituto Pedagógico Nacional. En consecuencia, es uno de los espacios académicos donde los estudiantes pueden trabajar de forma grupal, participando en la toma de decisiones, el respeto por sus pares y la consecución de una comunicación asertiva en diferentes contextos propios de la escuela y de la vida diaria. Por lo tanto, el trabajo en equipo factor determinante en el aprendizaje social e individual por medio de diferentes temáticas propias de la materia, es uno de los factores que favorece un ambiente de aprendizaje sano y cooperativo en el curso.

Cabe destacar que a pesar de la intensidad horaria de la signatura en la semana (3 horas), factor importante en el desarrollo motriz de los estudiantes, se evidencian dificultades entre los alumnos de este grado, como la poca escucha y mala comunicación entre ellos, evidenciándose en el trabajo grupal, situación que genera tensión en las relaciones interpersonales y el bajo rendimiento en los procesos de formación de los mismos.

Por consiguiente, después de un diagnóstico inicial, se pretende aplicar un programa de juegos cooperativos teniendo como herramienta TIC, **una ruleta de retos** que servirá como instrumento lúdico para intervenir en la población seleccionada. Una vez hecho el análisis de los resultados se harán recomendaciones para la mejora del problema intervenido.

1.2 Formulación del problema

Con base en lo anterior se formula la siguiente pregunta de investigación. ¿Cómo fortalecer el trabajo en equipo en los estudiantes de grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Promover el trabajo en equipo de los estudiantes de grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional, a partir de la aplicación de una batería de juegos cooperativos.

1.3.2 Objetivos específicos

- Diseñar una batería de juegos cooperativos, para un grupo escogido aleatoriamente de niños de grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional.
- Promover la participación activa de todos los estudiantes participantes, para mejorar el trabajo en equipo.
- Generar recomendaciones que ayuden a mejorar el trabajo en equipo, en clase de educación física.

1.4 Justificación

Ante el trabajo llevado a cabo en clase de educación física por parte de los estudiantes de grado sexto y poca concentración debido al escaso trabajo en equipo, se ve la necesidad de desarrollar una estrategia que permita el aprendizaje colaborativo entre pares, que ayude a potencializar las capacidades motrices y físicas que los alumnos pueden desarrollar en esta etapa de su vida. Debido a que hay poca comunicación e interés en trabajar en grupos conformados por

ellos mismos, los resultados no son tan positivos a la hora de presentar las pruebas asignadas se ven reflejados en la mecánica y organización.

En consecuencia, resulta de mayor interés ver los cambios que surgen a partir de un trabajo realizado por medio de una batería de juegos cooperativos y las consecuencias de no trabajar en equipo, en la clase de Educación física.

De esta manera, una de las estrategias pedagógicas para llevar a cabo el trabajo en equipo desde la materia, son los juegos cooperativos, como manera de enseñar al niño a interactuar en grupo, simulando estar en la sociedad. Este tipo de juegos en los cuales no se compite por objetivos individuales, sino por un bien común, le permite al estudiante tener una posición y un deber como integrante de un grupo para conseguir un objetivo en común, es así como la competencia a la que estamos acostumbrados, donde hay un perdedor y un ganador queda relegada al trabajo de equipo, donde cada persona que lo integra tiene un rol o función determinada, la cual le va permitir no solo participar y divertirse sino también cumplir con unas normas estipuladas al comienzo del juego.

Por consiguiente, trabajar los juegos cooperativos va a mejorar la relación intragrupal, la comunicación entre los niños, la capacidad de escucha y de entender al otro, la toma de decisiones y respeto por las decisiones de los demás. Esto con la finalidad de mejorar el trabajo grupal y el ambiente social dentro de la clase de educación Física.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Para la construcción de este proyecto, se hizo necesario consultar otras investigaciones que permiten ver la importancia de la aplicación de los juegos cooperativos en la formación de los estudiantes en la escuela, especialmente en el trabajo en equipo fundamental en el aprendizaje grupal.

Como primer referente, se encuentran (Rodríguez Castañeda & Salina Romero, 2015) con el trabajo: “Los juegos cooperativos como componente curricular del área de educación física para los grados cuarto y quinto de la institución educativa técnica Enrique Olaya Herrera sede Hortensia Perilla”, este trabajo contiene la estructura para proyectar la implementación del componente curricular del área de educación física, tomando como herramienta el juego cooperativo desde sus orientaciones pedagógicas encaminadas a la inclusión, la socialización el fortalecimiento de la relaciones interpersonales y el trabajo en equipo; logrando con ello crear un ambiente propicio para nuestros estudiantes en donde según los enunciados de Terry O (como se citó en Orobajo, 20). Podrán “jugar con otros y no contra otros”.

