

La comunicación asertiva a través de juegos cooperativos en estudiantes de 10 grado del Colegio Gimnasio la Alameda, Soacha, Cundinamarca

Leidy del Pilar Aguirre Caicedo

Angie Natalia Paiva Martin

Jorge Carlos Villadiego Ruendes

Trabajo presentado para obtener el título de Maestría en Educación

Directora

Luisa Fernanda Mónico Muñoz

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Maestría en Educación

Bogotá D.C., febrero 09 de 2023

Resumen

La presente investigación aborda las dificultades en habilidades blandas que tienen los estudiantes del grado 10° con un rango de edad de los 14 a los 16 años; se evidencia la falta de comunicación asertiva, donde la comunicación y expresión de pensamientos, sentimientos y opiniones no son comprendidas por los demás, no se valora ni respeta las opiniones del otro. En este mismo orden de ideas, se plantea la falta de participación por parte de los estudiantes en las sesiones on-line, efecto que generó la pandemia Covid-19 debido al aislamiento al que fue sometida la población y al impacto negativo sobre la calidad de vida de los estudiantes en su salud física y mental, generando como problemática la afectación de la comunicación y las relaciones interpersonales del grado 10° en la institución.

Por lo anterior, se implementa un enfoque cualitativo con estudio descriptivo, ya que, se buscó fortalecer la comunicación asertiva y aplicar desde el área de Educación física 8 juegos cooperativos que permitan contribuir con los procesos de socialización e interacción en los estudiantes a través de una propuesta pedagógica aplicada durante 2 meses.

Como conclusión de esta investigación, se influyó de forma significativa a la población objeto tras la intervención de la propuesta pedagógica mediante los juegos cooperativos, porque se mejoró y fortaleció la comunicación asertiva en los estudiantes, viéndose reflejado en las respuestas que dieron los estudiantes en la entrevista no estructurada en el grupo focal.

Palabras Claves: Comunicación asertiva, juegos cooperativos, educación física.

Abstract

This research addresses the difficulties in soft skills that 10th grade students have with an age range of 14 to 16 years; the lack of assertive communication is evident, where the communication and expression of thoughts, feelings and opinions are not understood by others, the opinions of the other are not valued or respected. In this same order of ideas, the lack of participation by the students in the online sessions is raised, an effect generated by the Covid-19 pandemic due to the isolation to which the population was subjected and the negative impact on the quality of life of the students in their physical and mental health, generating as a problem the affectation of communication and interpersonal relationships of the 10th grade in the institution. Due to the above, a qualitative approach with a descriptive study is implemented, since it sought to strengthen assertive communication and apply 8 cooperative games from the Physical Education area that allow contributing to the processes of socialization and interaction in students through a pedagogical proposal applied for 2 months. As a conclusion of this investigation, the target population was significantly influenced after the intervention of the pedagogical proposal through cooperative games, because assertive communication in the students was improved and strengthened, being reflected in the answers that the students gave in the unstructured interview in the focus group.

Keywords: Assertive communication, cooperative games, physical education.

Tabla de contenido

Resumen	2
1. Introducción	9
1. Problema de Investigación	10
1.1 Planteamiento del problema	10
1.2 Descripción del proyecto	12
1.3 Justificación	14
1.4 Objetivos	17
1.4.1 Objetivo general	17
1.4.2 Objetivos específicos	17
2. Marco de Referencia	18
2.1 Estado del arte	18
2.2 Marco teórico	30
2.2.1 Juegos cooperativos	30
2.2.2 Habilidades Blandas	35
2.2.3 Comunicación	36
2.2.3.1 Comunicación asertiva	36
2.2.4 Cuerpo y comunicación	39
2.3 Marco Legal	41
2.4 Marco Pedagógico.	44
2.4.1 Enfoque del Proyecto Educativo Institucional y Educación física	46
2.4.2 Modelo pedagógico	47
3. Diseño metodológico	50
3.1 Enfoque del diseño metodológico	50
3.2 Línea de Investigación Institucional	52
3.3 Fases de la investigación	53
3.4 Población y muestra	56
3.5 Técnicas de recolección de información y sus instrumentos asociados	57
3.5.1 Instrumento de Diagnóstico	57
3.5.2 Instrumento de Evaluación	58
4. Propuestas Pedagógica “Juego: comunicación asertiva y experiencias”	59
4.1 Descripción	59

4.2	Justificación	59
4.3	Objetivos	61
4.3.1	Objetivo General	61
4.3.2	Objetivos específicos	61
4.4	Desarrollo de las Fases de investigación	61
4.4.1	Fase 1: Diagnostico y reconocimiento de la situación inicial:	61
4.4.2	Fase 2: Desarrollo de un plan de acción	62
4.4.2.1	Contenidos.	62
4.4.2.2	Secuencia de actividades o ruta de acciones educativas.	65
4.4.2.3	Roles de los actores que participan en la propuesta.	74
4.4.2.4	Evaluación.	74
5.	Análisis de Resultados y Discusión	76
6.	Conclusiones y recomendaciones	117
7.	Referencias bibliográficas	121
8.	Anexos	128

Tabla de gráficos

Figura 1. Cambio/afianzamiento de valores a través del juego cooperativo	31
Figura 2. Descripción de las Fases de Investigación	56
Figura 3. Género de la población objeto	76
Figura 4. Análisis de pregunta 1 del instrumento de diagnóstico	77
Figura 5. Análisis de pregunta 2 del instrumento de diagnóstico	78
Figura 6. Análisis de pregunta 3 del instrumento de diagnóstico	79
Figura 7. Análisis de pregunta 4 del instrumento de diagnóstico.	81
Figura 8. Análisis de pregunta 5 del instrumento de diagnóstico	82
Figura 9. Análisis de pregunta 6 del instrumento de diagnóstico	83
Figura 10. Análisis de pregunta 7 del instrumento de diagnóstico	84
Figura 11. Análisis de pregunta 8 del instrumento de diagnóstico	85
Figura 12. Análisis de pregunta 9 del instrumento de diagnóstico	86
Figura 13. Análisis de pregunta 10 del instrumento de diagnóstico	87
Figura 14. Análisis de pregunta 11 del instrumento de diagnóstico	88
Figura 15. Análisis de pregunta 12 del instrumento de diagnóstico	89
Figura 16. Análisis de pregunta 13 del instrumento de diagnóstico	90
Figura 17. Análisis de pregunta 14 del instrumento de diagnóstico	92
Figura 18. Análisis de pregunta 15 del instrumento de diagnóstico	93
Figura 19. Análisis de pregunta 16 del instrumento de diagnóstico	94
Figura 20. Análisis de pregunta 17 del instrumento de diagnóstico	95
Figura 21. Análisis de pregunta 18 del instrumento de diagnóstico	97
Figura 22. Análisis de pregunta 19 del instrumento de diagnóstico	98
Figura 23. Análisis de pregunta 20 del instrumento de diagnóstico	99
Figura 24. Análisis de pregunta 21 del instrumento de diagnóstico	100
Figura 25. Análisis de pregunta 22 del instrumento de diagnóstico	101
Figura 26. Análisis de pregunta 23 del instrumento de diagnóstico	102
Figura 27. Análisis de pregunta 24 del instrumento de diagnóstico	103
Figura 28. Análisis de pregunta 25 del instrumento de diagnóstico	104
Figura 29. Análisis de pregunta 26 del instrumento de diagnóstico	106
Figura 30. Aplicación de juego cuadrado perfecto	108
Figura 31. Aplicación de juego recupéralo	112
Figura 32. Aplicación de entrevista no estructurada en grupo focal.	113

Índice de tablas

Tabla 1. Competencias para desarrollar en Educación física	63
Tabla 2. Cronograma de actividades	64
Tabla 3. Sesión de clase 1	66
Tabla 4. Sesión de clase 2	67
Tabla 5. Sesión de clase 3	68
Tabla 6. Sesión de clase 4	69
Tabla 7. Sesión de clase 5	70
Tabla 8. Sesión de clase 6	71
Tabla 9. Sesión de clase 7	72
Tabla 10. Sesión de clase 8	73

Tabla de anexos

Anexo A. Sistematización de investigaciones	128
Anexo B. Cuestionario de diagnóstico “Comunicación asertiva”	135
Anexo C. Entrevista no estructurada grupo focal	136
Anexo D. Propuesta pedagógica	139

1. Introducción

Las habilidades sociales permiten al ser humano desarrollarse de forma individual o grupal expresando actitudes y sentimientos. Por tanto, es fundamental brindar un espacio desde la educación física para fortalecer la comunicación asertiva que potencie el ser social para interactuar y mantener una continua relación con las demás personas; es por eso, por lo que estas habilidades se deben trabajar en todas las etapas de desarrollo, porque son esenciales para la vida e inciden en el aprendizaje, el comportamiento, el trabajo grupal y en diferentes aspectos de la vida.

Por lo anterior, la comunicación asertiva es una de las principales habilidades que se fortalecerá en este proyecto de investigación, porque se enfoca en una actitud positiva para relacionarse con los demás evitando reproches y discusiones y también permite expresar las opiniones; es la más adecuada para trabajar la interacción y comunicación entre las personas.

En relación con lo anterior, en el Colegio La Alameda del municipio de Soacha (Cundinamarca) se pretende trabajar la comunicación asertiva en estudiantes de grado 10º, como elemento fundamental para su formación integral y de esta manera integrarlo a través de juegos cooperativos. Por lo tanto, este proyecto busca desde la educación física que los estudiantes fortalezcan el trabajo en equipo y la interacción con los otros respetando sus ideas u opiniones.

Finalmente, es conveniente acotar que en los juegos cooperativos no se evidencia la competencia, es decir que tiene un enfoque, en donde no hay ganadores y perdedores sino, que prioriza la comunicación, la cooperación, la integración y participación con sus compañeros de grado.

1. Problema de Investigación

1.1 Planteamiento del problema

Hoy en día es notable la falta de práctica de habilidades blandas como la comunicación asertiva en los niños y jóvenes de Latinoamérica por las diferentes situaciones que se han venido presentando como la exclusión social, el alto porcentaje discriminación tanto de género, racial, religiosa, estrato socioeconómico y actualmente con el retorno a la presencialidad en tiempos de pandemia Covid-19.

Uno de los pilares para una buena convivencia, trabajo en equipo y buena armonía en una sociedad es la comunicación asertiva siendo está el eje para una buena cultura ciudadana, entendiendo la asertividad como lo menciona (Roca Villanueva, 2015):

Como una parte esencial de las HHSS (Habilidades Sociales). Podemos definirla como una actitud de autoafirmación y defensa de nuestros derechos personales, que incluye la expresión de nuestros sentimientos, preferencias, necesidades y opiniones, en forma adecuada; respetando, al mismo tiempo, los de los demás. (p.13)

De acuerdo con lo anterior, si no se fortalece la comunicación asertiva que se establece en esta etapa de la vida y no se maneja con efectividad desde el ámbito escolar, puede verse afectada y se refleja en la aparición de conductas negativas tanto en el contexto académico como social y familiar y como resultado se va deteriorando el manejo de las relaciones interpersonales que son factor fundamental para las habilidades que requiere para su desarrollo e interacción con los demás y la asertividad en los diferentes contextos donde interactúa el estudiante.

Es de amplio conocimiento que una educación física de alta calidad es un medio integrador y eficaz para transmitir a los niños y jóvenes las habilidades, modelos de pensamiento,

conocimientos y valores (Pérez & Vargas, s. f.) Es decir, que se pueden emplear los juegos cooperativos dirigidos a este grupo poblacional ya que, permiten ser un medio para contribuir en la solución de esta problemática porque son generadores de procesos de socialización desde el área de educación física y son un instrumento que permite fortalecer la comunicación asertiva, porque a través de la interacción con los demás se genera un vínculo entre los estudiantes y se aumenta los niveles de disfrute y satisfacción tanto en el ámbito individual como grupal.

La problemática básica es que los estudiantes de grado 10º del Colegio Gimnasio La Alameda, ubicado en el Barrio La Unión de Soacha (Cundinamarca); con el retorno a la presencialidad en tiempos de pandemia COVID 19, se evidencia la falta de comunicación asertiva dificultades en la expresión del afecto, comunicación donde predomina el estilo agresivo, poca tolerancia, irrespeto, y poca aceptación de las diferencias de los compañeros en la clase de educación física afectando la sana convivencia del grupo. De acuerdo con la observación realizada en la clase de educación física en donde se trabajó actividades de trabajo en equipo y se evidencio la falta de comunicación asertiva para lograr el reto planteado por la docente.

Por lo anterior, se plantea la implementación de juegos cooperativos como herramienta que facilite vivencias y experimentación en la clase de educación física y como resultado se fortalezcan las habilidades sociales a través de una comunicación asertiva y de esta forma se contribuya a potenciar la interacción de los estudiantes de la Institución Educativa. Por lo tanto, se trabajará bajo la línea Institucional de Investigación de la Fundación Universitaria Los Libertadores “Evaluación, aprendizaje y docencia” se puede direccionar hacia la construcción de respuestas sociales con conducta asertiva, transformando las expresiones directas de los estudiantes con pensamientos, sentimientos y opiniones propios, respetando y teniendo en cuenta los derechos de los demás a través de propuestas que mejoren las habilidades sociales y se plantea la siguiente

pregunta de investigación ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la comunicación asertiva de los estudiantes de 10 grado del Colegio Gimnasio la Alameda, Soacha, Cundinamarca?

1.2 Descripción del proyecto

Este proyecto de investigación busca asumir retos en el contexto educativo a través del foco de Ciencias Sociales y Desarrollo Humano con Equidad que proponen de Sabios M. (2019) con la línea temática “Promoción de habilidades socioemocionales, competencias ciudadanas y trabajo de memoria histórica” donde invitan a generar un impacto en las competencias ciudadanas o la promoción de habilidades socioemocionales desde el contexto de la educación y que ha sido trabajado y ha demostrado buenos resultados en países desarrollados. Por lo tanto, se toma como referente para la implementación de este proyecto de investigación a través de la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento de la comunicación asertiva en los estudiantes del grado 10 del Colegio Gimnasio la Alameda en Soacha, Cundinamarca.

Por lo anterior, se plantean las investigaciones más relevantes sobre la Comunicación Asertiva y Juegos Cooperativos que fortalecen este proyecto de investigación, teniendo en cuenta autores e investigaciones aplicadas que se direccionan al contexto educativo y corroboran la utilidad de los juegos cooperativos y conductas asertivas en miras de mejorar las habilidades sociales de los estudiantes y reforzar la capacidad de interrelación de los estudiantes, así como, actuar de manera adecuada y apropiada ante las diferentes situaciones logrando fortalecer una comunicación asertiva para una sociedad mucho más justa y sana.

En este mismo sentido, se ubican estudios que se encontraron a nivel nacional, que resaltan la utilización de los juegos cooperativos y la participación de todos los estudiantes para generar metas colectivas con un fin común, invitando a fortalecer el proceso educativo con más

investigaciones que implementen actividades que faciliten el manejo de las emociones y la sana convivencia en el ámbito educativo. Por lo tanto, se reafirma que es de vital importancia abordar la comunicación asertiva desde las clases de educación física y si se hace a través de juegos cooperativos genera un mayor impacto sobre los estudiantes en el contexto educativo.

En función de lo planteado, los estudios que se encontrarán a lo largo de este proyecto de investigación tienen un enfoque y utilizan los juegos cooperativos para la promoción del diálogo entre los estudiantes como la regulación de las emociones y el manejo de conflictos para potenciar el diálogo y respeto por el otro. Por tal razón, se trabajará la comunicación asertiva en el Colegio Gimnasio la Alameda como un camino para fortalecer diferentes aspectos relacionados con las habilidades sociales y las relaciones interpersonales, como el lenguaje apropiado para comunicarse con los demás estudiantes, así como propiciar espacios y entornos agradables para el desarrollo de actividades que le permitan a los estudiantes reflexionar sobre sus procesos de aprendizaje y forma de comunicación con los demás integrantes de la comunidad educativa.

Finalmente, lo que se pretende trabajar a través de las clases es la utilización de los juegos cooperativos y la comunicación asertiva como estrategia que puede ser utilizada para el disfrute, interacción y socialización en el fortalecimiento de las habilidades y destrezas que se generan en estos espacios abiertos de formación y el aprendizaje que resulta de forma espontánea con proyectos como este, que ponen de manifiesto la cooperación, el liderazgo, la innovación y la búsqueda de conocimiento en cada uno de los estudiantes del grado 10 del Colegio Gimnasio La Alameda y que enriquecen la labor del docente del área de Educación física.

1.3 Justificación

Este proyecto de investigación es importante porque, según el Ministerio de Educación y Cultura, la educación física se considera un área obligatoria para el nivel de primaria, secundaria y media pues permite que los alumnos desarrollen destrezas motoras, cognitivas, sociales y afectivas esenciales para su vida diaria. Por lo general, el ámbito educativo es un espacio donde se debe fomentar el desarrollo de habilidades sociales y motrices que permitan formar seres íntegros. (Carbonell, 2018) menciona que esta disciplina contribuye al desarrollo de las capacidades humanas de cada niño en relación con la expresión, la comunicación y la creación.

En este mismo sentido desde la guía 15 del Ministerio de Educación Nacional en las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte se establece que las experiencias comunicativas del movimiento corporal aportan al enriquecimiento personal, la armonía en las relaciones sociales y a una mejor apreciación del mundo y de las cosas, fundamentándose las competencias específicas de la Educación Física, Recreación y Deporte y las competencias básicas, y cómo las primeras contribuyen al desarrollo y fortalecimiento de las últimas.

Teniendo en cuenta lo anterior, la educación física es una materia en la cual se practican las habilidades sociales como la comunicación asertiva, el trabajo cooperativo, se trabaja las capacidades motrices, la iniciación y formación deportiva. Actualmente, las habilidades sociales forman parte del ser humano ya que, se trabajan a lo largo de la vida para el momento de la integración o socialización y para poder convivir en comunidad; es necesario trabajarse desde la edad temprana.

Es primordial destacar, que el trabajo en equipo favorece el compañerismo, el respeto por las opiniones de los demás, y si se incluye el juego cooperativo; se mejoran las relaciones interpersonales de los niños, jóvenes y adultos. Al realizar diferentes actividades colaborativas se prioriza la confianza, la comunicación y colaboración, alcanzando logros de manera divertida, una participación y la construcción de tejido social.

Para fortalecer la comunicación asertiva en los estudiantes de grado 10° del Colegio Gimnasio La Alameda, se hace necesario implementar juegos cooperativos en la asignatura de educación física acorde a las necesidades de los estudiantes para llamar su atención, motivarlos y desarrollar ciertas dimensiones del ser humano como: ética, lúdica, comunicativa, cognitiva y socioafectiva para contribuir al desarrollo integral del estudiante.

De acuerdo con la de Sabios M. (2019) con la línea temática “Promoción de habilidades socioemocionales, competencias ciudadanas y trabajo de memoria histórica” En Colombia se ha avanzado en el desarrollo de competencias ciudadanas, sin embargo se hace necesario implementar y escalar programas que hayan demostrado generar un impacto en esta área de las competencias ciudadanas o al igual que aquellos que logren la promoción de habilidades socioemocionales como lo ha demostrado países como EEUU, Perú y Bután con la implementación de prácticas como yoga o Mindfulness y con la identificación y evaluación de estos programas para direccionar la formulación de política pública de estos países.

De acuerdo con lo anterior, es importante tener en cuenta que el mundo se enfoca en el desarrollo de las habilidades cognitivas como razonar, aprender, expresar y memorizar. Es por eso por lo que, a través del juego se trabaja el bienestar individual y grupal, el éxito laboral y la comunicación.

Por esta razón, se hace pertinente implementar propuestas de investigación que permitan integrar y trabajar sobre esas habilidades socioemocionales, específicamente “la comunicación asertiva” desde el campo de la Educación física a través de juegos cooperativos y se considera pertinente realizar el fortalecimiento de estas habilidades desde las buenas prácticas, aportando con actividades que le permitan al estudiante lograr una comunicación asertiva con sus compañeros y promuevan un mejor clima en el contexto académico. Así mismo, evaluar el impacto que generan estas prácticas en el contexto local del Colegio Gimnasio la Alameda en estudiantes de grado 10 ubicados en Soacha, Cundinamarca ya que, es la institución donde labora uno de los integrantes de este trabajo de maestría y cuenta con el tiempo para ejecutar el proyecto y de esta forma posibilitar la futura aplicación en otros grados de la Institución.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Fortalecer la comunicación asertiva a través de juegos cooperativos en los estudiantes de grado décimo del Colegio Gimnasio la Alameda, Soacha, Cundinamarca.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar en el desarrollo de habilidades sociales como se encuentra la comunicación asertiva de los estudiantes del grado décimo del Colegio Gimnasio La Alameda.
- Elaborar la propuesta de juegos cooperativos que permita fortalecer la comunicación asertiva en los estudiantes del grado décimo del Colegio Gimnasio la Alameda.
- Evaluar la propuesta de juegos cooperativos que se implementara para el fortalecimiento de la comunicación asertiva en los estudiantes del grado décimo del Colegio Gimnasio La Alameda.

2. Marco de Referencia

2.1 Estado del arte

El presente trabajo de investigación toma como referencia las diferentes investigaciones relevantes de la temática Comunicación Asertiva y Juegos Cooperativos, estos estudios fueron realizados en ámbitos internacionales, nacionales y locales y tienen un periodo de antigüedad no mayor a cinco años a partir de la fecha. Aquí se ubican como punto de partida las investigaciones más fructíferas que ayudarán a contribuir al desarrollo del presente trabajo.

En primer lugar, se ubica como referencia la investigación internacional realizada en Chiclayo, Perú. Comunicación Asertiva en el Contexto Educativo: revisión sistemática (Cueva et al., 2021). Las definiciones de comunicación asertiva como capacidad de expresarse de forma verbal, permite la formación de hábitos en autonomía educativa en el educando, genera mejores relaciones entre los estudiantes, directivos y docentes. Dentro de la metodología se encuentra que la investigación tuvo un enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue descriptiva, su diseño fue descriptivo-comparativo y retrospectivo con una técnica de análisis documental. Dentro de los resultados se detalla el procedimiento de obtención de la muestra de estudio de 25 artículos científicos de diversas fuentes y bases de datos con las que se desarrolló la investigación, Asimismo, como conclusión de la comunicación asertiva la definen como una conducta y no una característica de la personalidad; por lo que se habla de asertividad como una habilidad social.

Por otro lado, Navarro-Patón et al (2019), en su trabajo sobre la temática Conductas pro sociales de escolares de educación primaria: influencia de los juegos cooperativos, encuentran en el campo educativo una gran herramienta que permite el trabajo de estas habilidades y conductas en las diversas áreas académicas a través de unos juegos cooperativos. La metodología en esta investigación fue cuasiexperimental, se aplicó un diseño antes-después (o pre-post) de un solo

grupo. La selección de la muestra para la investigación fue de tipo no probabilístico y por conveniencia, según las personas a los que se tuvo acceso. En el estudio participaron 52 escolares de Educación Primaria, de los cuales 26 (50%) eran niños y 26 (50%) niñas. En los resultados, compararon las habilidades de juego justo antes y después de la aplicación de la unidad didáctica de juegos cooperativas y concluyeron que las puntuaciones aumentaban significativamente después de la intervención, así como, las habilidades sociales.

Por otra parte, Arribas, s. f. en su investigación, Contribución del área de la Educación Física al desarrollo socioemocional del alumno, la asertividad, da a entender que son las habilidades socioemocionales e investiga por separado la inteligencia emocional y las habilidades sociales, para luego concentrarse en la asertividad que es el objeto de su estudio. Este trabajo tiene un enfoque metodológico alternativo con modelos educativos en aprendizaje cooperativo, expresión corporal y espacios de acción y aventura, la muestra de esta investigación es un grupo de 2º de Educación Primaria ubicado en una localidad segoviana. Se trata de un grupo de 20 alumnos formado por un total de 13 niños y 7 niñas, los cuales tienen una edad entre los 7 y los 8 años. Entre los resultados se ubican un grupo experimental y otro equipo antes y después de la intervención. Entre las principales reflexiones en esta investigación se encuentra que a partir del desarrollo de conductas asertivas puede lograrse una sociedad mucho más justa y sana en la que los derechos de todos y todas sean respetados.

En otro estudio realizado en Argentina por Ylarragorry, s. f., juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales. Se afirma que si se estudian las habilidades sociales se está permitiendo mejorar la capacidad de relacionarse los niños con su entorno, así como, actuar de manera apropiada ante distintas situaciones. La investigación realizó un estudio de tipo cuantitativo, descriptivo, comparativo; conformada por 14 niños de ambos sexos, entre 8 y 9 años,

pertenecientes a la escolaridad de 3°. Los resultados en la evaluación Pretest, la conducta Asertiva obtuvo un (50 %), seguida de la conducta inhibida (35,7 %); y por último la conducta agresiva (14,3 %). Luego de la aplicación del Programa de Juegos Cooperativos la agresividad desapareció por completo, mientras que el porcentaje de conducta asertiva incremento 28,6% obteniéndose así un valor del 78,6%, seguida de la conducta inhibida con 21,4%. Se concluye y se evidencia que los juegos cooperativos promueven y favorecen la adquisición y/o el perfeccionamiento de dichas habilidades.

También se encontró un estudio acerca de juegos cooperativos realizado en España por Sáez de Ocáriz Granja et al., (2018), transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en Educación Primaria aplicada al contexto educativo, confirma la utilidad de los juegos cooperativos en la identificación de las partes del conflicto y las características que tienen en su origen y en su respuesta, dando pistas al profesor de educación física para afrontar la transformación pedagógica de esos conflictos.

El diseño de la investigación correspondió a una observación participante. El estudio se llevó a cabo con 43 alumnos de Educación Primaria, 21 niños y 22 niñas, de un centro educativo de la ciudad de Lleida (España) de edades comprendidas entre los 8 y los 11 años. Los resultados confirman que el grupo estudiado es altamente conflictivo, un primer problema detectado es la dificultad que presentan para aceptar las reglas. Por consiguiente, es necesario ofrecer al alumnado diferentes experiencias pedagógicas en las que se ponga de manifiesto la importancia y el desarrollo de competencias en la transformación de conflictos, como base para la optimización de la convivencia escolar.

Con respecto a los juegos cooperativos se encuentran dos estudios muy correlacionados, uno en el contexto nacional, (Cerchiaro-Ceballos et al., 2019), Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. Y el otro en el contexto internacional (Galvagno et al., 2018) Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía.

Ambos estudios utilizan un diseño cuasi experimental de tipo cuantitativo, hay que decir que el primer estudio se basa en los niveles de razonamiento prosocial según Eisenberg, pero en ambos estudios se realizan mediciones pretest y posttest en los grupos antes y después de la implementación de un programa de intervención basado en juegos cooperativos. Los estudios se realizaron a una población de 85 niños entre 7 y 8 años, matriculados en una escuela pública de la ciudad de Santa Marta, y el otro la muestra estuvo conformada por 24 alumnos varones de 13 años, la totalidad de la muestra se dividió en dos grupos de 12 integrantes cada uno pertenecientes al 1º año de una Escuela Técnica de gestión pública en Buenos Aires.

Dentro de los resultados obtenidos se deduce que el juego cooperativo busca la participación de todos, dándole importancia a metas colectivas y no a metas individuales, posibilitando la creación y el aporte de todos. De igual manera, se puede decir que adquieren importancia los resultados obtenidos por las dos investigaciones, ya que luego del post- test, registró diferencias estadísticamente significativas respecto del pre- test. Por un lado, se muestra un progreso en el razonamiento moral prosocial de los niños participantes, y por el otro se dice que, en el desarrollo social, la complejidad de las relaciones se puede equilibrar con la ayuda del afecto y la empatía.

Ambos estudios culminan invitando a realizar más investigaciones de este tipo, generando más programas de intervención que utilicen este tipo de estrategias educativas como los son los

juegos cooperativos, orientándose a la disminución de la violencia escolar, o hacia la generación de contextos que faciliten una mejor convivencia o una comunicación más efectiva en el ámbito educativo.

Por otro lado, se encuentran dos estudios nacionales muy parecidos, el de Monzón & Sibaja, Nivel de la Comunicación Asertiva Docente Frente A La Mejora Convivencial; y el estudio de Cañas & Hernández, (2019) Comunicación asertiva en profesores: diagnóstico y propuesta educativa, ambos interrelacionados con la misma metodología; aplicaron un método cuantitativo con un diseño transeccional o descriptivo, aplicado a los docentes. Este tipo de estudios no experimentales permite analizar cuál es el nivel o modalidad de una o diversas variables en un momento dado.

La población del primer trabajo de investigación involucro a 41 docentes de ambos sexos, los resultados obtenidos en la investigación permitieron comprobar el déficit existente en materia de comunicación asertiva y su incidencia para la configuración de una sana convivencia, que como conclusión ha permitido describir las conductas Auto asertivas y Heteroasertivas en la interacción de docentes y su relación con el fortalecimiento de la convivencia.

Por otro lado, en la investigación del segundo trabajo participaron 39 profesores y profesoras; en cuanto a los resultados si aplican la comunicación asertiva la mayoría de los participantes puntuaron por encima del rango promedio, lo que puede ser un indicador de la presencia de comunicaciones de tipo asertivo y a diferencia de la primera investigación los docentes tienen claro la importancia de este tipo de comunicación desde su rol como personas adultas, siendo así, se deduce que los profesores reconocen este tipo de habilidades comunicativas y su aporte para el desarrollo personal, social y profesional.

Del mismo modo el estudio de García et al. (2019), Emociones y habilidades comunicativas en la convivencia escolar en la IE Rural del Sur de Tunja. Es un estudio relacionado con las emociones y su reconocimiento en el ámbito escolar, las habilidades comunicativas y su incidencia en los procesos de crecimiento y relación social. Dentro de su metodología se utiliza el método de investigación cualitativa, con enfoque crítico – social y tipo de Investigación – Acción.

En particular esta investigación en sus resultados y conclusiones deja una reflexión con unos interrogantes: ¿Como los docentes con sus emociones afectan el convivir en el aula? ¿Hasta dónde los docentes están en la capacidad de redefinir conductas y apropiaciones de la realidad vivida en el contexto? En general este trabajo brinda una valiosa oportunidad de evidenciar que educar no es sólo transmitir una serie de contenidos, educar es sentir, pero sobre todo darse la oportunidad de conocer las necesidades de otros.

Asimismo, se ubica un estudio de Tapia & Lozano (2019) Comunicación asertiva y productiva: Casos de estudio en Manizales. Este estudio se enfoca en el sector productivo sin dejar de lado los propósitos de este proyecto. En esta investigación se refleja la problemática de dos microempresas debido a la desconfianza entre los empleados- jefes, los malos tratos y evasión de responsabilidades antes los problemas productivos de la empresa y por ende agresiones verbales y como consecuencia disminución de la productividad.

Por lo anterior, esta investigación se aplicó con un modelo de Comunicación Productiva propuesto por Nosnik, A. (2013), el cual se enmarca con una metodología de comunicación organizacional, se puede decir que, desde las propuestas de la comunicación asertiva, la comunicación abierta es el ideal para cualquier relación interpersonal, sin embargo, en una

organización queda entredicho hasta qué punto es importante o productivo el tener una comunicación de este tipo.

Entre tanto, en una investigación reciente se encuentra a M. Y. B. López et al. (2021), Impacto En La Comunicación Asertiva Debido Al Cambio Organizacional Que Trajo El Covid-19. Este trabajo invita a tener nuevas dinámicas y cambios asertivos para lograr estrategias de comunicación para el desarrollo del personal y cambio organizacional dentro las empresas. Dentro de la metodología utilizada, se dio un enfoque a la investigación explicativa-descriptiva y la implementación de una herramienta llamada LOFA (Limitaciones, Oportunidades, Fortalezas y Amenazas). Se aplico a 19 colaboradores de ambos sexos, en un rango de edad entre los 23 y 35 años. Es un estudio entorno a la asertividad, a pesar de que la población es diferente, ayuda para el análisis de estrategias que se pueden utilizar en el déficit de las habilidades sociales.

Con respecto a los resultados se considera que se han fortalecido los vínculos de comunicación para dar respuestas inmediatas a los procesos, se piensa que la comunicación ha sido asertiva, sin embargo, se requiere fortalecer la comunicación entre las organizaciones y sus funcionarios ya que, por la virtualidad, se limita difusión con claridad de la información.

En otras investigaciones locales acerca de la comunicación asertiva, se encuentra el estudio Desarrollo de la Comunicación Asertiva Como Factor Fundamental en los Procesos de Socialización (D. A. B. López et al., s. f.). En este trabajo se identifica el déficit de habilidades sociales, por ende, el maltrato físico y verbal entre personas. Es por esto, que tienen como fin contribuir a una sana convivencia para mejorar las relaciones interpersonales, potenciando los componentes socio afectivos, cognitivo y práxico del ser humano.

En cuanto a la metodología se encuentra un método didáctico de evaluación con enfoque reflexivo. En los resultados de la intervención, se observó que las personas que en su momento eran pasivas empezaron a ser aceptadas, respetadas y escuchadas; se denotan cambios en las conductas comunicativas de los grupos mejorando así el compañerismo, el respeto por la opinión del otro y el diálogo, contribuyendo a una sana convivencia para así mejorar las relaciones interpersonales desde las clases de educación física.

Entre los referentes locales se encontró otra investigación Juegos Cooperativos Como Estrategia Didáctica Para Mejorar La Convivencia Escolar En Las Estudiantes De Grado Quinto Del Colegio Técnico Menorah IED (Ospina Rodríguez, 2018). Este trabajo investigativo buscó observar, documentar, reflexionar e intervenir, recolectando datos que permitieran dar respuesta ante la situación de conflicto evidenciada en el grupo de estudiantes del grado quinto del Colegio Menorah IED, planteando una estrategia de intervención desde lo didáctico, utilizando talleres con propuestas de juegos cooperativos que permitieran fomentar la cooperación, el respeto por la diferencia evitando de tal forma las agresiones relacionales y verbales que afectan la convivencia escolar. La metodología planteada fue acción en el aula de Stenhouse (1998) y Elliott (1990) con un enfoque cualitativo.

Entre los resultados que arrojó esta investigación, se encontró que los estudiantes, mediante la sensibilización de los juegos cooperativos, empezaron a trabajar sobre el manejo asertivo del diálogo, el respeto por la diferencia, el trabajo cooperativo donde cada uno desde su cotidianidad y su potencial aporta a la construcción de un logro común. Por lo anterior, se ubica este estudio como referente de la investigación, porque los resultados se consideran como base que respalda el objeto de investigación de este proyecto, que está direccionado a aplicar juegos cooperativos que

fortalezcan la comunicación asertiva en los estudiantes de grado décimo del Colegio Gimnasio la Alameda.

En este mismo contexto, se ubica la tesis de Gamba Figueroa (2020) de la Universidad Militar Nueva Granada en Bogotá, denominada: Más juego - mejor convivencia: El juego como estrategia pedagógica para el manejo de conflictos en el grado noveno del colegio Nicolás Gómez Dávila, cuyo objetivo era desarrollar una estrategia pedagógica desde el área de Educación Física que, a través del uso de juegos cooperativos, fortalezca las habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas para el manejo del conflicto en los estudiantes.

Dicha investigación, se llevó a cabo en la clase de Educación Física tras una reflexión propia sobre la necesidad de abordar esta problemática de manera formativa, buscando, desde la clase, no sólo por el fortalecimiento de habilidades motoras sino también socio afectivas, porque esta investigación buscó generar transformaciones en la convivencia de tres grupos de noveno a partir de una reflexión sobre la práctica docente y la comprensión de los modos en que dicha estrategia pedagógica propende por el desarrollo de habilidades para que los estudiantes manejen constructivamente el conflicto. Se ubica desde un enfoque epistemológico crítico -social, con una perspectiva cualitativa con un diseño de investigación -acción cuyas etapas se fundamentan en lo planteado por Evans Risco (2010).

Por lo anterior, se desarrolló un árbol de problemas para realizar un diagnóstico de la situación convivencial del grado y una matriz de objetivos que diera cuenta de los resultados esperados tras la implementación del proyecto de investigación. Los resultados que arrojó esta investigación muestran que el juego cooperativo se configura como una condición de posibilidad para generar espacios que permitan que los educandos dialoguen, comprendan la importancia de

pensar en el otro y sean más conscientes de la forma como han manejado sus conflictos y de las consecuencias que trae la agresión.

De acuerdo con lo anterior, se toma como referente para esta investigación, porque utilizan los juegos cooperativos para promover el diálogo entre los estudiantes y la regulación y manejo de conflictos, el ubicarse en el lugar del otro y se enfoca en uno de los objetivos específicos de este proyecto de investigación que es implementar una propuesta de juegos cooperativos en los estudiantes del grado décimo del Colegio Gimnasio la Alameda para mejorar la comunicación asertiva.

Otra tesis que es conveniente citar es la de Cantor Camacho & Zabala Hernández (2018). Titulada “No Es Lo Que Digo, Sino Cómo Lo Digo” Una Estrategia Pedagógica De Comunicación Asertiva Para Mitigar Comportamientos Agresivos En Niños De Primero Y Segundo Del Colegio Compartir Recuerdo IED. Esta investigación tuvo por objeto generar una propuesta pedagógica, la cual ayudará a mitigar los comportamientos agresivos de los estudiantes de primer y segundo grado del Colegio Compartir Recuerdo IED, de la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá y se utilizaron talleres pedagógicos en donde se dan pautas de cómo comunicarse con los pares y demás personas, de manera verbal y no verbal.

El diseño metodológico, se planteó desde el paradigma socio crítico, con un enfoque cualitativo, un alcance descriptivo y un tipo de investigación enfocado en la investigación-Acción. Se desarrollan cuatro fases metodológicas que son: Planificación, Acción, Observación y Reflexión. También, se resalta que realizaron un análisis inicial de comportamientos utilizando una ficha de observación comportamental (FOC) en la que, a través de la observación, se registraban los comportamientos de los estudiantes en las categorías de Agresiones Físicas,

Agresiones verbales y Agresiones Sociales; en el desarrollo de una carrera de observación. Por lo tanto, para este proyecto de investigación se utilizará un cuestionario de comunicación asertiva que apunta a resolver uno de los objetivos específicos planteados.

Finalmente, este estudio plantea una conclusión relevante y que aporta a esta investigación y es la comunicación asertiva como una estrategia pedagógica valiosa para ser utilizada como herramienta de transformación de comportamientos agresivos en los niños de la institución, ya que permite la adquisición de habilidades sociales que tienen un impacto positivo dentro de las interacciones de los estudiantes. Asimismo, permiten fundamentar y sirven de sustento para este trabajo de investigación, porque se pretende fortalecer la comunicación asertiva a través de la aplicación de juegos cooperativos.

En este mismo orden de ideas, se resalta la tesis de Cuberos Obando (2021). El juego infantil en el potenciamiento de la inteligencia emocional, el desarrollo de la empatía y la autorregulación del aprendizaje, en los niños de Primera Infancia que hacen parte de la estrategia “Aulas felices”, orientada desde UNIMINUTO, Soacha. Que tuvo como objeto de estudio conocer la incidencia del juego infantil en el potenciamiento de la inteligencia emocional, el desarrollo de la empatía y la autorregulación del aprendizaje, en los niños de Primera Infancia que hacen parte de la estrategia “Aulas felices”, orientada desde la Licenciatura en Pedagogía Infantil, UNIMINUTO, sede Soacha.

El diseño metodológico de este estudio fue de corte cualitativo, con un alcance exploratorio, con una población y muestra objeto de estudio, estuvo conformada por 25 niños beneficiarios del Proyecto “Aula Móvil” habitantes de las 6 comunas del Municipio de Soacha Cundinamarca. los resultados que se obtuvieron en este estudio mostraron que, el juego infantil en

el aula de clase estimula el desarrollo de la autoconciencia en las infancias, permite que los niños adquieran habilidades de autoconocimiento y autocontrol emocional, desarrollen procesos socio afectivos más profundos y tengan mayor sentido de la empatía y el trabajo en equipo.

Por lo anterior, esta investigación concluye que desde las acciones pedagógicas formuladas desde la estrategia “Aulas Felices”, se logró evidenciar la incidencia tan importante del juego infantil en el potenciamiento de la inteligencia emocional, el desarrollo de la empatía y la autorregulación del aprendizaje en estos niños objeto de estudio. En este sentido, se reafirma la importancia que tiene el desarrollo de propuestas de investigación que permitan fortalecer la comunicación asertiva a través de juegos cooperativos en las instituciones educativas y de esta manera potenciar el diálogo y respeto por el otro.

De acuerdo con los referentes mencionados anteriormente, se identifica una base científica de soporte para el problema planteado en esta investigación. La revisión que se llevó a cabo permite evidenciar la importancia de formular investigaciones relacionadas con la comunicación asertiva y los juegos cooperativos a través de la implementación de estrategias que fortalezcan el proceso educativo y los problemas reales del contexto brindando posibles soluciones a las necesidades de la Institución Educativa.

Por lo tanto, los estudios ubicados son el sustento y la base para el fortalecimiento de este proyecto de investigación. La sistematización de las investigaciones que soportan el estado del arte de este proyecto de investigación se menciona en el Anexo A. Asimismo, el soporte de las investigaciones realizadas permite plantear este proyecto de investigación que busca la aplicación de la comunicación asertiva a través de juegos cooperativos en estudiantes de 10 grado del Colegio Gimnasio la Alameda, porque son fundamentales para el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas y la contribución al conocimiento científico desde el área de Educación física.

2.2 Marco teórico

Los conceptos claves que fundamentan este proyecto de investigación son la comunicación asertiva y los juegos cooperativos para entender y profundizar en la problemática planteada.

2.2.1 *Juegos cooperativos*

Los juegos cooperativos son aquellos en donde no hay competencia, por ende, no hay ningún ganador ni perdedor con el fin de trabajar en conjunto y se pueda cumplir el objetivo. Así como lo menciona (Castro Cuervo et al., 2014):

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los estudiantes 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, con estos juegos se puede Fomentar el trabajo en equipo a través del juego y se pueden conocer los valores y actitudes que priman en estos. (p. 31)

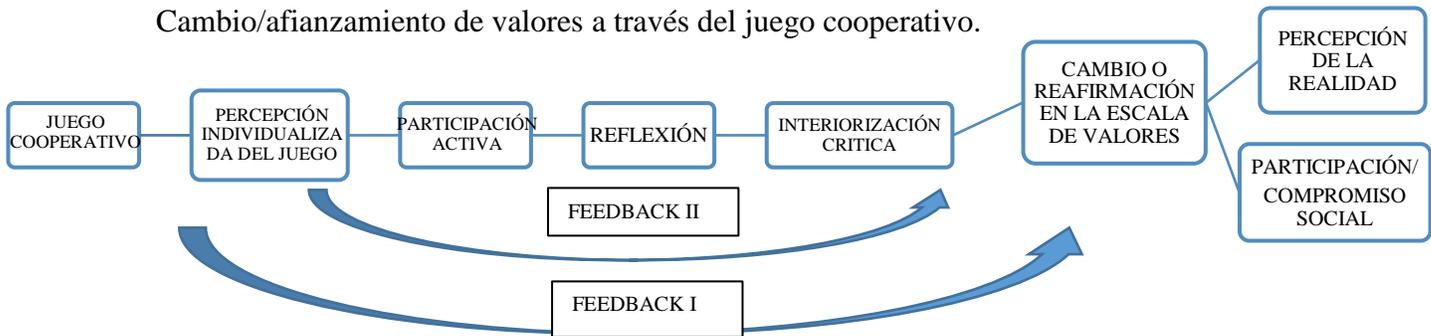
Teniendo en cuenta lo anterior, se sigue la misma postura del autor, porque los estudiantes aprenden a compartir, a relacionarse con sus compañeros y con otros fuera del horario escolar, a trabajar en equipo por un mismo objetivo y aprender a ganar o perder como un grupo empleando buena comunicación. En este sentido se plantea trabajar de forma vivencial, donde se enfoque la ayuda a los demás, el beneficio común, el reconocimiento del otro y la necesidad de cooperar para alcanzar un objetivo común que beneficie el crecimiento personal y social.

De acuerdo con la Figura 1 y dado que esta investigación se concentra en el fortalecimiento de la comunicación asertiva y se utiliza como medio el juego cooperativo como condición de participación de los estudiantes, se pretende emplear para el desarrollo y la interiorización de

habilidades sociales, que permitan potenciar su manejo en el ámbito personal como social dentro del contexto de la educación física.

Figura 1.

Cambio/afianzamiento de valores a través del juego cooperativo.



Nota. Tomado de JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA - Raúl Omeñaca Cilla, Jesús Vicente Ruiz Omeñaca - Google Libros, s. f.

En este sentido, el juego cooperativo armoniza dos enormes acontecimientos que no se proporcionan en otras ocupaciones orientadas hacia la enseñanza para el bienestar y la convivencia. En los chicos del grado inicial, es fundamental ya que las reacciones de participación llevan relacionadas el desarrollo del auto criterio, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los otros, de la comunicación, las interrelaciones sociales, además se incrementa la alegría, debido a que desaparece el temor al fracaso y a ser rechazados por los otros. Torpoco Castillo (2018) menciona que:

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (p. 22)

Por lo tanto, los juegos cooperativos son propuestas que buscan reducir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo reacciones de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. No tienen que promover la supresión de competidores: el diseño del juego busca la incorporación de todos.

De acuerdo con Godoy et al., (2021) el juego cooperativo es definido como un dispositivo reflexivo, lúdico y pedagógico en el que todos sus participantes trabajan juntos hacia una meta común, su intención es que cada uno dé lo mejor de sí, reconociendo que el proceso es lo más importante, se gana o se pierde en equipo. Sus características principales son la inclusión, la participación y el respeto al otro. Por lo anterior, la implementación de los juegos cooperativos en la clase de educación física es una herramienta clave para promover la participación de los estudiantes fomentando el disfrute del proceso y no la competencia. En este mismo orden de ideas, está la definición de (Landazabal, s. f.) quien reconoce que:

El juego cooperativo promueve la comunicación, incrementa el compartir, la ayuda, la cooperación y las conductas asertivas en la interacción con los otros y, además, disminuye conductas de agresividad, terquedad, apatía, retraimiento, ansiedad y timidez, con ello se mejora el ambiente y la cohesión grupal, facilitando la aceptación a la diversidad, aumentando la autoestima, el valor y el reconocimiento hacia los demás. (pp.11-12)

Esta definición tiene un aporte significativo porque menciona elementos relevantes como el juego cooperativo, la comunicación y las conductas asertivas en el proceso de socialización e interacción con los otros, que es el fin de esta investigación. De acuerdo con Martín Herrero, (2016):

En el juego cooperativo se van a desarrollar habilidades sociales que en otros juegos no se dan. Todos deben trabajar de forma conjunta, por lo que el ambiente debe ser lo mejor posible, de no ser así, si no existe una buena conexión grupal, el objetivo no será alcanzado. (p.8)

Por lo anterior, es importante propiciar ambientes de aprendizaje donde se vivencien los juegos cooperativos que se ubican en la propuesta pedagógica y que permitan potenciar la comunicación asertiva y fomentar el trabajo en equipo, el liderazgo y la participación de todos, en miras de compartir conocimientos y experimentar vivencias que mejoren la convivencia y la comunicación de los estudiantes del grado 10 del Colegio Gimnasio La Alameda.

Dueñas Nuñez & Scull González (2021) menciona que los juegos cooperativos tienen los siguientes beneficios:

- Son divertidos y alegres para todos.
- Hay un sentimiento generalizado de satisfacción.
- Se intercalan trabajos de grupos.
- Comunicación eficaz.
- Los participantes aprenden a tener un sentido de unidad y a competir el sentimiento de victoria y conciencia grupal.

Como tal, una de las estrategias para usar el juego cooperativo es saber que no se enfoca en el resultado final, sino en el proceso, lo que permite que los estudiantes se diviertan, aprendan, fortalezcan y participen activamente. Según Bedoya, C.A. (s.f) menciona que los juegos pueden dividirse según su objetivo:

- **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, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.
- **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.

Después de estas clasificaciones, se puede ver que es importante emplear juegos cooperativos independientemente del tipo que sea, ya que, cuando se usan en el aula diferentes habilidades servirán de base para el conflicto entre la mediación de los integrantes del grupo. Además, los alumnos aprenden durante el juego.

2.2.2 Habilidades Blandas

Las habilidades blandas son destrezas que van ligadas con la parte emocional y dicha capacidad que tiene la persona para interactuar a nivel personal y profesional permitiendo una comunicación, una forma de ser y acercamiento que hacen que se relacione de manera efectiva con los demás. Así como lo menciona (Mujica, 2015):

Las habilidades blandas tienen relación con lo que se conoce como inteligencia emocional; la relación y comunicación efectiva se ve afectada principalmente por la capacidad de conocer y manejar las emociones, tanto en nosotros mismos como en los demás. También se puede utilizar el término de "competencias interpersonales" para agrupar a estas habilidades en una persona. (p. 2)

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante que el ser humano trabaje las habilidades blandas porque son un factor clave para el éxito de cada persona dentro de las diferentes situaciones

de la vida cotidiana como el colegio, la familia y el trabajo para poder manejar, expresar sus sentimientos y emociones; es por eso que dentro de las habilidades blandas se destacan la organización, el trabajo en grupo, la puntualidad, las habilidades sociales, la creatividad, el trato interpersonal y la comunicación asertiva como una de las habilidades más importantes.

2.2.3 Comunicación

La comunicación es un factor muy relevante que favorece las relaciones interpersonales y ha sido un medio de expresión desde la antigüedad. En la actualidad es vista como una competencia relevante en todos los campos de acción de los profesionales, por los elementos que se establecen en la transmisión de un mensaje como en la comprensión de este, por las herramientas que proporciona y la utilización en el proceso de aprendizaje entre las personas.

2.2.3.1 Comunicación asertiva

La comunicación asertiva es una habilidad en la que el ser humano puede expresar o comunicar algo a otra persona sin necesidad de ofender o perjudicar. Duarte (2005), define la comunicación desde el aula de clase como “el conjunto de procesos de intercambio de información entre el profesor y el estudiante y entre los compañeros entre sí, con el fin de llevar a cabo dos objetivos: la relación personal y el proceso de enseñanza-aprendizaje” complementando el término anterior, se ubica la asertividad como la propia convicción de actuar de forma libre y con la capacidad de expresar sentimientos, emociones y pensamientos enfocados en el respeto y la dignidad, sin invadir las creencias y formas de actuar de las demás personas.

Para tener claro el concepto de comunicación asertiva y poder aplicarla en los diferentes espacios es necesario tener en cuenta algunos aspectos externos como: nivel de autoestima,

facilidad al momento de hablar y tranquilidad corporal, despejar inquietudes, mostrar respeto hacia los demás y generar confianza en sí mismo.

Así como lo menciona (Rengifo Hernández, 2014)

Es relevante destacar que la asertividad no es un rasgo de la personalidad del ser humano, pero sí de la conducta, por lo que puede verse como una habilidad que se puede trabajar para mejorar las relaciones sociales interpersonales, la asertividad debe observarse como el valor agregado que se le da a la comunicación organizacional para que se convierta en una comunicación de calidad, efectiva, segura y sobre todo confiable, aspectos en los que se ahondará más adelante. (p.13)

De acuerdo con lo anterior, la comunicación y la asertividad tienen una estrecha relación, siendo esta clara, eficiente y lógica en el ámbito educativo, puesto que los maestros tienen que permitir que la comunicación con los estudiantes de décimo grado del Colegio Gimnasio La Alameda, sea abierta, honesta e integrada, incorporando el respeto recíproco entre ellos.

Otro significado de comunicación asertiva pertinente para el desarrollo de esta investigación es el citado por Rengifo Hernández (2014) quien indica que:

Sin excepción, los seres humanos tenemos la necesidad de expresar pensamientos, sentimientos, emociones, ideas entre otros, todas estas situaciones al hacerse manifiestas o exteriorizadas, van marcando y/o evidenciando los rasgos de personalidad de cada ser humano, a su vez que lo convierten en un integrante activo de la sociedad. (p. 5).

Por lo tanto, tener la oportunidad de fortalecer los procesos de comunicación desde el área de la Educación física permite promover ciudadanos que respetan la diversidad y la opinión del

otro, expresando sus ideas de forma asertiva. Asimismo, se posibilita el equilibrio, la vivencia y la expresión de sentimientos, pensamientos y emociones que permitan la defensa de los derechos personales sin violentar los ajenos, valorando la opinión propia y la escucha activa en el control de las emociones y conductas empáticas que se reflejan en el desarrollo de habilidades sociales, personales y profesionales de los estudiantes.

Pereira (2008) indica que:

En la conducta asertiva pueden identificarse muchos indicadores expresivos tanto verbales como no verbales, entre ellos la capacidad de mirar a los ojos, el empleo de un volumen, modulación y entonación de la voz adecuados, la fluidez verbal, posturas corporales, gestos y contenidos verbales de los mensajes apropiados (p. 26).

De acuerdo con lo anterior, una conducta asertiva es una habilidad social y se relaciona directamente con la comunicación y con la conducta que asume una persona en una situación específica, en un evento o en una circunstancia. Un ejemplo de esto es cuando una persona expresa de forma verbal y no verbal una idea o un mensaje, siendo clara y pertinente con la información sin llegar a violentar u ofender a los demás.

Es pertinente resaltar que la comunicación y la asertividad son dos términos que están relacionados, son eficientes, eficaces y facilitan la expresión de las personas logrando establecer relaciones interpersonales honestas, sinceras y respetuosas a través de la empatía en las acciones que se desarrollan en cualquier contexto donde se desenvuelve el ser humano. En el ámbito escolar una comunicación asertiva favorece de forma significativa la resolución de conflictos entre los estudiantes, el control de las emociones y facilita la interacción social, incluso, se ve reflejado en ámbitos personales, familiares y laborales.

2.2.4 *Cuerpo y comunicación*

Ubicar una definición de cuerpo es un tema bastante amplio y a la vez complejo de entender porque se aborda desde la anatomía, biología, las ciencias sociales y humanísticas con diferentes enfoques y constructos, pero en esta búsqueda se da paso a ubicarlo desde otros discursos y otras disciplinas, por ejemplo, desde el campo de la Educación Física. Porque es entender y visibilizar el cuerpo desde el trabajo de campo como agente de manifestación de una cantidad de emociones, de pensamientos, de una proyección de ese ser que se comunica de forma verbal y no verbal, donde el docente tiene la posibilidad de ser un agente observador y de generar actividades donde los estudiantes puedan manifestar esa comunicación a través del cuerpo y sus diversas subjetividades, donde se da espacio al aprendizaje, a la vivencia de experiencias, a la identificación de expectativas, a las necesidades educativas y la posibilidad de ser escuchados y de comunicarse con los demás, convirtiendo la clase en un espacio que fortalezca la sana convivencia entre los estudiantes.

En este sentido, la consideración de los cuerpos en la escuela es un tema de importancia para comprender el modo en que (...) se incorpora ese orden social en los sujetos (Mora, 2017). Donde el docente es un intermediario entre el estudiante, la manifestación de las emociones y el proceso de aprendizaje. Por lo anterior lo que se pretende con este proyecto de investigación es repensar el cuerpo desde un enfoque humanista donde se tiene en cuenta al estudiante desde sus necesidades de comunicación verbal y no verbal, de reconocimiento de expresión a través del cuerpo y de las manifestación de emociones a través del juego cooperativo que como bien se ha venido hablando es un juego que implica la cooperación y el trabajo en equipo, donde se fortalece la comunicación y se da protagonismo al cuerpo que se expresa en el ambiente que se propicia en las clases de educación física. En este mismo sentido Galak, s. f., piensa que el cuerpo en un

sentido más amplio no se debe definir como un organismo en un entorno individual sino desde la óptica del lenguaje, el símbolo y el significado cultural.

Por lo anterior, los estudiantes en la clase de Educación Física quieren jugar y aprender jugando, a través de actividades recreo-deportivas y lúdicas, donde puedan expresarse a través del cuerpo de forma verbal y no verbal con las diferentes estrategias pedagógicas y didácticas que establece el docente, fortaleciendo el desarrollo integral del estudiante que es reflejo de emociones, actitudes, ideas y aprendizaje para desenvolverse en la sociedad porque va forjando su personalidad y la capacidad de resolver problemas de la vida cotidiana. De esta manera, los discursos de la Educación Física no se circunscriben únicamente en el físico, sino que hacen efecto en la concepción del ser humano en su conjunto (Barbero González, 2005).

Teniendo en cuenta lo mencionado, a través de la educación física se hallan diferentes formas de comunicación debido a la necesidad que se tiene actualmente de expresarse y emplear juegos que llamen la atención del estudiante para poder comunicarse; de esta manera se emplea el cuerpo para la realización de las diferentes actividades ya que, el cuerpo a veces habla por sí mismo lo que hace que se convierta en un activo importante para la comunicación.

Del mismo modo una característica fundamental es la no utilización de escritos para poder expresar, sino que el cuerpo por sí solo representa gestos, movimiento o expresiones faciales en busca de comunicar lo que se siente o piensa a la otra persona; el valor de conocer cuáles son las maneras de comunicación corporal radica en tener dicha elección para comunicar ideas y emociones inmediatamente. Y como seres sociales sienten la necesidad de estar comunicados con los demás, por lo cual se opta por herramientas comunicativas seguras.

Por lo anterior, la educación física es importante porque educa en valores y enseña que es indispensable aceptar a las demás personas como son, reconocer el esfuerzo de todos y cada uno dentro de un grupo. También, aprecia y reconoce la importancia de todos al momento de disfrutar y pasarla bien porque se integra de manera contextualizada y coherente los contenidos propios de la materia con valores como; solidaridad, tolerancia, respeto, libertad e igualdad empleando actividades recreo deportivas, juegos individuales y cooperativos para fortalecer el conocimiento, la práctica física y la comunicación.

2.3 Marco Legal

Dentro del marco legal, las leyes que van a ser mencionadas se refieren a las bases legales que sustentan el objeto de estudio. Una de las primeras normas es la Ley 181 de enero 18 de 1995 por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el Sistema Nacional del Deporte, se tiene en cuenta los siguientes artículos:

- **Artículo 1.** Los objetivos generales de la presente Ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad.

- **Artículo 10.** Entiéndase por Educación Física la disciplina científica cuyo objeto de estudio es la expresión corporal del hombre y la incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos con sujeción a lo dispuesto en la Ley 115 de 1994.
- **Artículo 46.** El Sistema Nacional del Deporte es el conjunto de organismos, articulados entre sí, para permitir el acceso de la comunidad al deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

De acuerdo con la Constitución Política de Colombia de 1991, se tiene en cuenta los siguientes artículos:

- **Artículo 44.** Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión.
- **Artículo 52.** El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación forman parte de la educación y constituyen gasto público social.
- El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.
- **Artículo 67.** La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

- **Artículo 79.** Establece que todas las personas tienen derecho a gozar de un ambiente sano. La ley garantizará la participación de la comunidad en las decisiones que puedan afectarlo.

De acuerdo con la Ley (*Ley 934 de 2004 - Gestor Normativo*, s. f.) por la cual se oficializa la Política de Desarrollo Nacional de la Educación Física y se dictan otras disposiciones. Se tiene en cuenta los siguientes artículos:

- **Artículo 1.** En todos los establecimientos educativos, privados y oficiales, conforme a la Ley 115 de 1994, se incluirá el programa para el desarrollo de la educación física.

Teniendo en cuenta algunos artículos que mencionan la Ley 115 de 1994, se menciona:

- **Artículo 5.** Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines que sobresalen en esta investigación:

2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

- **Artículo 14.** El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo.

La normativa que se tiene en cuenta para ambientes saludables y actividad física se menciona a continuación:

La Ley 375 de 1997 (*Ley para la Integración de los Jóvenes en la Política*, s. f.) es la Ley de la juventud establece que el Estado debe garantizar el ejercicio del derecho de los jóvenes a la recreación, práctica de deporte y aprovechamiento creativo del tiempo libre. Para esto dispondrá de los recursos físicos, económicos y humanos necesarios.

Ley 715 de 2001 (*El sector público estatal y las competencias de las entidades territoriales en Colombia / Derecho y Realidad*, s. f.) que señala que corresponde a las entidades territoriales, coordinar acciones entre los municipios que permitan fomentar la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física.

2.4 Marco Pedagógico.

La estrategia pedagógica busca a través de las acciones encontrar ese recurso que ayude al niño a desarrollar un aprendizaje significativo, a través del juego cooperativo como herramienta didáctica se busca un medio donde los niños exploren la necesidad de socializar con los demás, dentro de los escenarios habituales donde se explora y desarrolla estas experiencias es la escuela.

Aquí se demuestra que el juego potencializa los procesos de enseñanza y aprendizaje, adquiriendo nuevos saberes y desarrollando habilidades emocionales, cognitivas y comunicativas en los estudiantes.

Teniendo en cuenta las acciones pedagógicas se plantea lo dicho por Gamba Figueroa (2020) donde afirma; No es posible alcanzar los fines, sin iniciar una estrategia pedagógica a partir de un

diagnóstico de la realidad educativa que lleve después a plantear acciones planificadas y erigir un proceso de evaluación (p.42).

Con relación a las estrategias pedagógicas se toma como referencia a Vygotsky y su teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores que le ha aportado significativamente al desarrollo no solo de la psicología y la educación, sino que también ha sido aprovechado por la pedagogía. Desde el juego deriva la necesidad que tiene la persona de entrar en contacto con los demás, de allí que el hombre actúa sobre los estímulos y los transforma, aquí es donde a través del pensamiento y el lenguaje inicia la interacción social.

Por lo anterior se corrobora con lo planteado por Lev Semyónovich Vygotsky (1924) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsiones internas individuales (Uribe Ursola, 2018)

Así mismo existen unos principios teóricos que Vygotsky establece en su teoría sociocultural y el cual Sánchez-Domínguez et al, (2020) menciona se puede referir sintéticamente al menos tres puntos de partida; primero, que la psicología humana y por lo tanto la infantil tiene un origen social y una estructura mediatizada; segundo, que el desarrollo de los procesos psicológicos se manifiesta en la actividad y tercero, será la actividad, la condición y el modo en que se pueda dar cuenta de la operación de los procesos cognitivos.

Vygotsky relaciona el juego como una actividad social, que con la ayuda de otros infantes se complementan acciones propias, así se considera la importancia de esta teoría del juego y su implementación como estrategia pedagógica para proporcionar las acciones necesarias para

alcanzar la meta de fortalecer la comunicación asertiva a través juegos cooperativos en los estudiantes de grado décimo del Colegio Gimnasio la Alameda, Soacha, Cundinamarca.

2.4.1 Enfoque del Proyecto Educativo Institucional y Educación física

En el Colegio Gimnasio la Alameda el enfoque se fundamenta en la filosofía humanística que permite el fortalecimiento de la práctica de valores esenciales y el respeto por las diferencias individuales como metodología preventiva para el desarrollo de la persona en su totalidad desde la libertad, para el crecimiento armónico de cuerpo, corazón, mente y espíritu, orientando a las personas para que alcancen su plenitud. En este enfoque, se tiene en cuenta que el contexto educativo es un espacio donde se personaliza el desarrollo del ser y se prioriza el valor de la persona, de su naturaleza humana, de la cultura, de la integración al mundo laboral y de la convivencia social.

Por lo anterior, se resalta la importancia que tiene este proyecto de investigación en la Institución porque aporta a la filosofía, que claramente prioriza la formación integral de los estudiantes y aporta de forma significativa al proceso académico desde el área de Educación Física con el manejo y control de las emociones, los sentimientos, los pensamientos, la comunicación y la construcción del conocimiento, para el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades sociales y las competencias ciudadanas del estudiante. En este mismo orden de ideas, Mendoza et al. (2020) plantea que:

El alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que

aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria. (p. 48).

Es decir, que el aprendizaje que se genere en el área de la Educación física tiene un componente de significado psicológico que es individual y que puede ser potenciado y compartido por los estudiantes, ese bagaje de conocimiento y de proposiciones con los que cuenta el estudiante es homogéneo y da la posibilidad de generar un nuevo conocimiento que se puede transmitir por medio de la comunicación asertiva a través de la aplicación de juegos cooperativos para generar la interacción y entendimiento entre los integrantes del grado décimo de los estudiantes.

Por lo anterior, el aprendizaje significativo se considera como un mecanismo donde el estudiante puede adquirir y acumular una gran cantidad de información en cualquier área del conocimiento. Desde esta perspectiva, se puede trabajar en las clases de Educación Física en un ambiente de aprendizaje que facilite la asimilación de conocimiento basado en la información previa que trae el estudiante, que es una variable crucial para la adquisición de algo nuevo, generando prácticas que utilicen como medio el juego cooperativo y se dé la oportunidad de vivir en un entorno que permita al estudiante adquirir herramientas que beneficien su desarrollo individual y social. Adicionalmente, se promueve una comunicación pertinente, que será apoyo para desempeñarse no solo en el contexto académico, sino también en su proyección social y profesional, favoreciendo la capacidad de resolución de problemas y el manejo asertivo de las emociones.

2.4.2 *Modelo pedagógico*

El Colegio Gimnasio la Alameda trabaja sobre el modelo pedagógico dialogante de Zubiría (2002, como se citó en Coconas, s. f.):

(...) El modelo dialogante posee tres dimensiones: la primera dimensión está ligada con el pensamiento, la segunda con el afecto, la sociabilidad y los sentimientos; y la última con la praxis y la acción, en función del sujeto que siente, actúa y piensa. En un lenguaje cotidiano se puede expresar que la escuela está obligada a enseñar al ser humano a pensar, a amar y a actuar. (p27)

De este modo, Zubiría propuso este modelo pedagógico dialogante desde la dialéctica, ubicando como propósito; una educación centrada en el desarrollo y no en el aprendizaje, reconociendo la necesidad de trabajar las dimensiones cognitiva, socio afectiva y práxica. Desde este punto de vista, la educación es un proceso en el que los mediadores como estudiantes cumplen papeles esenciales pero diferenciados, es decir, direccionamiento del docente, pero respetando dinámicas y procesos propios y activos del estudiante. En este sentido, se habla de un aprender, donde se asimila o comprende una idea o conocimiento por completo, visto como un proceso activo y mediado, que a su vez contiene una diversidad de estrategias que garantizan la reflexión, el diálogo y el mismo aprendizaje en el proceso formativo.