Donde se concluye que la aplicación de los juegos cooperativos resulta enriquecedora en los procesos de formación docente debido a que la implementación de la propuesta, da unas bases en la formación y adquisición de procesos cambiantes en la realización de la práctica, en cuanto a experiencias, trabajo en equipo, solución de situaciones en particular, dominio de grupo e identidad profesional.

Como segundo referente la especialista en pedagogía de la lúdica (Molano Guio, 2018) su proyecto de intervención disciplinar trata sobre el fortalecimiento de la dimensión interpersonal del desarrollo socio- emocional a través de la educación física y los juegos cooperativos en los

niños (as) del curso 501 del colegio IED Buenavista (CED Calasanz) ubicado en la ciudad de Bogotá, donde realizó un proceso de observación sistemática a través de las clases de educación física, en donde se identificó la falta de trabajo en equipo, también los estudiantes evidenciaron la falta de interés por la opinión de los demás, además se evidencio problemas como rechazo o discriminación por ciertos niños(as) que no se integran con sus compañeros, en ocasiones la pena o timidez se presenta en algunos de ellos, el desarrollo socio emocional de algunos niños(as) es bajo, no trabajan de manera adecuada la dimensión interpersonal y para trabajar este último aspecto se aplicara el test Emocional QuotientInventoryYouthVersion. El objetivo del proyecto es fortalecer las habilidades interpersonales de los niños(as) del curso 501 del colegio IED Buenavista (CED Calasanz) desde las clases de educación física y los juegos cooperativos. Terminando este informe con los respectivos análisis de dicha problemática se ha llegado a una serie de conclusiones encaminadas a la solución y mejoramiento de la institución donde fue posible realizar este proyecto.

Por otra parte el profesional en Ciencias del deporte y la recreación (Cardona , 2009) en su investigación “Efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo de resolución de problemas en niños de grado quinto de una escuela de Cartago (Colombia)”, buscó determinar los efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo de resolución de problemas en 40 estudiantes entre 10 y 14 años de ambos géneros de grado quinto de una escuela de Cartago (Colombia). Se dividieron en grupos experimental y control mediante azar. Al primer grupo se le brindó un programa de juegos cooperativos de 32 sesiones de 2 horas, 3 veces por semana, adaptados a los conflictos más comunes en la vida diaria escolar. A contrario de la preprueba, en la posprueba se encontraron diferencias significativas ($p = 0.001$). Los estudiantes del grupo experimental disminuyeron las respuestas de tipo agresivo e inhibido, y aumentaron las de tipo

asertivo. Además, manifestaron que la metodología lúdica fue muy agradable para ellos y que habían mejorado sus habilidades de convivencia, tales como, mayor capacidad para empatizar con sus compañeros, compartir ideas, ayudar a resolver retos y respetar las normas establecidas.

Donde concluye que los juegos cooperativos son una herramienta pedagógica importante para disminuir las respuestas agresivas ante diferentes acontecimientos en la vida escolar de los alumnos, además son fuente importante para promover dentro de la escuela formas de vida basadas en la ayuda y el trabajo en equipo, como medio para el progreso, el bienestar individual y social, promoviendo ambientes escolares sanos.

Del mismo modo las especialistas en pedagogía de la lúdica de la fundación los Libertadores (Díaz Vásquez & Gómez Sánchez, 2018), en su trabajo titulado “El Juego como Estrategia de Convivencia Escolar: Una Propuesta Lúdica para Niños de segundo Grado del Liceo la Pradera – Montería” el cual tuvo como objetivo general diseñar juegos que sirvan de estrategia para trabajar en equipo y aprender a convivir en el entorno escolar, familiar y social en los niños de grado segundo. Para la realización del proyecto se empleó una metodología con un enfoque cualitativo dentro de la línea Pedagogía, Didáctica e Infancia. Como resultado de la investigación se logró determinar y comprender que los juegos reglados y cooperativos constituyen una estrategia importante en el aprendizaje de los valores de convivencia, basada en el dialogo, la reflexión y el trabajo en equipo.

A nivel internacional se encuentra el trabajo realizado por (Crespo Rodríguez, 2017) titulado “Juegos Cooperativos como estrategia de cohesión grupal”, este consiste en el desarrollo de una propuesta didáctica para los alumnos en riesgo de exclusión social del C.E.I.P. Coca de la Piñera, utilizando como recurso los juegos cooperativos para mejorar la cohesión del grupo-clase. Este trabajo consta en explicar, el concepto de cooperación y de juego cooperativo, sus

características y beneficios. La utilización de estos juegos como recurso para fomentar la unión del grupo, como forma para disminuir la exclusión social e incluir a niños y niñas que se encuentren apartados del grupo, utilizando el área de la educación física como medio. Durante la observación y la vivencia de la autora en este centro escolar, concretamente en el aula de 3ºA de primaria, niños y niñas de 8-9 años, se propone la realización de esta propuesta didáctica.