En este mismo orden de ideas, (Hernández Sampieri et al., 2014) Ausubel (1983, citado en Torres, 2003) plantea que:

El alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria. (p. 48).

Es decir, que el aprendizaje que se genere en el área de la Educación física tiene un componente de significado psicológico que es individual y que puede ser potenciado y compartido

por los estudiantes, ese bagaje de conocimiento y de proposiciones con los que cuenta el estudiante es homogéneo y da la posibilidad de generar un nuevo conocimiento que se puede transmitir por medio de la comunicación asertiva a través de la aplicación de juegos cooperativos para generar la interacción y entendimiento entre los integrantes del grado décimo de los estudiantes.

Por lo anterior, el aprendizaje significativo se considera como un mecanismo donde el estudiante puede adquirir y acumular una gran cantidad de información en cualquier área del conocimiento. Desde esta perspectiva, se puede trabajar en las clases de Educación Física en un ambiente de aprendizaje que facilite la asimilación de conocimiento basado en la información previa que trae el estudiante, que es una variable crucial para la adquisición de algo nuevo, generando prácticas que utilicen como medio el juego cooperativo y se dé la oportunidad de vivenciar en un entorno que permita al estudiante adquirir herramientas que beneficien su desarrollo individual y social. Adicionalmente, se promueve una comunicación pertinente, que será apoyo para desempeñarse no solo en el contexto académico, sino también en su proyección social y profesional, favoreciendo la capacidad de resolución de problemas y el manejo asertivo de las emociones.

3. Diseño metodológico

3.1 Enfoque del diseño metodológico

El enfoque cualitativo según Hernández Sampieri et al, (2014) “Utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (p.7). Para este proyecto de investigación se implementará un enfoque de investigación cualitativo con estudio descriptivo, el cual está dirigido a responder a las causas de los eventos físicos o sociales que se puedan presentar en una población objeto de estudio. También permite explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este. Permitiendo verificar la influencia que tienen los juegos cooperativos en la comunicación asertiva y pretendiendo comprender lo que perciben y experimentan los estudiantes desde la práctica de Educación física para dar respuesta a las necesidades presentadas en los estudiantes del grado 10 del Colegio Gimnasio la Alameda, en Soacha, Cundinamarca.

Esta investigación posee características propias en lo cualitativo porque se pretende fortalecer las habilidades sociales desde los juegos cooperativos y cómo estos repercuten en la comunicación asertiva desde una mirada pedagógica y humanística. puesto que el enfoque cualitativo hace descripción detallada de eventos, situaciones, personas y comportamientos que son observables. Además, incorpora las experiencias, las creencias y reflexiones de los participantes (Serrano, s. f.).

Por lo anterior, la necesidad de atender a la problemática encontrada en los estudiantes del grado 10 del Colegio Gimnasio la Alameda se pretende realizar un estudio descriptivo que Según Rosana Guber (2004, citada por Aguirre & Jaramillo, 2015), se cree que:

Las especificaciones detalladas del contexto son las que posibilitan que nos sorprendemos en el campo y a su vez sean el fundamento de la teorización (...) La especificación no aporta a la

explicación del nivel teórico, como se ha pretendido en numerosas investigaciones antropológicas; aporta sí la materia sobre la cual se estructurará la teorización, hacia una explicación que incluya a los actores en sus contextos específicos" (p.187).

Por lo anterior, se pretende dar respuesta a las posibles causas de la problemática presentada en la población objeto y que se formula de la siguiente manera: ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la comunicación asertiva de los estudiantes de 10 grado del Colegio Gimnasio la Alameda, Soacha, Cundinamarca? siendo el problema que se pretende resolver en esta investigación y como se puede explicar el fenómeno presentado en este contexto de la educación.

También, permite explicar por qué se está presentando este fenómeno y en qué condiciones se da generando programas de acción social que contribuyan y generen un aporte al campo de la investigación científica en el ámbito de la aplicación de buenas prácticas en el área de la educación física para fortalecer la comunicación asertiva de los estudiantes a través de la implementación de juegos cooperativos en el desarrollo de las clases y como estos potencian las habilidades blandas a través de la implementación de la propuesta pedagógica.

El método de investigación a trabajar en este proyecto es Investigación- Acción ya que su finalidad es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un grupo, programa, organización o comunidad. Según Martínez Madrigal (2019):

[...] los sujetos investigados son auténticos coinvestigadores, participando activamente en el planteamiento del problema que va a ser investigado (que será algo que les afecta e interesa profundamente), en la información que debe obtenerse al respecto (que determina todo el curso de la investigación), en los métodos y técnicas que van a ser utilizados, en el análisis y en la interpretación de los datos y en la decisión de qué hacer con los resultados y qué acciones se programaron para su futuro”(p. 240)

Por lo tanto, este método de investigación permitirá comprender la problemática que se presenta en la población objeto y contribuir a mejorar la comunicación asertiva en los estudiantes porque serán los actores principales de la intervención pedagógica en la clase de educación física, donde el docente tiene la oportunidad de generar escenarios que incentiven relaciones interpersonales, el desarrollo de actividades de integración para potenciar la convivencia y la cohesión grupal, siendo estos, elementos fundamentales para generar un aporte en el desarrollo de las habilidades blandas de los estudiantes.

En este sentido, se busca interpretar el análisis de datos obtenidos tras la aplicación del cuestionario de “comunicación asertiva” y la implementación de la propuesta pedagógica para verificar la influencia que tuvo el desarrollo de los juegos cooperativos en la comunicación asertiva en los estudiantes, para generar alternativas de mejora continua en el proceso formativo desde el área de la educación física y pueda ser replicado a otros grupos del colegio, aportando al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes y una sana convivencia en la Institución Educativa.

3.2 Línea de Investigación Institucional

A continuación, se mencionan las sublíneas que soportan las bases de este proyecto de investigación. La Sublínea de investigación de la Fundación Universitaria Los Libertadores es “Educación, sociedad y cultura” que se encuentra articulada al grupo de investigación “razón pedagógica”, donde se pueden realizar propuestas investigativas que impacten positivamente la convivencia, fortalezca la gestión emocional, y contribuya a una educación para la paz dentro de los procesos educativos. Esta labor educativa es la que permite que se posibilite contrarrestar y transformar la gestión de las emociones y formas de relacionamiento entre los estudiantes.

La propuesta de investigación se fundamenta desde esta Sublínea porque pretende fortalecer la comunicación asertiva en el proceso de formación a través de juegos cooperativos desde el área de la educación física, intereses encaminados a mejorar el quehacer pedagógico a partir de las necesidades y problemáticas que se presentan en el contexto actual de la educación en proceso de pandemia, la cual, ha generado el distanciamiento social y la falta de comunicación asertiva entre los estudiantes.

De acuerdo con lo anterior, se genera esta propuesta de investigación, que permitirá emplear juegos cooperativos para fortalecer la comunicación asertiva y los procesos de socialización que se pueden generar en la interacción dentro de las clases de educación física.

La Línea de investigación institucional: Evaluación, Aprendizaje y docencia, esta línea de investigación posee tres ejes que son evaluación, aprendizaje y currículo. Siendo estos tres altamente esenciales en la elaboración de proyectos de investigación de la Universidad, porque permiten generar un impacto significativo en la formación y fortalecimiento de la comunicación asertiva en el área de la Educación Física a través de juegos cooperativos, que es el interés de esta investigación, asumiendo los retos de la educación actual, donde prevalece la responsabilidad de mejorar los procesos con un alto contenido investigativo e innovador y con una evaluación permanente direccionada a identificar oportunidades y necesidades para el mejoramiento continuo de los procesos formativos.

3.3 Fases de la investigación

Las fases de la investigación de este proyecto de investigación se presentan de acuerdo con el método de Investigación- Acción, el cual se clasifica en cuatro fases Según Kemmis & McTaggart (2005):

1. Diagnóstico y reconocimiento de la situación inicial.

2. Desarrollo de un plan de acción, críticamente informado, para mejorar aquello que ya está ocurriendo.
3. Actuación para poner el plan en práctica y la observación de sus efectos en el contexto que tiene lugar.
4. La reflexión en torno a los efectos como base para una nueva planificación

En la primera fase se encuentra la aplicación de un cuestionario de diagnóstico (Ver Anexo B). Este instrumento permitirá conocer la comunicación asertiva de los estudiantes y obtener información relevante para la planificación de la propuesta pedagógica en el Colegio Gimnasio Alameda de manera muy concreta. También es relevante mencionar que en una observación que se realizó, en la clase de educación física se evidenció la falta de comunicación asertiva por parte de los estudiantes del grado décimo viéndose afectados sus propios compañeros.

Es necesario en esta primera fase realizar el diagnóstico, conociendo el origen y la evolución de la situación problemática, posición de diferentes puntos de vista de las personas implicadas en la investigación, sus intereses, su cultura, experiencias, actitudes y conocimientos; como también recolectar, organizar, disponer y relacionar los datos obtenidos con el fin de describir y comprender detalladamente lo que se está haciendo, conociendo y diagnosticando la situación real permitiendo identificar como se encuentra la comunicación asertiva y que falencias hay para así elaborar y planear la propuesta pedagógica.

En la segunda fase se refiere a la planificación, se pasa de conocer y diagnosticar el problema a establecer y desarrollar un plan de acción para mejorar lo que está ocurriendo, es válido mencionar que la investigación acción es una estructura abierta y flexible. Este plan de acción debe ser bien establecido, capaz de integrar los cambios y transformaciones ante cualquier situación sin

alterar los resultados en caso de alguna situación no pronosticada, estableciendo prioridades a las necesidades para ofrecer las posibles alternativas desde el plan de acción.

A través de esta planificación se podrá describir la situación problemática, delimitar objetivos, organizar la secuencia de acción, relacionar el grupo de investigación con otras personas implicadas o interesadas en el tema abordado y describir cómo se va a controlar las mejoras de la investigación. En esta fase se realizará el diseño de la propuesta pedagógica con todas las actividades que se aplicaran en la población objeto para así fortalecer la comunicación asertiva.

La tercera fase trata sobre la acción, la aplicación del plan, la intervención que se realizará en la población objeto teniendo en cuenta los resultados del diagnóstico para la planificación de la propuesta pedagógica. Por tal razón es importante actuar, asignar tareas y llevar a cabo las actividades creadas para cambiar y transformar la realidad del contexto y su problemática. Esta acción no es algo fácil como tampoco mecánico, esta acción está expuesta a riesgos y perplejidades, desde el esfuerzo con los instrumentos para la recaudación de datos está expuesta a alteraciones erróneas que afectan la interpretación y extracción de resultados relevantes de la problemática; se hace necesario contextualizar la situación a través de un análisis secuencial con el objetivo que la investigación sea confiable y obtenga los mínimos errores posibles. Para esta fase se aplicará la propuesta pedagógica con los estudiantes del grado 10 de la institución.

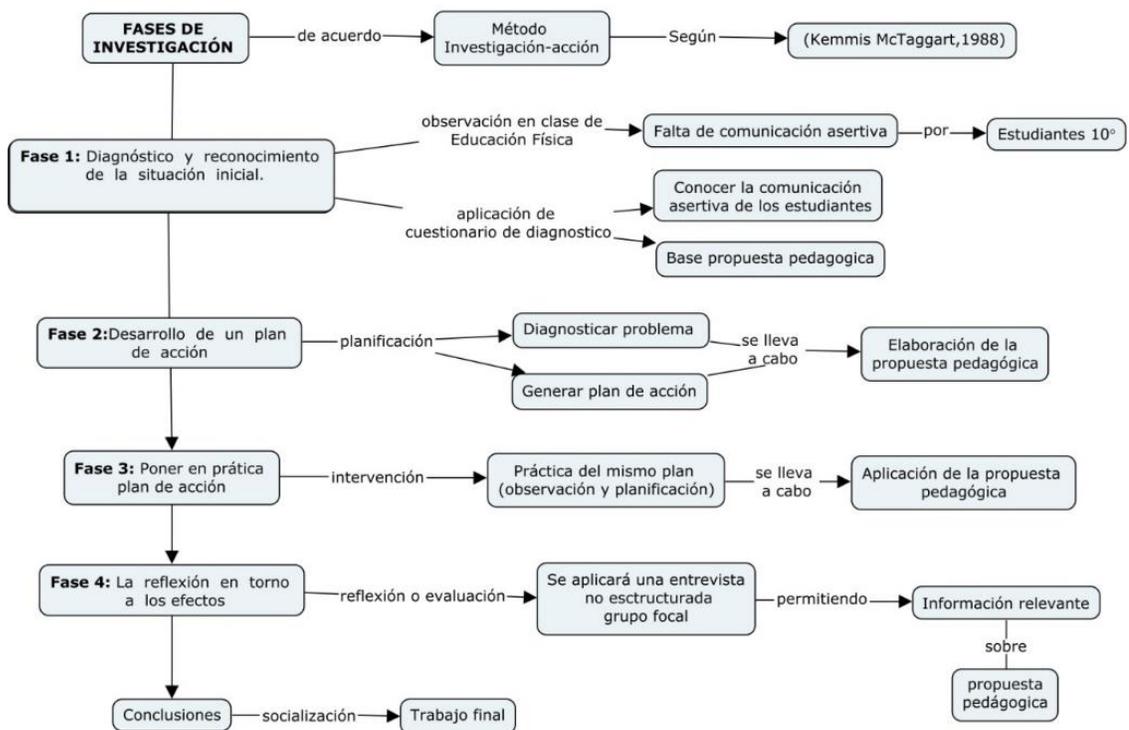
Por último, en la cuarta fase de reflexión o evaluación se toma una postura crítica esclareciendo la situación problema, es el momento de retroalimentar el proceso y la misma investigación, es válido decir que, aunque sea la última fase no se da por terminado el proceso y por el contrario se deja el espacio para un nuevo plan donde se identifique las nuevas necesidades y realidades de un determinado contexto. Por lo anterior, en esta fase se aplicará una entrevista no estructurada a través de un grupo focal, permitiendo obtener información relevante sobre la

aplicación de la propuesta pedagógica, la entrevista no estructurada que se aplicará se encuentra en el Anexo C, Entrevista grupo focal.

De acuerdo con la descripción de las fases del proyecto de investigación relacionadas en la Figura 2, se observan los aspectos más relevantes organizados de forma sistemática que dan el punto de partida al desarrollo de esta investigación.

Figura 2.

Descripción de las Fases de Investigación



3.4 Población y muestra

El Colegio Gimnasio La Alameda ubicada en Soacha Cundinamarca, posee una población estudiantil de 500 niños, niñas y adolescentes distribuidas en quince cursos de educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y media académica, esta investigación se realiza con los 27 estudiantes que cursan el grado Décimo en edades comprendidas entre los 14 y 17 años,

estrato 1,2 y 3. Por lo anterior se determina que el tipo de muestreo es no probabilístico por conveniencia debido a los problemas de comunicación asertiva encontrados en el desarrollo de las clases de educación física, dentro de estos se identificó falta de trabajo en equipo, intolerancia, irrespeto, falta de liderazgo entre los estudiantes del grado décimo de dicha institución educativa de acuerdo con la observación realizada por la docente de Educación física, quien detecto las falencias que tenían los estudiantes. Asimismo, se escoge esta población porque, se ajustaba para ser objeto de estudio, porque la docente tenía contacto previo con la población y por la disposición que tenían los estudiantes de participar en el proyecto de investigación.

3.5 Técnicas de recolección de información y sus instrumentos asociados

En las técnicas de recolección de información se ubicará un instrumento de diagnóstico y una entrevista no estructurada a un grupo focal tras la aplicación de la propuesta pedagógica. Estos instrumentos fueron elaborados por los investigadores del proyecto y revisados por pares académicos de la Fundación Universitaria Los libertadores y del Colegio Gimnasio La Alameda quienes aprobaron su implementación en la población objeto.

3.5.1 *Instrumento de Diagnóstico*

De acuerdo con este proyecto de investigación se aplicará un cuestionario de diagnóstico que dará respuesta al primer objetivo, permitiendo identificar la comunicación asertiva de los estudiantes del grado décimo del Colegio Gimnasio La Alameda. Este instrumento se ubica en un formulario de Google forms para su practicidad y fácil aplicabilidad, tiene 26 preguntas relacionadas con la comunicación asertiva, Ver Anexo B, Cuestionario de diagnóstico “Comunicación asertiva” También se encuentra en el siguiente enlace: <https://forms.gle/pSrofguhR1fdMB2a6>

3.5.2 *Instrumento de Evaluación*

Para la propuesta pedagógica se realizará una entrevista, grupo focal. Esta consta de 6 preguntas, las cuales serán ejecutadas para evaluar las actividades de la propuesta pedagógica y la influencia que generó en los estudiantes, buscando conocer los resultados de las actividades de los juegos cooperativos ejecutados en los estudiantes (Ver Anexo C).

4. Propuestas Pedagógica “Juego: comunicación asertiva y experiencias”

4.1 Descripción

Esta propuesta está constituida por una serie de sesiones basadas en juegos cooperativos que tienen como fin principal propiciar prácticas pedagógicas para mejorar la comunicación asertiva en los estudiantes del grado 10 del Colegio Gimnasio La Alameda, es así como se busca fortalecer el trabajo en equipo, donde el estudiante interactúe con los otros compañeros y exprese sus ideas sin necesidad de herir sentimientos y respetando la opinión del otro. Esta propuesta está conectada con esas nuevas percepciones y estrategias desde la educación física, marcando una tendencia en las nuevas realidades sociales y crear espacios donde se fomente los juegos cooperativos y se propicia al desarrollo de la comunicación asertiva.

Dentro de este punto de la propuesta pedagógica se encontrarán las intenciones formativas que trascienden a la resolución del problema identificado específicamente con la técnica de recolección de información y su instrumento diagnóstico, una entrevista no estructurada al grupo focal del grado décimo del Colegio Gimnasio La Alameda, Soacha, Cundinamarca. Aplicado el cuestionario de comunicación asertiva como instrumento diagnóstico a dichos estudiantes, se procede a contribuir y mejorar la comunicación asertiva a través de los juegos cooperativos implementados en las clases de Educación Física.

4.2 Justificación

Esta propuesta pedagógica se fundamenta por una realidad social en el ámbito educativo, por ello se interviene intencionalmente en busca de un aprendizaje significativo, Casadiego Torres (2012) afirma que “La propuesta pedagógica fue diseñada para abordar los problemas encontrados en la institución objeto de estudio y pretende mejorar las habilidades comunicativas y de

convivencia escolar, como un aporte al manejo adecuado de conflictos” (p. 107). Por lo tanto, después de la identificación de una situación problema que afecta claramente el ambiente escolar y su justificado en la planeación de una propuesta se pone en práctica el desarrollo de un plan de acción, para luego intervenir directamente a la población a través de la propuesta pedagógica “Juego: comunicación asertiva y experiencias”.

Por consiguiente, es importante la elaboración de actividades que ayuden a la resolución de problemas y a la mejora de las habilidades socioemocionales, en este caso se diseña un plan de acción a través de los juegos cooperativos, buscando propiciar practicas pedagógicas que desarrollen una comunicación asertiva donde los estudiantes entiendan y regulen sus emociones, así mostraran empatía y respeto por los demás. Lo anterior se complementa con Corzo Orozco (2020) que dice “después que los escolares identifiquen y regulen sus propias emociones y la de los demás, tendrán la habilidad para mantener un comportamiento asertivo en su contexto escolar; entonces serán emocionalmente competentes” (p.58).

A partir de lo anterior se justifica la intervención de la propuesta buscando dar solución a la problemática, con la aplicación de las actividades pedagógicas se posibilita el desarrollo de las habilidades blandas logrando un verdadero aprendizaje significativo desde el campo de la educación física. Por lo tanto, es necesario durante la intervención aprovechar y tomar apuntes de las múltiples situaciones presentadas en el desarrollo de la propuesta. Así, por medio de la evaluación reflexiva, se retroalimenta con los estudiantes y se les demuestra la importancia de la comunicación asertiva y el trabajo en equipo como habilidad social; el cual ellos reconozcan, expresen y controlen sus propias emociones, pero a su vez aceptando y respetando la opinión del otro. A continuación, se da a conocer los objetivos de la propuesta:

4.3 Objetivos

4.3.1 *Objetivo General*

Propiciar prácticas pedagógicas para el desarrollo de la comunicación asertiva de los estudiantes del grado 10 del Colegio Gimnasio La Alameda.

4.3.2 *Objetivos específicos*

- Diseñar actividades a través de juegos cooperativos para mejorar la comunicación asertiva y fomentar el respeto por los compañeros.
- Implementar actividades para la resolución de problemas a través de juegos cooperativos en el espacio académico de Educación física.
- Fomentar el trabajo en equipo donde los estudiantes vivencien juegos de comunicación asertiva y liderazgo.

4.4 Desarrollo de las Fases de investigación

A continuación, se presenta el desarrollo de las fases de investigación que se describen de forma detallada en este apartado.

4.4.1 *Fase 1: Diagnostico y reconocimiento de la situación inicial:*

En la fase 1, correspondiente al diagnóstico y reconocimiento de la situación inicial del proyecto, se realizó una observación directa de la docente de educación física Angie Natalia Paiva a los estudiantes de grado 10 del Colegio Gimnasio La Alameda. Donde se evidenció que los estudiantes tienen actitudes negativas hacia sus compañeros, observando comportamientos

inapropiados que impiden una comunicación efectiva y una sana convivencia en la sesión de clase. En este mismo orden de ideas, se diseñó un instrumento de diagnóstico llamado “Comunicación asertiva”, que fue empleado a los estudiantes del grado 10 del Colegio Gimnasio La Alameda, para verificar cómo están las habilidades comunicativas de los estudiantes.

4.4.2 Fase 2: Desarrollo de un plan de acción

En la segunda fase del proyecto que corresponde a la planificación, se ubica el plan de acción que permite realizar cambios y transformaciones después de haber realizado el análisis del instrumento de diagnóstico “Comunicación asertiva” que es la base para el planteamiento de las actividades que respondan a las necesidades encontradas en los estudiantes y que será el punto de partida para el diseño de la propuesta pedagógica, permitiendo describir los contenidos, el cronograma, la secuencia de actividades o ruta de acciones educativas, los roles de los actores que participan en la propuesta y la evaluación que se aplicara en la población objeto.

4.4.2.1 Contenidos.

Los contenidos se desarrollarán en 8 semanas de intervención pedagógica en la clase de educación física a través de juegos cooperativos. Son 8 juegos con sus respectivas variantes y tienen como objetivo mejorar la comunicación asertiva de los estudiantes del grado 10. En este orden de ideas se aplicará 1 juego por cada sesión con sus respectivas variantes, teniendo en cuenta que se aplicarán en la fase inicial como parte del calentamiento de la clase de educación física, con una duración de 30 minutos para cada sesión.

Para el desarrollo de los contenidos se tiene en cuenta la guía 15 que contempla las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte del Ministerio de

Educación Nacional, donde se ubica la competencia expresiva corporal, que debe entenderse como el conjunto de conocimientos acerca de sí mismo (ideas, sentimientos, emociones), de técnicas para canalizar la emocionalidad (liberar tensiones, superar miedos, aceptar su cuerpo), de disponibilidad corporal y comunicativa con los otros, a través de la expresión y la representación posible, flexible, eficiente y creativa, de gestos, posturas, espacio, tiempo e intensidades; sin dejar de lado la competencia motriz y axiológica corporal; sin embargo, se pretende fortalecer la comunicación asertiva, el trabajo en equipo y el liderazgo. También, se tiene en cuenta el PEI del Colegio Gimnasio la Alameda con el enfoque humanístico y el modelo pedagógico dialogante de Zubiría con aprendizaje significativo para generar un conocimiento vivencial que se dirija en la relación cuerpo, emoción y sentido.

En este sentido se trabajarán las competencias cumpliendo con los siguientes desempeños que han sido formulados para la orientación de actividades de acuerdo con la coherencia en las características de crecimiento, desarrollo y aprendizaje del estudiante y se establecen de la siguiente manera, como se presenta en la Tabla 1:

Tabla 1.

Competencias para desarrollar en Educación física

Competencia Grado	Motriz	Expresiva corporal	Axiológica corporal
Décimo	Seleccionar técnicas de movimiento para mi proyecto de actividad física.	Orientó el uso de técnicas de expresión corporal para el control emocional de mis compañeros en situaciones de juego y actividad física.	Organizo mi plan de actividad física de acuerdo con mis intereses y concepción sobre salud y calidad de vida.

Nota. Tomado de Guía 15 MEN, Orientaciones pedagógicas para la enseñanza de la educación física.

Para el desarrollo de las sesiones se iniciará con un calentamiento dinámico con una duración de 10 minutos, seguido de esto, se aplicará el juego previsto con una duración de 20 minutos para un total de 30 minutos por sesión de clase.

El cronograma de actividades que se tendrá en cuenta para el desarrollo de las actividades se presenta en la Tabla 2:

Tabla 2.

Cronograma de actividades

Semana	Fecha	Contenidos	Actividades
1	12 julio	Entendiendo el concepto de juego cooperativo y comunicación asertiva	Juego 1: El cuadrado perfecto.
2	19 julio	Jugando a ser asertivos	Juego 2: La telaraña
3	26 julio	Comunicación y liderazgo	Juego 3: Arma la escalera de números.
4	2 agosto	Integrando la diferencia	Juego 4: Mundos diversos
5	9 agosto	Material Alternativo en la Educación física.	Juego 5: Pelotas de papel
6	16 agosto	Didáctica cooperativa.	Juego 6: Acciones motrices con material alternativo. “Cruzar el lago”
7	23 agosto	Comunicación y trabajo en equipo, expresión de las emociones.	Juego 7: Cuatro a la vez
8	30 agosto	Cooperación y comunicación asertiva	Juego 8: Recupéralo

4.4.2.2 Secuencia de actividades o ruta de acciones educativas.

Para el planteamiento de las actividades que se presentan en este capítulo, se tuvo en cuenta el análisis del Instrumento de diagnóstico “Comunicación asertiva” que arrojó que los estudiantes tienen dificultad para expresar sus ideas y opiniones o se abstienen de manifestar las emociones a los demás compañeros.

A continuación, se presentan las tablas que describen los ocho juegos cooperativos escogidos para el desarrollo de la ejecución de la propuesta pedagógica. Para llevar a cabo estos juegos, es importante iniciar con un previo calentamiento dinámico, que consta de; movilidad articular donde se preparan el cuerpo para las actividades posteriores de forma cefalocaudal, realizando movimientos en todas las articulaciones del cuerpo humano (cuello, hombros, codos, muñecas, escápulas, cadera, rodilla y tobillo) a través de movimientos dinámicos, seguido de una activación músculo esquelética que se aplicaran durante las ocho sesiones. Después se realizará el juego cooperativo propuesto según lugar y fecha de ejecución.

De la Tabla 3 a la Tabla 10 que se describen cada uno de los juegos cooperativos: el cuadrado perfecto, la telaraña, arma la escalera de números, mundos diversos, pelotas de papel, cruzar el lago, cuatro a la vez, y recupéralo; permitiendo ubicar la descripción del juego y la importancia que tienen estos para la implementación de este proyecto de investigación:

Tabla 3.

Sesión de clase 1

DÍA: 12 MES: Julio AÑO: 2022		Curso: Décimo		
Colegio: Gimnasio La Alameda		Juego #: 1 El cuadrado perfecto		
Horario: martes 12:00 p.m.		Total de estudiantes: 27		
Edades: 14-17 años		Objetivo: Reconocer los roles que asumen los estudiantes en un juego cooperativo.		
PARTE	TIEMPO	ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DURANTE EL CALENTAMIENTO		
INICIAL	30 MIN	Juego 1: El cuadrado perfecto	<p>Se realiza la explicación del juego a los estudiantes y se habla sobre el concepto de comunicación asertiva y la importancia de los juegos cooperativos.</p> <p>Para el juego del cuadrado perfecto se divide al grupo en 3 equipos de 9 estudiantes y a cada equipo se le entrega una soga para armar un cuadrado perfecto en el piso. Todos los jugadores deberán tener los ojos vendados. El juego termina cuando uno de los tres equipos logre realizar el cuadrado perfecto.</p> <p>Variante: En los mismos 3 equipos, el docente sacará del juego a 2 estudiantes de cada equipo los cuales se quitarán el vendaje, estos no deben utilizar lenguaje verbal y tratarán de obstaculizar el trabajo de los demás compañeros que están vendados.</p>	Materiales: 3 sogas grandes, vendas para cubrirse los ojos
		<p>El juego cuadrado perfecto permite la manifestación de la comunicación asertiva y se escogió según el análisis del instrumento de diagnóstico “comunicación asertiva” que evidenció la falta de manifestación de emociones y sentimientos. por lo tanto, este juego permite que los estudiantes puedan manifestar diferentes emociones así tengan los ojos vendados y deban buscar la forma de expresar sus opiniones a los demás, También, es un juego que permite verificar los roles que desempeñan los estudiantes en el contexto educativo, la forma de organización, el dominio de ubicación en el espacio y de apoyo que asume cada uno para el cumplimiento de una meta. Asimismo, se puede verificar quienes asumen el rol de liderazgo de la actividad y quienes una participación más pasiva de atención de indicaciones para lograr el reto de armar un cuadrado perfecto. Este juego también permite la manifestación de emociones durante y después de la actividad, porque al tener los ojos vendados se pueden agudizar los otros sentidos y las sensaciones que se pueden presentar son diferentes para cada estudiante, permite ser un juego de cooperación y fortalece el trabajo en equipo. De acuerdo con los resultados del cuestionario se trabaja el fortalecimiento de la comunicación y la libre expresión de las emociones.</p>		

Tabla 4.

Sesión de clase 2

DÍA: 19 MES: Julio AÑO: 2022		Curso: Decimo		
Colegio: Gimnasio La Alameda		Juego #: 2. La telaraña		
Horario: martes 12:00 pm		Total de estudiantes: 27		
Edades: 14-17 años		Objetivo: Identificar la comunicación asertiva de los estudiantes a través del juego de la telaraña.		
PARTE	TIEMPO	ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DURANTE EL CALENTAMIENTO		
INICIAL	30 MIN	Juego 2: La telaraña	<p>Se realiza la explicación del juego a los estudiantes y se manifiesta la importancia de ser asertivos en la comunicación.</p> <p>El juego consiste en ubicar a todos los estudiantes en un círculo en posición sedente y se ubica un ovillo de lana que pasará por todos los estudiantes hasta formar una telaraña.</p> <p>Para lanzar el ovillo debe decir una palabra relacionada con comunicación y el que recibe debe continuar con otra palabra que se relacione con la que menciono el compañero, se realiza de forma continua hasta que todos logren participar y armar la telaraña.</p> <p>Después de terminar la telaraña deben desenredarla devolviendo el ovillo al compañero del que recibió, mencionando la palabra que dijo y la que menciono el compañero y porque la dijo. El juego termina cuando logren desenredar la telaraña.</p>	Materiales: Ovillo de lana.
		<p>El juego de la telaraña se establece para verificar el nivel de comunicación que tienen los estudiantes en la expresión de su opinión frente a un tema planteado. Porque en el instrumento de diagnóstico se evidencio la falta de apropiación de los estudiantes para expresar sus ideas. En este sentido, esta actividad permite que los estudiantes estén concentrados escuchando a los demás compañeros, fortalece el trabajo colaborativo para alcanzar el objetivo de la sesión que es armar y desarmar la telaraña. En este sentido, se fortalecerá la capacidad de expresión de ideas, la comunicación, la participación y escucha activa, la concentración, la memoria y el trabajo en equipo generando un sentimiento de satisfacción por cumplir la meta establecida. Se logra que todo el grupo de estudiantes alcance un objetivo y bienestar común, respetando la manifestación de ideas propias y de los demás.</p>		

Tabla 5.

Sesión de clase 3

DÍA: 26 MES: Julio AÑO: 2022		Curso: Décimo	
Colegio: Gimnasio La Alameda		Juego #: 3. Arma la escalera de números.	
Horario: martes 12:00 p.m.		Total de estudiantes: 27	
Edades: 14-17 años		Objetivo: Reconocer el liderazgo de los estudiantes y su capacidad de resolución de problemas.	
PARTE	TIEMPO	ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DURANTE EL CALENTAMIENTO	
INICIAL	30 MIN	<p>Juego 3: Arma la escalera de números</p> <p>Se realiza la explicación del juego a los estudiantes y se le dan 2 minutos a cada equipo para que arme su estrategia y logre el reto de armar la escalera de números.</p> <p>El juego consiste en ubicar tres equipos de 9 estudiantes, a cada equipo se le asigna un color (azul, rojo y verde). Todos los estudiantes estarán en los grupos establecidos, se ubicarán en la línea de salida de la cancha deportiva y deberán desplazarse hacia donde se encuentran los conos que están en la mitad de la cancha, en cada cono encontrarán números, la intención es que encuentren los números en orden del 1 al 10 de acuerdo con el color que le correspondió. Deben salir los primeros estudiantes de cada equipo y solo destapar un cono y buscar el número 1, si no está en el cono que destapó, deberá volver al lugar de salida y seguirá el siguiente compañero hasta que logren encontrar el primer número para empezar a armar la escalera. El primer equipo que complete la escalera tendrá un punto que irá sumando para las demás variantes del juego.</p> <p>Tener en cuenta: No se permite que traigan números en desorden.</p> <p>Variables: cambiar el color que le correspondió, cambiar de posición de salida.</p>	<p>Materiales: Conos, 3 paquetes de números ubicados de 1 a 10 en tres colores diferentes color azul, rojo, verde.</p>
		<p>El juego de “Arma la escalera de números”: Permite evidenciar en los estudiantes el rol de liderazgo, trabajo en equipo, la escucha activa la comunicación asertiva con el otro mientras arman la escalera de números, la participación de todos los estudiantes también genera un proceso de análisis para crear una estrategia como equipo y lograr culminar la actividad de acuerdo con las indicaciones del juego. Asimismo, permite verificar cual es la forma en la que entre ellos se comunican y dan indicaciones e instrucciones para el logro de una meta. Potencialmente, se ubica esta actividad porque permite el compartir con el otro, participar activamente, estar atentos y concentrados para el logro de un objetivo, es un juego que al ser cooperativo permite que sea divertido y alegre para todos, se produce la manifestación de una comunicación eficaz e incrementa el sentido de trabajo colaborativo, con una sana competencia y conciencia grupal para los estudiantes.</p>	

Tabla 6.

Sesión de clase 4

DÍA: 02 MES: Agosto AÑO: 2022		Curso: Décimo		
Colegio: Gimnasio La Alameda		Juego #: 4. Mundos diversos		
Horario: martes 12:00 p.m.		Total de estudiantes: 27		
Edades: 14-17 años		Objetivo: Reflexionar sobre las actitudes y los valores en torno a la diversidad		
PARTE	TIEMPO	ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DURANTE EL CALENTAMIENTO		
INICIAL	30 MIN	Juego 4: Mundos diversos	<p>Se realiza la explicación del juego a los estudiantes y se le habla sobre la importancia de respetar la diferencia.</p> <p>Para este juego los estudiantes se deben ubicar en un círculo en posición sedente, en el centro de la cancha habrá una caja con dulces y con tarjetas. Cada tarjeta tiene una habilidad diversa y una acción para realizar. Cada estudiante toma la tarjeta, ejecuta la acción y los demás compañeros adivinan qué habilidad es. Todos los estudiantes deben pasar y vivenciar la actividad. Después de ejecutar la acción tomara un dulce por su participación y continuara otro compañero.</p>	Materiales: dulces y tarjetas
		<p>El juego Mundos diversos fue escogido para que los estudiantes tengan la posibilidad de realizar un juego de roles que le permita ubicarse en el lugar del otro y en determinadas situaciones vivenciar experiencias y sensaciones propias y del respeto a la diferencia, promoviendo las relaciones interpersonales de los estudiantes y la experimentación de diferentes acciones con habilidades diversas que posibiliten la mejora de los vínculos de comunicación consigo mismo y con los demás. También, genera expectativa y atención por parte de los estudiantes para adivinar la acción y habilidad diversa que están representando los compañeros. De otro lado, busca que los participantes estén concentrados y pendientes de generar sus opiniones e ideas frente al juego planteado. Es una actividad donde todos los estudiantes participan cooperativamente y generan diferentes sensaciones y emociones en torno a las habilidades diversas que son habilidades que se pretenden mejorar en los estudiantes.</p>		

Tabla 7.

Sesión de clase 5

DÍA: 09 MES: Agosto AÑO: 2022		Curso: Décimo		
Colegio: Gimnasio La Alameda		Juego #: 5 Pelotas de papel.		
Horario: martes 12:00 p.m.		Total, estudiantes: 27		
Edades: 14-17 años		Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo, la cooperación y comunicación dentro de un contexto significativo a través de la construcción de pelotas de papel creadas con material alternativo.		
PARTE	TIEMPO	ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DURANTE EL CALENTAMIENTO		
INICIAL	30 MIN	<p>Juego 5: Actividad Pelotas de papel.</p>	<p>Luego de realizar el saludo, se inició a la clase con un interrogante ¿Qué entienden por material alternativo?, esto con el objetivo de conocer los conocimientos previos de los aprendices. Luego se procede a explicar la temática a desarrollar y la importancia del uso de material alternativo en clases de educación física, incentivando el trabajo en equipo, la cooperación y la comunicación a través de la construcción de pelotas de papel. Por último, se divide al grado décimo en 9 grupos de 3 estudiantes y se procede a la entrega de los materiales alternativos.</p> <p>Una vez conformados los grupos y entregado el material, el docente explica paso por paso con la técnica de demostración en la construcción de pelotas de papel, al mismo tiempo que los estudiantes van trabajando en sus grupos:</p> <p><u>Primer paso:</u> se recorta el papel periódico en cuadrados o rectángulos oscilantes de 4 a 6 centímetros suficientes hasta que cubra el tamaño del globo, una vez terminado el recorte de papel se procede a inflar aproximadamente un 80% del globo de tamaño R12, con el objetivo que quede lo más redondo posible y realizar el respectivo amarre.</p> <p><u>Segundo paso:</u> se procede a echar pegante al recorte de papel uno por uno e ir pegando inmediatamente al globo, el primer recorte de papel pegado será en la boquilla del globo, ejerciendo presión sobre la misma, así se pegará papel por papel alrededor del globo hasta que esté totalmente cubierto. (nota: una vez cubierto de papel el globo, se procede a echar una segunda capa de papel, entre más capas de papel más resistente será la pelota).</p> <p><u>Tercer paso:</u> Una vez pegado los recortes de papel al globo, ya sea con dos o tres capas se procede a pintar el globo con un pincel y vinilo del color preferido, para finalizar dejar secar por 5 minutos.</p> <p><u>Cuarto paso:</u> Por último, cada grupo muestra el resultado de su trabajo grupal a los demás compañeros, con la que podrán jugar en sus tiempos libres producto de la construcción de su propio material deportivo en la clase de educación física.</p>	<p>Materiales</p> <p>Papel periódico, tijeras, pegamento, globos, infla globos, pincel, vinilos.</p>
		<p>La actividad Pelotas de papel permite activar en los estudiantes un sentido creativo en busca de nuevos recursos que desarrollen actividades cooperativas que facilite la adquisición de diversas competencias dentro las cuales se encuentran la afectiva y la social, es así como la actividad fomentará el trabajo en equipo, la cooperación y comunicación asertiva dentro de un contexto que necesita de nuevos ambientes de aprendizaje.</p>		

Tabla 8.

Sesión de clase 6

DÍA: 16 MES: Agosto AÑO: 2022		Curso: Décimo		
Colegio: Gimnasio La Alameda		Juego #6: Acciones motrices con material alternativo “Cruzar el lago”		
Horario: martes 12:00 p.m.		Total estudiantes: 27		
Edades: 14-17 años		Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo, desarrollando el liderazgo, la comunicación y la cooperación en los estudiantes de décimo grado a través del juego “cruzar el lago”		
PARTE	TIEMPO	ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DURANTE EL CALENTAMIENTO		
INICIAL	30 MIN	<p>Juego 6: Acciones motrices con material alternativo “Cruzar el lago”</p>	<p>Luego de dar saludo, se procede a realizar movilidad articular para asegurar la preparación del cuerpo ante el esfuerzo físico optimizando el organismo, luego se explica la temática a desarrollar y la importancia del uso de material alternativo en clases de educación física.</p> <p>Se incentiva el trabajo en equipo, el liderazgo, la cooperación y la comunicación para cumplir con el objetivo de realizar cuadros de papel periódico que harán la función de piedras para poder “cruzar el lago”.</p> <p>Se procede a la entrega de materiales al grupo de 27 estudiantes del grado décimo, el cual ellos asignan unos líderes que guiarán al grupo, el objetivo de la actividad es que todos los estudiantes puedan atravesar el lago de un lugar a otro a través de la construcción de cuadros de periódicos que harán la función de piedras dentro del lago, el cual pondrán piedra por piedra y saltarán progresivamente, estas piedras una vez puestas en el lago no se podrán mover, cada estudiante del grado décimo saltara uno por uno hasta llegar al otro lado.</p> <p>Se utilizará la cancha como espacio para realizar la actividad. Variante: estudiante que al saltar caiga fuera de la piedra tendrán que iniciar todos de nuevo.</p>	<p>Materiales:</p> <p>Papel periódico, pegamento o grapadora, tijeras.</p>
		<p>Las acciones motrices con material alternativo y en este caso el juego “Cruzar el lago” permite trabajar la cooperación, formando parte de una didáctica inclusiva con material alternativo en el cual cada educando pueda expresar sus ideas, opiniones y pensamientos en busca de la resolución de problemas. Este juego cooperativo permite compartir experiencias en busca de un objetivo en común, por lo que es necesario el trabajo en equipo, la empatía, colaboración y la comunicación asertiva entre los compañeros.</p>		

Tabla 9.

Sesión de clase 7

DÍA: 23 MES: Agosto AÑO: 2022		Curso: Décimo		
Colegio: Gimnasio La Alameda		Juego #7: Cuatro a la vez		
Horario: martes 12:00 p.m.		Total, estudiantes: 27		
Edades: 14-17 años		Objetivo: Expresar las emociones a través del trabajo en equipo y los juegos cooperativos.		
PARTE	TIEMPO	ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DURANTE EL CALENTAMIENTO		
INICIAL	30 MIN	Juego 7: Cuatro a la vez	<p>Se realiza la explicación a los estudiantes sobre la importancia de expresar las emociones a través del trabajo en equipo en los juegos cooperativos.</p> <p>En el patio los estudiantes deben estar sentados, pero sólo cuatro pueden estar de pie a la vez. Los cuatro sólo pueden permanecer de pie durante 10 segundos antes de sentarse y ser reemplazados inmediatamente por otra persona. Sin embargo, el truco es que no es permitido hablar durante el juego.</p> <p>Toda la comunicación sobre quién se pondrá de pie o quién se sentará debe ser no verbal. La idea del juego es mantener el juego el mayor tiempo posible.</p>	Materiales: Ninguno
		<p>Cuatro a la vez es ideal para enseñar comunicación no verbal y trabajo en equipo. La comunicación no verbal es esencial en un entorno grupal. Los integrantes del equipo pueden ayudarse mutuamente mientras mantienen al oponente ocupado. La práctica del trabajo en equipo ayuda a que los miembros se conecten de manera efectiva, de modo que en los entornos operativos puedan funcionar de manera más grupal y les permita expresar sus emociones sin sentirse juzgados por los demás.</p>		

Tabla 10.

Sesión de clase 8

DÍA: 30 MES: Agosto AÑO: 2022		Curso: Décimo		
Colegio: Gimnasio La Alameda		Juego #8: Recupéralo		
Horario: martes 12:00 p.m.		Total estudiantes: 27		
Edades: 14-17 años		Objetivo: Fortalecer la comunicación asertiva a través del juego “Recupéralo”		
PARTE	TIEMPO	ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DURANTE EL CALENTAMIENTO		
INICIAL	20 MIN	Juego 8: Recupéralo	<p>Se realiza una charla sobre la importancia de la comunicación asertiva y se realiza el juego a desarrollar.</p> <p>Se organiza un grupo de 3 personas. Uno de los integrantes tiene los ojos vendados. El estudiante con los ojos vendados debe recuperar elementos específicos del centro del círculo basándose en las instrucciones dadas por sus dos compañeros.</p> <p>El juego se complica a medida que otro equipo se une a la contienda. Eventualmente, el juego se vuelve imposible debido al número de equipos añadidos al juego.</p> <p>La idea es que el equipo que encuentre el mayor número de objetos será el ganador. En cada ronda cambiará el integrante con los ojos vendados.</p>	Materiales: Objetos Lazo
		<p>Recupéralo desarrolla la concentración, la comunicación asertiva y fomenta el trabajo en equipo. La práctica del trabajo en equipo ayuda a las personas a trabajar de manera eficaz para que en los entornos puedan funcionar de manera más unida. Es importante concentrarse en la persona con la que se está comunicando a pesar de cualquier distracción que pueda estar presente y de esta manera, poder ser escuchado y escuchar al otro.</p>		

4.4.2.3 Roles de los actores que participan en la propuesta.

Los roles que se evidencian en la aplicación de la propuesta son; el docente de educación física y los estudiantes del grado 10 del Colegio Gimnasio La Alameda. El papel que desempeña el docente en la propuesta es de mediador y facilitador del proceso, el cual proporciona los recursos y el apoyo necesario para crear espacios y ambientes de aprendizaje en busca de una mejor comunicación asertiva entre los estudiantes del grado décimo del Colegio Gimnasio La Alameda, El estudiante desarrollará las actividades propuestas y se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje, construyendo nuevos conocimientos y correlacionando los previos, reflexionando y sacando sus propias conclusiones.

Por lo anterior, con la aplicación de los juegos cooperativos se estimula el desarrollo socioemocional de los estudiantes, se desarrollan acciones más comprensivas y afectivas, este tipo de actividades busca que el estudiante sea activo, participativo y reflexivo, promoviendo actitudes de sensibilización, relación con el otro, estimulando la conciencia social y respetando las opiniones de los demás. También, permite generar oportunidades vivenciales para el aprendizaje cooperativo, reconociendo, apreciando y respetando las diferencias, logrando así en la práctica pedagógica una mejor comunicación asertiva entre los estudiantes.

4.4.2.4 Evaluación.

A través de la evaluación se busca reflexionar sobre el proceso, recolectando los datos y analizando los resultados de estos. Dentro de la evaluación de dicha propuesta se identifica y se comprenden los aciertos y los fracasos, el cual busca analizar y explicar la influencia ya sea positiva o negativa, dando una valoración y procediendo a la toma de decisiones dentro de la realidad social.

Por lo anterior, se aplicará una entrevista no estructurada a través de grupo focal (ver Anexo C) que fue validada por pares académicos, este instrumento busca conocer los resultados de las actividades de los juegos cooperativos ejecutados en los estudiantes. Como se describe en el anterior párrafo, se pretende verificar la influencia que generaron las actividades en los estudiantes y comprobar el alcance de los objetivos planteados en la investigación.

En este sentido, la evaluación permite revisar avances y aspectos a mejorar, valorar resultados y reflexionar sobre ellos. Por lo tanto, se proponen una entrevista no estructurada en grupo focal para verificar la comunicación asertiva y lograr una transformación a través de los juegos cooperativos de los estudiantes del grado décimo del colegio Gimnasio La Alameda.

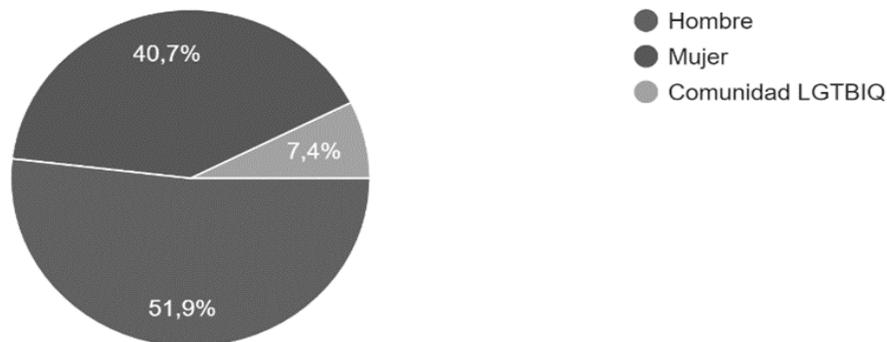
Asimismo, se realizará el análisis de los resultados que se profundizará en el capítulo de resultados y discusión.

5. Análisis de Resultados y Discusión

En el siguiente apartado se presenta el análisis de los resultados de la propuesta de intervención realizada a los estudiantes mediante los ocho juegos cooperativos de acuerdo con lo encontrado en el diagnóstico y reconocimiento de la situación inicial del proyecto y la evaluación a través de la entrevista en grupo focal. Por lo tanto, la población que desarrollo el instrumento de diagnóstico corresponde a 27 estudiantes que se encuentran entre los 14 a 17 años. Teniendo en cuenta la Figura 3 la muestra estaba distribuida así; el 51,9% eran 14 hombres, el 40,7% eran 11 mujeres y el 7,4% a 2 integrantes de la comunidad LGTBIQ+.

Figura 3.

Género de la población objeto



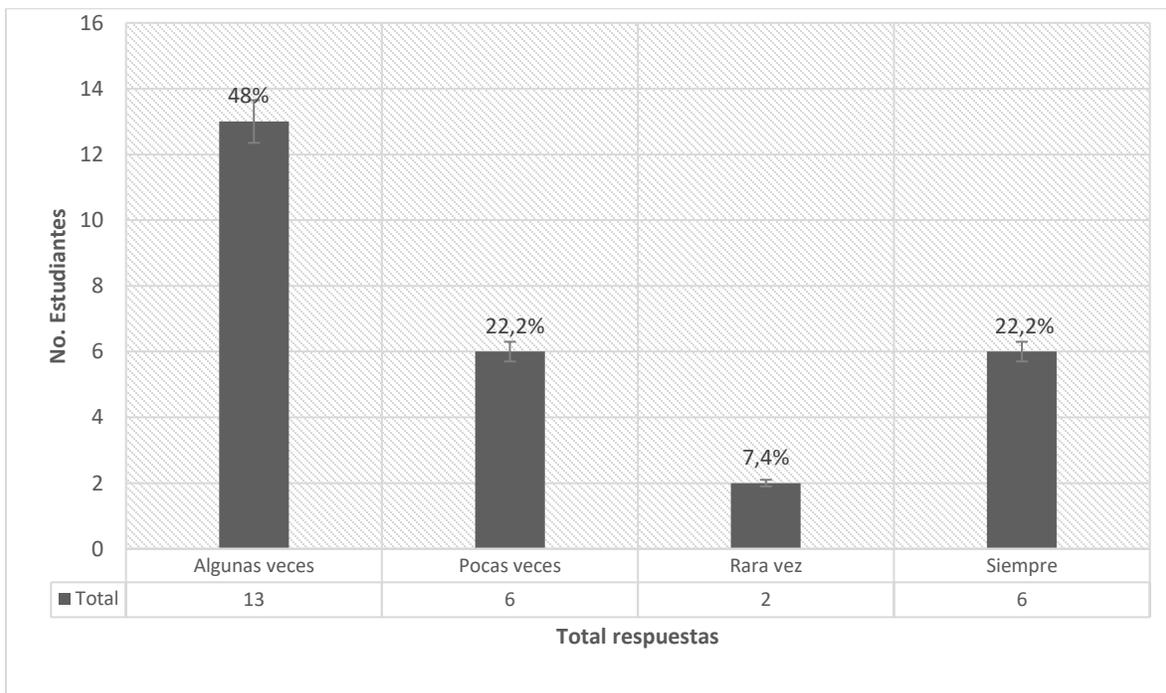
El Instrumento de comunicación asertiva estaba constituido por 26 preguntas, con opciones de respuesta: siempre, algunas veces, pocas veces, rara vez y nunca. En otras, la opción de respuesta variaba para indagar sobre la actitud y forma de comunicación que asumen los estudiantes según la situación planteada.

Por lo anterior, se presenta de forma detallada el análisis del instrumento de diagnóstico aplicado a los estudiantes, como se presenta en la figura 4, para la pregunta 1. ¿Cuándo usted se encuentra ante una situación de injusticia se le facilita expresar su opinión?, se analizó que un porcentaje del 22,2% siempre y pocas veces expresa su opinión en casos de injusticia, el 7,4%

expresa que rara vez manifiesta su opinión, mientras que el 48,1% de los estudiantes, que es la mayoría, lo hace algunas veces. En este sentido, es importante establecer actividades que permitan a los estudiantes expresar su opinión frente a las situaciones que se presentan cotidianamente en el contexto académico para fortalecer acciones de libre expresión frente a diferentes tipos de situaciones. De acuerdo con el análisis de esta pregunta, se planteará en las actividades de la propuesta pedagógica un juego llamado Mundos diversos y el cual tendrá la explicación detallada en el apartado “secuencia de actividades o ruta de acciones educativas” en la Tabla 6, sesión 4.

Figura 4.

Análisis pregunta 1 del instrumento de diagnóstico.



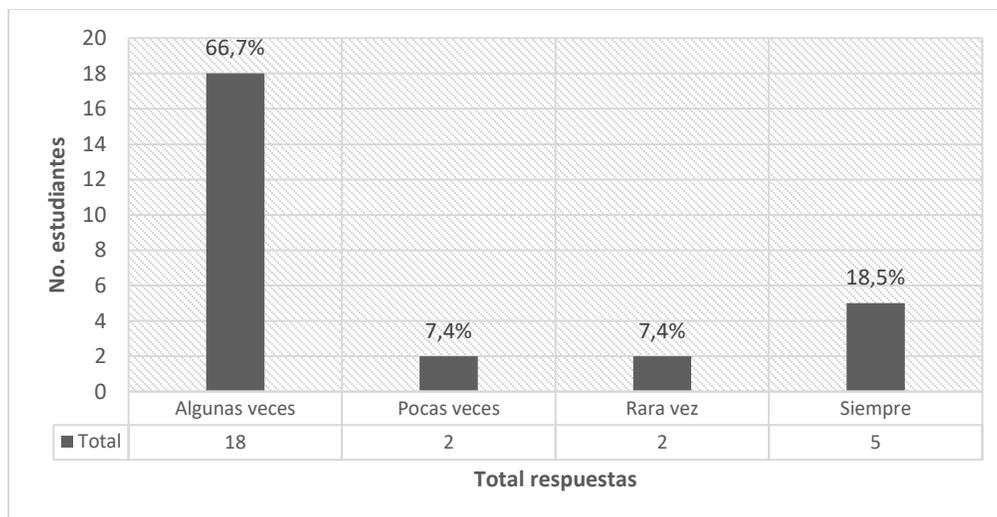
Según el análisis realizado en la figura 5, correspondiente a la pregunta 2 del instrumento aplicado. Si uno de sus compañeros le solicitara un favor y usted no pudiese cumplir: ¿Podría decir que NO puede o NO quiere? se deduce que el 66,7% que corresponde a un porcentaje alto de los estudiantes manifiesta que algunas veces no pueden dar una respuesta negativa ante un favor

solicitado, mientras que el 18,5 % de la población siempre tiene la capacidad de decir que No. De otro lado, se observa que el 7,4% de los estudiantes pocas veces puede negarse a realizar un favor.

En este mismo orden, se evidencia que el 7,4% rara vez puede negarse a realizar un favor. Según este análisis se debe concienciar a los estudiantes que no es bueno anteponer a los demás por satisfacer otras necesidades ajenas, antes que las propias y no está bien acostumbrarse a decir que si a todo de manera inconsciente por quedar bien con el otro olvidándose de sí mismo y de la capacidad de toma de decisiones. Por lo tanto, se deben generar actividades y acciones que posibiliten la oportunidad de interactuar cooperativamente entre los estudiantes y que aumente el porcentaje de los estudiantes que puedan o quieran decir que No sin ningún tipo de consecuencia respetando su forma de proceder y la de los demás. Por lo anterior y para dar respuesta oportuna y mejorar la cooperación con el compañero, se pretende aplicar un juego llamado “Pelotas de papel” que se describirá con mayor detalle en el apartado de secuencia de actividades, que permitirá fomentar el trabajo en equipo, la cooperación y comunicación asertiva dentro del contexto académico.

Figura 5.

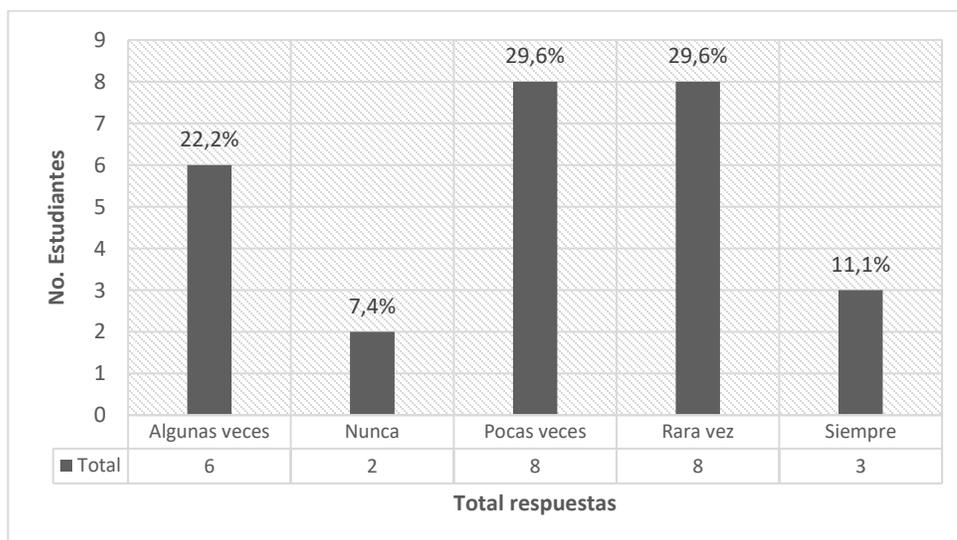
Análisis pregunta 2 del instrumento de diagnóstico.



De acuerdo con la figura 6, en la pregunta 3 ¿A menudo tiende a exaltarse cuando la opinión de otras personas no le parece la más conveniente? El 22,2% de la población contesta que algunas veces tiende a exaltarse, el 29,6 % se exalta rara vez y pocas veces, el 7,4% nunca tiende a exaltarse y el 11,1% siempre tiende a exaltarse cuando no le parece la opinión de los demás. En esta pregunta, es relevante propiciar espacios donde se promueva el respeto y los valores para una sana convivencia desde la educación física como área que se enfoca en el trabajo con el cuerpo y sus diferentes dimensiones, porque los estudiantes permanecen gran parte del día en actividades dentro del colegio y se debe mejorar el clima social y académico, generando actividades de cooperación en donde puedan aprender a escuchar al otro y aceptar su opinión, porque, dentro del ámbito educativo y fuera de él, existen diferentes roles que desarrollan los estudiantes y que dependiendo de las situaciones en las que encuentren aprenden a manifestar sus opiniones de manera asertiva y con respeto. De acuerdo con el análisis realizado en esta pregunta, se pretende aplicar un juego llamado “Cruzar el lago” que permitirá que los estudiantes puedan compartir experiencias en busca de un objetivo en común y así mejorar el clima social del grado 10.

Figura 6.

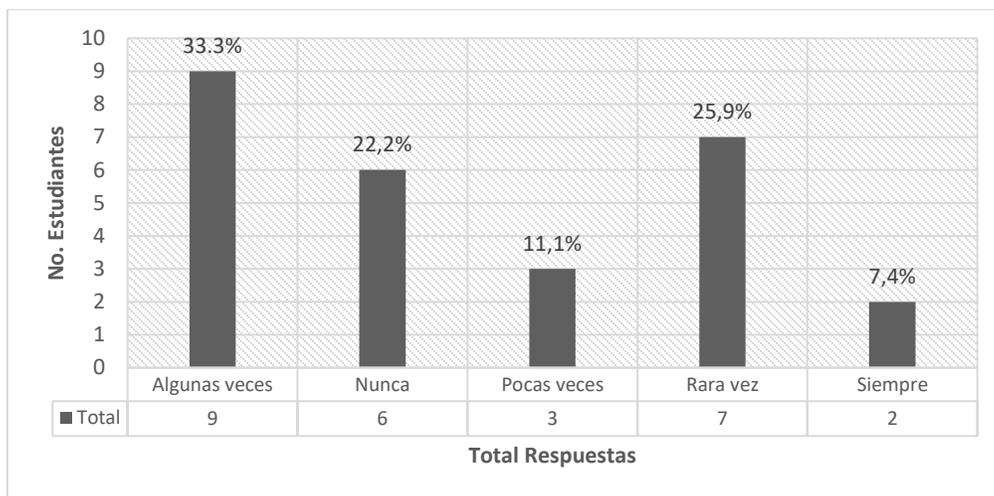
Análisis pregunta 3 del instrumento de diagnóstico.



Continuando con el análisis, se presenta en la figura 7, correspondiente a la pregunta 4. ¿Cuándo alguno de sus compañeros solicita de su apoyo, siente que está obligado ayudarlo? El 33,3% contesto que algunas veces se sienten obligados en ayudar a sus compañeros, siendo el porcentaje más alto, seguido del 25,9 % rara vez se sienten obligados, el 22,2% nunca se sienten obligados, el 11,1% pocas veces se sienten obligados, y el 7,4% siempre se sienten obligados en ayudar a sus compañeros. De esta manera, se deben generar acciones que permitan que los estudiantes puedan ofrecer su ayuda con frecuencia para ser más empáticos con las situaciones que presentan los demás. Promoviendo la ayuda a un compañero de clase cuando lo requiera, posibilita un lazo de amistad y la capacidad para analizar si está al alcance del estudiante realizarlo y gestionarlo adecuadamente con posibles alternativas de solución. Consecuentemente, se pueden implementar actividades donde se requiera ponerse en el lugar del otro, de respetar la diferencia y apoyar la empatía por el otro cuando este lo requiera y así ver la importancia de ayudar al otro con asertividad. En este sentido, se puede implementar el juego “Cuatro a la vez” que se describe de forma detallada en la tabla 9, sesión de clase 7. Es una actividad que fomenta el trabajo en equipo y ayuda que los estudiantes se conecten de manera efectiva expresando sus emociones sin sentirse juzgados por los demás.

Figura 7.

Análisis de pregunta 4 del instrumento de diagnóstico.

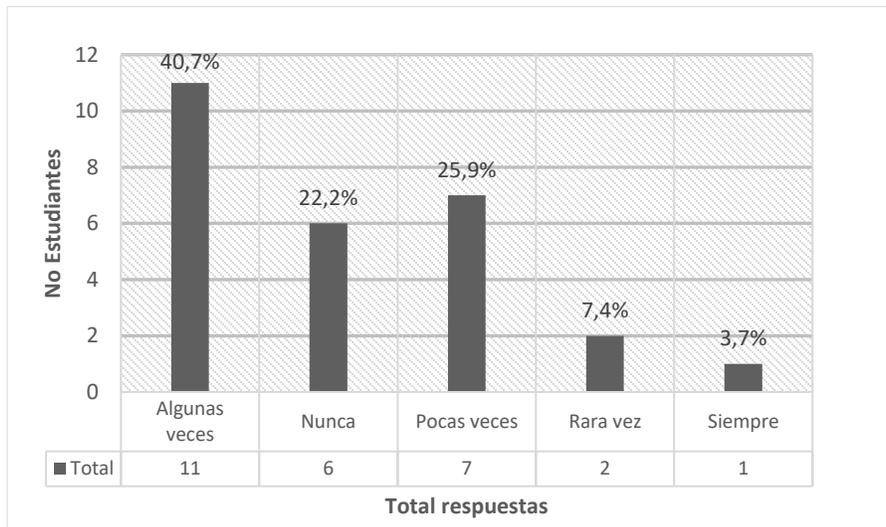


En este mismo orden de ideas, la figura 8 que corresponde a la pregunta 5 ¿Si siente que hay una conducta que le desagrada de algún compañero, le pide que cambie su conducta? El 40,7% de la población le pide a la persona que cambie su conducta algunas veces, el 22,2% nunca comunica al compañero para cambiar su conducta, el 25,9% pocas veces pide al compañero que cambie, el 7,4% rara vez y el 3,7% siempre pide al compañero que cambie su conducta. Generalmente, se debe analizar el contexto donde se presente la conducta, porque tal vez esa persona no se dé cuenta de su forma de actuar o quizás sea una persona que requiere de atención y necesita ser escuchada, también puede ser que tenga problemas que se desconocen, porque no se puede observar a simple vista si alguien tiene problemas o no y por eso su compartiendo se ve reflejado de manera inadecuada. Lo que se evidencia en los estudiantes es que existe una falta comunicación asertiva y falta de seguridad para expresar al otro lo que le desagrada. Por lo tanto, se deben generar actividades donde los estudiantes puedan manifestar su opinión con respeto. De acuerdo con este análisis se planteará la actividad “Arma la escalera de números” descrita más adelante en el apartado de secuencia de actividades, este juego cooperativo permite evidenciar en

los estudiantes el rol de liderazgo, trabajo en equipo, la escucha activa, permitiendo una comunicación adecuada y con respeto por el otro.

Figura 8.

Análisis de pregunta 5 del instrumento de diagnóstico.