(Fernández & Velásquez) elaboraron aplicaron y evaluaron un programa de Educación Física para la paz basado en actividades no competitivas y dirigido a alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria y primer ciclo de Secundaria. Entre sus conclusiones destacan que no se observaron diferencias en cuanto al nivel de rendimiento motor con los programas de Educación Física tradicionales. Por el contrario, destacaron una mejora significativa a nivel actitudinal del alumnado que trabajó con el programa no competitivo incrementándose el número de conductas cooperativas, de ayuda al otro, de trabajo en equipo, la valoración de las manifestaciones culturales motrices de otros pueblos y la disminución progresiva de los conflictos en las clases y, lo que es más importante, su regulación autónoma por parte del alumnado.

2.2 Marco teórico

Para el desarrollo del proyecto se abordan diferentes variables de investigación que permiten estructurar la propuesta con la que el autor desea afrontar el problema encontrado en la población a trabajar. La lúdica, los juegos cooperativos, la educación física y el trabajo en equipo, son categorías importantes en el abordaje y construcción de la estrategia a trabajar en el proyecto.

Uno de los grandes aportes al proyecto es el juego, como actividad socializadora e integradora, que permite al niño aprender en contexto.

(Vygotsky, 1995) Los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social, van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso

lógico de su inmersión a un modo de vida. Agrega que aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

De esta manera el niño no solamente interioriza un conocimiento, sino que también lo apropia y reconoce ciertos comportamientos propios cuando convive en sociedad.

En esta misma línea se habla de los juegos cooperativos, como una estrategia socializadora de aprendizaje, como manera de enseñar al niño a interactuar en grupo, simulando estar en la sociedad. Este tipo de juegos en los cuales no se compite por objetivos individuales sino por un bien común, le permite al estudiante tener una posición y deber como integrante de ese grupo para conseguir un objetivo en común, la competencia a la que estamos acostumbrados, donde hay un perdedor y un ganador queda relegada al trabajo de equipo, donde cada persona que lo integra tiene un rol o función determinada, la cual le va permitir no solo participar y divertirse sino también cumplir con unas normas estipuladas al comienzo del juego.

En cuanto a lo anterior, retomando a Cardona (2009):

Los juegos cooperativos no son juegos diferentes a otros, sólo que su esencia radica en relegar a un segundo lugar el sentido competitivo (el ser ganador o perdedor), lo que induce a los niños a competir de una forma sana, para Orlick los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico éstos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas prosociales. Y agrega igualmente, los juegos cooperativos hacen más libres a los

niños, más creativos, más libres de exclusiones y más libres de las posibles agresiones. La aplicación de los juegos cooperativos genera aportes positivos al desarrollo individual y a las relaciones socio-afectivas y de cooperación intragrupal en el contexto del aula, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en fomentar las conductas pro sociales. (p.42)

En este sentido, la práctica de este tipo de juegos le permite al niño disminuir la tensión que genera el jugar contra otros, permitiéndole la participación de forma más libre y divertida. Del mismo modo el trabajar por un objetivo en común y de grupo, hace que cada uno de los participantes cumpla con un rol y tengan voz y voto en la toma de decisiones, lo cual va repercutir en los resultados finales. El trabajo en equipo y la comunicación serán de vital importancia para tal fin.

Otra de las categorías importantes para la construcción de este apartado y dando relevancia a los juegos cooperativos, se encuentra el trabajo en equipo. (Durán, 2018) Define el trabajo en equipo como:

Más que un colectivo de personas. Es aquel colectivo de personas capaces de interactuar unas con otras, de ser conscientes de la personalidad de las otras, con sus aspectos positivos y negativos, y de percibirse a si mismos y a los demás como integrantes de una unidad. El trabajo que producen será, por tanto, muy superior en cantidad y calidad al que resultaría de la simple suma del trabajo individual de sus miembros. (p.7)

Por consiguiente, el trabajo en equipo resulta de la interacción intencionada y de la proyección grupal que se tenga para conseguir un objetivo en común, cumpliendo dentro del grupo

diferentes roles; no siendo más importante uno que otro, donde el colectivo de ideas se transformará en un producto final de calidad.

Por otra parte, el espacio propio para realizar proyecto es la educación física, denominada por algunos como disciplina pedagógica, la cual va más allá de lo corporal y mecanicista, convirtiéndose en el espacio donde el ser humano se construye a partir de las vivencias corporales y las relaciones de éstas con el medio donde se convive. Para (Camacho, 2003)). ‘‘La educación física como disciplina pedagógica se encarga de la formación integral del ser humano, como unidad vital indivisible atendiendo a las dimensiones biológica, psíquicas, afectivas e intelectuales’’ (Pag22).