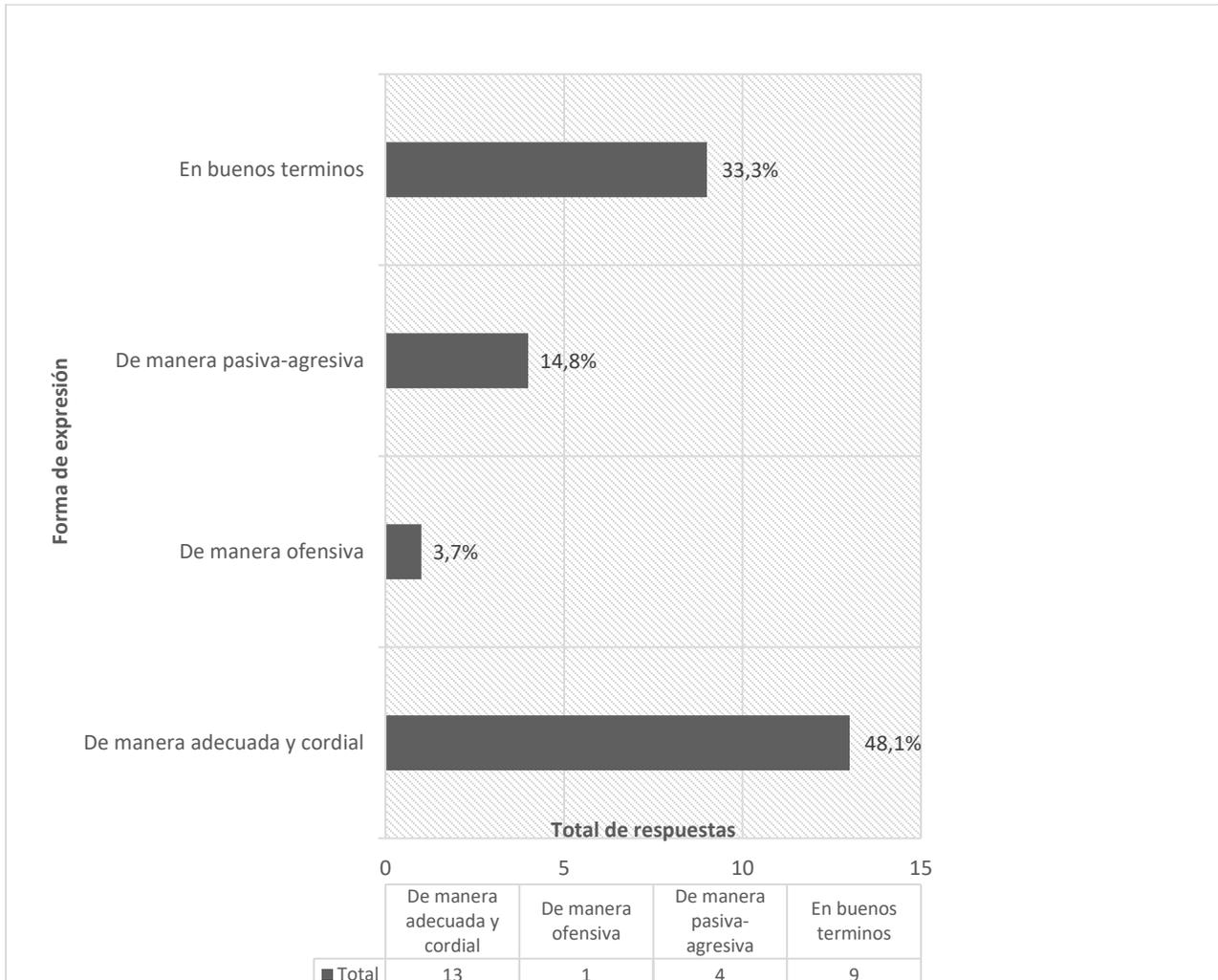


Con respecto a la figura 9 y que tiene directa relación con la Figura 9 para la pregunta 6: Si le solicita a su compañero cambiar su conducta ¿Cómo lo hace? El 33,3% contestó que solicita cambiar la conducta del compañero en buenos términos, el 14,8% lo hace de manera pasiva-agresiva, el 3,7% solicita cambiar la conducta de manera ofensiva y el 48,1% solicita cambiar la conducta de manera adecuada y cordial. Teniendo en cuenta lo que responde los estudiantes en la pregunta anterior y su relación con esta, se evidencia que la mayoría de las estudiantes saben solicitar al compañero de manera adecuada y cordial el cambio de su conducta, sin embargo, un 3.7% de los estudiantes lo hacen siempre. Lo que permite analizar es que, si saben cómo hacerlo, pero no lo ponen en práctica. Consiguientemente, se pueden plantear alternativas donde los estudiantes tengan la oportunidad de poner en práctica la expresión de las emociones y la escucha activa en la clase de educación física para generar un ambiente sano donde se puedan expresar con facilidad sin temor a ser juzgados por el otro, proponiendo actividades de cooperación y trabajo

en equipo. Según este análisis, el juego “Arma tu escalera” que se pretende aplicar en la pregunta 5, también aplica para la 6 porque permite fortalecer el trabajo cooperativo y la escucha activa.

Figura 9.

Análisis de pregunta 6 del instrumento de diagnóstico.

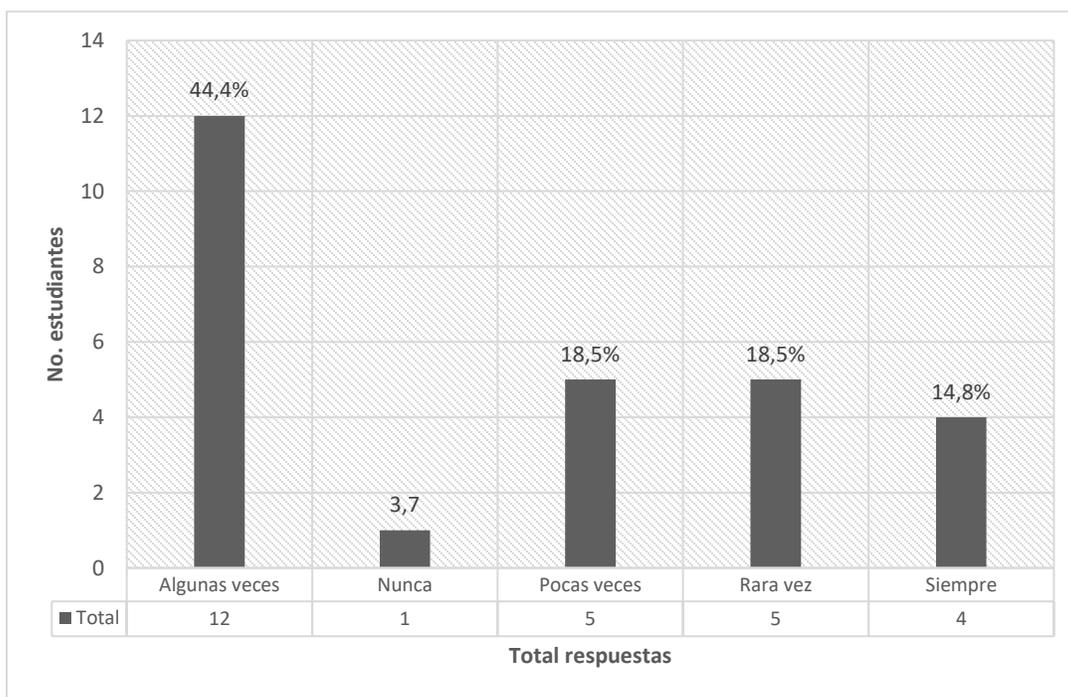


En relación con la pregunta 7 y observando la figura 10. ¿Si se encuentra en una situación que le desagrada tiende a exaltarse? El 44,4% de la población algunas veces se exalta en una situación de desagrado, el 3,7% nunca se exalta, el 18,5% pocas veces se exalta, el 18,5% rara vez se exalta en ese tipo de situaciones y el 14,8% siempre se exalta cuando presenta una situación de desagrado. Por lo anterior, se deben generar acciones de tolerancia y buena comunicación para

evitar exaltarse en este tipo de situaciones y se pueda solucionar de manera pacífica para evitar agredir a los compañeros con respuestas soeces y esto tendera a llevar un nivel mucho mayor de agresión. Sin embargo, se deduce que la mayoría de la población algunas veces lo hace, pero no lo pone en práctica. De acuerdo con este análisis, se reafirma la implementación del juego “Mundos diversos” que se describe más adelante en el apartado de secuencia de actividades y que permitirá el fortalecimiento de la tolerancia por el otro.

Figura 10.

Análisis de pregunta 7 del instrumento de diagnóstico.

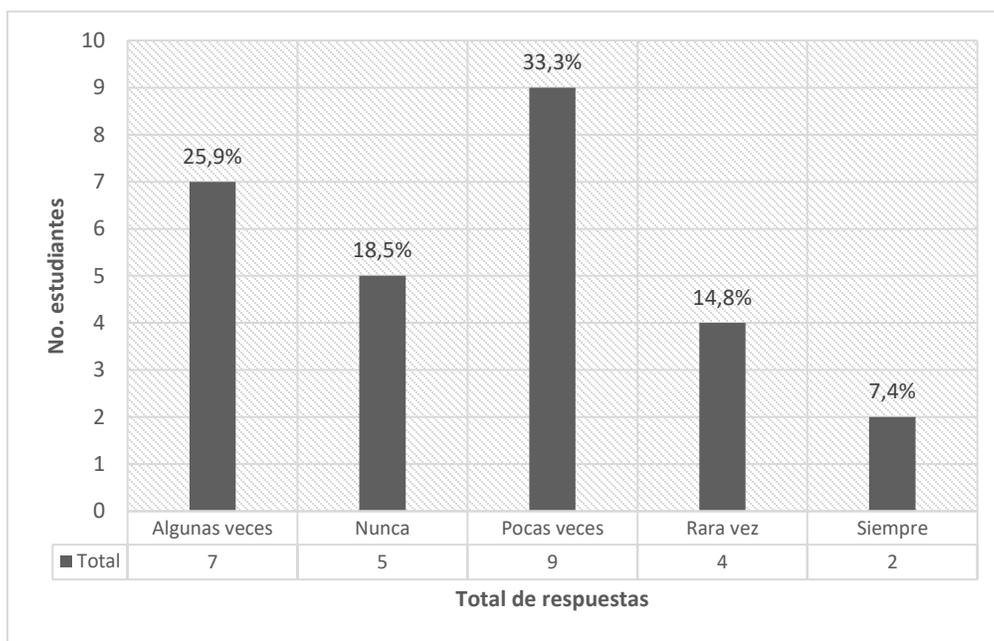


Observando la Figura 11; en la pregunta 8. ¿Considera que debe adaptarse rápidamente a las conductas de otros compañeros antes de perder su vínculo de amistad? El 25,9% contesto que algunas veces se adapta a las conductas de otros compañeros, el 18,5% nunca se adapta a las conductas de otros compañeros, el 33,3% pocas veces se adapta, el 14,8% rara vez se adapta y el 7,4% siempre se adapta a las conductas de otros compañeros. Se evidencia que no es importante perder el vínculo de amistad porque no se adaptan rápidamente a las conductas de otros

compañeros, se sugiere realizar actividades de cooperación para afianzar la amistad y el compañerismo para aprender a conocer de una manera positiva a las personas y saber el porqué de sus acciones sin necesidad de juzgar si no apoyar a su compañero en las situaciones difíciles que se le presente. Por lo anterior, se pretende verificar el nivel de comunicación que tienen los estudiantes en la expresión de su opinión frente a un tema planteado a través del juego de “La telaraña” que se encuentra descrito en la tabla 4, sesión de clase 2.

Figura 11.

Análisis de pregunta 8 del instrumento de diagnóstico.

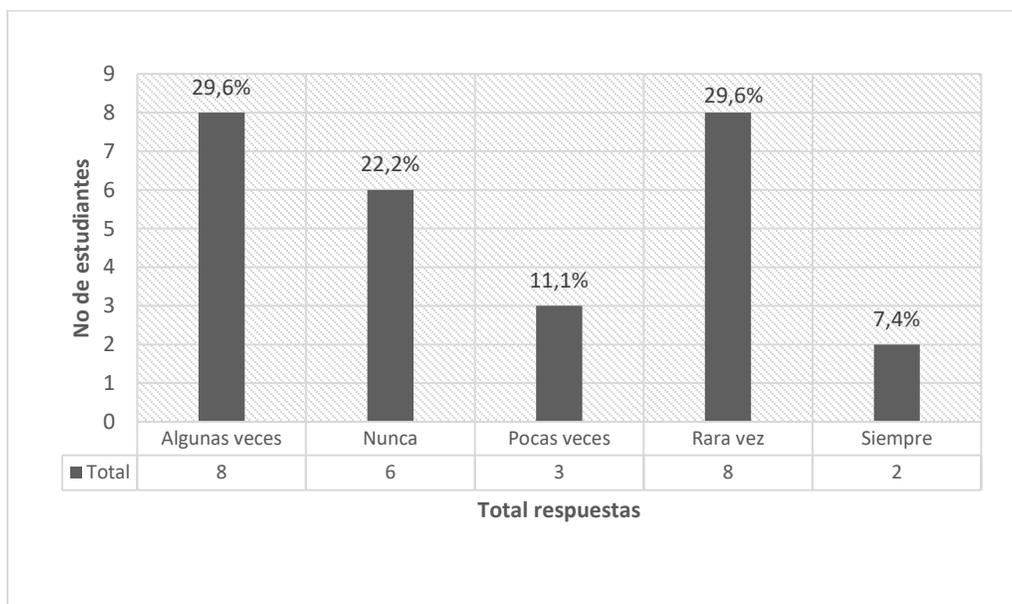


Con respecto a la pregunta 9. Si se presenta una situación en donde un compañero lo critica: ¿Usted comprende su punto de vista? Se observa en la figura 12 que el 29,6% de la población algunas veces comprende la crítica que hace un compañero, el 22,2% nunca comprende la crítica que hace un compañero, el 11,1% pocas veces comprende la crítica, el 29,6% rara vez comprende la crítica y el 7,4% siempre comprende la crítica que hace un compañero. Se evidencia que al momento de comunicar la crítica no es comprensible para la otra persona ya que, cada persona

percibe de manera diferente la situación dependiendo de sus expectativas y estados emocionales por lo que se debe realizar ejercicios de empatía para poder tener una comunicación asertiva; para aprender a escuchar lo que realmente la otra persona quiere decir con sus palabras y gestos. Después de este análisis, se pretende implementar un juego llamado “El cuadrado perfecto” donde se les dará la oportunidad a los estudiantes de manifestar los roles que desempeñan en el contexto educativo, sus diferentes formas de organización, el manejo adecuado del espacio y el trabajo cooperativo para el alcance de una meta.

Figura 12.

Análisis de pregunta 9 del instrumento de diagnóstico.

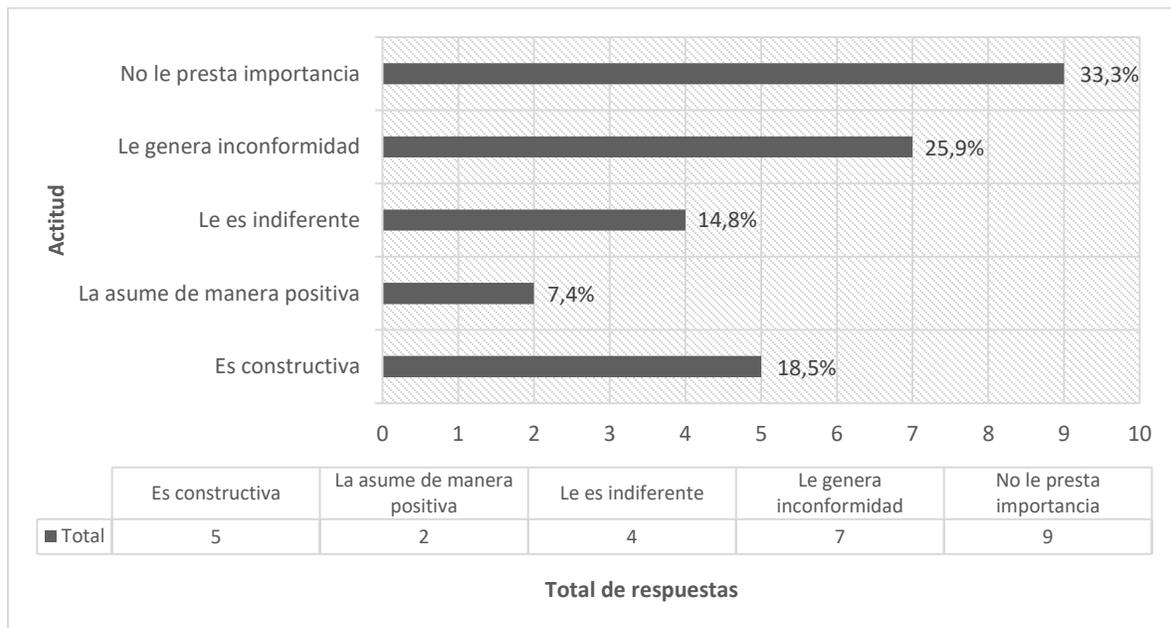


De acuerdo con la pregunta anterior, se genera la pregunta 10. ¿Cuál es la percepción que usted tiene frente a esa crítica? Observando la figura 13 se dice que el 33,3% de la población no le presta importancia a la crítica recibida, el 25,9% le genera inconformidad recibir una crítica, el 14,8% le es indiferente a la crítica, el 7,4% asume la crítica de manera positiva y el 18,5% es constructiva frente a la crítica recibida. Por lo anterior, se evidencia que no se presta tanta importancia a la crítica de la otra persona, pero aun así se genera inconformidad porque el ser humano no permite

que otras personas critiquen su actuar o no saben lo que están sintiendo y por ello actúan de una manera no correcta lo que hace que el otro sienta la necesidad de sugerirle un cambio porque puede estar afectando a su alrededor, por lo que se plantea diferentes actividades en donde puedan tener momentos de solución y de ponerse en el lugar de la otra persona para saber cómo se está sintiendo y por tanto, comprender su visión del conflicto siempre y cuando todo sea manejando una buena comunicación. Según el análisis realizado a este interrogante, se deduce que al aplicar el juego de “El cuadrado perfecto” se permitirá a los estudiantes desempeñar diferentes papeles dentro del juego. Asimismo, se podría verificar la capacidad de cooperación y fortalecimiento del trabajo en equipo y la manifestación de emociones y sentimientos durante el desarrollo de la actividad.

Figura 13.

Análisis de pregunta 10 del instrumento de diagnóstico.

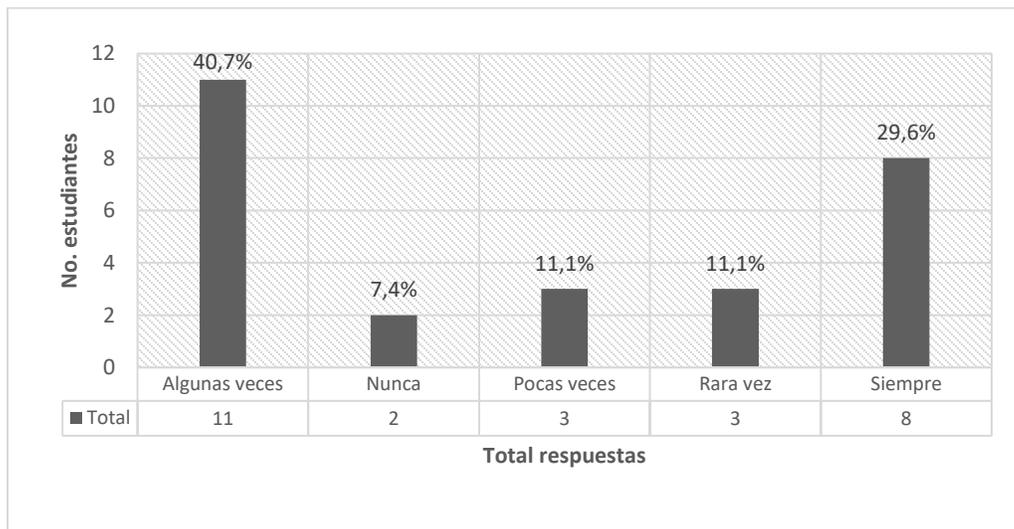


Se observa la figura 14 en relación con la pregunta 11. Si un compañero le asigna de manera constante sus tareas: ¿Usted le manifiesta su inconformidad? El 40,7% de la población contestó que algunas veces manifiesta inconformidad al recibir tareas asignadas por otro compañero, el 7,4% nunca se siente inconforme, el 29,6% siempre se sienten inconformes y con un 11,1% se

encuentran las opciones de respuesta de pocas veces se siente inconforme y rara vez. Lo que evidencia, es que los estudiantes no toleran que se les asigne una tarea por sus compañeros ya que, están en la edad adolescente y prefieren hacer sus cosas por su propia voluntad y no porque otras personas los estén mandando a realizar tareas que no le nacen por sí mismos; de tal manera que el trabajo unificado y en grupo funciona más que las tareas impuestas por ellos mismos y es el éxito de una buena convivencia. Por lo anterior, una actividad que se podría desarrollar para mejorar el trabajo en equipo sin acciones impuestas es el juego “Arma la escalera de números”, porque invita a la resolución de un problema de forma grupal y al alcance de una meta compartida. De esta manera todos deben trabajar en equipo y de manera colaborativa.

Figura 14.

Análisis de pregunta 11 del instrumento de diagnóstico.

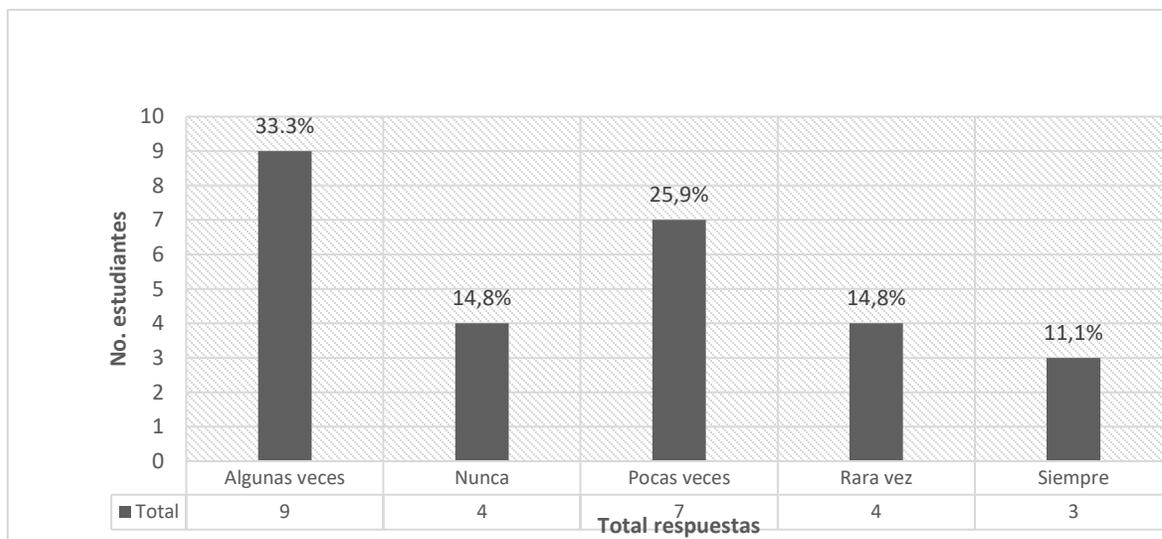


En la pregunta 12. Si usted se encuentra en una conversación y llega un compañero a interrumpirlo: ¿Usted expresa su inconformidad? Teniendo en cuenta la figura 15, el 33,3% algunas veces se siente inconforme cuando alguien lo interrumpe, el 14,8% nunca se siente inconformes, el 25,9% pocas veces se siente inconforme, el 14,8% muy rara vez y el 11,1% siempre se siente inconforme al ser interrumpido en una conversación. Se sugiere actividades o

acciones en donde sepan en qué momento se puedan comunicar sin necesidad de interrumpir al otro sin embargo se debe tener en cuenta, que no todas las personas interrumpen la conversación por hacer molestar al otro solo que no centran la atención en el dialogo y hace que al final no recuerde lo que se ha mencionado y por eso toman la decisión de aportar su punto de vista en el momento. Es por esto por lo que se desea fortalecer la comunicación asertiva, el trabajo en grupo, la integración y demás componentes de las habilidades blandas a través de juegos planteados como “El cuadrado perfecto, la telaraña, arma la escalera de números, pelotas de papel, cuatro a la vez y recupéralo”.

Figura 3.

Análisis de pregunta 12 del instrumento de diagnóstico.

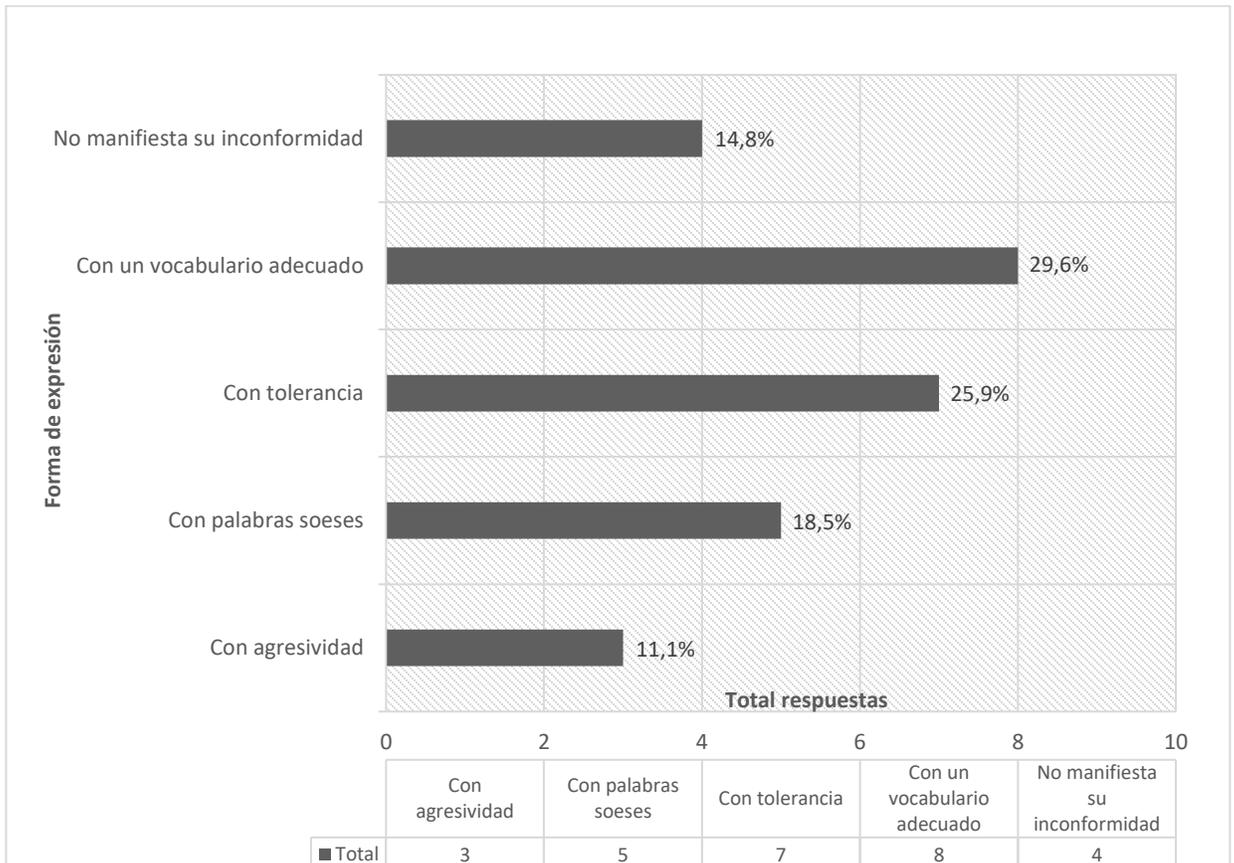


Relacionando la respuesta de la pregunta 13. ¿Cómo expresa su inconformidad? Se observa en la figura 16 que el 14,8% no manifiesta su inconformidad, el 29,6% expresa su inconformidad con un vocabulario adecuado, el 25,9% expresa su inconformidad con tolerancia, el 18,5 % con palabras soeces y el 11,1% lo expresa con agresividad. Lo que se evidencia es que prefieren quedarse en silencio y no manifestar la inconformidad, aunque algunos lo expresan con un buen vocabulario sin necesidad de agresiones. Sin embargo, se recomienda fortalecer la comunicación

asertiva para poder expresar lo que se siente y no quedarse callado, así no se alimenta los resentimientos, las incertidumbres y desconfianzas hacia el otro, de aquí la necesidad de hablar con la verdad, expresando lo que se siente, compartiendo como afecto la situación o comportamiento del otro sin necesidad de ofenderlo y /o agredirlo verbalmente, asimilando la situación y controlando las emociones. Es importante a través de la intervención realizar actividades que ayuden a fortalecer y mejorar estas relaciones sociales, es por esto por lo que dentro de los juegos cooperativos a desarrollar se encuentra la actividad “Mundos diversos” que permite promover las relaciones interpersonales de los estudiantes con la intención de ubicar sensaciones y opiniones de ponerse en el lugar del otro.

Figura 16.

Análisis de pregunta 13 del instrumento de diagnóstico.

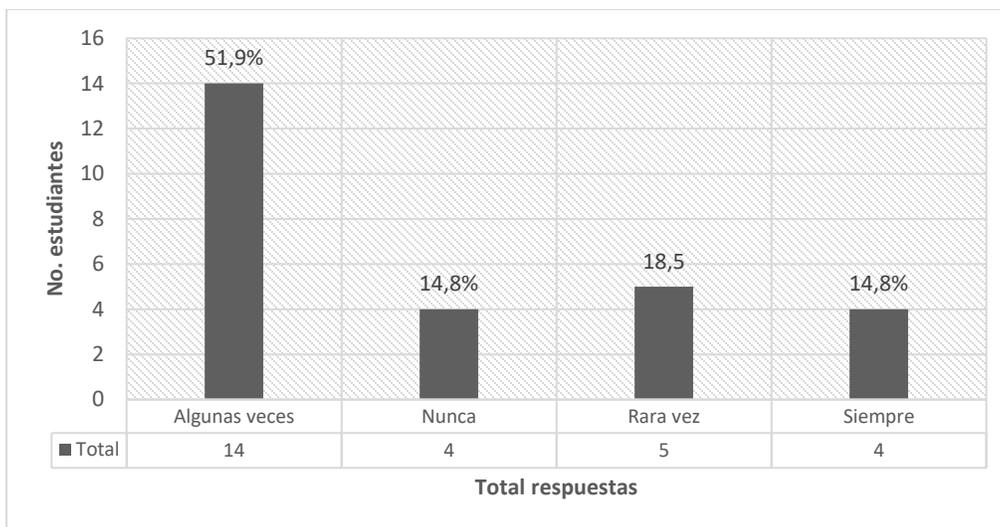


Teniendo en cuenta la figura 17, en la pregunta 14 ¿Se ha enfrentado a situaciones en las que no puede dar su punto de vista por temor a ser rechazado/a?, se refleja que la gran mayoría 51,9% respondió algunas veces, el 18,5% rara vez, el 14,8% nunca y el 14,8% siempre. La mitad de la población siente que algunas veces se sienten cohibidos de expresar su punto de vista por temor a ser rechazados ya que da miedo lo que diga la otra persona sobre su actuar, sobre lo que piensa, lo que dice y más si es algo significativo en su vida y le da una excesiva relevancia, por ende, se tiende a tener una opinión positiva o de sufrimiento y como ser humano no se quiere tener ningún sentimiento de dolor en ningún momento.

Lo que demuestra que los chicos en ocasiones prefieren quedarse callados y no expresar lo que piensan o sienten por no ser rechazados, mostrando una postura apática o cohibida en algunas situaciones producto de la falta de comunicación asertiva con sus compañeros y confianza para expresar sus sentimientos. Es por esto por lo que se recomienda a través de las actividades a realizar el juego “Recupéralo” que fomenta el trabajo en equipo y la comunicación asertiva, a través de esta actividad los estudiantes asimilarán la importancia de su opinión ante los demás, permitiendo comprender mejor el entorno y adaptándose mejor a él, aquí los aportes de cada uno serán significativos y valorados por los demás, dejando el temor o miedo a ser rechazados ante la sociedad.

Figura 17.

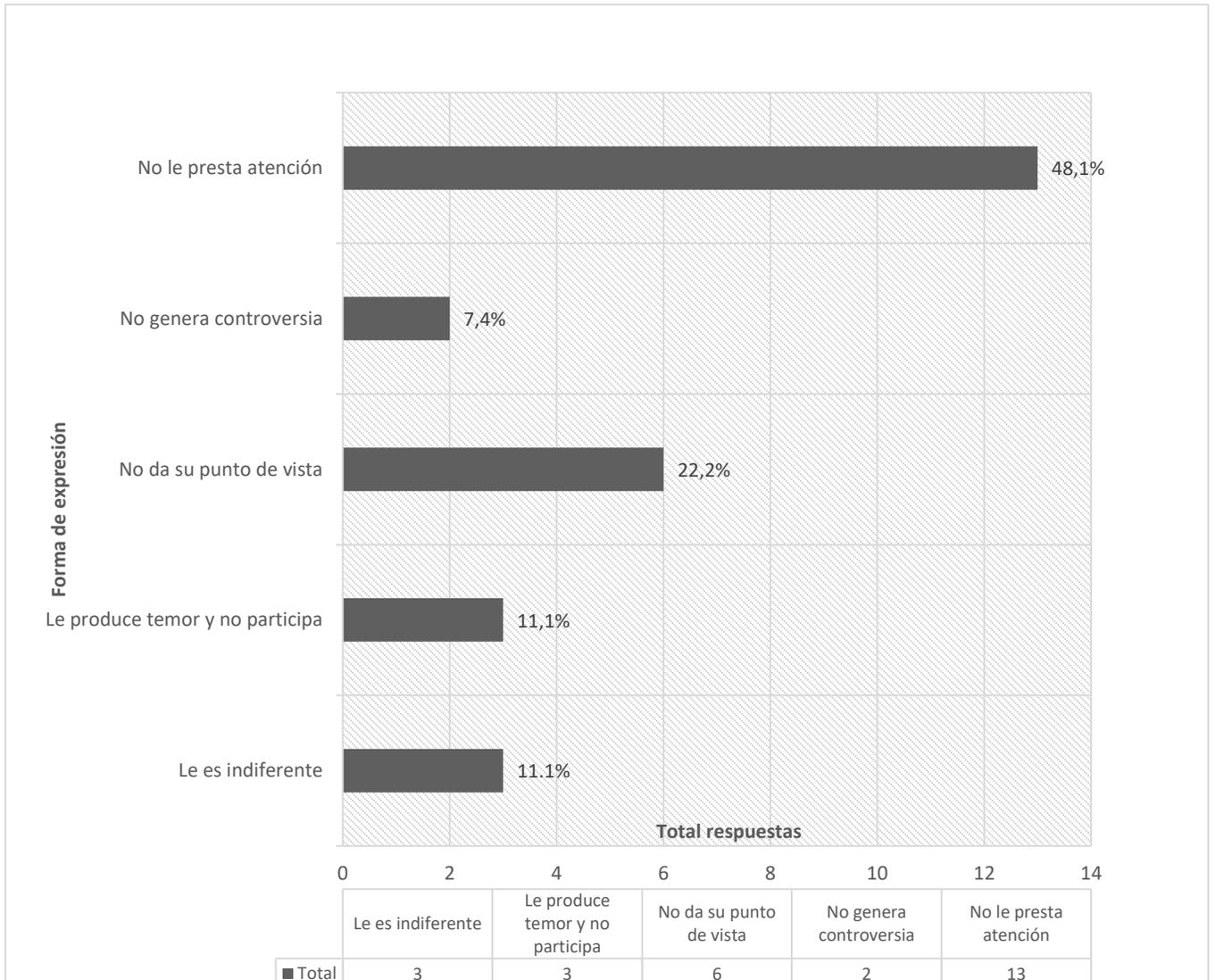
Análisis de pregunta 14 del instrumento de diagnóstico.



De acuerdo con la figura 18, que corresponde a la respuesta de la pregunta 15, ¿Cómo ha dado respuesta a la situación?, se evidencia que ante estas situaciones el 48,1% no le presta atención, el 22,2% prefiere no dar su punto de vista, el 11,1% le es diferente, mientras otro 11,1% le produce temor y no participa y por último el 7,4% prefiere no generar controversia. Aquí se refleja que un porcentaje significativo prefiere no prestar atención a dichas situaciones siendo apáticos en su comportamiento para evitar reproches, descalificaciones y/o enfrentamientos por que los adolescentes y jóvenes en esta época son muy crueles en su actuar manifestando burla o agresividad. Para darle solución a dicha situación se recomienda también el juego cooperativo “Recupéralo”, aparte de lo manifestado en el interrogante anterior esta actividad también está diseñada para que los estudiantes integren a sus compañeros, dejando un lado el rechazo, la exclusión e incluso el bullying hacia sus compañeros, reconociendo la importancia del otro dentro de un contexto social y aceptando sus opiniones, así los estudiantes podrán expresar los pensamientos y emociones sin temor a ser rechazados e ignorados, sin necesidad de llegar al punto de vista que plantea el presente.

Figura 18.

Análisis de pregunta 15 del instrumento de diagnóstico.

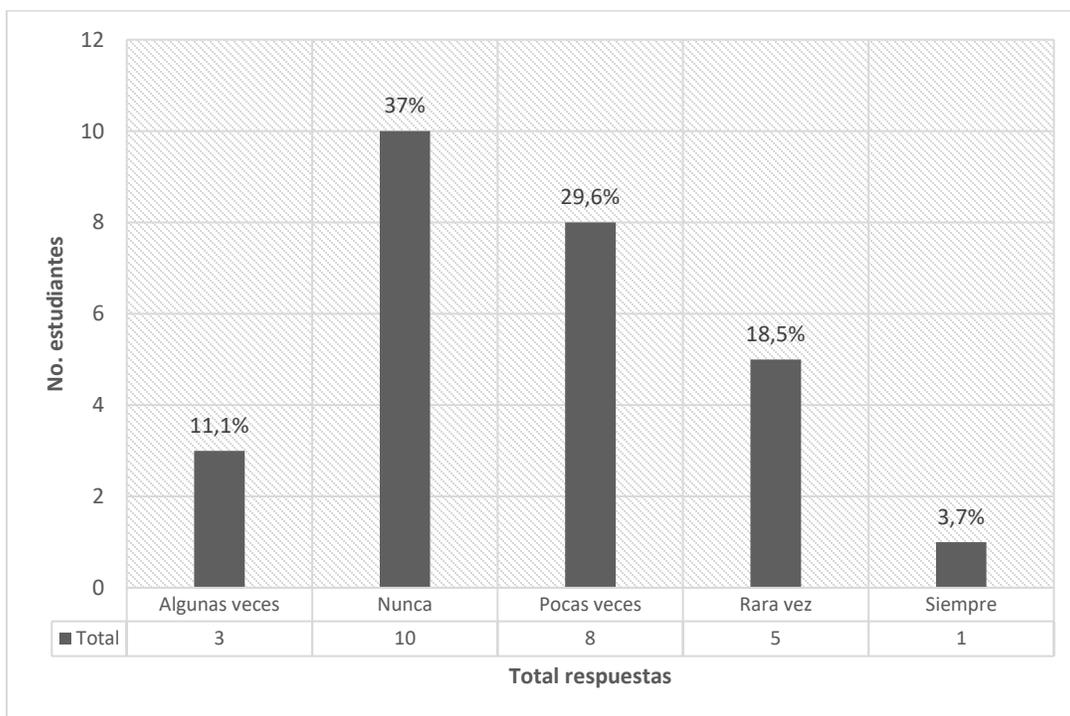


Con respecto a la figura 19 que evidencia las respuestas de la pregunta 16 ¿Suele acusar, juzgar o recriminar a otros por no estar de acuerdo con su opinión?, con un porcentaje del 37% los jóvenes responden nunca, con un 29,6% responden pocas veces, un 18,5% rara vez, un 11,1% algunas veces y la minoría con un 3,7% responden siempre. Lo anterior demuestra que a pesar de la poca comunicación asertiva que existe entre ellos, en su respuesta un alto porcentaje refleja que respeta la opinión del otro. Se puede deducir con lo anterior que esta respuesta se contradice con la forma de actuar del estudiante en el contexto investigado ante dicha situación. Para esto se

plantea dentro los juegos cooperativos el juego “El cuadrado perfecto”, esta actividad permite la manifestación de la comunicación asertiva porque, así los estudiantes tengan los ojos vendados deben buscar la forma de expresar sus emociones y opiniones a los demás. Desde este punto de vista, este juego demostrara si la respuesta dada ante dicho interrogante es cierta, pero independiente de esto es un juego que permite verificar los roles que desempeñan los estudiantes en el contexto educativo, fortaleciendo el trabajo en equipo y respetando la opinión de sus compañeros, aunque no esté de acuerdo, sin necesidad de juzgar o recriminar.

Figura 19.

Análisis de pregunta 16 del instrumento de diagnóstico.

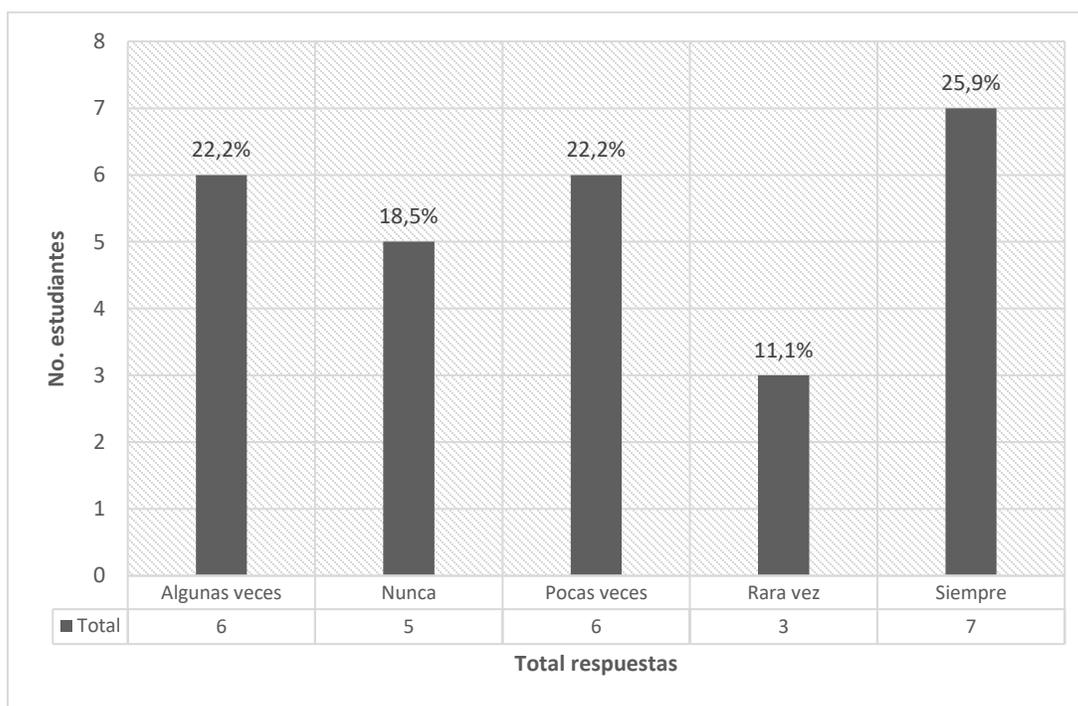


Si siguiendo con el análisis se encuentra la pregunta 17 que se presenta en la figura 20. ¿En una clase se siente libre de expresar su opinión?, según los resultados el 25,9% de la población responde que siempre se siente libre de expresar su opinión, un 22,2% se encuentra con las opciones de respuesta algunas veces y pocas veces se sienten libres de expresar su opinión, el

18,5% responden que nunca se sienten libres de expresar su opinión y el 11,1% rara vez se siente libre de expresarse. Por lo anterior, se concluye que los estudiantes si se encuentran cohibidos de expresar sus opiniones, quizás por la falta de confianza y asertividad en la comunicación dentro del aula de clases, dando muestra de la necesidad de una intervención oportuna para mejorar dicha situación. A través del desarrollo del juego “Cruzar el lago” ayudará que cada estudiante se sienta libre de dar su opinión y lograr el objetivo en común de dicha actividad, donde los estudiantes podrán analizar y expresar libremente sus pensamientos dentro una situación problema dentro del juego, también permitirá generar un trabajo cooperativo en la construcción de un material didáctico que contribuya en la meta de atravesar un lago de un lugar a otro. En esta actividad cada estudiante podrá dar su punto de vista sin temor a ser censurado, al contrario, cada opinión e idea cuenta y la sinergia jugará un papel fundamental en el desarrollo del juego.

Figura 20.

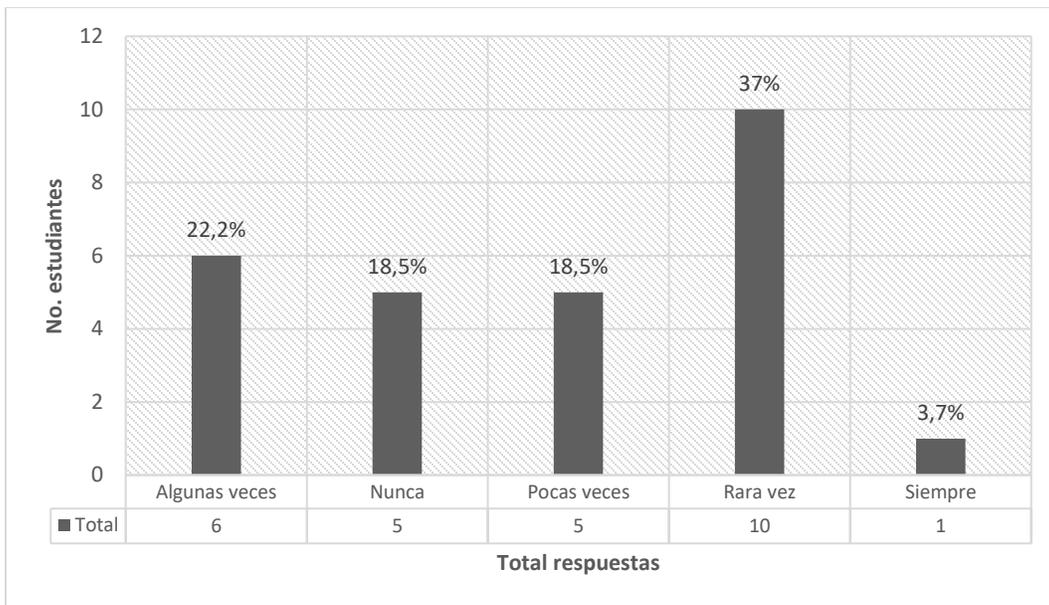
Análisis de pregunta 17 del instrumento de diagnóstico.



Continuando con el análisis del instrumento, se ubica la figura 21 para la pregunta 18. Cuando uno de sus compañeros opina sobre algún tema que no es de su interés: ¿Usted tiende a ignorarlo?, se deduce que el 37% de los estudiantes rara vez ignora la opinión de sus compañeros, el 22,2% algunas veces ignora la opinión de los demás, el 18,5% de la población responde que pocas veces la ignora, el mismo porcentaje de estudiantes nunca ignora las ideas de los demás y el 3,7% siempre lo hace. Lo anterior, demuestra que los estudiantes rara vez ignoran a sus compañeros en las temáticas que no sean de su interés, Sin embargo, algunos responden que algunas veces, llamando la atención de dicha respuesta y porque se deduce la falta de comunicación asertiva por parte de algunos estudiantes. De acuerdo con este análisis, se evidencia que hay estudiantes que no les interesa algunos temas, manifestando indiferencia. Por lo tanto, se considera que, si se ignora a una persona, en algunas ocasiones es peor que rechazarlo, puesto que esta acción humana demuestra que no le interesa en absoluto, ocasionando un profundo malestar emocional de forma significativa a un compañero. Se sugiere trabajar los juegos cooperativos, en el caso de esta intervención el juego de “La telaraña” que permitirá verificar el nivel de comunicación que tiene los estudiantes en la presentación de las opiniones e ideas acerca de una temática planteada, porque se genera la sinergia en el trabajo grupal y el bienestar común. Asimismo, se da lugar al respeto por las manifestaciones de ideas propias y de los demás.

Figura 21.

Análisis de pregunta 18 del instrumento de diagnóstico.

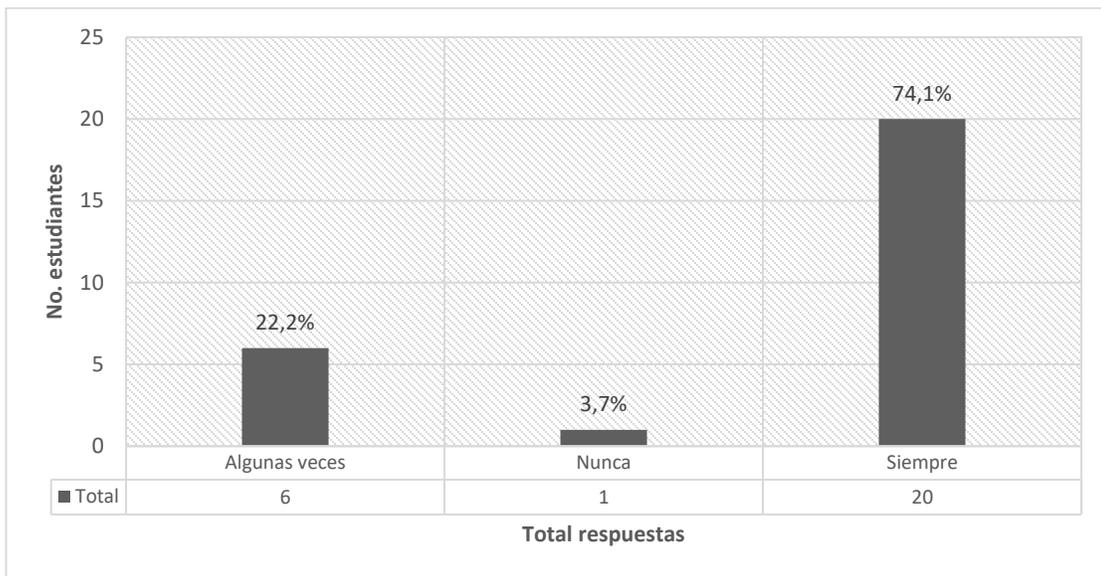


Siguiendo este análisis de la información recopilada en el instrumento de diagnóstico, en la figura 22 para la pregunta 19. ¿Considera que es importante defender sus derechos ante cualquier situación o circunstancia?, se puede reflejar que un 74,1% de los estudiantes siempre defiende sus derechos, el 22,2% algunas veces defiende sus derechos y el 3,7% manifiestan que nunca defienden sus derechos. Se concluyó, que la mayoría de los estudiantes defienden sus derechos ante cualquier situación o circunstancia y es elemento esencial y relevante para la vida de cualquier persona, pero para esto es necesario conocer bajo qué criterios y situaciones. Existen diversos parámetros y circunstancias en el cumplimiento de los derechos humanos, e incluso existirían riesgos, erróneas acusaciones, prejuicios o estigmas con los cuales se puede perjudicar a otras personas, de allí la importancia de una comunicación asertiva que ayude a esclarecer sucesos de la vida real haciendo cumplir los derechos propios y de los demás. Para la intervención que se quiere llevar a cabo, es primordial utilizar los juegos cooperativos como medio para trabajar los derechos de los estudiantes, entendiendo la situación propia de un individuo, como la del otro compañero,

el cual tiene los mismos derechos que cualquier ser humano. Por lo anterior, el juego “Mundos diversos” permite situar sensaciones y opiniones de los estudiantes y el rol de ubicarse en el rol del otro, permitiendo incrementar los vínculos de comunicación con los demás y ayudando a los estudiantes a reconocer los derechos propios y ajenos ante determinada situación.

Figura 22.

Análisis de pregunta 19 del instrumento de diagnóstico.

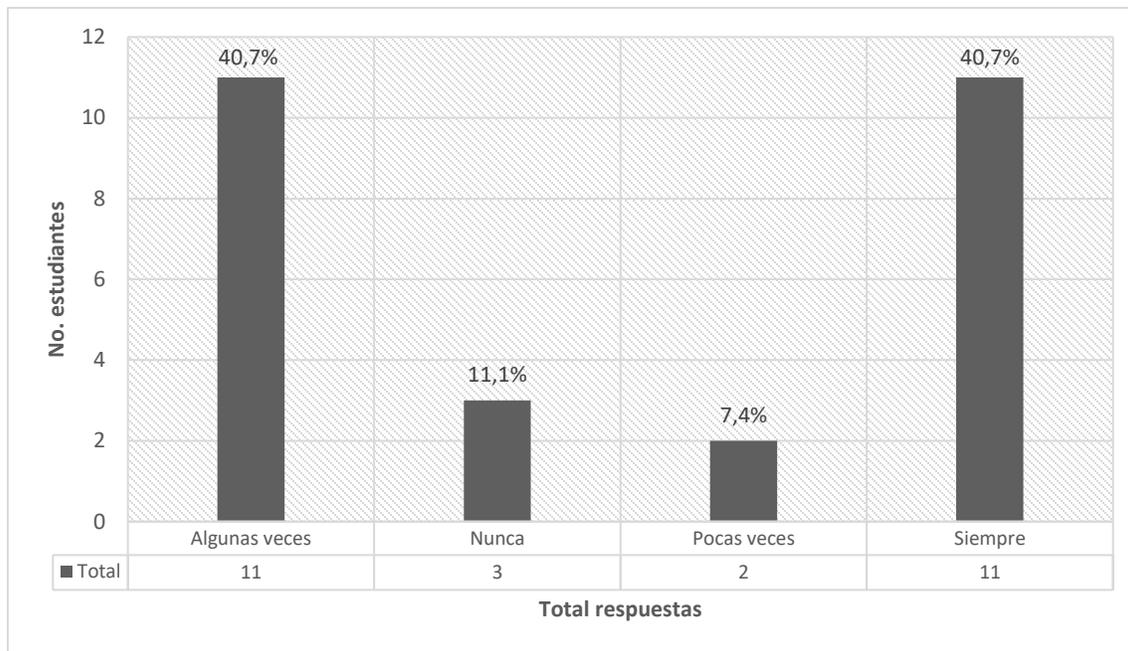


Teniendo en cuenta la Figura 23, donde se analizó la pregunta 20. Si usted tiene que presentar un trabajo en equipo y uno de sus compañeros llega tarde a la reunión: ¿Usted le manifiesta su incomodidad y disgusto por haber llegado tarde?, se evidencian los siguientes resultados: el 40,7% de la población objeto siempre exterioriza su incomodidad y disgusto, del mismo modo el 40,7% manifiesta que algunas veces presenta su incomodidad, el 11,1% nunca lo hace y el 7,4% responde que pocas veces expresa su incomodidad. Claramente en las respuestas de esta pregunta, se evidencia la falta de habilidad para exponer opiniones sin sentir disgusto, lo que posibilitaría la creación de un conflicto. Por lo anterior, se deduce que podría ser una casual de la falta de comunicación asertiva entre los estudiantes y para mejorar dicha situación se pretende

reafirmar el desarrollo del juego “Mundo diversos” porque con esta actividad, como se ha explicado anteriormente, los estudiantes mejorarían las relaciones interpersonales y se generar mejor clima social y académico

Figura 23.

Análisis de pregunta 20 del instrumento de diagnóstico.

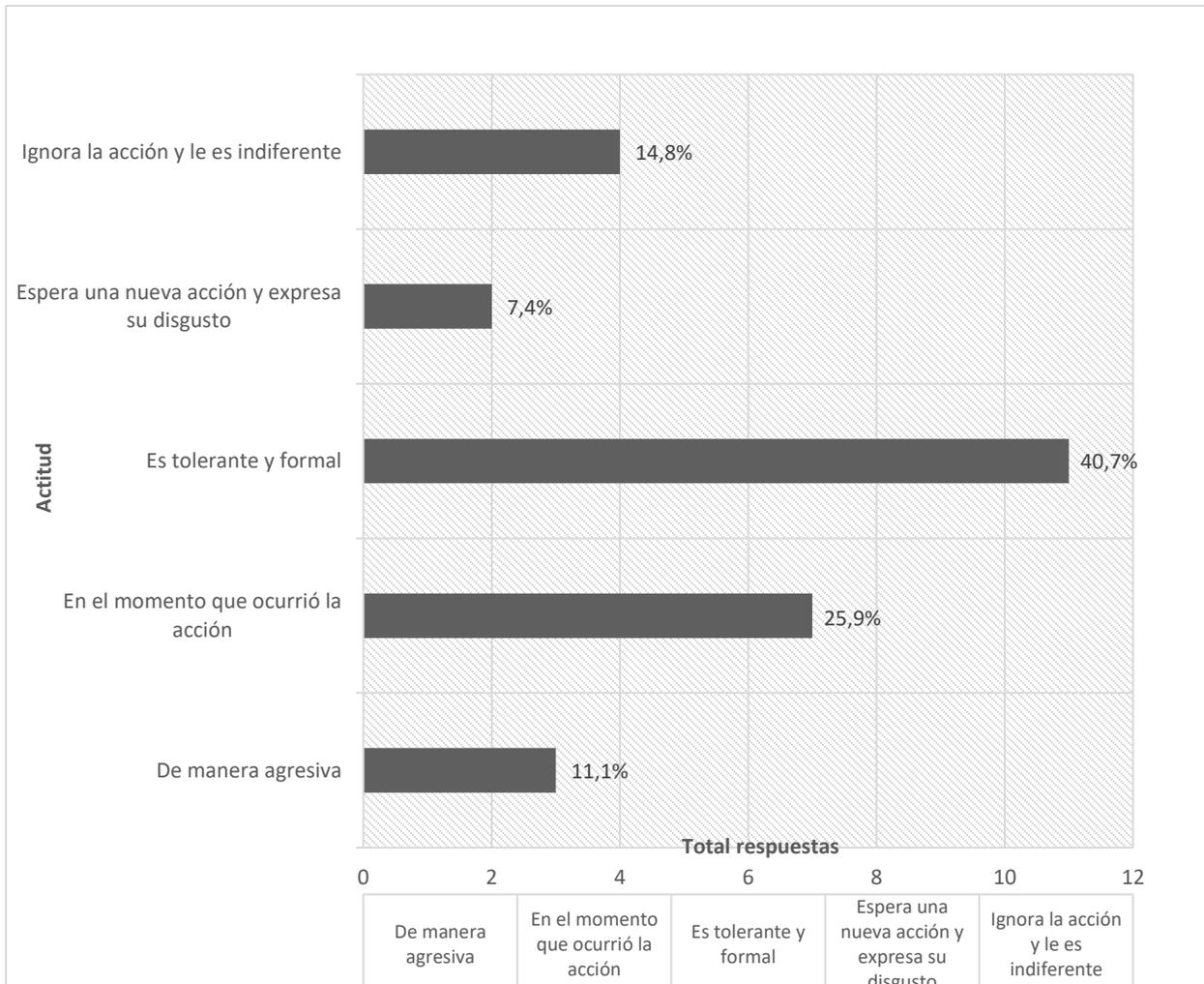


En relación con la Figura 24, se realizó el análisis a la pregunta 21 ¿Cómo expresa su incomodidad? Los resultados reflejan que el 40,7% de los estudiantes es tolerante y formal, el 25,9% expresa su incomodidad en el momento que ocurrió la acción, el 14,8% ignora la acción y le es indiferente, el 11,1% responde de manera agresiva y el 7,4% espera una nueva acción y expresa su disgusto. Por lo tanto, se deduce que los estudiantes a pesar de su incomodidad y disgusto son tolerantes y formales respecto a la situación presentada. Según este análisis, el desarrollo de cada uno de los juegos cooperativos “Arma la escalera, el cuadrado perfecto, pelotas de papel y la telaraña” que serán implementados en este proyecto de investigación, se dará el continuo fortalecimiento de dichas expresiones respetuosas ante las inconformidades presentadas,

se pretende trabajar activamente en cada una de las actividades logrando mejorar la comunicación asertiva entre ellos.

Figura 24.

Análisis de pregunta 21 del instrumento de diagnóstico.

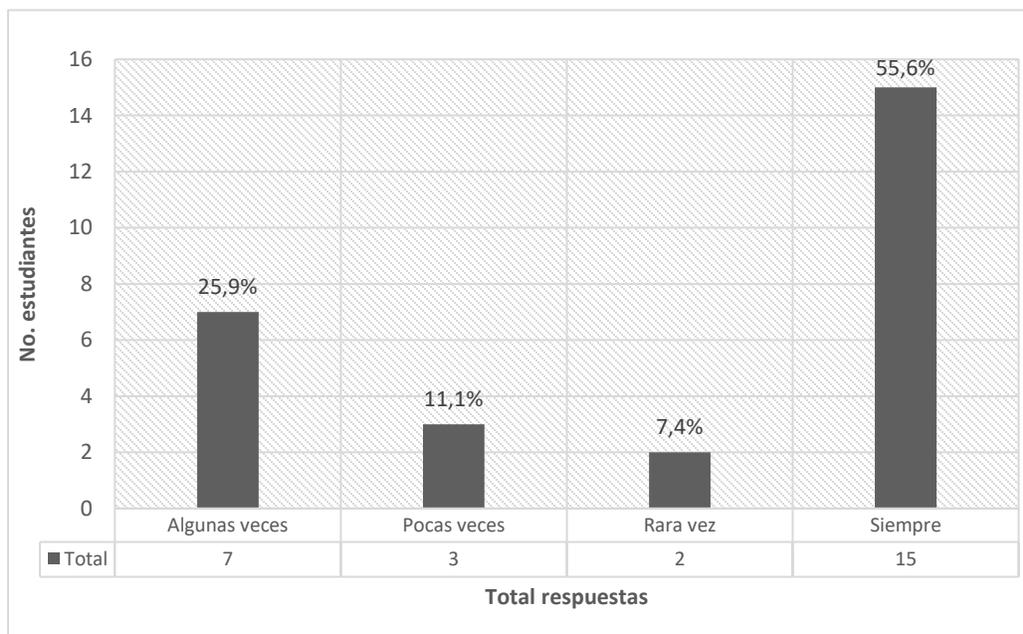


Con respecto a la Figura 25 se analizó la pregunta 22 del instrumento de diagnóstico: ¿Se me facilita reconocer el trabajo que ha realizado otro compañero?, se evidencia claramente que el 55,6% de los estudiantes siempre reconoce el trabajo realizado por el otro, el 25,9% algunas veces lo reconoce, el 11,1% pocas veces reconoce el trabajo del otro y el 7,4% rara vez lo reconoce. Se

deduce que este grupo de estudiantes reconoce el esfuerzo realizado por los demás, siendo esta una postura que motiva y valora a seguir el ejemplo del buen desempeño de los compañeros. Sin embargo, es necesario fortalecer esta postura entre los estudiantes, porque ayudaría a mejorar esas comunicaciones asertivas que son el principal objetivo de este estudio. A través del juego pelotas de papel se fomentará el trabajo en equipo, la cooperación y comunicación dentro de un contexto significativo. Los estudiantes tendrán la oportunidad de presentar el trabajo grupal, la muestra del esfuerzo cooperativo, lo que conlleva a la valorización y enriquecimiento socioemocional en los estudiantes, creando y fortaleciendo los lazos dentro una comunidad.

Figura 25.

Análisis de pregunta 22 del instrumento de diagnóstico.

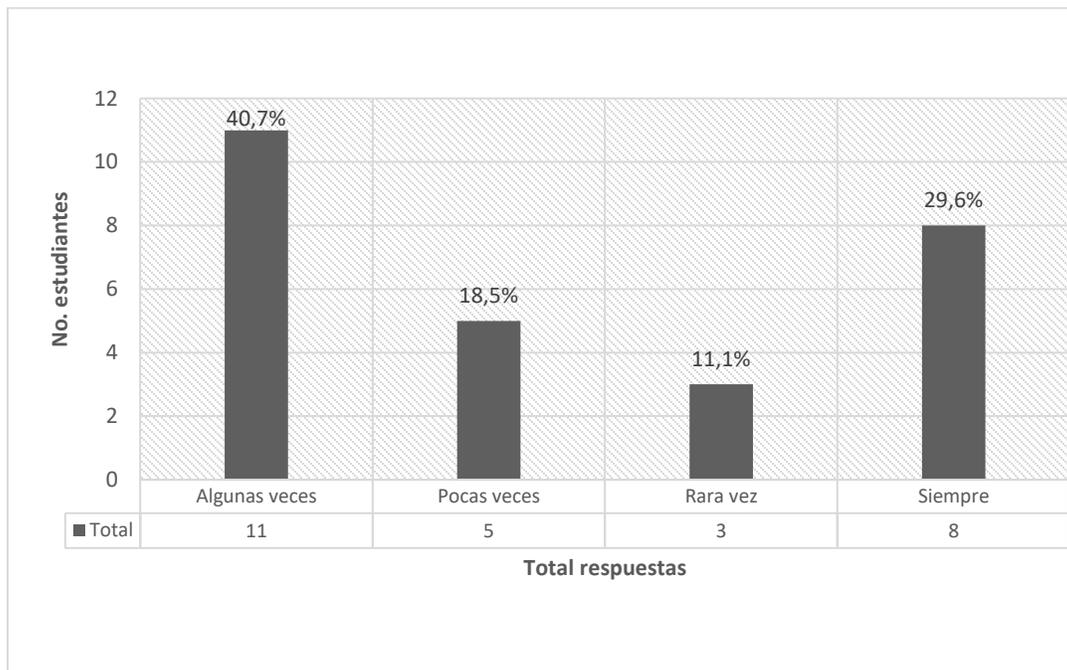


Por otra parte, en la pregunta 23. ¿Cuándo comete un error, lo reconoce fácilmente?, se evidencia en la Figura 26 que el 40,7% respondió algunas veces, un 29,6% siempre, un 18,5% pocas veces y por último un 11,1% rara vez. Se concluye que los estudiantes no reconocen en su

mayoría los errores, se rehúsan a admitirlos, a través de los juegos cooperativos se podrá ayudar a rectificar estos malos hábitos y mejorar así a comunicación asertiva entre compañeros, en este caso el juego de “Arma la escalera de números”, es una actividad que permite evidenciar fácilmente los errores cometidos, ante dicha situación es necesario reconocerlos para poder salir adelante con la actividad, es una experiencia en el cual se refleja el trabajo en equipo en busca de un objetivo en común, es importante también el rol de liderazgo, la escucha activa, la comunicación asertiva con el otro mientras arman la escalera de números, la participación activa es también fundamental, es indispensable crear una estrategia como equipo para evitar al máximo los errores, solo así se podrá lograr y culminar la actividad de acuerdo con las indicaciones del juego.

Figura 26.

Análisis de pregunta 23 del instrumento de diagnóstico.