Además, aunque el campo de acción de esta sea la escuela es importante mencionar que la educación física la trasciende y afecta a las personas en las dimensiones de la vida cotidiana.

Por lo demás, gracias a la educación física hoy se reconoce la importancia del ejercicio organizado y metódico, no sólo como elemento importante de la conservación y mejoramiento de la salud, sino como aspecto vital en los procesos de socialización y comunicación.

El hombre debe desarrollar sus capacidades, teniendo en cuenta sus dimensiones de la misma vida, la dimensión social, cosmogónica y consigo mismo.

En este mismo sentido la educación física es ante todo, educación, no simplemente adiestramiento corporal. Es acción o quehacer educativo que atañe a la persona, no solo al cuerpo. Este es solo el acceso específico de la persona que utiliza la educación física. Pretende un enriquecimiento de la persona por medio del propio cuerpo. (Berbesi, 1999, pág. 45)

Teniendo en cuenta lo anterior el ser humano es permeado desde la educación física por medio del cuerpo, siendo este el puente entre las demás dimensiones y la construcción de un sujeto activo y mecánico, pero también un ser que siente y que piensa en la interacción con otros sujetos en diferentes contextos. De esta forma, el sujeto se desenvuelve entre su salud y la dimensión emocional.

Con respecto a la lúdica, como categoría importante para abordar en este apartado (Bolívar, 1998) la asume:

Como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

Esta dimensión lúdica en el ser humano expresada en el juego, es una estrategia para la construcción del trabajo en equipo, lo que conlleva a la socialización y convivencia pacífica en diferentes espacios, especialmente en el escolar. Esta propuesta pedagógica desarrollada al interior del grado sexto y dirigida a todos los niños en mención constituye un avance significativo en el mejoramiento del ambiente escolar en clase de Educación Física.

En el mismo sentido Jiménez citado por (Linares Ramírez & Arias García, 2016, pág. 19) afirma:

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se

produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

Con relación a lo anterior, el juego como herramienta lúdica va permitir que el ser humano se salga de la cotidianidad de la vida y cambie esos espacios, que lo llevan a una rutina por momentos únicos.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

La presente investigación se inscribe dentro del enfoque cualitativo, pues trata de analizar el comportamiento de la población a intervenir dentro de un ambiente escolar, el cual se diferencia del entorno social y familiar.

El tipo de investigación es descriptivo, pues tiene el propósito de detallar situaciones y acontecimientos que se manifiestan al interior de la institución intervenida, mediante las interacciones que establecen los estudiantes dentro y fuera del aula de clase. De esta manera, se trata de responder, cómo suceden estas relaciones y cómo se manifiestan dentro de la escuela. También buscará especificar las formas de comportamiento y hábitos que asumen los niños en los diferentes espacios del contexto escolar (descanso, juego, aula, actividades culturales, etc).

3.2 Línea de investigación institucional

Este PID se proyecta desde la línea de Investigación “evaluación, pedagogía y docencia” cuyo sentido se fundamenta en la reflexión constante del quehacer docente, donde converge como punto principal la evaluación como oportunidad para el constante cambio en pro de mejorar los procesos educativos. En este sentido, hablar de la evaluación implica la reflexión constante de los diferentes procesos que emergen dentro y fuera del aula, entre estudiantes y maestros, para transformarlos en estrategias de cambio en la enseñanza. Además, asumiendo como reto el alcance de logros que beneficien el proceso integral de las instituciones.

3.3 Población y muestra

La población a intervenir son 120 estudiantes de grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional de la ciudad de Bogotá. Los cuales serán elegidos de forma aleatoria, conformando un grupo de 20 entre niños y niñas para la muestra. Este grupo se subdivide en grupos de 5. Estos niños se encuentran entre los 11 y 12 años, pertenecientes a diferentes estratos y localidades de la ciudad de Bogotá.

3.4 Instrumentos de investigación

Para el diagnóstico se utilizará diferentes herramientas que permitirán al investigador tener una visión más clara de la situación a indagar, pues permiten recolectar datos importantes para el inicio de todo el proceso. Entre los instrumentos se tienen:

- **Diario de campo:** Es el primer instrumento utilizado para la recolección de la información de este proyecto, por medio de la observación se consigna las diferentes experiencias y comportamientos de los niños durante las actividades en clases, previo a la aplicación de la estrategia de intervención. Para este instrumento se utilizará un cuaderno (ver anexo).
- **La encuesta:** Permite conocer la percepción que tienen los estudiantes acerca del tema que será la excusa para abordar el problema de la población a intervenir.

Esta información es sistematizada, para luego cruzarla con la información final una vez se haya ejecutado la estrategia de intervención. Al final de hará la respectiva reflexión (ver anexo).

4. Estrategia de intervención

4.1 Cooperando ando... y aprendo jugando



fuelle: Elaboración propia

4.2 plan de acción

Para dar inicio a este apartado es importante aclarar que la población a intervenir son 20 escolares elegidos aleatoriamente en clase de Educación física de grado sexto, del Instituto Pedagógico Nacional de la ciudad de Bogotá. Se iniciará con la observación en la ejecución de retos planteados desde algunos juegos cooperativos, además del comportamiento que presentaban

los niños en dicho espacio. Para esta parte de la estrategia, será importante la recolección de información en diario campo para contextualizar la situación a abordar.

Esta estrategia de intervención contará con 8 sesiones de juegos cooperativos, con diferentes desafíos, además se proyectará en 3 fases y contará con 2 meses para la intervención.

Para comenzar el objetivo que plantea la estrategia es fortalecer el trabajo en equipo en clase de educación física a partir de la ejecución del ABJ. Juegos cooperativos.

Teniendo en cuenta que la clase de educación Física es un espacio de esparcimiento y aprendizaje, donde los niños le apuestan a su salud física y emocional. Esta como disciplina pedagógica se encarga de la formación integral del ser humano, como unidad vital indivisible atendiendo a las dimensiones biológica, psíquicas, afectivas e intelectuales (Coy, 2003.Pag22).

Pero donde muchas veces, la ven como zona de confort y de cambio de rutina a un espacio de cuatro paredes y muchas sillas. Sumado a lo anterior, se evidencia la heterogeneidad en cuanto a las habilidades motrices de los estudiantes, causa por la cual, en los espacios de trabajo en grupo, se nota la desunión y el pobre trabajo en equipo. Lo anterior lleva a la desmotivación de algunos estudiantes para este tipo de dinámicas y el pobre logro en los objetivos trazados para dichas actividades.

Por otro lado, es de gran importancia el trabajo en equipo en esta edad por medio de los juegos cooperativos, debido a que los niños están en una transición de quinto a sexto y en esta edad los niños empiezan a construir relaciones en un espacio diferente a su hogar, permitiéndoles adquirir nuevas habilidades y aprendizajes para su diario vivir. Con relación a lo anterior Vygotsky (1995) afirma: aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas (pag 25).

Dado que existe la necesidad de fortalecer el trabajo en equipo en esta población, va a ser importante que los niños durante la clase potencien sus habilidades o destrezas motrices importante en su desarrollo, adicionalmente es importante mejorar la relación de los estudiantes en clase, con el fin de que aprendan a escuchar decisiones o puntos de vista de otros y den a conocer las propias. Así mismo, es importante estimular a los estudiantes tímidos por medio de la confianza que le puedan brindar los compañeros con mejores habilidades motrices por medio de participación activa.

Esta estrategia de intervención se llevará a cabo en el tercer trimestre del 2020 (septiembre a noviembre). Estarán establecidas 8 sesiones con una duración de 2 horas por cada una. El espacio de trabajo será en clase de educación física, por medio de juegos cooperativos, que son una estrategia lúdica, que permiten al jugador trabajar en equipo de una manera divertida, aprendiendo a escuchar las opiniones de sus compañeros y dejando la competitividad de lado. Sumado a lo anterior, el reto hace parte de este tipo de juegos, donde la estrategia y la comunicación serán características fundamentales para el trabajo de grupo. Como lo afirma (Cardona, 2009) Los juegos cooperativos no son juegos diferentes a otros, sólo que su esencia radica en relegar a un segundo lugar el sentido competitivo (el ser ganador o perdedor), lo que induce a los niños a participar de una forma sana.

A partir del aprendizaje basado en juegos, se utilizará una ruleta virtual, la cual de forma divertida la permitirá diferentes opciones de juego cooperativo y retos en equipo. Los niños en esta herramienta registrarán tiempos, estrategias, dificultades, foro de participación con experiencias de equipo.

4.2.1 Recursos

Humanos: maestro y estudiantes.

Materiales: los requeridos en cada juego y coliseo.

didáctico tecnológicos: imágenes de juegos cooperativos, herramienta virtual **ruleta de los retos cooperativos (ver imagen anexo C).**

4.2.2 Planeación de actividades

Las fechas establecidas para ejecución y cierre de las actividades están proyectadas de la siguiente forma:

Septiembre 10 diagnóstico-observación: diario de campo

Septiembre-octubre hasta el 15 de noviembre aplicación de juegos cooperativos y sistematización.

Octubre 20: sistematización y collage.

4.2.3 Contenidos Pedagógicos y Didácticos:

A continuación, se proyectan las actividades que se llevarán a cabo en cada sesión.

Rompehielos: la telaraña

Objetivo: Adecuar o preparar un ambiente agradable y divertido, cuando se va a empezar a trabajar con un grupo. Puede ser para conocerse o entrar en confianza cuando el grupo ya se conoce.