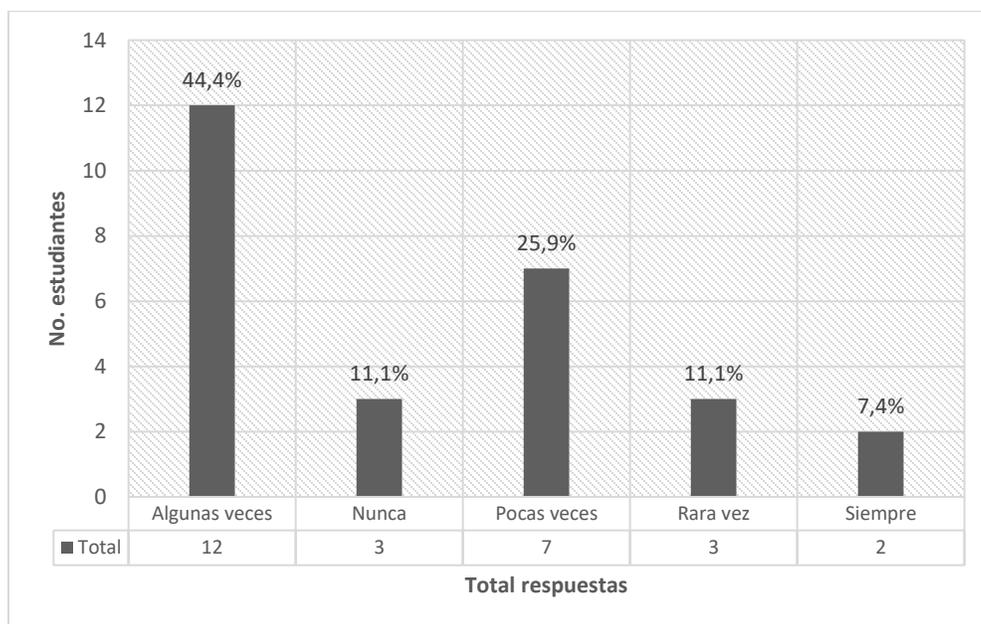


Así mismo en la pregunta 24, ¿Se le facilita proceder en situaciones de conflicto sin irritabilidad, decepción o disgusto?, teniendo en cuenta la Figura 27, se evidencia que el 44,4% respondió algunas veces, el 25,9% pocas veces, con un 11,1% se encuentran las siguientes

opciones de respuesta; rara vez y nunca. Con un 7,4% están los estudiantes que respondieron que siempre se les facilita proceder en situaciones de conflicto. Con lo anterior, se concluye que para los estudiantes no es fácil manejar este tipo de situación sin sentirse alterado, imposibilitando la creación de un buen ambiente para dar respuesta con asertividad en dicha situación. Al igual que el anterior interrogante planteado se sugiere trabajar el juego de “Arma la escalera de números”, este permite evidenciar en los estudiantes los comportamientos de irritabilidad, decepción o disgusto frente a algunas situaciones de resolución de problemas. El rol de liderazgo y de trabajo en equipo será crucial para la toma de decisiones con respecto al objetivo planteado, a través de esta actividad se podrá trabajar en pro de crear un buen ambiente en el entorno, este será posible si se trabaja con sinergia dentro del grupo, ofreciendo posibles soluciones y respetando la opinión del otro, esto producirá la manifestación de una comunicación eficaz e incrementa el sentido de trabajo cooperativo, con una sana competencia y conciencia grupal.

Figura 27.

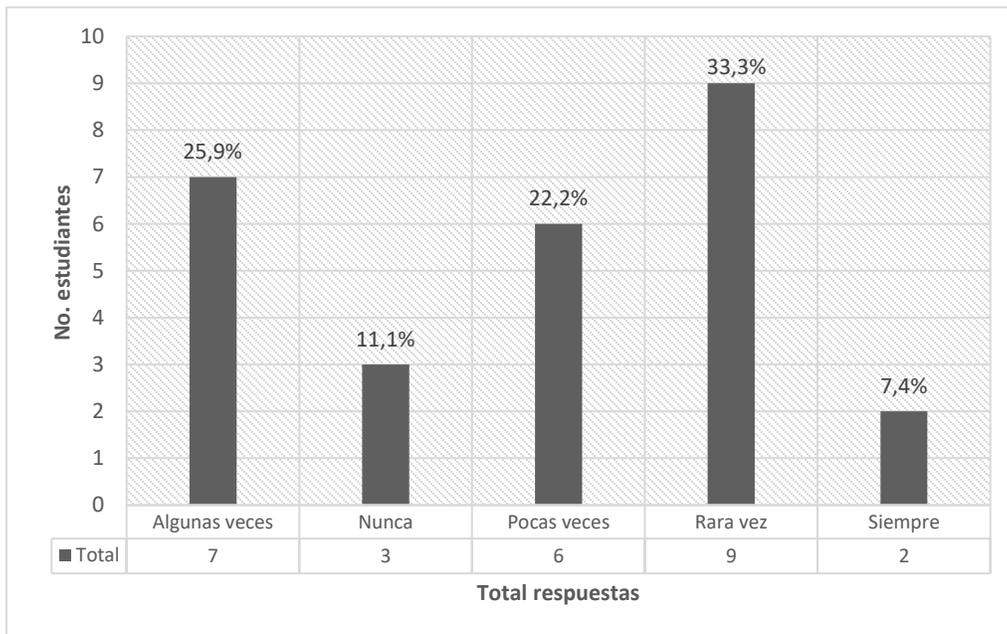
Análisis de pregunta 24 del instrumento de diagnóstico.



Pasando a la pregunta 25 del instrumento se expone el siguiente interrogante ¿Expresa sus emociones, sentimientos e ideas abiertamente?, Se evidencia en la Figura 28 que los estudiantes responden con un 33,3% rara vez, un 25,9% algunas veces, el 22,2% pocas veces, un 11,1% nunca y por último un 7,4% siempre. Como se puede evidenciar las respuestas son muy compartidas, sin embargo, el porcentaje mayor, es esperado por los estudiantes ya que, debido al comportamiento evidenciado dentro del salón de clases, notando fácilmente la falta de comunicación en este caso asertiva entre los estudiantes. Para mejorar dicha situación se recomienda el juego cuatro a la vez, es ideal para enseñar comunicación no verbal y trabajo en equipo. A través de esta actividad la práctica del trabajo en equipo ayuda a que los miembros se conecten de manera efectiva, de modo que en los entornos operativos puedan funcionar de manera más grupal y les permita expresar sus emociones sin sentirse juzgados por los demás.

Figura 28.

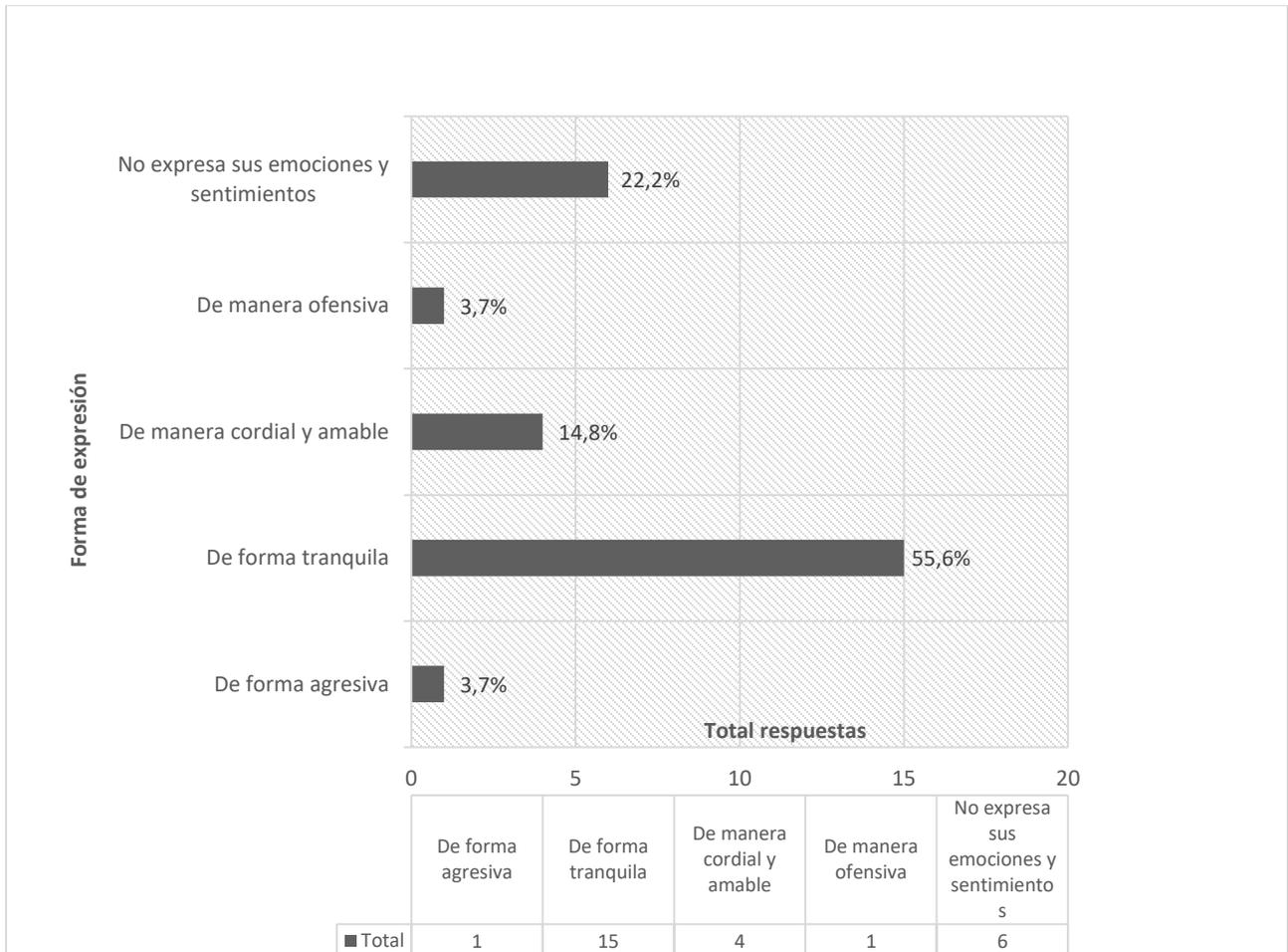
Análisis de pregunta 25 del instrumento de diagnóstico.



Por último, se encuentra la pregunta 26. ¿Cómo expresa esas emociones, sentimientos e ideas?, Se observa en la Figura 29 que el 55,6% expresa sus emociones de forma tranquila, el 22,2% no expresa sus emociones y sentimientos, el 14,8% de forma cordial y amable, el 3,7% de manera ofensiva, al igual el 3,7% de forma agresiva. Por lo anterior se concluye que, aunque la mayoría de los estudiantes son tranquilos para expresar sus emociones, sentimientos e ideas, no reflejan una comunicación asertiva entre ellos, de hecho, sus respuestas pueden ser contradictorias referentes a sus actos en una situación real del contexto. Para trabajar dicho planteamiento se recomienda de igual manera el juego cuatro a la vez, como esta manifestado anteriormente los integrantes del equipo pueden ayudarse mutuamente mientras mantienen al oponente ocupado, esta experiencia ayuda a que los miembros del grupo se conecten de manera efectiva, expresar emociones, sentimientos e ideas hace parte de la vida y de las manifestaciones de los seres humanos, es claro el objetivo de esta actividad, y es que a través del desarrollo de la misma se refleja expresión de emociones a través del trabajo en equipo y los juegos cooperativos en busca de una mejor comunicación asertiva entre los estudiantes.

Figura 29.

Análisis de pregunta 26 del instrumento de diagnóstico.



De acuerdo con los resultados del Instrumento aplicado se dio cumplimiento al primer objetivo específico del proyecto que corresponde a identificar en el desarrollo de habilidades sociales como se encuentra la comunicación asertiva de los estudiantes del grado décimo del Colegio Gimnasio La Alameda evidenciando que los estudiantes tienen falencias en la expresión de emociones, se les dificulta comunicar sus sentimientos y emociones con facilidad. He aquí la importancia que tiene para la elaboración y aplicación de la propuesta pedagógica “Juego comunicación asertiva y experiencias” para trabajar los juegos cooperativos y a través de estos fortalecer la inteligencia emocional de los estudiantes. Asimismo, se direcciona a mejorar la

comunicación asertiva entre los estudiantes, porque a través de las actividades que se aplicaran experimentarían el liderazgo, la cooperación, la empatía, solidaridad, compañerismo, entre otros indicadores que se direccionan al mejoramiento de las habilidades socioemocionales especialmente la comunicación asertiva.

Por lo anterior, este instrumento también sirvió de base para dar cumplimiento al segundo objetivo que es la elaboración de la propuesta de juegos cooperativos que permita fortalecer la comunicación asertiva en los estudiantes del grado décimo del Colegio Gimnasio la Alameda.

En este orden de ideas, el primer juego es cuadrado perfecto como se observa en la Figura 30. Los estudiantes, estuvieron motivados con la actividad ya que el vendarse los parpados les llamaba la atención y les pareció divertido. Con el desarrollo de este juego se pudo contribuir a la comunicación asertiva y la manifestación de emociones y sentimientos porque los estudiantes pudieron ir adquiriendo y perfeccionando conductas favorecedoras para la integración en el grupo.

Lo anterior se corrobora con las respuestas encontradas en el desarrollo de la entrevista al grupo focal donde admiten y reconocen la importancia del respeto para una buena comunicación asertiva, el cual según ellos aprendieron a través del juego diferentes maneras de comunicarse con sus compañeros. Se podría decir que todos mejoraron sus conductas independientemente si ya eran asertivas, pasivas o agresivas después de la aplicación de esta actividad porque vivenciaron la importancia que tiene la comunicación en sus actividades escolares. Asimismo, este juego permitió observar los roles de liderazgo que cada estudiante asumió durante el desarrollo, el dominio de ubicación en el espacio y tiempo y la capacidad de comunicarse con los ojos vendados y lograr el cumplimiento de una meta.

Figura 30.

Aplicación de juego cuadrado perfecto.



En el segundo juego cooperativo llamado la telaraña los estudiantes estuvieron receptivos a las indicaciones del docente, fue una actividad de reflexión, porque reconocieron la importancia que tiene la comunicación asertiva. También se evidenció una participación, donde cada estudiante expresaba sus ideas sin repetir la del compañero, en algunas respuestas manifestaron que la actividad les da una mejor escucha y que aprendieron a prestar atención. Así mismo otro estudiante considera que este juego le concedió una buena comunicación debido a que tenía que escuchar al otro para poder desarrollarlo. Esta actividad dio lugar a la importancia del trabajo en equipo para alcanzar los objetivos comunes, el éxito se demuestra en los momentos de alegrías y diversión que vivieron los estudiantes en el desarrollo de esta.

En el desarrollo del tercer juego cooperativo denominado arma la escalera de números dio lugar para que los estudiantes reconocieran su liderazgo y resolución de problemas, en esta actividad se conformaron tres grupos de nueve participantes donde crearon sus estrategias para lograr el objetivo de la actividad, el cual consistía en armar una escalera de números de acuerdo

con su color y orden ascendente del uno al diez. Hay que destacar que cada estudiante vivió momentos de gozo y disfrute realizando la actividad, así mismo expresan que dicho juego estimuló la comunicación en el grupo cuando debían ponerse de acuerdo con los demás para poder realizar la actividad. Desde ese punto de vista se puede decir que la actividad exigía un buen trabajo en equipo y un ferviente sentido del deber en la construcción de la escalera, que más allá de la sana competencia para lograr armarla totalmente o no, se evidenció un fortalecimiento en las habilidades de cada estudiante y su influencia en la forma de ser y actuar como líder dentro del equipo de trabajo, el compartir con el otro, participar activamente, estar atentos y concentrados para el logro de un fin común. De otro lado, se verificó cual es la forma en la que entre ellos se comunican y dan indicaciones e instrucciones para el logro de una meta.

Del mismo modo, en el cuarto juego mundo diverso, cada estudiante reflexionó sobre sus actitudes y los valores en torno a la diversidad, realizaron un juego de roles el cual ayudó para ubicarse en el lugar del otro. Los estudiantes desarrollaron la actividad con una motivación extra (dulce), el cual sirvió como estimulante, sin embargo, se evidenció distracción por parte de algunos estudiantes cuando sus compañeros ejecutaban la acción, el cual algunos se dispersaban y no prestaban la atención necesaria porque se demoraba más del tiempo establecido para adivinar. Esta actividad tuvo éxito debido al grado de dificultad en la realización de la acción, ya que, no todos tenían las habilidades de expresarse con movimientos de su cuerpo para manifestar representaciones de las acciones propuestas en el juego. Esto ayudó a que los compañeros compartieran ideas entre sí, respetaran las diferencias y las unificaran para compartir la respuesta acertada. A su vez, permitió que los estudiantes exploraran situaciones, experiencias y sensaciones propias y del respeto a la diferencia por el otro.

En el análisis del juego cinco: Pelotas de papel, el desarrollo de la actividad fue diferente, a las anteriores, debido a que los estudiantes trabajaron por equipos y activaron su rol creativo para la construcción de su propio material con elementos de la vida cotidiana. En esta actividad se desarrolló en el aula de clase, porque el clima no favoreció para realizarla en el patio de la Institución. Con este juego se evidenció el trabajo en equipo, el liderazgo, la cooperación y la comunicación asertiva, porque cada equipo de trabajo asignó sus funciones, mientras algunos estudiantes dentro de su grupo rasgaban el papel, otros lo pegaban o lo pintaban para la elaboración de sus pelotas. Los estudiantes en sus expresiones recalcaron la importancia del trabajo en equipo y se encontraron virtudes dentro del grupo como la paciencia y delicadeza en pro de la actividad. Sin embargo, hubo un grupo que no les llamó mucho la atención dicha actividad y trabajaron a un ritmo menor. Al final de la actividad, cada grupo presentó el producto terminado de forma satisfactoria, pintaron la pelota a su gusto y le pusieron un nombre en particular que los representaba como equipo. Es importante, mencionar que algunos estudiantes prefieren actividades que se ejecuten en ambientes externos o al aire libre diferentes al aula de clase.

Teniendo en cuenta lo anterior, el sexto juego realizado: Cruzar el lago, se evidenció la cooperación y el trabajo en equipo en busca de lograr un objetivo en común, cada estudiante tuvo la posibilidad de comunicarse y expresar sus ideas. El grupo trabajó con un alto grado de motivación y se evidenció el rol de liderazgo por parte de algunos estudiantes en sus respectivos equipos de trabajo. Del mismo modo, se reflejó un ambiente óptimo para el aprendizaje producto del interés y entusiasmo para desarrollar las diferentes variantes de la actividad que cada vez eran más difíciles generando gran expectativa en el desarrollo del juego. Vale la pena resaltar, que en cada grupo se manifestaron diversas ideas para el alcance del objetivo final y se generó la estrategia

ideal para la resolución de problemas, el trabajo cooperativo, la empatía y la comunicación asertiva.

En este mismo orden de ideas, en el séptimo juego: Cuatro a la vez, se evidenció que los estudiantes pudieron expresar emociones a través del trabajo en equipo y la cooperación, esta actividad fue indispensable para trabajar la comunicación no verbal que es esencial en un entorno grupal. Es preciso mencionar, que al inicio de la actividad los estudiantes se encontraban impacientes ya que no podían hablar y comunicarse de forma verbal en función del juego. Sin embargo, a medida que se fue desarrollando la actividad los estudiantes lograron cumplir el objetivo con la expresión de varias ideas para ubicar una estrategia clara y efectiva que los ayudara a no cometer errores. En el transcurso de la actividad, se logró que los estudiantes cambiaran su impaciencia por alegría y disfrute, se corrobora dicha información en las respuestas del diagnóstico donde manifiestan que la actividad que realizaron permitió trabajar en equipo y divertirse, deduciendo que la sinergia construida entre ellos ayudó a que se comunicaran de manera efectiva, de modo que el liderazgo y el manejo de emociones refleja entornos sociales efectivos para generar un clima escolar agradable.

Finalmente, el octavo juego recuperalo presentado en la figura 31, tuvo éxito como los juegos anteriores y se pudo fortalecer la comunicación asertiva desarrollando un grado de concentración y trabajo en equipo. Los elementos que se tuvieron en cuenta para el desarrollo de esta actividad fueron sus propios celulares y se ubicaron dentro de un círculo de lazo, por equipo de tres estudiantes debían tapanle los parpados a uno de sus compañeros y guiarlos hasta el lugar donde estaban todos los celulares logrando recuperarlo. Los estudiantes mostraron interés por la actividad, se escucharon voces de satisfacción y entusiasmo, a su vez demostraron y expresaron

que en dicha actividad tuvieron que tener alto grado de concentración, escuchar con atención a los demás y trabajar en equipo, el cual los conllevó a valorar la opinión del otro.

Figura 31.

Aplicación de juego recupéralo



En este juego se evidenció la integración y un gran trabajo de comunicación, confianza, concentración y cooperación; a su vez sintieron momentos de gozo y diversión en el desarrollo de la actividad logrando el objetivo. Lo que se destacó en esta actividad fue la atención y habilidad para comunicarse a pesar de cualquier distracción y poder ser escuchado y escuchar al otro. Estas habilidades son importantes para las relaciones interpersonales de los estudiantes en el entorno educativo, social, profesional y laboral.

Después de haber intervenido con esta población, se cumplió con el propósito de este proyecto de investigación, que era el fortalecimiento de la comunicación asertiva en los estudiantes del grado décimo del Colegio Gimnasio La Alameda y se pudo generar tras la aplicación de los juegos cooperativos una sana convivencia dentro del proceso educativo. También, se logró dar cumplimiento a los objetivos específicos del proyecto. Finalmente, se evaluó la influencia generada a través de una entrevista no estructurada en un grupo focal a 10 de 27 que corresponde

al 30% de la población que participaron en el proyecto de investigación. Evidenciando en la Figura 32, la aplicación de este instrumento de evaluación, que consta de 6 preguntas que buscaban conocer la opinión de los estudiantes después de vivenciar los juegos cooperativos. Las respuestas de cada estudiante de forma detallada se pueden ver en el Anexo C. Entrevista no estructurada grupo focal.

Figura 32.

Aplicación de entrevista no estructurada en grupo focal.



Con relación a la pregunta 1 de la entrevista no estructurada en grupo focal: después de las vivencias de actividades realizadas ¿Cree usted que la comunicación asertiva es importante para su vida? El 100% del grupo focal respondió que sí reconocen la importancia de la comunicación asertiva para sus vidas, donde expresaron que existen diferentes maneras de comunicarse, a su vez reconocieron que el dialogo, el respeto, los sentimientos y opiniones de los demás junto con el trabajo en equipo son indispensable para lograr dicha comunicación asertiva.

Con respecto al análisis realizado en la pregunta 2. De las actividades desarrolladas ¿Cuál le llamó más la atención? Se encontró que el 100% del grupo focal identificó cada uno de los juegos que se trabajaron en las ocho sesiones de la propuesta pedagógica y responden de forma

significativa el agrado que tuvieron por todos los juegos planteados eligiendo de forma individual la preferencia por los juegos: el cuadrado perfecto, la telaraña, arma la escalera de números, mundos diversos, pelotas de papel, cruzar el lago, cuatro a la vez, y recupéralo. Estos juegos permitieron que los estudiantes vivenciaran e identificaran que eran juegos cooperativos y la importancia de estos para el desarrollo de la comunicación asertiva y ellos pudieran sentirse felices al momento de jugar e interactuar con los demás compañeros.

En consecuencia, a los resultados que arrojó el análisis de la pregunta 3. Los estudiantes mencionaron las ventajas de la comunicación asertiva a través de las respuestas descritas en el instrumento, aquí se encontraron expresiones como: mejora el trabajo en equipo, ayuda a conocer mejor a los demás, facilita y mejora la integración, ayuda a tener una sana convivencia, ayuda a lograr los objetivos en grupo o individuales, mejora las relaciones y otras ventajas donde se demuestra que el 90% del grupo focal respondió de acuerdo con las vivencias y experimentación de los juegos cooperativos desarrollados en la propuesta pedagógica, quienes identificaron las ventajas de la comunicación asertiva y encontraron el beneficio de fortalecer las habilidades sociales. Asimismo, se evidenció la correlación con el autoaprendizaje y la reflexión frente a la construcción de su propio conocimiento en torno a la importancia del manejo de la comunicación asertiva como habilidad en los procesos de socialización con sus compañeros.

Con respecto a la pregunta 4. En las actividades realizadas podría identificar ¿En qué momento se trabajó la comunicación asertiva? Los estudiantes responden según los eventos presentados en el desarrollo de la propuesta con situaciones puntuales descritas como: cuando expresaron sus ideas y escucharon la opinión de otras personas con respeto, cuando trabajaron en equipo, cuando se comunicaron entre sí para guiar a sus compañeros en el juego recupéralo, cuando entre todos seleccionaban a los compañeros para realizar cierta acción, al momento de planear y

hacer una actividad para obtener un mejor rendimiento y poder lograr el objetivo, entre otras respuestas asociadas; lo cual demuestra que el 100% del grupo focal identificaron y describieron acertadamente en qué situaciones específicas se aplicó la comunicación asertiva, esto conlleva a deducir que los juegos cooperativos desarrollados repercutieron positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales y que potenciaron la resolución de la problemática del contexto de la población objeto.

Para el análisis de la pregunta 5. Después de haber realizado las actividades de juegos cooperativos ¿Qué enseñanza le dejaron?: Las respuestas del 90% de estudiantes del grupo focal, evidenciaron que las enseñanzas que adquirieron durante el proceso de intervención de la propuesta pedagógica y que está directamente relacionado con el objetivo general del proyecto de investigación se correlacionaron con el fortalecimiento de la comunicación asertiva que era el propósito de esta investigación generando un aporte significativo en busca del cambio y la transformación de la problemática que se presentaba en esta población. Por lo tanto, se logró generar un aporte al proceso formativo de los estudiantes y mejorar la comunicación y la sana convivencia en el grado decimo del Colegio Gimnasio La Alameda.

De acuerdo con el instrumento de evaluación se analizó la pregunta 6. Le gustaría que se incluyera juegos en clase de Educación Física para trabajar la comunicación asertiva ¿Por qué? Se evidencio que el 100% del grupo focal respondió que sí le gustaría que se incluyeran los juegos en la clase de educación física para trabajar la comunicación asertiva, esto reflejo el efecto positivo que generó la propuesta pedagógica y cómo a través de los juegos cooperativos se logró fortalecer el desarrollo de la comunicación asertiva en los estudiantes del grado décimo del Colegio Gimnasia La Alameda en Soacha, Cundinamarca. El instrumento de evaluación permitió evaluar, revisar los avances y generar un análisis de los aspectos a mejorar, que en realidad son pocos debido al éxito

que se obtuvo en el desarrollo de cada una de las actividades, del mismo modo se valoraron los resultados y se realizó una reflexión sobre ellos que permitió generar un producto significativo tras la aplicación de la propuesta de intervención.

Teniendo en cuenta las respuestas y el análisis realizado a los instrumentos de diagnóstico y evaluación, se deduce que a través de la propuesta pedagógica se logró el efecto esperado obteniendo un aprendizaje significativo en concordancia a los objetivos planteados en la investigación, ya que, los juegos cooperativos creados cumplieron con las expectativas respecto a los estudiantes y su concepción de la comunicación asertiva, el manejo de la misma y su fortalecimiento personal y grupal en la resolución de problemas según el contexto donde se desarrolló. De esta manera, se analizó en los resultados de la entrevista no estructurada al grupo focal, que refleja su gusto a la implementación de estos juegos cooperativos dentro de la clase de Educación Física (Ver anexo D).

Adicionalmente, se evidenció la motivación durante el desarrollo de la propuesta pedagógica generando la iniciativa de seguir implementando este tipo de juegos en la clase. También, generó gran expectativa en seguir vivenciando estas actividades en las sesiones para que los estudiantes puedan compartir e integrarse con sus compañeros teniendo en cuenta sus opiniones y emociones durante los procesos de interacción social, fortaleciendo una de las habilidades socioemocionales que son fundamentales en el manejo de relaciones interpersonales.

6. Conclusiones y recomendaciones

En las conclusiones de este proyecto de investigación se dio respuesta a la problemática encontrada influenciando de forma significativa a la población objeto, porque se mejoró la comunicación asertiva en los alumnos tras la aplicación de la propuesta pedagógica; contribuyendo al fortalecimiento de las habilidades psicosociales de los estudiantes y generando expectativa en la aplicación de juegos cooperativos en todas las sesiones de Educación Física, viéndose reflejado en las respuestas que dieron los estudiantes en la entrevista no estructurada en grupo focal.

En relación con el primer objetivo específico y tras la aplicación del instrumento de diagnóstico, se encontró que los estudiantes tenían dificultades para expresar sus emociones y opiniones y se les dificultaba comunicar los sentimientos con facilidad. Asimismo, su comunicación con los demás compañeros era agresiva y poco asertiva la cual permitía que entre ellos no hubiera integración general sino por grupos o de tal manera solos. Debido a esta situación encontrada se planteó una propuesta pedagógica para intervenir con la población objeto y poder fortalecer esta habilidad social, que es importante no solo en el contexto educativo, sino, también en el ámbito social, personal, laboral y profesional.

De acuerdo con lo anterior y siguiendo las fases del proyecto se planteó el segundo objetivo específico, donde se dio respuesta con la elaboración de la propuesta pedagógica “Juego comunicación asertiva y experiencias” La cual surgió del análisis de los resultados obtenidos en el primer objetivo específico y se generó una alternativa de juegos cooperativos para contribuir con la solución a la problemática encontrada en la población objeto.

Después se puede decir que la propuesta pedagógica “Juego, comunicación asertiva y experiencias se logró diseñar gracias al instrumento diagnóstico, con el fin de propiciar practicas

pedagógica para desarrollar la comunicación asertiva, para ello se crearon ocho juegos cooperativos, que se aplicaron a través de ocho sesiones realizadas durante 2 meses, donde se desarrollaron los siguientes juegos cooperativos: el cuadrado perfecto, la telaraña, arma la escalera de números, mundos diversos, pelotas de papel, cruzar el lago, cuatro a la vez, y recupéralo que fueron desarrollados y permitieron fortalecer la inteligencia emocional de los estudiantes, mejorar la comunicación asertiva entre ellos y generar liderazgo, cooperación, empatía, solidaridad, compañerismo y el trabajo en equipo, herramientas fundamentales en el desarrollo de habilidades socioemocionales para los procesos de socialización e interacción con los demás estudiantes.

Con el desarrollo de los juegos cooperativos se realiza un aporte significativo en el área de educación física porque permite potenciar el manejo de las emociones en todos los ámbitos del ser humano, porque este tipo de juegos proporciona una herramienta fundamental para el potenciamiento de habilidades y conductas en esta área y repercute sobre otras áreas del saber.

A modo de reflexión la propuesta a través de los juegos cooperativos son una influencia positiva para fortalecer las habilidades blandas en el contexto escolar, se demostró que se puede trabajar mayormente en equipo, armonía, participación y con respeto, donde los estudiantes aprendieron a ganar o perder en equipo y tuvieron la posibilidad de demostrar desde lo individual sus capacidades para el beneficio de un grupo sin recriminar a nadie, aunque es necesario decir que existieron en su minoría estudiantes con actitudes inadecuadas en algunas actividades.

Así mismo, se pudo observar que los juegos donde más participan todos los jóvenes son aquellos en el cual se encuentran en constante movimiento demostrando sus habilidades, asumiendo roles de liderazgo y participando en actividades de descubrimiento, tal es el caso de algunos juegos como arma la escalera de números, mundos diversos y recupéralo. Por el contrario, actividades donde la mayor parte del tiempo están en poco movimiento les aburre y los

desconcentra, por ejemplo, el juego pelotas de papel requería de creatividad, concentración y paciencia; por la actitud de algunos estudiantes en el desarrollo de esta actividad los alejó del objetivo principal de la propuesta, aunque al final se pudo revindicar y llenar las expectativas.

Por otro lado, según los resultados encontrados en este proyecto de investigación y los encontrados en las bases de datos, así como en la literatura científica se identifica la necesidad de seguir aportando en el campo de la Educación Física con propuestas investigativas que refuercen el campo del saber del área, contribuyendo con el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes, porque al mejorar estas habilidades, se genera un cambio positivo en la comunidad educativa y en el entorno donde interactúan los estudiantes.

Lo anterior conlleva a decir que es necesario seguir trabajando dentro de los planteles educativos la comunicación asertiva a través de los juegos cooperativos, si se elaborara una propuesta a largo plazo ya no se hablaría de una influencia sino de un impacto, este arduo trabajo debe realizarse desde las edades tempranas, el juego como estrategia pedagógica es una realidad en el quehacer dentro y fuera del aula.

Se recomienda realizar la aplicación de los juegos cooperativos realizados en esta investigación porque generaron un cambio significativo y un gran aporte a los estudiantes no solo en el área de Educación Física, ya que, los estudiantes se sienten seguros de sí mismos y pueden expresar sus opiniones y sentimientos, sino en las otras áreas de conocimiento donde interactúan los estudiantes en el contexto educativo. Se sugiere para otras investigaciones que se pueda aplicar un instrumento que permita comprobar el impacto de los juegos cooperativos en ámbitos extraescolares donde pueda interactuar el estudiante.