Tiempo: 15 minutos

Numero participantes: 20

4.2.3.1 Juegos cooperativo Pasar el reto

Objetivo: Cooperación, agilidad, trabajo de equipo, liderazgo. Comunicación.

Tiempo: 30 minutos

Número de participantes: 4 grupos de 5 estudiantes

4.2.3.2 Juegos cooperativos Rio de pirañas

Objetivo: Cooperación, equilibrio, agilidad.

Tiempo: 30 minutos

Número de participantes: 4 grupos de 5 estudiantes

4.2.3.3 Juegos cooperativos La pirámide

Objetivo: Cooperación, equilibrio, agilidad, trabajo de equipo, liderazgo, comunicación, confianza.

Tiempo: 30 minutos

Número de participantes: 4 grupos de 5 estudiantes

4.2.3.4 pasa el lapicero

Objetivo: Cooperación, coordinación óculo manual y óculo pédica, agilidad.

Tiempo: 30 minutos

Número de participantes: 4 grupos de 5 estudiantes

4.2.3.5 templo sagrado

Objetivo: Cooperación, agilidad.

Tiempo: 30 minutos

Número de participantes: 4 grupos de 5 estudiantes

4.2.3.6 el robo del tesoro

Objetivo: Cooperación, coordinación, percepción espacial.

Tiempo: 30 minutos

Número de participantes: 4 grupos de 5 estudiantes

4.2.3.7 lluvia de globos

Objetivo: Cooperación, percepción espacio temporal y agilidad.

Tiempo: 30 minutos

Número de participantes: 4 grupos de 5 estudiantes

4.3 Desarrollo de la estrategia

La estrategia de intervención contará con tres momentos:

Inicio:

se aplicarán dos herramientas de carácter cualitativo para indagar en los niños la percepción que estos tienen del trabajo en equipo en actividades grupales, excusa que nos llevará a enfrentarnos a diferentes posturas gracias a una lluvia de ideas por medio la proyección de varias imágenes que representan retos de juegos grupales, y en la que los estudiantes deberán en conjunto, dar una solución de equipo después debatir estos desafíos. En un segundo momento se aplicará una encuesta a los estudiantes donde se les indagará de manera directa y según su experiencia, la percepción de trabajo en equipo.

En conclusión, esta etapa diagnóstica tendrá dos momentos, los cuales servirán para fundamentar esta investigación.

1. La idea es que los niños estén divididos en subgrupos y una vez se les proyecte las imágenes se reúnan y den posibles soluciones a los retos planteados en un tiempo determinado. Una vez estén listos se reúne a todo el grupo y entre todos se debate cual podría ser la respuesta más efectiva.

2. En la encuesta los niños darán su postura sobre trabajo en equipo según su experiencia. Las respuestas dadas se sistematizarán y se socializarán con ellos. El profesor retroalimentará este trabajo al final de la sesión.

Desarrollo

A partir del diagnóstico se proyectará una herramienta virtual llamada **la ruleta de los retos cooperativos** la cual tendrá como finalidad desafiar a los estudiantes por grupos en la consecución de un trabajo en equipo a partir de algunos juegos cooperativos sugeridos por esta herramienta. Cada semana los niños ingresarán a esta herramienta, la cual tendrá varias opciones para la ejecución de las actividades, como tiempo máximo para conseguir la prueba, la cantidad de participantes, indicaciones de cómo realizar la actividad, pueden registrar las dificultades a las que se vieron enfrentados, como también los aciertos de equipo, nuevas maneras de hacer efectivo el reto y el tiempo empleado se registra como indicador de mejora, este último como opción de retarse los grupos para mejorar el desempeño como equipo.

Para el cierre se tendrá en cuenta la plataforma Moodle, herramienta virtual del colegio IPN. En esta se proyectará un foro con preguntas específicas, para recolectar las impresiones de

los niños en cuanto los juegos y la experiencia vivida con sus compañeros a partir del trabajo en equipo.

Cierre:

En esta fase se recolectará toda la información del foro sugerido y lo que los niños registrarán en **la ruleta de los retos cooperativos** principalmente la forma como trabajarán en equipo. Esta información será sistematizada y será analizada junto con la de la primera fase (diagnóstico). A la 8 semana se juntarán los grupos para socializar el material organizado y para sacar las reflexiones finales, las cuales se subirán a la plataforma Moodle del IPN, mediante un collage.

Recursos

Físicos (coliseo, lasos, pelota, sillas, cartulina, marcadores)

Virtuales (imágenes juegos cooperativos, videos de los juegos realizados por los participantes, ruleta, foro Moodle, internet y computador)

Evaluación

La evaluación de la estrategia se llevará a cabo en la última sesión, donde se hará una socialización para hablar de la experiencia vivida en todo el proceso. Al final se construirá un collage con las reflexiones de cada niño.