Por lo anterior se propone el juego como elemento fundamental para potencializar el desarrollo humano, se demuestra la influencia de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar significativamente la comunicación asertiva. A través de la propuesta pedagógica los educandos vivenciaron ambientes de aprendizajes idóneos que promovieron un buen desarrollo de la habilidades sociales, después de la intervención se evidenciaron avances positivos en las actitudes de los estudiantes, que a su vez mejoraron en la interacción y relación con los demás, es por esto, que los profesionales de las diferentes áreas de la educación deben utilizar el juego en este caso cooperativo como una estrategia de aprendizaje y forma de enseñanza para los escolares, el cual construya los cimientos para el desarrollo de la personalidad y la construcción de una sociedad donde prevalezca la comunicación y el respeto.

7. Referencias bibliográficas

- Aguirre, J., & Jaramillo, L. (2015). El papel de la descripción en la investigación cualitativa. *Cinta de Moebio*, 53. <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2015000200006>
- Arribas, A. G. (s. f.). *Contribución del área de la Educación Física al desarrollo socioemocional del alumno. La asertividad*. 66.
- Barbero González, J. I. (2005). La escolarización del cuerpo: Reflexiones en torno a la levedad de los valores del capital cuerpo en educación física. *Revista iberoamericana de educación*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/22321>
- Bedoya, C. Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando. Cooperante acción. 2002.
- Cantor Camacho, Y. L., & Zabala Hernández, L. I. (2018). “No Es Lo Que Digo, Sino Cómo Lo Digo” *Una Estrategia Pedagógica De Comunicación Asertiva Para Mitigar Comportamientos Agresivos En Niños De Primero Y Segundo Del Colegio Compartir Recuerdo I.E.D*”. <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11626>
- Cañas, D. C., & Hernández, J. (2019). Comunicación asertiva en profesores: Diagnóstico y propuesta educativa. *Praxis & Saber*, 10(24), 143-165. <https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n25.2019.8936>
- Carbonell Ventura, T., Antoñanzas Laborda, J. L., & Lope Álvarez, Á. (2018). La educación física y las relaciones sociales en educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revisit INFAD de Psicología*., 2(1), 269. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2018.n1.v2.1225>
- Casadiago Torres, C. (2012). DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGOGICA PARA LA FORMACIÓN EN RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS A NIVEL DE LA EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DEL MUNICIPIO DE LEBRIJA SANTANDER. 1–94. <http://tangara.uis.edu.co/biblioweb/tesis/2012/146568.pdf>

- Castro Cuervo, D. A., Castro Beltrán, H., & Casallas Fonseca, J. E. (2014). *Los juegos cooperativos como propuesta didáctica para fomentar la honestidad en el grado 301 de básica primaria jornada tarde del Colegio I.E.D. Robert F. Kennedy*. <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/7625>
- Cerchiaro-Ceballos, E., Barras-Rodríguez, R., & Vargas-Romero, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: Efectos de un programa de intervención. *Duazary*, 16(3), 40-53. <https://doi.org/10.21676/2389783X.2967>
- Coconas, N. A. (s. f.). *Modelo Pedagógico Dialogante y su Aplicación en la Escritura*. 19.
- Corzo Orozco, Y. (2020). Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga. 1-189 https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12087/2020_Tesis_Yudy_Andrea_Corzo_Orozco.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuberos Obando, L. E. (2021). *El juego infantil en el potenciamiento de la inteligencia emocional, el desarrollo de la empatía y la autorregulación del aprendizaje, en los niños de Primera Infancia que hacen parte de la estrategia “Aulas felices”, orientada desde UNIMINUTO, Soacha” Maestría en Educación [Thesis, Corporación Universitaria Minuto de Dios]*. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/12994>
- Cueva, M. R. C., Hernández, Y. L. D., & Regalado, O. L. (2021). Comunicación asertiva en el contexto educativo: Revisión sistemática. *Boletín Redipe*, 10(4), 315-334.
- de Sabios, M. (2019). Colombia hacia una sociedad del conocimiento. Informe de la misión internacional de sabios.
- Dueñas Nuñez, M. V., & Scull González, R. (2021). Educación Física: Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales. *UCIENCIA 2021*. <https://repositorio.uci.cu/jspui/handle/123456789/9737>
- El Decreto 230 de 2002—...:Ministerio de Educación Nacional de Colombia::...* (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-162264.html>

- El sector público estatal y las competencias de las entidades territoriales en Colombia | Derecho y Realidad.* (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/derecho_realidad/article/view/4416
- Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Ediciones Morata.
- Evans Risco, E. (2010). *Orientaciones metodológicas para la investigación-acción: Propuesta para la mejora de la práctica pedagógica*. Ministerio de Educación, Viceministerio de Gestión Pedagógica.
- Galak, E. (s. f.). *El concepto cuerpo en Pierre Bourdieu: Un análisis de sus usos, sus límites y sus potencialidades*. 152.
- Galvagno, L. G. G., Periale, M., & Elgier, A. M. (2018). Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía. *Horizonte de la Ciencia*, 8(14), 77-86.
- Gamba Figueroa, H. F. (2020). *Más juego - mejor convivencia: El juego como estrategia pedagógica para el manejo de conflictos en el grado noveno del colegio Nicolás Gómez Dávila*. <http://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/36096>
- García, L. K. G., Quintero, M. C. C., Borrero, A. M. S., Campo, C. B., Montero, D. L. C., Galíndez, E. M., Gutiérrez, G. M. E., Valencia, H. G., Rojas, I. S. T., Enríquez, J. A. V., Torres, N. F., Herrera, M. D., Enríquez, M. D. V., Lozano, P. C., Machado, E. M., Moya, J. L. C., Alarcon, M. S., Ordoñez, M. E. C., Bahamonde, V. C., & Corzo, M. C. M. (2020). Perspectivas de la enseñanza en educación infantil. En *Editorial Universidad Santiago de Cali*. Editorial Universidad Santiago de Cali. <https://doi.org/10.35985/9789585583887>
- García, S. P. C., Alba, C. P. C., & Bautista, A. del P. G. (2019). Emociones y habilidades comunicativas en la convivencia escolar en la IE Rural del Sur de Tunja. *Educación Y Ciencia*, 22, 203-219. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2019.22.e10047>

Gendron, B. (2017). Emotional capital: The set of emotional competencies as professional and vocational skills in emotional works and jobs. *Revista Española de Educación Comparada*.

<https://doi.org/10.5944/reec.29.2017.17433>

Godoy, M., Cáceres, J., Álvarez, M., Zúñiga, E., & Carrasco, E. (2021). *Competencias Digitales y STEM, desafíos en la Formación de Profesores de Química*. (pp. 614-631).

Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Pilar Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.

JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA - Raul Omeñaca Cilla, Jesús Vicente Ruiz

Omeñaca—Google Libros. (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=fy_qy1n84H8C&oi=fnd&pg=PA3&dq=Cilla,+R.+O.,+%26++Ome%C3%B1aca,+J.+V.+R.+\(2007\).&ots=VCqIzd7IHw&sig=X0NbTHtwUUHsk8UXhTB8YOVpMrE#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=fy_qy1n84H8C&oi=fnd&pg=PA3&dq=Cilla,+R.+O.,+%26++Ome%C3%B1aca,+J.+V.+R.+(2007).&ots=VCqIzd7IHw&sig=X0NbTHtwUUHsk8UXhTB8YOVpMrE#v=onepage&q&f=false)

Kemmis, S., & Mctaggart, R. (2005). Participatory action research: Communicative action and the public sphere. *The SAGE handbook of qualitative research (3rd ed, 559-604*.

Landazabal, M. G. (s. f.). *Una propuesta de educación para la paz y la convivencia*. 34.

Ley 115 de 1994—Gestor Normativo. (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

Ley 934 de 2004—Gestor Normativo. (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=15592>

Ley para la Integración de los Jóvenes en la Política. (s. f.). Colombia Legal Corporation. Recuperado 13

de junio de 2022, de <https://www.colombialelegalcorp.com/blog/ley-para-la-integracion-de-los-jovenes-en-la-politica/>

López, D. A. B., Vargas, A. D. V., & Larrota, A. (s. f.). *DESARROLLO DE COMUNICACIÓN ASERTIVA EN PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN*. 58.

- López, M. Y. B., Montoya, L. M. O., Quebraolla, I. A. V., & Vásquez, C. A. V. (2021). Impacto En La Comunicación Asertiva Debido Al Cambio Organizacional Que Trajo El COVID 19. *Poliantea*, 16(29), 40-48.
- Marín, N. Á. (2018). LA COMUNICACIÓN PRODUCTIVA: UNA MODELIZACIÓN PARA LA MICROEMPRESA. *Revista de Ciencias Sociales*, 159, Article 159.
<https://doi.org/10.15517/rcs.v0i159.33693>
- Martín Herrero, V. (2016). *Análisis de las conductas manifestadas en juegos con lógica cooperativa frente a juegos con lógica competitiva*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/20593>
- Martínez Madrigal, J. P. (2019). La evaluación formativa en el fortalecimiento de las habilidades de análisis y resolución de problemas de ciencias naturales (entorno físico) en estudiantes de la Institución Educativa Fusca—Sede el Cerro—Un abordaje desde la investigación acción. *Universidad de La Sabana*. <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/35546>
- Mendoza, F. M. C., Cedeño, G. A. J., Cedeño, R. I. M., & Vera, G. R. J. (2020). Técnicas activas para la enseñanza de la educación superior en el proceso pedagógico intra-aula. *Revista Científica Sinapsis*, 1(16), Article 16. <https://doi.org/10.37117/s.v1i16.244>
- Monzón, L. M. C., & Sibaja, G. E. M. (s. f.). *Nivel De Comunicación Asertiva Docente Frente A La Mejora Convivencial*. 159.
- Mora, A. S. (2017). APORTES DE PERSPECTIVAS ANALÍTICAS SOBRE PERFORMANCE, PERFORMATIVIDAD, CUERPO Y AFECTO PARA LA COMPRENSIÓN DE LA PRODUCCIÓN DE SUJETOS GENERIZADOS EN LA ESCUELA. *Cadernos CEDES*, 37, 131-144. <https://doi.org/10.1590/CC0101-32622017168675>
- Mujica, J. (2015). ¿Qué son las habilidades blandas y cómo se aprenden?. p. 2. <https://educrea.cl/que-son-las-habilidades-blandas-y-como-se-aprenden/>

- Navarro-Patón, R., Lago-Ballesteros, J., & Basanta-Camiño, S. (2019). Conductas prosociales de escolares de educación primaria: Influencia de los juegos cooperativos. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 33-37. <https://doi.org/10.6018/sportk.401081>
- Ospina Rodríguez, M. del C. (2018). *Juegos Cooperativos Como Estrategia Didáctica Para Mejorar La Convivencia Escolar En Las Estudiantes De Grado Quinto Del Colegio Técnico Menorah IED*. <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11624>
- Pereira, M. L. N. (2008). Relaciones interpersonales adecuadas mediante una comunicación y conducta asertivas / Adequate human relationships through an assertive conducts and communication. *Actualidades Investigativas en Educación*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.15517/aie.v8i1.9315>
- Pérez, P. V., & Vargas, R. O. (s. f.). LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL CURRÍCULO ESCOLAR. *Inter Sedes*, 13.
- Rengifo Hernández, G. A. (2014). *La comunicación asertiva, un camino seguro hacia el éxito organizacional*. <http://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/12780>
- Roca Villanueva, E. (2015). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. ACDE.
- Roldan Hernández, C. A. (2015). Fomento de la asertividad en los estudiantes por medio de las clases de educación física. *reponame:Repositorio Institucional de la Universidad Pedagógica Nacional*. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/2127>
- Sáez de Ocariz Granja, U., Lavega Burgues, P., March Janés, J., & Serna Bardavío, J. (2018). Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en Educación Primaria. *Universitas Psychologica*, 17(5), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-5.tcmj>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., & Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños preescolares: Un enfoque sociocultural. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Serrano, G. P. (s. f.). *DESAFÍOS DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA*. 23.
- Stenhouse, L. (1998). *La investigación como base de la enseñanza*. Ediciones Morata.

- Tapia, F. J. C., & Lozano, U. B. (2019). Comunicación asertiva y productiva: Casos de estudio en Manizales. *NOVUM*, 1(9), 261-285.
- Torpoco Castillo, E. I. (2018). JUEGOS COOPERATIVOS PARA PROMOVER ACTITUD DE SOLIDARIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL. *Repositorio Institucional - UNH*.
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1827>
- Torres, T. V. (2003). *EL APRENDIZAJE VERBAL SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL. ALGUNAS CONSIDERACIONES DESDE EL ENFOQUE HISTÓRICO CULTURAL*. 26, 8.
- Uribe Ursola, L. I. (2018). Sistematización de la práctica: El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición [Thesis, Corporación Universitaria Minuto de Dios.]. En *Reponame: Colecciones Digitales Uniminuto*.
<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/9826>
- Viera Navarro, C. del P. (2018). *La Educación Física y su Relación con las Habilidades Sociales de los Estudiantes en el Nivel Secundario*. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/1722>
- Ylarragorry, E. (s. f.). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. 124.

8. Anexos

Anexo A. Sistematización de investigaciones

La sistematización de las investigaciones que soportan el estado del arte de este proyecto de investigación se menciona en la siguiente tabla:

Antecedentes Internacionales			
Título de la investigación	Metodología	Perspectivas y aportes (a sus proyectos)	Autores
Juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía	Diseño cuasiexperimental de tipo cuantitativo	Los resultados de la investigación desde los juegos cooperativos y competitivos; en donde se ve el trabajo y la empatía en lo cooperativo.	Gago Galvagno, Lucas Gustavo, & Periale, Matías, & Elgier, Angel Manuel (2018).
Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en Educación Primaria	El diseño de la investigación correspondió a una observación participante	Busca a través de los juegos cooperativos identificar y solucionar los conflictos desde su origen hasta la respuesta.	Sáez de Ocáriz Granja, U; Lavega Burgues, P; March Janés, J; Serna Bardavío, J. (2018)
Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales	La investigación realizó un estudio de tipo cuantitativo, descriptivo, comparativo	Afirma que las habilidades sociales ayudan a mejorar a que el niño y niña se relacione con su entorno; se evidencia que los juegos cooperativos promueven y favorecen a la	Ylarragorry, E. (2018).

		adquisición de habilidades.	
Conductas prosociales de escolares de educación primaria: influencia de los juegos cooperativos	La metodología es cuasi-experimental, con un diseño pre-post y la muestra de tipo no probabilístico y por conveniencia	La investigación obtiene unos resultados desde una intervención didáctica, se comprueba la influencia positiva que pueden generar los juegos cooperativos en las conductas prosociales que favorece al desarrollo en el proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante.	Ballesteros, J; Camiño, S; Navarro, R. (2019)
Contribución del área de la Educación Física al desarrollo socioemocional del alumno. La asertividad.	enfoque metodológico alternativo con modelos educativos en aprendizaje cooperativo, expresión corporal y espacios de acción y aventura.	La investigación conceptualiza las habilidades socioemocionales en donde específicamente menciona que a través de la asertividad se desarrollan conductas asertivas para que los estudiantes logren una sociedad más justa.	González Arribas, A. (2019)
Comunicación Asertiva en el Contexto Educativo: revisión sistemática	La investigación se realiza con un diseño metodológico descriptivo comparativo y	Busca analizar el avance científico de la comunicación asertiva en el contexto educativo. Se considera la	

	retrospectivo con enfoque cuantitativo	comunicación asertiva como una conducta y no como una característica de la personalidad del estudiante.	Calúa, M; Delgado, Y; Lopez, O (2021)
Antecedentes Nacionales			
Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención	Diseño cuasiexperimental de tipo cuantitativo	Teniendo en cuenta los resultados obtenidos se tiene en cuenta los juegos cooperativos para promover la conducta prosocial y el razonamiento en contextos escolares.	Barras Rodriguez, R; Cerchiaro Ceballos, E; Vargas Romero, H. (2019)
Comunicación asertiva y productiva: Casos de estudio en Manizales	Esquema metodológico de comunicación organizacional	Busca crear un esquema de comunicación organizacional en el cual se ponga en práctica la comunicación dentro de la empresa.	Bustamante Lozano, U; Clavijo Tapia, F. (2019).
Comunicación asertiva en profesores: diagnóstico y propuesta educativa	Método cuantitativo con un diseño transeccional descriptivo, aplicado a los docentes	Los docentes tienen claro el concepto de la comunicación asertiva y ponen en práctica este tipo de habilidades comunicativas con los estudiantes y es un aporte para su crecimiento social, personal y profesional.	Cañas, D. C., & Hernández, J. (2019).

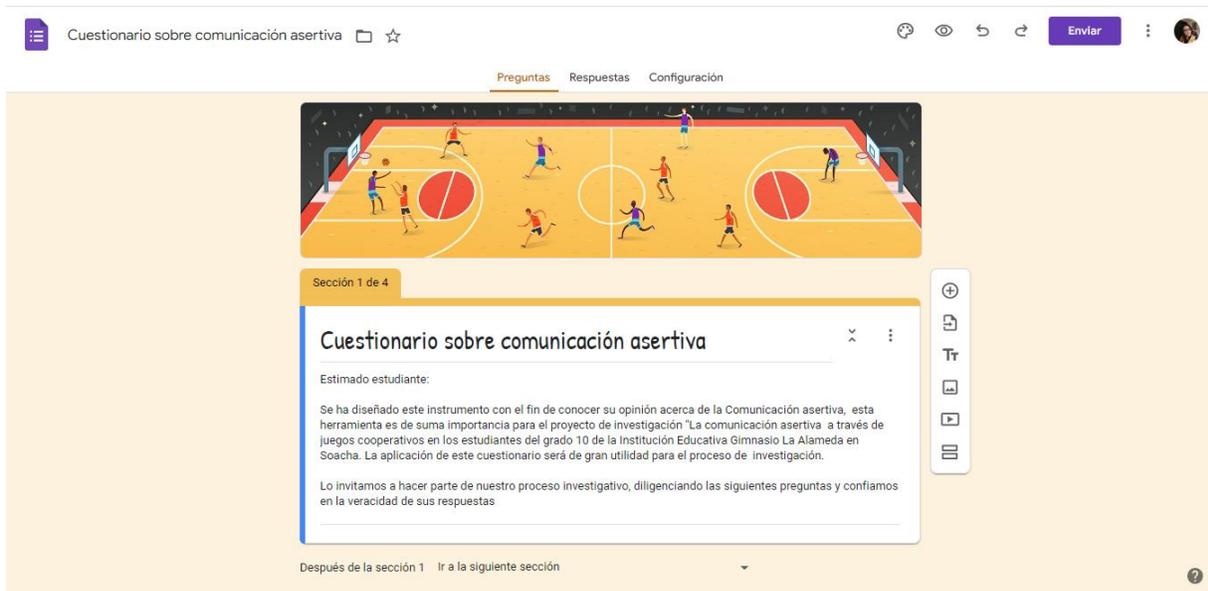
Emociones y habilidades comunicativas en la convivencia escolar en la IE Rural del Sur de Tunja.	Método de investigación cualitativa, con enfoque crítico – social y tipo de Investigación – Acción.	Es una problemática de maltrato físico verbal entre los estudiantes en donde deja una reflexión de conocer las necesidades de los demás y que educar no es transmitir conocimientos.	Cordero García, S; Chinome Alba, C; Garzón Bautista, A. (2019).
Nivel de la Comunicación Asertiva Docente Frente A La Mejora Convivencial.	Método cuantitativo con un diseño transeccional o descriptivo, aplicado a los docentes	Se evidencia que existe un déficit de comunicación asertiva lo que genera mala convivencia. Se pretende describir conductas auto asertivas y hetero asertivas con los docentes y fortalecer la convivencia.	Coneo Monzón, L; Marín Sibaja, G. (2020).
Impacto En La Comunicación Asertiva Debido Al Cambio Organizacional Que Trajo El Covid-19	Enfoque explicativa-descriptiva e implementación de la herramienta LOFA (Limitaciones, oportunidades, fortalezas y amenazas)	Invita a crear dinámicas y cambios asertivos para el desarrollo personal y el fortalecimiento de la comunicación.	Blanco Lopez, M; Otalvaro Montoya, L; Vasquez Quebraolla, I; Vasquez Vasquez, C. (2021).
Antecedentes Locales			
No Es Lo Que Digo, Sino Cómo Lo Digo” Una Estrategia Pedagógica De Comunicación Asertiva Para Mitigar Comportamientos	La metodología aplicada se planteó desde el paradigma sociocrítico, con un enfoque cualitativo, un alcance descriptivo y un tipo	Este estudio plantea una conclusión relevante y que aporta a esta investigación y es la comunicación asertiva como una estrategia pedagógica	Cantor Camacho, Y. L., & Zabala Hernández, L. I. (2018).

<p>Agresivos En Niños De Primero Y Segundo Del Colegio Compartir Recuerdo IED</p>	<p>de investigación enfocado en la investigación-Acción. Se desarrollan cuatro fases metodológicas que son: Planificación, Acción, Observación y Reflexión.</p>	<p>valiosa para ser utilizada como herramienta de transformación de comportamientos agresivos en los niños de la institución, ya que permite la adquisición de habilidades sociales que tienen un impacto positivo dentro de las interacciones de los estudiantes.</p>	
<p>Juegos Cooperativos Como Estrategia Didáctica Para Mejorar La Convivencia Escolar En Las Estudiantes De Grado Quinto Del Colegio Técnico Menorah IED.</p>	<p>La metodología planteada fue acción en el aula de Stenhouse (1998) y Elliot (1994). con un enfoque cualitativo.</p>	<p>Esta investigación utilizó los juegos cooperativos, para el manejo asertivo del diálogo, el respeto por la diferencia, el trabajo cooperativo donde cada uno desde su cotidianidad y su potencial aporta a la construcción de un logro común. Se ubica este estudio como referente de la investigación, porque los resultados se consideran como base que respalda el objeto de investigación de este proyecto.</p>	<p>Ospina Rodríguez, M. D. C. (2018).</p>
<p>Desarrollo de la Comunicación Asertiva Como Factor Fundamental</p>	<p>Método didáctico de evaluación con enfoque reflexivo</p>	<p>Esta investigación presenta un déficit de habilidades sociales y comunicativas, sobresaliendo el maltrato físico y</p>	<p>Briceño López, D; Velázquez Vargas, A. (2019).</p>

<p>en los Procesos de Socialización</p>		<p>verbal. En donde hubo cambios en las conductas comunicativas mejorando el trabajo en grupo, el respeto y el diálogo a través de la didáctica y la reflexión desde la clase de educación física.</p>	
<p>Más juego - mejor convivencia: El juego como estrategia pedagógica para el manejo de conflictos en el grado noveno del colegio Nicolás Gómez Dávila.</p>	<p>Enfoque epistemológico crítico -social. con una perspectiva cualitativa con un diseño de investigación -acción cuyas etapas se fundamentan en lo planteado por Evans (2010).</p>	<p>Esta investigación muestra que el juego cooperativo se configura como una condición de posibilidad para generar espacios que permitan que los educandos dialoguen, comprendan la importancia de pensar en el otro y sean más conscientes de la forma como han manejado sus conflictos y de las consecuencias que trae la agresión. se toma como referente para esta investigación, porque utilizan los juegos cooperativos para promover el diálogo entre los estudiantes y la regulación y manejo de conflictos, el ubicarse en el lugar el otro y se enfoca en uno de los objetivos</p>	<p>Gamba, H. F. (2020).</p>

		específicos de este proyecto.	
El juego infantil en el fortalecimiento de la inteligencia emocional, el desarrollo de la empatía y la autorregulación del aprendizaje, en los niños de Primera Infancia que hacen parte de la estrategia “Aulas felices”	El diseño metodológico de este estudio fue de corte cualitativo, con un alcance exploratorio, con una población y muestra objeto de estudio, estuvo conformada por 25 niños beneficiarios del Proyecto “Aula Móvil” habitantes de las 6 comunas del Municipio de Soacha Cundinamarca.	Esta investigación evidencia que desde la estrategia “Aulas Felices”, se logró evidenciar la incidencia tan importante del juego infantil en el fortalecimiento de la inteligencia emocional, el desarrollo de la empatía y la autorregulación del aprendizaje en estos niños objeto de estudio. Reafirmando la importancia que tiene el desarrollo de propuestas de investigación que permitan fortalecer la comunicación asertiva a través de juegos cooperativos en las instituciones educativas y de esta manera potenciar el diálogo y respeto por el otro.	Cuberos Obando, L. E. (2021).

Enlace del cuestionario: <https://forms.gle/e77JxY65WPQ4LHfW9>



The image shows a screenshot of a Google Forms questionnaire. At the top, the title "Cuestionario sobre comunicación asertiva" is visible, along with navigation icons and an "Enviar" button. Below the title, there are tabs for "Preguntas", "Respuestas", and "Configuración". The main content area features a basketball court illustration. Below the illustration, a section titled "Sección 1 de 4" contains the questionnaire text. The text reads: "Cuestionario sobre comunicación asertiva", "Estimado estudiante:", "Se ha diseñado este instrumento con el fin de conocer su opinión acerca de la Comunicación asertiva, esta herramienta es de suma importancia para el proyecto de investigación 'La comunicación asertiva a través de juegos cooperativos en los estudiantes del grado 10 de la Institución Educativa Gimnasio La Alameda en Soacha. La aplicación de este cuestionario será de gran utilidad para el proceso de investigación.", and "Lo invitamos a hacer parte de nuestro proceso investigativo, diligenciando las siguientes preguntas y confiamos en la veracidad de sus respuestas". A sidebar on the right contains icons for zooming, printing, and other actions. At the bottom, there is a navigation prompt: "Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección".

Cuestionario sobre comunicación asertiva

Estimado estudiante:

Se ha diseñado este instrumento con el fin de conocer su opinión acerca de la Comunicación asertiva, esta herramienta es de suma importancia para el proyecto de investigación "La comunicación asertiva a través de juegos cooperativos en los estudiantes del grado 10 de la Institución Educativa Gimnasio La Alameda en Soacha. La aplicación de este cuestionario será de gran utilidad para el proceso de investigación.

Lo invitamos a hacer parte de nuestro proceso investigativo, diligenciando las siguientes preguntas y confiamos en la veracidad de sus respuestas

Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección

ENTREVISTADOS GRUPO FOCAL						
PREGUNTAS	1. Después de las vivencias de actividades realizadas. ¿Cree usted que la comunicación asertiva es importante para su vida?	2. De las actividades desarrolladas ¿Cuál le llamó más la atención?	3. Mencione una ventaja de la comunicación asertiva	4. En las actividades realizadas podría identificar ¿En qué momento se trabajó la comunicación asertiva?	5. Después de haber realizado las actividades de juegos cooperativos ¿Qué enseñanza le dejaron?	6. Le gustaría que se incluyera juegos en clase de Educación Física para trabajar la comunicación asertiva ¿Por qué?
Estudiante 1	Sí, es importante y hemos aprendido a usar la comunicación de diferentes maneras, como usando únicamente el sentido del tacto escuchando indicaciones, es importante en mi vida ya que hay diferentes maneras en las que se puede usar la comunicación.	Cuadro perfecto, porque aprendimos a comunicarnos únicamente escuchando y usando el tacto usando de diferentes maneras las situaciones.	Para facilitar y mejorar la integración.	Cuando nos dice su plan de clase, usando diferentes estrategias como individual o en grupos para así facilitar y mejorar nuestro trabajo y aprender y entender sobre la comunicación y el trabajo en equipo.	A ser más tolerante ante diferentes pensamientos, a trabajar en equipo con diferentes personas.	Sí, los trabajos en grupo requieren de comunicación y a través de los juegos se genera una motivación en el aprendizaje.
Estudiante 2	Pienso que sí porque nos ayuda a dialogar con las personas con calma y respeto, expresando lo que queremos decir.	Pelotas de papel porque pudimos expresar un sentimiento o algún pensamiento en cuenta y podemos utilizar nuestra imaginación.	Nos ayuda a conocer mejor a los demás. Te aseguras de obtener lo que necesitas o un objetivo cumplido de lo que estás haciendo. Mejorar el trabajo en grupo y la integridad.	En cada actividad pudimos expresar y escuchar la opinión de la otra persona con respeto además de eso aprendimos a trabajar en equipo y tener más comunicación.	Que la comunicación y la integridad son importantes porque ya que nos genera un ambiente agradable con respeto y tener eficiencia en las tareas o dificultades.	Sí, porque aprenderíamos a comunicarnos más y a expresar las cosas.

Estudiante 3	Sí, porque gracias a la comunicación se puede tener un dialogo con las demás personas.	La telaraña	Tener una sana convivencia con las personas y para mejorar la integración.	Cuando hablamos las instrucciones para llegar al objetivo.	Que en los trabajos en equipo es importante manejar una buena comunicación para de esta manera fortalecer el grupo.	Si, porque nos ayudaria a trabajar y convivir con las demas de una manera que todos se sientan comodos.
Estudiante 4	Si, para hacernos entender y a nuestras necesidades, tambien ser empatico con la gente de alrededor y poder ayudarlos y entenderlos.	Hacer la pelota de papel porque era trabajo en equipo y teniamos que tener mucha paciencia y delicadeza para que no se dañara.	Lograr objetivos en grupo o individuales como actividades o retos.	Cuando los equipos se comunicaban entre si para guiar a la persona con los ojos vendados y recuperar el celular.	Que la comunicación es una gran herramienta para trabajar en equipo y fortalece la capacidad de escucha y liderazgo.	Si, porque es muy didactico e insentiva mucho la participación de las clases.
Estudiante 5	Sí, ya que de esta manera podemos ayudar a los demas de una forma respetuosa.	Recuperalo, ahí me puede dar cuenta de lo complicado que puede llegar a ser realizar alguna actividad del común sin seguir instrucciones.	Para mejorar el trabajo en equipo y tener un mejor rendimiento.	Al momento de seleccionar quienes iban a realizar cierta acción.	Que si no seguimos las instrucciones dadas que no alcancemos a tiempo la meta.	Sí, porque así podremos entender un poco de como trabajan los demas y podremos mejorar en acrividades en las que nos falta rendimiento.
Estudiante 6	Si, ya que aprendemos a respetar y comunicarnos de forma mas tranquila hacia los demás.	Telaraña, nos da una mejor escucha ya que aprendemos a prestar atención y los demas sin prejuicio alguno.	Para mejorar el trabajo en equipo y las relaciones del grupo.	Al momento de planear y hacer la actividad para un mejor rendimiento.	Nos dejaron que podemos comprender mejor a las personas escuchando.	Si, porque aprendemos a trabajar en equipo y asi mismo tenemos una buena clase.

Estudiante 7	Si, ya que nos permite hablar con los demas sin necesidad de ser groseros y poniendo sus sentiminetos por encima.	La actividad de 4 a la vez, porque nos permitio trabajar en grupo y divertirnos.	Podemos influir en las decisiones de los demas sin lastimarlos.	Al momento de planear las estrategias para lograr el objetivo.	Que la comunicaci3n es la parte m3s importante en el trabajo en equipo.	Si, porque asi nos comunicamos con los demas y desarrollamos una buena clase practica.
Estudiante 8	Si, ya que cuando tenemos trabajos en grupo va a ser mas facil comprender las ideas que los compa1eros dan y va a ser m3s f3cil organizarlo.	La telara1a y la escalera de n3meros ya que debemos tener buena comunicaci3n para poder desarrollarlos y tener buena escucha.	Que podemos entendernos entre si y podemos tener ideas mas coherentes con ayuda de las ideas de los compa1eros.	Cuando le dabamos la instrucci3n a mi compa1era para lograr el objetivo.	Que toca tener buena comunicaci3n para integrarnos mutuamente y mejorar el trabajo en equipo.	Si, ya que puede haber una buena comunicaci3n entre compa1eros y seguir f3cil las instrucciones.
Estudiante 9	La comunicaci3n asertiva si es muy importante ya que gracias a la comunicaci3n se pueden realizar mas f3cil y en trabajo en equipo la actividad que desean que realicemos.	Escalera de n3meros ya que ah3 se estimula a comunicaci3n en grupo para que no se buscara el n3mero en el mismo lugar.	Que el trabajo o actividad que se realice sea como m3s sencilla de realizar y pues lograr el objetivo.	Al momento de hablar con los dem3s para las estrategias a realizar y para un buen trabajo con los compa1eros.	Que la comunicaci3n es muy importante al momento de realizar un trabajo o actividad.	Si, porque creo que no tenemos buena comunicaci3n con los dem3s y de esta manera se podr3a reforzar.
Estudiante 10	Si, porque al comunicarnos bien nos ayuda a entender las cosas con m3s claridad y con m3s coherencia.	Recup3ralo, ya que esto nos mostr3 que debemos concentrarnos para poder escuchar a la persona que era y no equivocarnos.	Poder entender mejor las cosas.	Donde nos ten3amos que poner de acuerdo con los dem3s para poder realizar la actividad.	Escuchar con atenci3n, la concentraci3n, trabajo en equipo, la opini3n es importante.	Si, ya que esto es algo importante para nosotros ya que nos ayudar3 en el futuro.

Anexo D. Propuesta pedagógica

Juego 1: El cuadrado perfecto



Juego 2: La telaraña





Juego 3: Arma la escalera de números



Juego 4: Mundos diversos





Juego 5: Pelotas de papel



Juego 6: Cruzar el lago



Juego 7: Cuatro a la vez





Juego 8: Recupéralo