5. Conclusiones y recomendaciones

Es importante reconocer dentro de la población intervenida, el problema de interacción dentro de la clase de educación física y el modo en que trabajan los estudiantes a la hora de poner actividades grupales. Desarrollar este tipo de actividades puede convertirse en un espacio de tensión y exclusión entre los mismos alumnos, ya que por la naturaleza competitiva del ser humano en ocasiones nos cuesta el trabajo en equipo.

Por tal motivo la elaboración y ejecución de este proyecto se convierte en una oportunidad de construcción para uno como maestro, volviéndose significativo el ejercicio de aprender nuevas formas de llevar el aprendizaje al aula y sistematizar todas las experiencias de los estudiantes en un espacio en el que el trabajo en equipo es importante en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En este mismo sentido, la lúdica es fundamental para la transformación de nuestras prácticas pedagógicas, dándole un sentido más ameno al proceso con los estudiantes e incentivando el quehacer docente hacia nuevos retos encaminados a la innovación.

Sumado a lo anterior, el juego como herramienta lúdica no solo permite al estudiante adquirir destrezas motrices y valores, sino también un aprendizaje social. Es un espacio de encuentro con el otro, donde aprende conocerse y saber entender al otro, todo esto poniéndolo en práctica en su diario vivir.

Además, se puede evidenciar que este tipo de estrategias mediante el juego, une a los estudiantes y les permite mantener una relación basada en la escucha y el respeto en otros espacios diferentes al aula como el descanso, los intercurso, actividades culturales, entre otros. Todo esto gracias al derroche de emociones y expresiones que hacen descubrir al ser humano que hay dentro de cada uno, convirtiéndose en una oportunidad para desarrollar la personalidad y controlar las emociones.

Se recomienda realizar un diagnóstico completo y responsable del problema a intervenir, con el fin de tener insumos para planificar la estrategia de intervención.

Es importante que los maestros proyecten y ejecuten desde sus diferentes asignaturas, propuestas que generen espacios lúdicos, donde el juego permita al estudiante expresarse, divertirse, relacionarse y sobre todo que aprendan a convivir y trabajar con el otro.

Al haber heterogeneidad en cuanto a la personalidad de los estudiantes, es importante el acompañamiento del maestro durante las sesiones del proyecto, este se convierte en el mediador en caso que se presenten problemas entre los estudiantes al no manejar las emociones.

Referencias

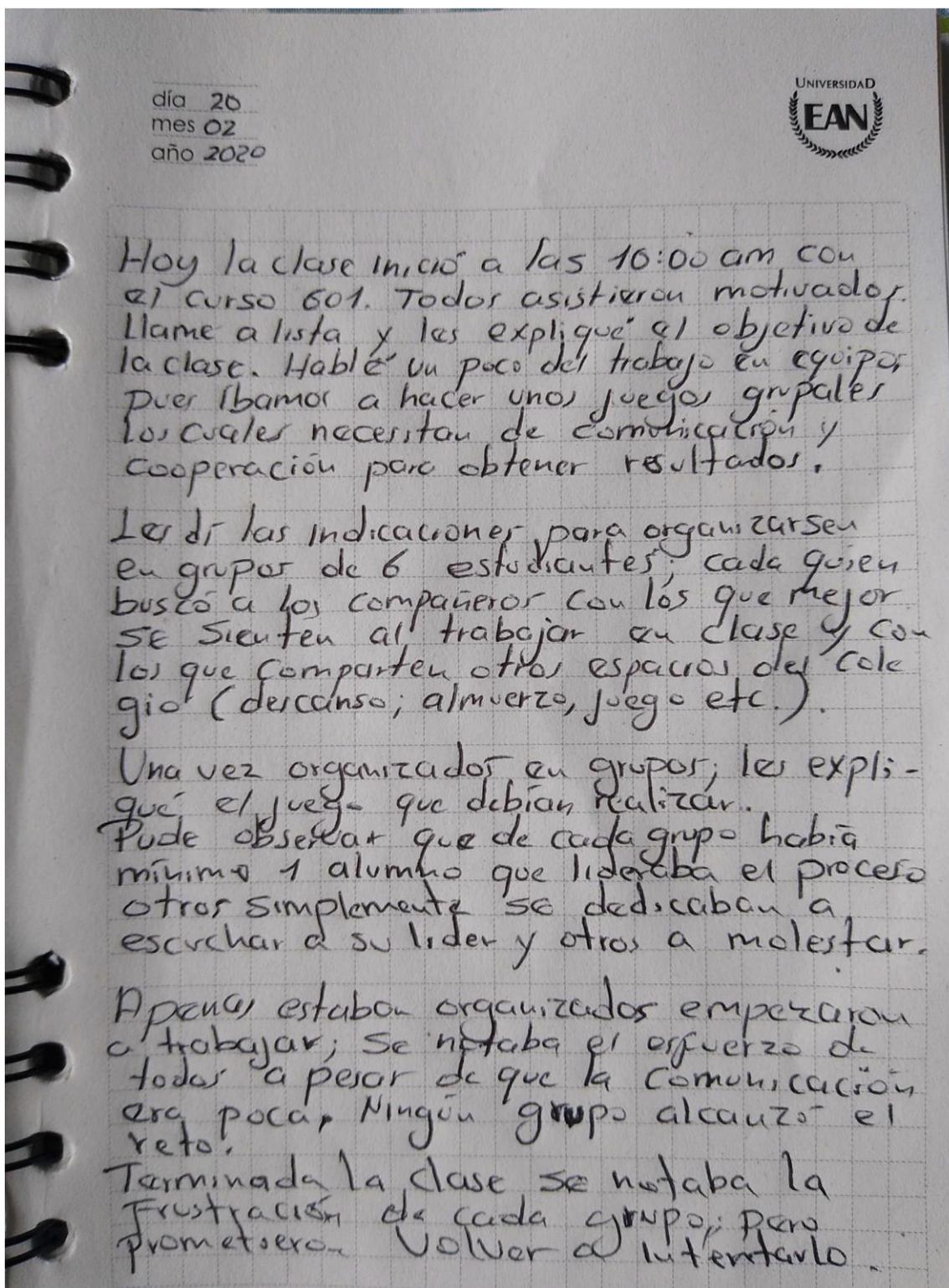
- Berbesi, H. J. (1999). Educación Física y calidad de vida. Bogotá: Color Graphics.
- Bolívar, C. B. (1998). Funlibre. Obtenido de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolívar.htm>
- Cardona, D. A. (2009). Efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo. Obtenido de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/1373>
- Camacho, H. (2003). Pedagogía y didáctica de la Educación Física. Armenia: Kinesis.
- Crespo Rodríguez, B. (2017). Juegos Cooperativos como estrategia de cohesión grupal. Obtenido de <https://idus.us.es/handle/11441/80610>
- Díaz Vásquez, S. T., & Gómez Sánchez, M. (2018). El Juego como Estrategia de Convivencia Escolar: Una Propuesta Lúdica para Niños de. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2046/D%c3%adaz_Sixta_G%c3%b3mez_Miriam_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Durán, A. A. (2018). Trabajo en equipo. Obtenido de https://books.google.com.co/books?id=GG12DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=trabajo+en+equipo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi835679MroAhWwTd8KHTyzB_MQ6AEIOTAC#v=onepage&q=trabajo%20en%20equipo&f=false
- Fernández, I., & Velásquez, C. (2004). Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la. Obtenido de <http://www.labrinjo.ufc.br/phocadownload/velazquezcallado.pdf>
- Linares Ramírez, A., & Arias García, L. (2016). Estrategias lúdicas para hacer del tiempo libre un espacio de formación en valores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/897>
- Molano Guio, D. M. (2018). La Lúdica y La Educación Física, Una Estrategia Pedagogía Para el Fortalecimiento de la Dimensión Interpersonal. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle>
- Rodríguez Castañeda, G. A., & Salina Romero, J. F. (2015). “Los juegos cooperativos como componente curricular del área de educación física para los grados cuarto y quinto de la institución educativa técnica Enrique Olaya Herrera sede hortensia Perilla. Obtenido de

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2766/TE-18470.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vygotsky, L. (1995). Pensamiento y lenguaje. Obtenido de <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

Anexos

Anexo A Diario de campo



Anexo B

Encuesta dirigida a los niños de grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional de la ciudad de Bogotá

Nombre y apellido:

Curso:

El objetivo de esta herramienta es indagar en los niños participantes de esta investigación acerca de lo que perciben y lo que entienden sobre el trabajo en equipo dentro de la clase de educación física.

- 1. ¿Sabes que es el trabajo en equipo?**
- 2. ¿Identificas el trabajo en equipo dentro del grupo de clase? ¿Por qué?**
- 3. ¿Qué roles (funciones) se cumplen dentro de un grupo?**
- 4. ¿Tu experiencia de trabajo en equipo durante la clase ha sido positiva o negativa?**
- 5. ¿Qué tienes en cuenta a la hora de escoger los integrantes de un grupo para trabajar en la clase?**
- 6. ¿Prefieres el trabajo colectivo o individual? ¿Por qué?**
- 7. ¿Cuando trabajas con otros compañeros en clase, toman en cuenta tus opiniones y tú las de ellos?**

Observaciones:

Anexo C

Ruleta de retos cooperativos



fuente: Elaboración propia